



**"Año del Bicentenario del Perú: 200  
años de Independencia"**

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS**



# **MÉTODOS DE DESARROLLO DE SISTEMAS DINÁMICOS**

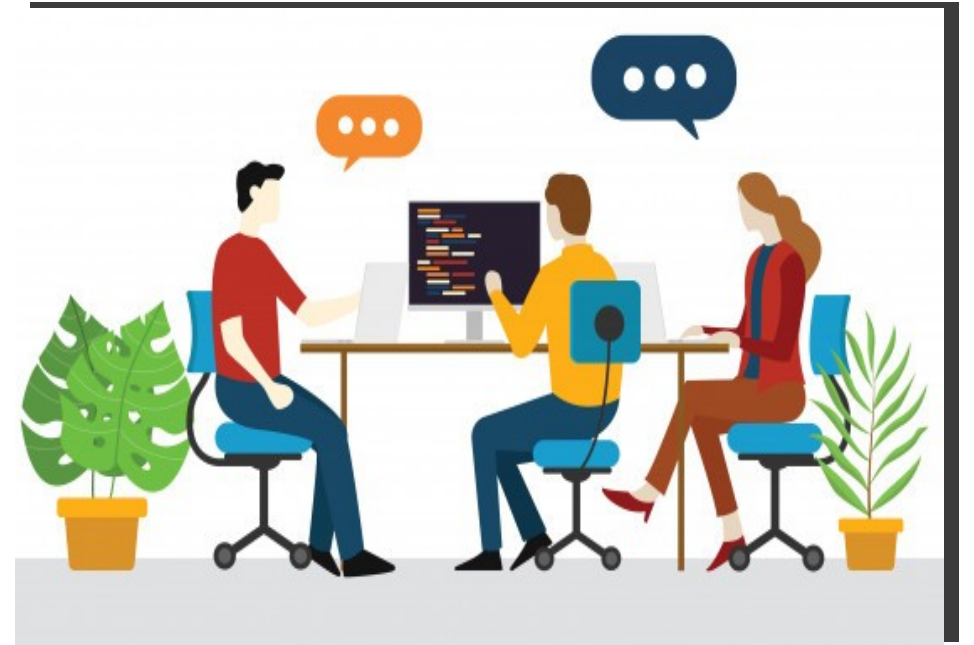
**DOCENTE:** **ING.** PANIAGUA GALLEGOS VICTOR ALFREDO

**INTEGRANTES:**

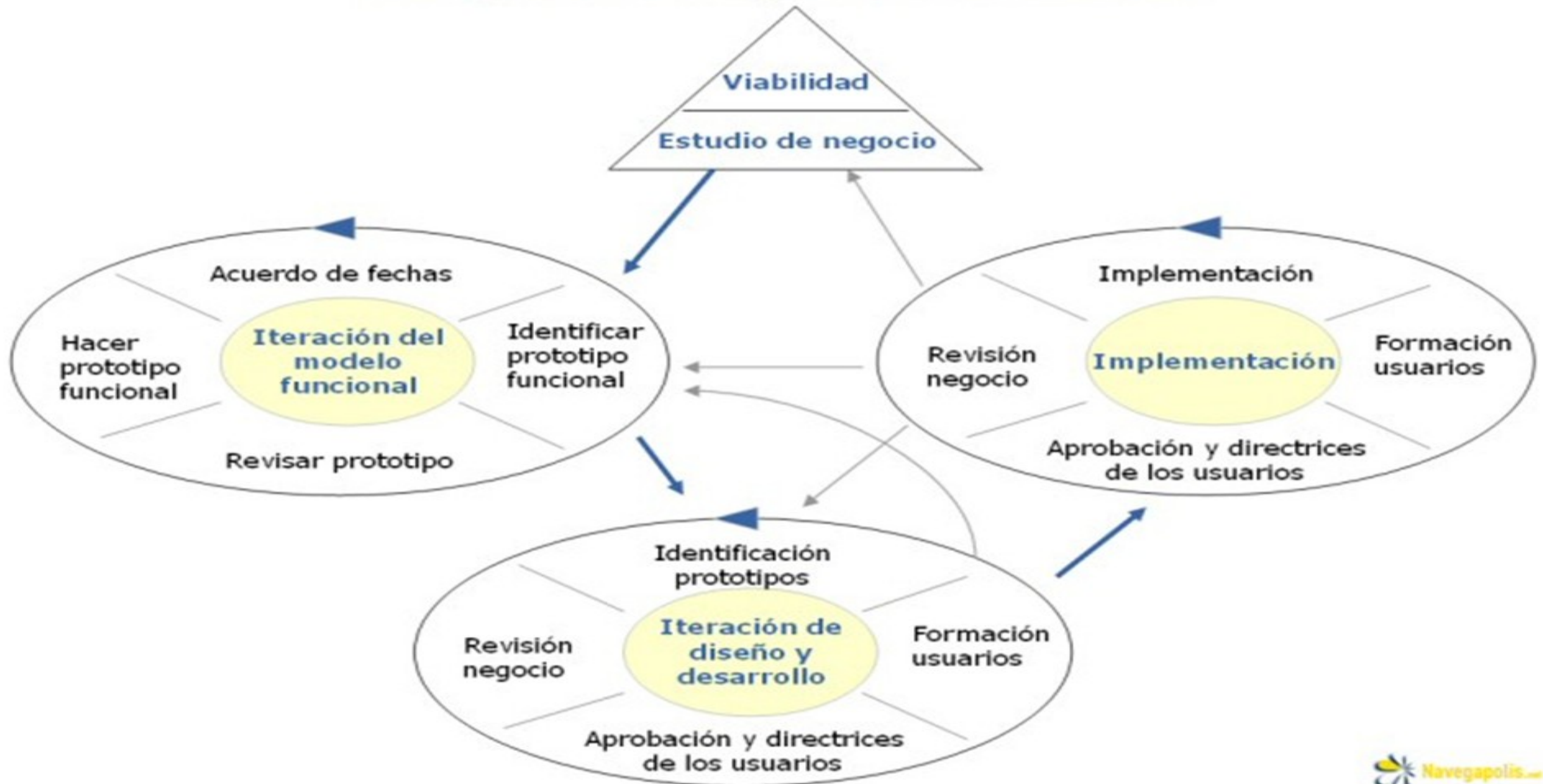
- ✓ PUCLLA QUISPE, STACY HESSEL
- ✓ JAEN ARCE, LIDIA CELESTE

# ¿QUÉ ES DSDM?

- El Método de Desarrollo de Sistemas dinámico (DSDM) es una metodología de desarrollo de software originalmente basado en la metodología de Desarrollo de Aplicación Rápida.
- DSDM es un acercamiento reiterativo e incremental que acentúa el involucramiento del usuario continuo.
- Su meta es entregar los sistemas del software a tiempo y en el presupuesto mientras ajustando para los requisitos cambiantes a lo largo del proceso de desarrollo.
- DSDM es uno de varios métodos Ágiles para el software en vías de desarrollo, y forma una parte de la Alianza Ágil.



# Diagrama de procesos DSDM





**COMUNICACIÓN CON  
EL CLIENTE**

## **FASE DE CICLO DE VIDA**

### **❖ ESTUDIO DE VIABILIDAD Y DE NEGOCIO**

- ❖ Las dos primeras fases son secuenciales
- ❖ Estudio de viabilidad
  - cálculo de costes.
  - ver si es técnicamente viable.
  - asegurándose que DSDM sea el enfoque adecuado.
- ❖ Estudio de negocios
  - modelado de proceso del negocio.
  - fuerte colaboración cliente - equipo de desarrollo.



- Iteración funcional del modelo e iteración de diseño y construcción.
  - iteración funcional del modelo  
refinar aspectos  
funcionales.
  - iteración de diseño y construcción, el producto se vuelve apto para los usuarios



# IMPLEMENTACIÓN

Implementación, mantenimiento, revisión y aceptación de usuarios , y revisión del negocio.

❖ al final puede ocurrir:

1. falta una parte técnica iteración de diseño y construcción
2. se ha descubierto una nueva funcionalidad estudio del negocio
3. falta una funcionalidad secundaria iteración funcional del modelo
4. todos los requerimientos cumplidos fin.



# LOS PRINCIPIOS

## Hay 9 principios

- Involucrar al Cliente .
- Equipo con Toma de Decisiones.
- Entrega Frecuente de Productos.
- Entregar un Sistema que Satisface las Actuales Necesidades del Negocio.
- El Desarrollo es Iterativo e Incremental.





- Cambios son Reversibles.
- Alcance y Requerimientos.
- Probando se lleva a cabo a lo largo del vida-ciclo.
- Comunicación y Cooperación .



# LOS PAPELES EN DSDM

Los papeles son:

- El Patrocinador Ejecutivo.
- Visionario.
- Embajador Usuario.
- Consejero Usuario.
- Gerente del proyecto





- Técnico                      Coordinador Responsable.
- Líder del Equipo.
- Diseñador Intérprete.
- El Verificador.
- Escriba Responsable.
- El Facilitador Responsable.

# LOS ROLES

- Patrocinador Ejecutivo
- Visionario
- Embajador de Usuario
- Asesor de Usuario
- Gerente del Proyecto
- Coordinador Técnico
- Jefe de Equipo
- Escribano
- Roles de Especialistas



# VENTAJAS

- Permite realizar cambios fácilmente.
- Disminuye el tiempo y el costo de los proyectos.
- Permite la reutilización de las aplicaciones a través de los módulos existentes.

# DESVENTAJAS

- Requiere que se complemente la iteración con la funcionalidad suficiente para que así inicie la siguiente fase.
- No es una metodología común y algo difícil de entender



# CONCLUSIÓN

- Elegir un software, el proveedor y la tecnología adecuados se vuelven mucho más fácil cuando define objetivos claros y la implementación de cualquier solución se vuelve más fluida con menos puntos problemáticos.

GRACIA

S