**Modelos de ciclo de vida**

Jose Angel Garcia Gomez A01745865

* Describe gráficamente y textualmente cada uno de los modelos de desarrollo seleccionados.
* Describe amplia y claramente las ventajas y desventajas de cada uno de los modelos de desarrollo seleccionados.
* Describe claramente cuándo utilizar cada uno de los modelos de desarrollo seleccionados.

Modelos: Cascada, Incremental, Prototipos, Espiral (No lo vimos), RUP (No lo vimos) , Programación Extrema (XP) y SCRUM.

|  | Cascada | Incremental | Prototipos | Programación Extrema (XP) | SCRUM |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Descripción del modelo | Se basa en un plan, se tiene que hacer secuencialmente. | Se basa en hacer una implementación inicial para luego mejorarla. | Se basa en la reutilización de código. | Se desarrollan varias tareas a la vez, se programa en pares y el usuario interviene estrechamente en la especificación de los requerimientos del sistema. | Es un método de trabajo ágil en donde se prioriza el trabajo colaborativo, es primordial la colaboración del cliente |
| Ventajas | Tiene un orden definido y es más sencillo poder organizar al equipo de trabajo por fases. | Toma en cuenta mucho las necesidades y preferencias de los usuarios. | No requiere empezar de 0, hay una gran base de componentes previamente desarrollados en los que se puede basar. | Las tareas se desarrollan y se prueban el mismo día.  Se especifica bien las necesidades del cliente para el sistema | Se reduce el tiempo de desarrollo  El cliente siempre está revisando el producto  Todo el equipo de trabajo estiman de manera conjunta |
| Desventajas | Puede haber retrasos si un desarrollador se atora en una etapa. | Se complica mucho el estimar y realizar un plan para el producto final. | En ciertas circunstancias se tiene que adaptar el código previamente hecho por lo que podrían tener complicaciones | Pueden haber complicaciones si los programadores no se adaptan bien con su compañero de trabajo. | Solo se puede lograr si el cliente está dispuesto a tomar el tiempo que el proyecto demanda.  Los trabajadores no siempre tendrán la personalidad idónea para un trabajo colaborativo. |
| Aplicación | Se aplica cuando se tiene ya un plan bien definido | Se ocupa cuando se tiene una idea preliminar del sistema pero no la idea final. | Se utiliza generalmente cuando no se quiere invertir tanto en el desarrollo o cuando ya hay algo similar desarrollado | Se aplican principalmente cuando se requiere entregar el trabajo de manera urgente. | |