

CICLO DE VIDA DE UN SOFTWARE (FASES DE DESARROLLO)



PLANIFICACIÓN

La etapa de planificación consta de realizar tareas como:

- la determinación del ámbito del proyecto.
- la realización de un estudio de viabilidad.
- el análisis de los riesgos asociados.
- la estimación del coste del proyecto.
- su planificación temporal y la asignación de recursos a las diferentes etapas del proyecto.

ANÁLISIS

La etapa de análisis corresponde al proceso a través del cual se intenta descubrir qué es lo que realmente se necesita y se llega a una comprensión adecuada de los requerimientos del sistema (las características que el sistema debe poseer).



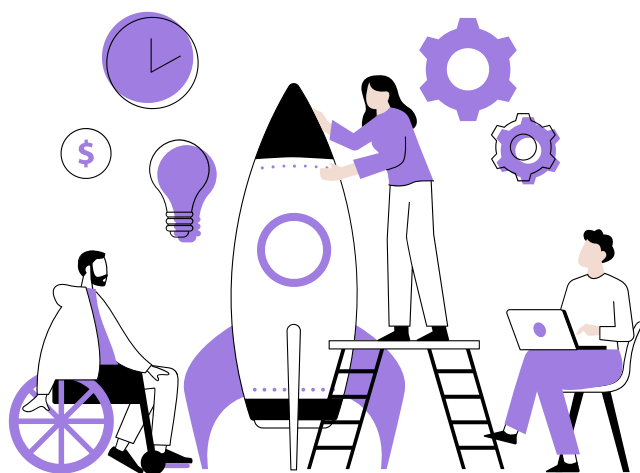
DISEÑO

La etapa de diseño estudia posibles opciones de implementación para el software que hay que construir, así como decidir la estructura general del mismo. El diseño es una etapa compleja y su proceso debe realizarse de manera iterativa.



IMPLEMENTACIÓN

La etapa de implementación consta de elegir las herramientas adecuadas, un entorno de desarrollo que facilite el trabajo y un lenguaje de programación apropiado para el tipo de software a construir. Esta elección dependerá del entorno en el que el software deba funcionar.



CICLO DE VIDA DE UN SOFTWARE (FASES DE DESARROLLO)



PRUEBAS

La etapa de diseño consiste de detectar los fallos cometidos en las etapas anteriores para corregirlos. Por supuesto, lo ideal es hacerlo antes de que el usuario final se los encuentre.

INSTALACIÓN

La etapa de instalación consiste de poner el software en funcionamiento, por lo que hay que planificar el entorno teniendo en cuenta las dependencias existentes entre los diferentes componentes del mismo.



USO Y MANTENIMIENTO

La etapa de mantenimiento consiste en:

- Eliminar los defectos detectados durante su vida útil (mantenimiento correctivo).
- Adaptarlo a nuevas necesidades (mantenimiento adaptativo).
- Añadirle nuevas funcionalidades (mantenimiento perfectivo).

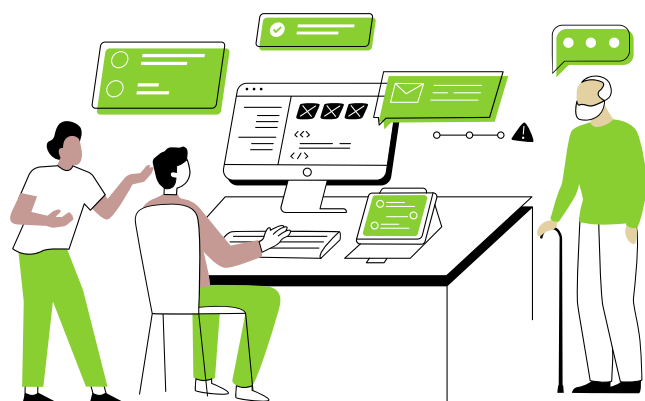


CICLO DE VIDA DE UN SOFTWARE (MODELO EN CASCADA)



DISEÑO DEL SISTEMA Y DEL SOFTWARE

El proceso de diseño divide los requerimientos en sistemas hardware y software. Establece una arquitectura completa del sistema.



INTEGRACION Y PRUEBA DEL SISTEMA

los programas o las unidades individuales de programas se integran y prueban como un sistema completo para asegurar que se cumplan los requerimientos del software después de las pruebas se entrega al cliente.

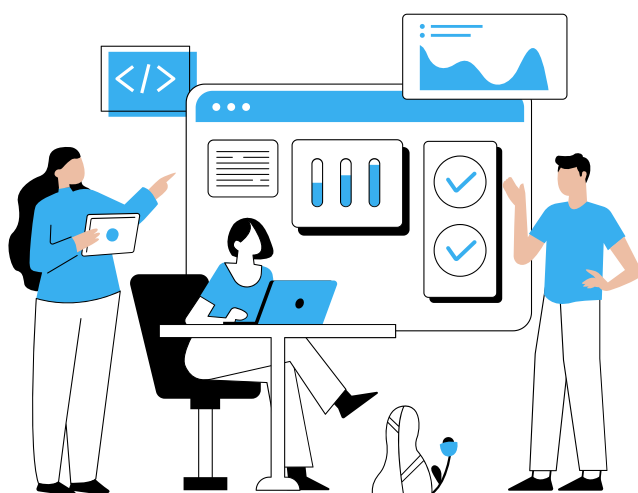


INFOGRAFIA "CICLO DE VIDA DE UN SOFTWARE"

Materia: Fundamentos de ingeniería de software
Docente: José Alfredo Román Cruz
Alumna: Brenda Primavera Santos Muñoz
No.Control: 16161436

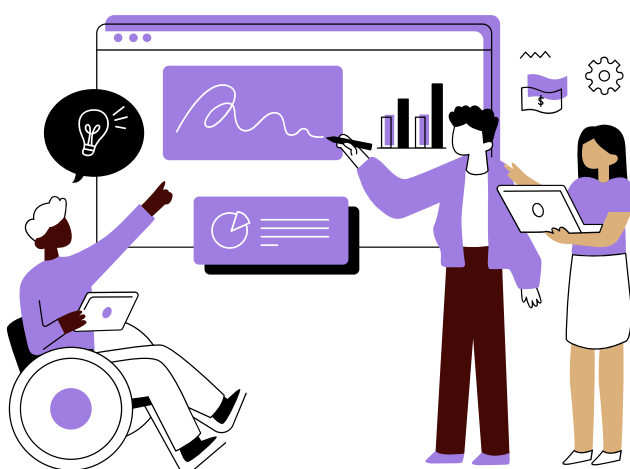
ANALISIS Y DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS

los servicios restricciones y metas se definen en detalle y sirven como especificación del sistema.



IMPLEMENTACIÓN Y PRUEBA DE UNIDADES

Durante esta etapa, el diseño del software se lleva a cabo como un conjunto o unidades de programa, la cual implica verificar que cada una cumpla su función.



FUNCIONAMIENTO Y REQUERIMIENTO

Por lo general es la fase mas larga del ciclo.el sistema se instala y se pone en funcionamiento practico y con ello corregir errores no descubiertos anteriormente.mejorar la implementacion de las unidades del sistema y resaltar servicios a la vez que se descubran nuevos requerimientos.



BIBLIOGRAFÍA

- Somerville, I. (2005). Procesos del Software. En I. Somerville, INGENIERIA DEL SOFTWARE (págs. 61-63). Madrid, España: Pearson Educación, S.A.
- Ungoti Innovating Ideas. (01 de febrero de 2021). Ungoti. Obtenido de Ungoti: <https://ungoti.com/es/soluciones/desarrollo-de-software/sdlc/>
- http://www.cua.uam.mx/pdfs/conoce/libroselec/Notas_Analisis_Requerimiento.pdf
- <https://intelequia.com/blog/post/2083/ciclo-de-vida-del-software-todo-lo-que-necesitas-saber>