**METODOLOGÍA**

La metodología utilizada para todo el proceso de desarrollo de la aplicación móvil es ICONIX, este se define como un “proceso” de desarrollo de software práctico, ya que se encuentra entre la complejidad del RUP y la simplicidad y pragmatismo del XP.

ICONIX es un proceso simplificado comparando con otros procesos más tradicionales, las tres características fundamentales del mismo son: Iterativo e incremental, trazabilidad y la dinámica del UML.

Para todo el proceso de desarrollo se han empleado distintos artefactos, entre ellos se encuentran: la especificación de requisitos, diagramas y los casos de uso, arquitectura de la aplicación y otros.

* ***Etapas de Desarrollo***

Para todo el proceso, ICONIX distingue cuatro fases principales y continuas que se detallan a continuación:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fase** | **Tareas** | **Artefactos** |
| *Análisis de Requisitos* | 1. Establecer los requisitos funcionales y no funcionales de la aplicación. | * Requisitos Especificados * Modelo de Dominio * Modelo de Casos de Uso. |
| 1. Identificar los objetos y las relaciones entre ellos, así también todas las necesidades de la aplicación. |
| 1. Identificar los casos de uso y los actores involucrados en los mismos. |
| *Análisis y Diseño Preliminar* | 1. Describir los casos de uso. | * Casos de Uso Especificados. |
| 1. Graficar, si es posible, gráficamente los objetos participantes de un caso de uso. |
| 1. Actualizar el diagrama de clases. |
| *Diseño* | 1. Definir la arquitectura de la aplicación y describir los componentes que la conforman. | * Arquitectura del Sistema. * Diagrama de Secuencias. * Diagrama de Clases. |
| 1. Especificar el comportamiento a través del diagrama de secuencia. |
| 1. Terminar el modelo estático y si es necesario actualizar el diseño de clases |
| 1. Verificar si el diseño satisface todos los requisitos identificados. |
| *Implementación* | 1. Si es necesario, mostrar la distribución física de los elementos que componen la estructura interna del sistema. | * Diseño de la APP * Diagrama de Componentes * Historial de Prototipos * Código Generado * Casos de Prueba |
| 1. Definir nombre de la Aplicación y describir las funcionalidades. |
| 1. Generar Código |
| 1. Realizar un historial de prototipos |
| 1. Realizar las pruebas correspondientes. |