Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza media

INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL

Escuela Superior de Comercio y Administración

Unidad Santo Tomas

LABORATORIO DE SISTEMAS DE INFORMACION DE GESTION EMPRESARIAL

TAREA

ALUMNAS:

DE PAZ CEDILLO KEIRA

RIOS MUÑOZ XIMENA ARELI

PROFESOR: JOVAN DEL PRADO LOPEZ

GRUPO: 1GM3

CARRERA: LICENCIATURA EN NEGOCIOS DIGITALES

**METODOLOGIAS DE DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION**

Hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar el objetivo o la gama de objetivos que rige una investigación científica.

Las metodologías enfocadas en el desarrollo de sistemas de información son métodos que indican como hacer de ello más eficiente de la manera específica, para ellos suelen estructurar en fases la vida de dichos sistemas con el fin de su planificación, desarrollo y mantenimiento.

Deben definir:

* Objetivos
* Fases
* Tareas
* Productos

Los objetivos de la metodología son:

* Asegurar la uniformidad y calidad tanto del desarrollo como del sistema en si.
* Satisfacer las necesidades de los usuarios del sistema.
* Conseguir un mayor nivel de rendimiento y eficiencia del personal asignado al desarrollo.
* Ajustarse a los plazos y costos previstos en la planificación.
* Generar de forma adecuada la documentación asociada a los Sistemas.
* Facilitar el mantenimiento posterior de los Sistemas.

Ventajas de utilizar Sistemas de información:

* Control efectivo de las actividades de la organización.
* Ayuda a incrementar la efectividad en la operación de las empresas.
* Elimina la barrera de la distancia trabajando con un mismo sistema de puntos distantes.

Desventaja:

* El tiempo que puede tomar su implementación.
* La resistencia al cambio.
* Problemas técnicos, si no se hace un estudio adecuado, como fallas de hablaré o de software.

**TIPOS DE METOFOLOGIAS**

* METODOLOGIA DE CASCADA:

Regido por documentos

Ayuda a localizar errores en las primeras etapas del proyecto a bajo costo.

Ayuda a minimizar los gastos de la planificación

* METODO ESPIRAL:

Modelo del ciclo de la vida orientado a riesgos qué divide un proyecto software en mini-proyectos. Después de controlar todos los riesgos importantes, finaliza igual que el de cascada.

* METODO PROTOTIPO:

Permite desarrollar modelos de aplicaciones de software qué permiten ver funcionalidades básica de la misma, sin incluir toda la lógica o características del modelo terminado.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Metodología | Concepto | Ventajas | Desventajas | Modelo Operativo |
| Extreme Programming XP | Es un método ágil creado a finales de los 90' para el desarrollo de software. Se trata de una metodología cuyo objetivo es crear sistemas de alta calidad, basados en una estrecha interacción con los clientes, pruebas constantes y ciclos de desarrollo cortos. | * Útil para startups o empresas que están en proceso de consolidación * Su principal objetivo es ayudar en las relaciones entre los empleados y clientes * Potencia llas relaciones personales, a través, del trabajo en equipo en pareja para obtener resultados más eficientes y de calidad. Pruebas para comprobar que funcionan los códigos que se van implementando | * Dificultad para documentar * Solo es recomendable en proyectos de corto plazo y simples * Fuerte dependencia de las personas * Posibles "roces" con el cliente | Potencia las relaciones personales, a través, del trabajo en equipo en pareja para obtener resultados más eficientes y de calidad. Pruebas para comprobar que funcionan los códigos que se van implementando |
| Scrum | Es un marco de trabajo para desarrollo ágil de software que se ha expandido a otras industrias. | * Permite abordar proyectos complejos que exigen una flexibilidad y una rapidez esencial a la hora de ejecutar los resultados * Gestiona y normaliza los errores que se puedan producir en desarrollos demasiado largos, a través de, reuniones frecuentes para asegurar el cumplimiento de los objetivos establecidos * Se basa en una estructura de desarrollo de pequeños proyectos. * Se divide en distintas etapas: análisis, desarrollo y testing. | * Para trabajar con Scrum, hay que conocerlo previamente * Las tareas y plazos siempre tienen que estar definidos * No hay lugar para actividades sin terminar * No se recomienda a equipos sin experiencia * Se aplica a equipos reducidos * Puede que se necesiten cambios dentro de la empresa | Es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo y obtener el mejor resultado posible de proyectos, caracterizado por:​ Wikipedia |
| Kanban | Se trata de un método visual de gestión de proyectos que permite a los equipos visualizar sus flujos de trabajo y la carga de trabajo. | * Útil para los responsables de proyectos * Consiste en la elaboración de un cuadro o diagrama en el que se reflejan tres columnas de tareas; pendientes, en proceso o terminadas * La información está al alcance de todos los miembros del equipo * Ayuda a mejorar la productividad y eficiencia del equipo de trabajo * Planificación de tareas * Métricas visuales * Los plazos de entregas son continuos | * Coste. Si se usa este método para unidades muy grandes, el almacenamiento del sistema de Kanban será muy costoso. * Es limitado.   Kanban no es óptimo para todo tipo de proyectos.   * No permite anticiparse a grandes aumentos de la demanda. | En un tablero Kanban, el trabajo se muestra en un proyecto en forma de tablero organizado por columnas. Tradicionalmente, cada columna representa una etapa del trabajo. |
| Angie Inception  Desing Sprint | El Agile Inception es un conjunto de actividades que permiten a los equipos ágiles “comenzar” el desarrollo de un producto de forma coherente y efectiva. Este conjunto de prácticas, también conocido como el Agile Inception Deck.  Es una metodología de duración breve, pero intensa, que se usa para dar respuesta a problemas importantes de negocios, sobre todo en el inicio de un nuevo producto o servicio, y para recopilar la retroalimentación de los usuarios ( | * Orientada a la definición de los objetivos generales de las empresa * Su meta es clarificar cuestiones como el tipo de cliente objetivo, las propuestas de valor añadido, las formas de venta * Suele girar entorno al método de elevator pitch, que consiste en pequeñas reuniones entro los socios y el equipo de trabajo en las que las intervenciones no pueden superar los 5 minutos * Se trata de un proceso que dura 5 días en el que el negocio tiene que resolver todas las cuestiones relacionadas con diseño, prototipado, testeo de clientes * El trabajo se elabora en etapas de sprints en las que meses de trabajo se pueden reducir en pocas semanas * Evita posibles errores. | * Al inicio del proyecto, es difícil determinar con precisión la cantidad de tiempo y dinero que se necesitará para completarlo, debido a los requisitos en constante cambio. * El equipo necesita tener una base sólida y habilidades. * Se requiere un alto nivel de interacción entre el cliente y los desarrolladores. * La falta de atención a la documentación puede dificultar que los nuevos miembros del equipo accedan a la misma. * Existe el peligro de que la falta de límites del proyecto conduzca a una expansión descontrolada. * La dificultad de conseguir 5 días de dedicación exclusiva del equipo. * Que se supera en cuanto se ha celebrado un “design sprint” y la gente descubre su potencial. | Se enfoca en el producto para crear un MVP, es decir, en desarrollar una versión simple pero funcional del producto de software que pueda ser lanzado rápidamente al mercado para ser testeado por los usuarios y recibir feedback temprano, evitando el pasar demasiado tiempo desarrollando.  Utiliza el pensamiento de diseño con el objetivo de reducir el riesgo al lanzar un nuevo producto, servicio o característica al mercado. |