**Evaluación Final de PID**

***Equipo 4***

**Introducción**

**Desarrollo**

El objetivo fundamental con el que se realiza esta variación en AUP a nivel institucional se debe a la no existencia de una metodología de software universal, por tanto, es una variación con el fin de adaptar esta metodología al ciclo de vida definido para la actividad productiva de la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI).

Para comprender los cambios y conocer donde radican las modificaciones y en qué consisten se debe partir de las características de la AUP, la cual consta de 4 fases, estas son:

* Inicio,
* Elaboración,
* Construcción y
* Transición.

Define 7 disciplinas que abarcan desde

* Modelo,
* Implementación,
* Prueba,
* Despliegue,
* Gestión de configuración,
* Gestión de proyectos, hasta
* Entorno.

Los 9 roles de esta metodología son:

* Administrador de Proyecto,
* Ingeniero de Procesos,
* Desarrollador,
* Administrador de Base de Datos,
* Modelador Ágil,
* Administrador de la configuración,
* Stakeholders o Partes Interesadas,
* Administrador de Pruebas y Probador.

En la AUP-Variante UCI

* Se mantiene la fase de Inicio, pero se modifica su objetivo, aquí se llevan a cabo las actividades relacionadas con la planeación del proyecto. En esta fase se realiza un estudio inicial de la organización cliente que permite obtener información fundamental acerca del alcance del proyecto, realizar estimaciones de tiempo, esfuerzo y costo y decidir si se ejecuta o no el proyecto.
* La Elaboración, Construcción y Transición se unen en una sola llamada Ejecución en la cual se ejecutan las actividades requeridas para desarrollar el software, incluyendo el ajuste de los planes del proyecto considerando los requisitos y la arquitectura.
* Se le agrega la fase Cierre en la que se analizan tanto los resultados del proyecto como su ejecución y se realizan las actividades formales de cierre del proyecto.

Las disciplinas definidas en esta variante a diferencia de la AUP son:

* Modelado de negocio, destinada a la comprensión los procesos de negocio, y el análisis de lo que es realizable y lo que no. En este modelado se utilizan 3 variantes, Casos de Uso del Negocio (CUN), Descripción de Proceso de Negocio (DPN) y Modelo Conceptual (MC).
* Requisitos. Consiste en desarrollar un modelo del sistema que se va a construir. Esta disciplina comprende la administración y gestión de los requisitos funcionales y no funcionales del producto. Existen tres formas de encapsular los requisitos [Casos de Uso del Sistema (CUS), Historias de usuario (HU) y Descripción de requisitos por proceso (DRP).

Es importante conocer que estos requisitos se agrupan en 4 escenarios que se condicionan por el Modelado de Negocio.

* Análisis y Diseño. En esta disciplina se modela el sistema y su forma (incluida su arquitectura) para que soporte todos los requisitos, incluyendo los requisitos no funcionales.
* Implementación. Se construye el sistema a partir de los resultados del análisis y el diseño.
* Pruebas internas. En esta disciplina se verifica el resultado de la implementación probando cada construcción, incluyendo tanto las construcciones internas como intermedias, así como las versiones finales a ser liberadas.
* Pruebas de liberación. Pruebas diseñadas y ejecutadas por una entidad certificadora de la calidad externa, a todos los entregables de los proyectos antes de ser entregados al cliente para su aceptación.
* Pruebas de aceptación. Es la prueba final antes del despliegue del sistema. Su objetivo es verificar que el software está listo y que puede ser usado por usuarios finales para ejecutar aquellas funciones y tareas para las cuales el software fue construido.
* La Gestión de Configuración, la Gestión de Proyecto y Entorno, disciplinas de AUP, ahora en AUP-Variación UCI, se cubren con áreas de Procesos, los cuales son, PP, PMC, y CM. Estas son áreas de procesos de gestión y soporte propuestas por CMMIDEV v 1.3, un modelo para la mejora y evaluación de procesos para el desarrollo, mantenimiento y operación de sistemas de software.

Conclusiones

Bibliografía