1. **.Consultar las metodologías más usadas actualmente en la industria del software. Realizar un cuadro comparativo.**

METODOLOGIAS

DE SOFTWARE

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TIPOS** | ***METODOLOGIA AGIL*** | ***METODOLOGIA CLASICA*** | ***METODOLOGIA FORMAL*** | ***METODOLOGIA ORIENTADA A OBJETOS*** | ***METODOLOGIA PARA LA WEB*** |
| **FUNCION** | Dar solución a los problemas que requieren una respuesta rápida en un ambiente flexible y con cambios constantes, haciendo caso omiso de la documentación rigurosa y los métodos formales. | Han dado cierta estructura útil al trabajo de IS y constituyen un mapa razonablemente eficaz para los equipos de software. | Facilitar el análisis y construcción de sistemas confiables independientemente de su complejidad, delatando posibles. Inconsistencias o ambigüedades que de otra forma podrían pasar inadvertidas. | Han evolucionado para ayudar a los desarrolladores a explotar el poder de los lenguajes de programación basados en objetos y orientados a objetos, utilizando las clases y objetos como bloques de construcción básicos. | Facilitar la estructuración de páginas web complejas que contienen elementos de distintas entidades. Están  relacionadas con el establecimiento  de principios científicos  y con enfoques sistemáticos. |
| **CARACTERISTICAS** | * Especialmente preparados para cambios durante el proyecto. * Impuestas internamente por el equipo. * El cliente es parte del equipo de desarrollo. * No existe contrato tradicional o al menos es bastante flexible | * Cierta resistencia a los cambios. * Impuestas externamente. * Proceso mucho más controlado, con numerosas políticas. * Existe un contrato prefijado. * Documentación exhaustiva. | * Lenguajes de especificación formal. * Verificación de modelos. * Prueba de teoremas. * La comunicación con el cliente dispone de una descripción clara y no ambigua. | * Reducen la complejidad en el diseño de software. * Permiten atacar los errores en el transcurso del diseño y no durante la implementación, donde el costo de reparación es bastante mayor. | * Diseño de enlaces más potentes y versátiles. * Mantener el contexto durante la navegación. * Integrado en una metodología de desarrollo. * Lenguaje de modelado de sitios web a nivel lógico |
| **MDS** | * Scrum * Crystal * Lean Development * Mobile-D * ASD | * Evolutivo * Espiral * Prototipos * Ciclo de Vida o Cascada * Incremental | * Red de Pettri * Raise * Vienna * Development Method | * Fusión * OMT * UP * OMF * OMS | * Ingeniería web * Diseño de webapps * Método de diseño de hipermedios POO |