**Temas análisis de software**

**Modelos de desarrollo**

***Modelo en Cascada***

El modelo de la cascada, a veces llamado **ciclo de vida clásico** sugiere un **enfoque sistemático y secuencial** para el desarrollo del software, que comienza con la **especificación de los requerimientos** por parte del cliente y avanza a través de **planeación, modelado, construcción y despliegue**, para concluir con el apoyo del software terminado.

* Hay veces en las que **los requerimientos para cierto problema** se comprenden bien: Cuando el trabajo desde la **comunicación hasta el despliegue** fluye en forma razonablemente **lineal**.
* En ocasiones deben hacerse **adaptaciones o mejoras** bien definidas a un **sistema ya existente** (por ejemplo, una adaptación para **software de contabilidad** que es obligatorio hacer debido a cambios en las regulaciones gubernamentales).
* También ocurre en **cierto número limitado** de **nuevos esfuerzos de desarrollo**, pero sólo cuando los **requerimientos están bien definidos y tienen una estabilidad razonable.**

***Modelo en Espiral***

Se acopla con la naturaleza **iterativa** de hacer prototipos con los aspectos **controlados y sistémicos** del modelo de cascada.

Tiene el potencial para hacer un **desarrollo rápido de versiones** cada vez más completas. Describe el modelo de la siguiente manera:

Diagrama, Dibujo de ingeniería

Descripción generada automáticamente

***Modelo ágil –va de la mano con el modelo en espiral.***

* La agilidad se ha convertido en la palabra mágica de hoy para describir un proceso del software moderno. Todos son ágiles. Un equipo ágil es diestro y capaz de responder de manera apropiada a los cambios.
* Deben introducirse apoyos para el cambio en todo lo que se haga en el software; en ocasiones se hace porque es el alma y corazón de éste. Un equipo ágil reconoce que el software es desarrollado por individuos que trabajan en equipo, y que su capacidad, su habilidad para colaborar, es el fundamento para el éxito del proyecto.

***Modelo de desarrollo scrum***

(Nombre que proviene de cierta jugada que tiene lugar durante un partido de rugby)

* Es un modo de desarrollo adaptable
* Orientado a las personas, más que a los procesos.
* Emplea el modelo de construcción incremental basado en iteraciones y revisiones.
* El desarrollo de software se realiza mediante iteraciones, denominadas Sprints, con una duración de 30 días. El resultado de cada Sprint es un incremento ejecutable que se muestra al cliente.
* La realización de reuniones a lo largo del proyecto, entre ellas se destaca la diaria del equipo de desarrollo, con una duración aproximada de 15 minutos y con miras a la coordinación e integración de actividades.

Diagrama, Dibujo de ingeniería

Descripción generada automáticamente