

METODOLOGIA	RUP	SCRUM	XP
OBJETIVO	su objetivo es asegurar la produccion del software de alta y de mayor calidad para satisfacer las necesidades del los usuarios que tiene un cumplimiento al final dentro de un limite de tiempo y presupuesto previsible.	Maximizar el retorno de la inversion para su empresa, se basa en construir primero la funcionalidad de mayor valor para el cliente y en los principios de la inspeccion continua, adptacion, autogestion e innovacion.	aumentar la productividad a la hora de desarrollar programas, busqueda de un metodo sencillo aplicando el sentido comun.
ENTREGABLES	1- ENTREGABLES FASE DE INICIO 1) Descripcion general del problema 2) objetivo general 3) objetivo especificos 4) , alcances y limites del sistema 5) diagramas de caso de uso preliminares 6) diagrama de caso de uso preliminar diagrama de clases preliminar 7) planeacion y cronograma del proyecto.	1- ENTREGABLES FASE DE INICIO 1) portada 2) introduccion 3) Antecedentes 4) descripcion 5) arquitectura y diseño 6) product backlog 7) primer sprint backlog, anexo, primera aproximacion de la base de datos (opcional)	1- ENTREGABLES FASE DE INICIO 1) portada 2) indice 3) objetivos 4) historia de los usuarios 5) cronograma de actividades 6) descripcion y bosquejo del sistema 7) arquitectura
	2do. ENTREGABLE FASE DE ELABORACION 1) actualizacion diagramas de caso de uso junto a sus plantillas 2) descripcion y justificacion de la arquitectura del sistema 3) diagramas de clases 4) diagramas entidad-relacion y relacional 5) esquemas esteticos de las pantallas basicas 6) correcciones de la etapa anterior 7) actualizacion de la etapa anterior 8) actualizacion de la planeacion y cronograma del proyecto.	2do. ENTREGABLE 1) portada 2) backlog product 3) backlog sprint del sprint que recién termino 4) reportes (resorte del sprint review meeting, resorte del sprint retrospective) 5) burndown charts 6) una version "beta" o demo del sistema.	2do. ENTREGABLE 1) portada 2) indice 3) entrega de base de datos 4) entrega de modulos 5) descripcion de modulos entregados
	3er. ENTREGABLE FASE DE CONSTRUCCION 1) software del sistema 2) manual de usuario 3) correcciones de la etapa anterior 4) version actualizada del cronograma del proyecto.	3er. ENTREGABLE 1) portada 2) descripcion del software 3) requerimientos del sistema 4) backlog product 5) backlog sprint del sprint que recién termino 6) reportes (resorte del sprint review meeting, resorte del sprint retrospective) 7) burndown charts 8, anexos (manual de usuario, CD/DVD).	3er. ENTREGABLE 1) portada 2) indice 3) entrega de modulos faltantes 4) descripcion de modulos faltantes 5) manual de usuario 6) horas reales vs horas planeadas 7) cronograma real vrs cronograma planificado.
CARACTERISTICAS	1) asignacion de tareas y responsabilidades. 2) metodo interactivo 3) administracion de requisitos 4) uso de arquitectura basada en componentes faciles de instalar, mantener y de facil complementacion con otros perifericos. 5) control de cambios 6) control y prueba de calidad del software.	1) modelo de referencia que define un conjunto de practicas y roles punto para definir el proceso de desarrollo que se ejecutara en un proyecto. 2) equipos auto organizados, 3) comunicacion verbal entre el equipo 4) disciplinas involucradas en el proyecto 5) facil de aprender 6) poco esfuerzo.	1) desarrollo interactivo e incremental 2) pruebas unitarias o continuas 3) programacion en parejas 4) frecuente interaccion del equipo de programacion con el cliente o usuario 5) correccion de todos los errores antes de añadir nueva funcionalidad 6) refactorizacion del codigo 7) propiedad del codigo compartida 8) simplicidad en el codigo.