



Instituto Politecnico Nacional



ESCOM “ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO”

ANÁLISIS Y DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS

AUP: AGILE UNIFIED PROCESS

PROFE: Reyna Melara Abarca

ALUMMNO: Rojas Alvarado Luis Enrique

CORREO: Irojase1@hotmail.com

GRUPO: 2CM9

- 1) Lo que se ha mencionado sobre el ciclo de vida de desarrollo de sistemas de software y su relación con una metodología ágil.

Como bien se sabe, los sistemas de software tienen un ciclo de vida, desde que se planea hasta que se entrega. Se define, se elabora, se construye y en la transición se refiere a las pruebas de usuario y el desarrollo del sistema como tal.

Se relaciona con la metodología ágil en el sentido de que se desarrolla un cronograma en el cual se agregan las disciplinas como lo son en trabajo de modelaje, los requerimientos, el análisis y diseño, la implementación, pruebas, representación del proyecto, y ambientación. En dónde se le da un tiempo específico a cada uno de esos campos para completar las fases.

- 2) ¿En que cambia el RUP al AUP?

En cuanto a las disciplinas que se manejarán en el cronograma se refiere, es que en el RUP tiene el modelado, requerimientos, análisis y diseño, implementación, pruebas, despliegue, configuración y administración de cambios, administración del proyecto, ambientación. Y en el AUP se tiene, el modelado, la implementación, las pruebas, despliegue, administración de configuración, administración de proyecto, y la ambientación. Son menos disciplinas, lo que quiere decir que se saltan algunos pasos para que el desarrollo del proyecto sea más sencillo sin dejar de darle la importancia merecida a cada una de las disciplinas que maneja cada UP.

- 3) La elaboración de su proyecto de desarrollo de sistema de software y el modo de organizar el trabajo, ¿Cómo usaría su equipo AUP?

Nuestro equipo utilizaría AUP en la forma de administrar el tiempo, puesto que si utilizáramos RUP tendríamos que abarcar más disciplinas e invertir más tiempo en completarlas. Así que usando AUP nos ajustaría el tiempo al que tenemos puesto que tenemos que terminar un proyecto en menos de 6 meses e implementarlo con éste esquema nos facilita la percepción de cuanto es lo que nos tenemos que tardar definiendo nuestro proyecto, elaborándolo, construyéndolo y por último probarlo como usuarios.