

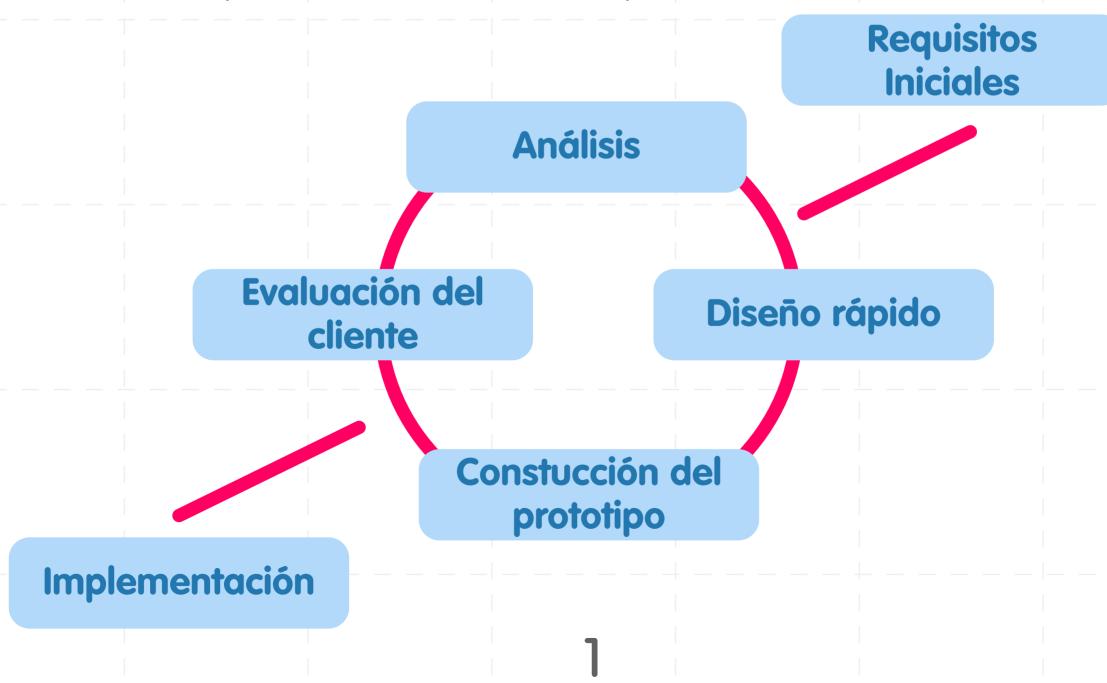
Modelo de ciclo de Vida en Prototipos

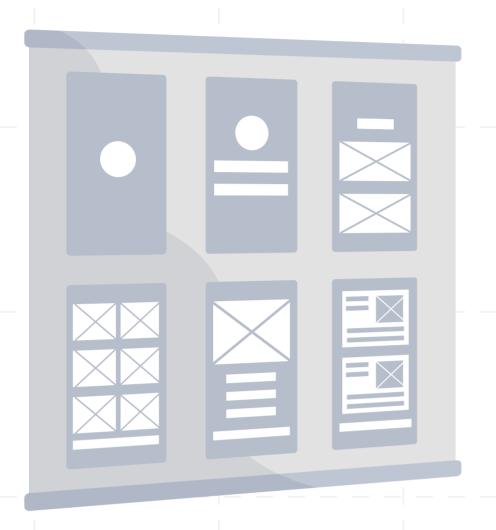


Hola:

El desarrollo por prototipos es un ciclo de vida interesante que plantea unas fases muy diferentes a los otros ciclos de vida. Es muy útil para proyectos novedosos, aunque también tiene sus riesgos.

El ciclo de vida por prototipos fue un ciclo de vida bastante novedoso en su momento. Se basa en la idea de crear versiones parciales o incompletas del software, que evolucionan hasta tener el resultado final. Aquí se capturan algunos requisitos iniciales, pero son muy preliminares porque la idea es pasar a hacer un análisis y un diseño muy rápidos, de manera que se pueda construir un prototipo (una versión incompleta que solo consiste en la parte visual) de algo que pueda ver el cliente y evaluarlo. El cliente a partir de ese esquema, da recomendaciones y se hace de nuevo el ciclo. De nuevo se analiza, puede ser que se hagan cambios o un nuevo diseño rápido completamente diferente, se construye y se vuelve a evaluar. Esto se puede hacer repetidas veces hasta que se pasa a la implementación definitiva de lo que se desea.





En este ciclo de vida un prototipo puede tener diferentes nombres, como: sketch, boceto, mockup o maqueta, aunque no son lo mismo ya que tienen diferente nivel de detalle, pero todos se pueden usar en este ciclo de vida. Algunos serán desechados, aunque otros, los que son más elaborados, pueden servir de base para construir el resto del proyecto.

Ventajas +++

Este ciclo de vida por lo general tiene una gran ventaja, y es que el cliente o el usuario se involucra más en el desarrollo, se siente partícipe y, de hecho, construye con el desarrollador el resultado final y reduce los riesgos asociados a cambios. Esto es muy importante cuando los requisitos son muy variables o estamos en un entorno de mucho cambio.



Desventajas ---

Puede llevar a un análisis o un diseño insuficiente que no sigan buenos principios, especialmente cuando se quiere mostrar algo muy rápido. también puede ser que el ciclo de cambios se extienda cuando el cliente pida cambios y nos quedemos atascados sin poder llegar a una implementación definitiva.

En general, este ciclo es muy pertinente para proyectos que no sean muy riesgosos pero que sí sean muy novedosos, donde los requisitos no están claros ni siquiera para el cliente o usuario y permite que sea construido sobre la marcha.

Ejercicio •

En la actividad se debe realizar dos (2) *mockups* diferentes para el siguiente requisito de un usuario: "Deseo consultar mi horario de clases". Diseñar alternativas de solución en un esquema o bosquejo que supla la necesidad del usuario.

AAISION TIC2022



