# **UD1.1.** Introducción al desarrollo de software

## 1. Introducción

•

•

•

•

Objetivo de la unidad

# 2. Concepto de aplicación informática

## 2.1 ¿Qué es un ordenador?

### 2.1.1 Componentes de un ordenador

- Unidad central de procesamiento (CPU)
- Memoria
- Dispositivos de almacenamiento
- Periféricos de entrada/salida

## 2.2 Concepto de sistema informático

- Hardware
- Software
- Usuarios
- Procedimientos

## 2.3 Concepto de software

## **Tipos de software**

#### Según su función:

- Software de sistema
- Software de aplicación
- Software de desarrollo

#### Según su licencia:

- Software libre
- Software propietario
- Software de código abierto (open source)

# 3. Desarrollo de una aplicación informática

técnicas de ingeniería de

software adecuadas planificarse las fases

metodología tecnología

desarrollo de software proceso

concibe

una idea

eficientes fiables seguros

necesidades

## Coste y complejidad del desarrollo de software

•	COSTA	directo
•	CUSIC	unctio

coste indirecto

coste oculto fallos

0

0

#### 3.1 Fases del desarrollo de software

ciclo de vida software como

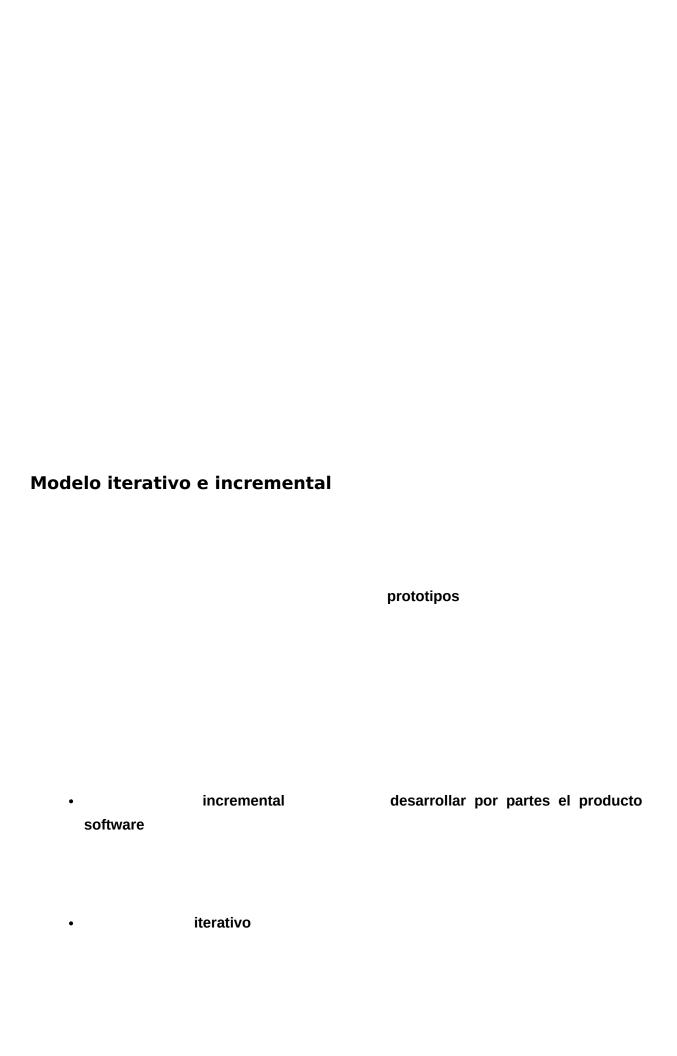
- 1. Análisis
- 2. Diseño
- 3. Implementación
- 4. Pruebas
- 5. Despliegue

	6. Mantenimiento		
	Estas fases pueden solaparse o repetirse dependiendo del enfoque usado.		
Enfoques o modelos de ciclo de vida			
	enfoque modelo de ciclo de vida		

Modelo en cascada

Modelo en cascada con retroalimentación

Modelo en V



# Modelo en espiral

gestión de riesgos

## 3.2 Metodologías de desarrollo

- Metodologías tradicionales o rígidas
- Metodologías ágiles

Metodologías robustas

• Metrica 3

• RUP (Rational Unified Process)
PMBOK (Project Management Body of Knowledge)
Metodologías ágiles
• Scrum
• Kanban
• Extreme Programming (XP)
• Lean Software Development

• SSADM