

PROYECTO EN EQUIPO

RUP O PUD

Integrantes:

Juan Jiménez

Sahid Bosquez

Lander Sánchez

Equipo: 5

INTRODUCCIÓN:

Existen muchos Marcos de trabajo que tienen que ver con el ciclo de vida de desarrollo de software, por lo que existe un sinfín de modelos especificados por muchas empresas para el desarrollo de productos estos productos software

Debido a muchas variables esto es muy difícil de cumplir por parte de los desarrolladores. Pero se han desarrollado muchos métodos que hacen que el producto software se entregue con mayor rapidez, aquí entran las metodologías ágiles.

METODOLOGÍA RUP/UML

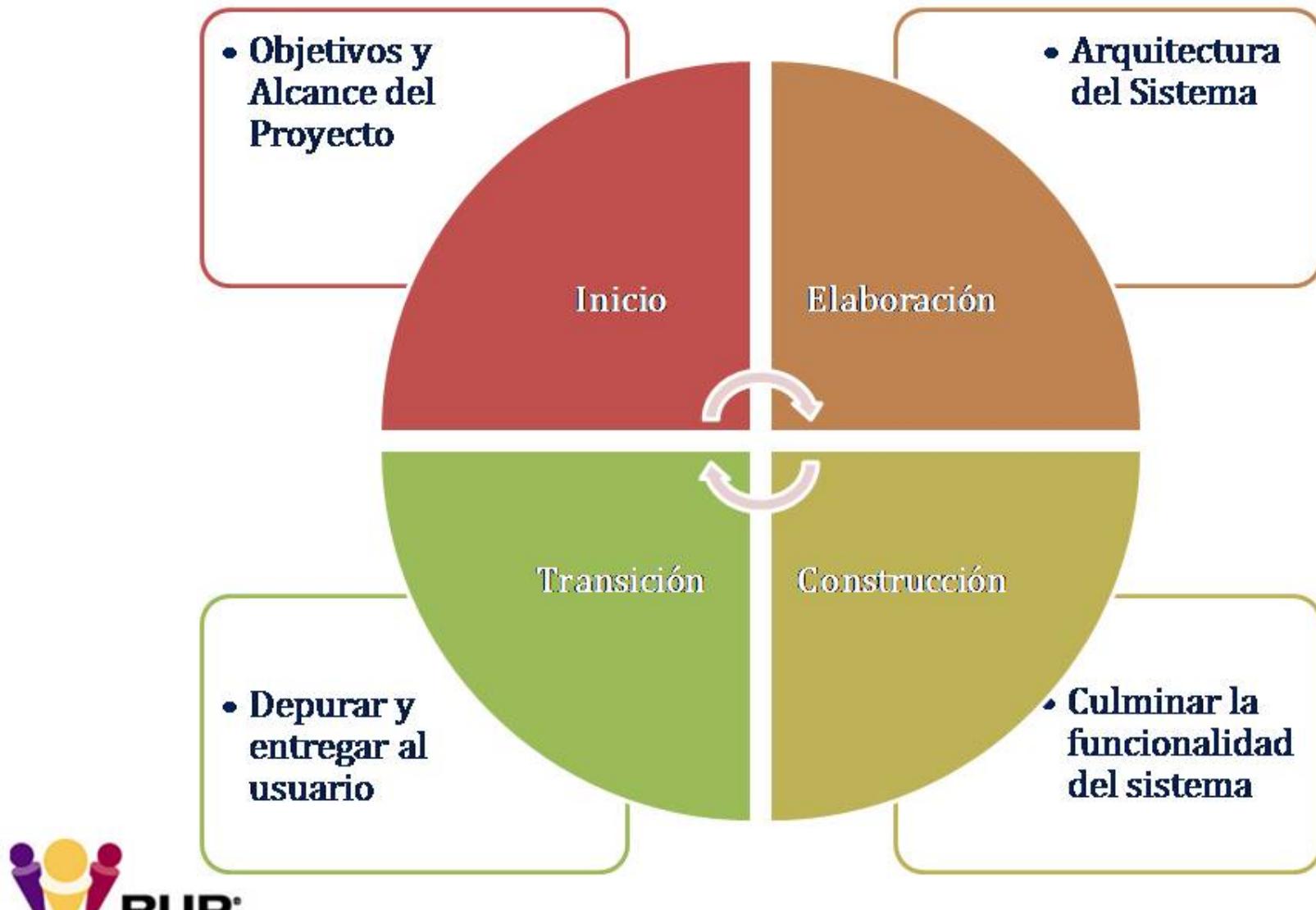


*Marina Palacios
Keiter Castro*

El problema del desarrollo del Software se reduce a la dificultad que afrontan los desarrolladores para coordinar las múltiples cadenas de trabajo de un gran proyecto de software. Para solucionar este problema los desarrolladores necesitan una forma coordinada de trabajar, necesitan un proceso que integre las múltiples facetas del desarrollador, necesitan un método común que:

- Proporcione una guía para ordenar las actividades de un equipo
- Dirija las tareas de cada desarrollador por separado y del equipo como un todo
- Especifique los artefactos que deben desarrollarse
- Ofrezca criterios para el control y la medición de los productos y actividades del proyecto

Fases del Método RUP



LAS 4 P EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE Y PRINCIPIOS CLAVE:

PERSONAS:

- Actores Principales: Arquitectos, desarrolladores, ingenieros de prueba y personal de gestión.
- Involucrados: Usuarios, clientes y otros interesados.
- Importancia: Las personas son cruciales en todo el ciclo de vida del desarrollo de software, desde la financiación hasta el beneficio del producto. El proceso debe orientarse para funcionar eficientemente para quienes lo utilizan.

PROYECTO:

- Definición: Elemento organizativo que gestiona el desarrollo de software.
- Resultado: Genera versiones del producto a lo largo del ciclo de vida.
- Enfasis: El primer proyecto, a veces llamado Green Field Project, crea el sistema inicial para la presentación y gestión del proyecto.

LAS 4 P EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE Y PRINCIPIOS CLAVE:

PRODUCTO:

- Artefactos: Incluye modelos, código fuente, ejecutables y documentación.
- Visión Ampliada: El producto no se limita al código; es un sistema completo que abarca todos los artefactos necesarios para ser comprendido por máquinas, trabajadores y otros interesados.

PROCESO:

- Definición: Conjunto completo de actividades para transformar requisitos en producto.
- Características: Es una plantilla para la creación de proyectos.
- Automatización: Se apoya en herramientas, software utilizado para automatizar las actividades definidas en el proceso.

PRINCIPIOS CLAVE:

Los proyectos construyen el producto, generando versiones a lo largo del ciclo de vida.

El producto va más allá del código, abarcando todos los artefactos necesarios para su comprensión.

Un proceso eficiente guía el desarrollo y se apoya en herramientas para automatizar actividades.

Las personas son esenciales en todas las etapas, desde la financiación hasta la utilización y beneficio del producto.

EL PROCESO DIRIGE LOS PROYECTOS:

En el Proceso Unificado Racional (RUP), un "proceso" hace referencia a un contexto que sirve como plantilla reutilizable para crear instancias, similar a una clase en la programación orientada a objetos. Un proceso abarca no solo el ciclo inicial de desarrollo, sino también ciclos posteriores, adaptándose a cambios incrementales en los requisitos y artefactos en versiones futuras.

LAS HERRAMIENTAS SON ESENCIALES EN EL PROCESO

Las herramientas son fundamentales en el desarrollo de software moderno, siendo impensable desarrollar software sin su apoyo. Estas automatizan procesos, mantienen la estructura, gestionan información y guían a lo largo del desarrollo. Influencian fuertemente el proceso, abarcando desde el diseño de diagramas hasta pruebas, gestión de proyectos y recursos, permitiendo la automatización de diversas etapas del desarrollo de software.



**GRACIAS
POR SU ATENCIÒN**