

## ÍNDICE

Introducción .....	2
Desarrollo de actividad.....	3
Modelo de ciclo de vida de un software .....	3
1- Modelo en cascada.....	3
2- Modelo en V .....	3
3- Modelo de prototipos .....	3
4- Modelo en espiral .....	3
5- Modelo de desarrollo incremental .....	3
Métodos Ágiles.....	4
1- Scrum .....	4
2- Kanban .....	4
Infografia .....	5



## INTRODUCCIÓN

Se observa la gran habilidad que ha tenido la industria del software porque desde su creación ha venido adoptando prácticas y tecnologías cada vez más complejas con el fin de lograr satisfacer las necesidades de los usuarios empleando cada vez menos tiempo. Desde 1968 se logran plantear mecanismos que permitan a la industria del software adaptarse a los cambios mejorando cada día su interface, agilidad, procesamiento y la calidad de los productos y servicios desarrollados con mejoras continuas de desarrollo. Las metodologías de desarrollo de software tienen como objetivo presentar un conjunto de técnicas tradicionales y modernas de modelado de sistemas que permitan desarrollar software de calidad, incluyendo heurísticas de construcción y criterios de comparación de modelos de sistemas.



## DESARROLLO DE ACTIVIDAD

### Modelo de ciclo de vida de un software

Los modelos nos permiten establecer una metodología que nos servirá de guía para validar todas las partes de nuestro proyecto. A continuación, vamos a ver cuáles son los distintos modelos que se utilizan en el desarrollo y la preparación de un software.

#### 1- Modelo en cascada

El modelo en cascada es un método de gestión que divide un proyecto en distintas fases secuenciales. Todas ellas funcionan de forma lineal, es decir, que cada parte del proyecto se completa antes de empezar con la siguiente. Este modelo es simple y fácil de usar, ya que todo está bien organizado y las fases no pueden mezclarse entre sí.

#### 2- Modelo en V

Este modelo, que está inspirado en el modelo en cascada, se basa en la gestión de proyectos de Fase descendente: Tareas de diseño y desarrollo.

Fase ascendente: Control de calidad.

#### 3- Modelo de prototipos

El modelo de prototipo permite al usuario obtener una visión previa de las principales características del software. Debe ser construido en poco tiempo y la aplicación representará los aspectos del proyecto que serán visibles para el cliente final.

Una vez testeada por los usuarios, aparecerán necesidades que se habían pasado por alto y esto conlleva a la realización de nuevas versiones hasta que se desarrolle el sistema o producto final.

#### 4- Modelo en espiral

El modelo de desarrollo en espiral se organiza en distintas fases. La espiral conforma un conjunto de actividades, en la que cada bucle o iteración representa un conjunto. En un primer momento, se definen los objetivos con el fin de empezar con la fase de desarrollo. A continuación, se evalúan las posibles mejoras, finalizando con la fase de mantenimiento.

#### 5- Modelo de desarrollo incremental

El modelo incremental se diferencia por dividir sus tareas en iteraciones, trabajando objetivos en pequeños tramos específicos. Estas iteraciones permiten una fácil administración y están sujetas a cambios y modificaciones según las necesidades que puedan ir surgiendo. Las herramientas más conocidas que utilizan este tipo de modelo de gestión de proyectos de software son Scrum y Kanban, también llamadas Metodologías Ágiles.



## Métodos Ágiles

Los métodos ágiles plantean métodos de gestión de proyectos menos rígidos, donde la interacción del cliente es clave. Estos métodos mejoran enormemente la productividad y adquieren las siguientes características:

Entregas frecuentes y revisión del trabajo por pasos.  
Adaptación a posibles cambios tras recibir la interacción del cliente.  
Organización de reuniones, donde se plantean avances y se hace balance de los resultados.  
Mejoras del proyecto de forma continua.

### 1- Scrum

El Método Scrum se caracteriza en trabajar por ciclos o Sprints. Es una metodología que exige equipos multidisciplinares, donde cada miembro del equipo puede cumplir varias tareas. Este método consta de una jerarquía de roles, el equipo se reúne diariamente con el fin de aunar criterios y realizar las adaptaciones necesarias.

### 2- Kanban

En el método Kanban no existen roles de jerarquía, cada miembro del equipo cumple con sus tareas concretas. No se trabaja por Sprints, ya que el flujo de trabajo es continuo. En Kanban los equipos están formados por especialistas, eso permite maximizar la eficiencia del proyecto.

## INFOGRAFIA

