

1. Clasifica las siguientes características de acuerdo al ciclo de vida al que correspondan (grupos)

Está pensado para proyectos largos, caros y complicados
Enfatiza la documentación de las diferentes fases del proyecto
Los usuarios pueden utilizar los incrementos iniciales como prototipos.
Se obtiene un aprendizaje en cada iteración que es aplicado en el desarrollo del producto
Los periodos de tiempo se miden en semanas más que en meses y el trabajo se realiza de una forma colaborativa.
Mediante este modelo se genera software operativo pero incompleto de forma rápida y en etapas muy tempranas del ciclo de vida.
Se van añadiendo funcionalidades ya planificadas al software.
Máxima implicación del cliente en el proyecto.
Se considera un modelo pobre para proyectos complejos, largos y con riesgo de cambio.
El análisis de riesgos es una de las tareas principales, lo que exige un alto nivel de experiencia de los analistas de riesgos.
Al no ser necesario tener los requisitos definidos desde el principio pueden surgir problemas relacionados con la arquitectura.
Se utiliza en entornos muy cambiantes y con equipos altamente implicados.
Este modelo se suele utilizar en proyectos en los que los requisitos no están del todo claros por parte del usuario, lo que hace necesaria la creación de distintos prototipos para presentarlos y conseguir la conformidad del cliente.
Difícilmente un cliente va a establecer todos los requisitos al principio lo que conllevará cambios y retrasará el proyecto.
Incorpora características del ciclo de vida iterativo e incremental.
Es apropiado para proyectos muy estables y requisitos no cambiantes.

CICLO DE VIDA EN CASCADA	
Enfatiza la documentación de las diferentes fases del proyecto	
Es apropiado para proyectos muy estables y requisitos no cambiantes.	
Se considera un modelo pobre para proyectos complejos, largos y con riesgo de cambio.	
Es apropiado para proyectos muy estables y requisitos no cambiantes.	
Difícilmente un cliente va a establecer todos los requisitos al principio lo que conllevará cambios y retrasará el proyecto.	
CICLO DE VIDA ITERATIVO	
Se obtiene un aprendizaje en cada iteración que es aplicado en el desarrollo del producto.	
Este modelo se suele utilizar en proyectos en los que los requisitos no están del todo claros por parte del usuario, lo que hace necesaria la creación de distintos prototipos para presentarlos y conseguir la conformidad del cliente.	
Este modelo se suele utilizar en proyectos en los que los requisitos no están del todo claros por parte del usuario, lo que hace necesaria la creación de distintos prototipos para presentarlos y conseguir la conformidad del cliente.	
CICLO DE VIDA INCREMENTAL	
Los usuarios pueden utilizar los incrementos iniciales como prototipos.	
Mediante este modelo se genera software operativo pero	

incompleto de forma rápida y en etapas muy tempranas del ciclo de vida.

Se van añadiendo funcionalidades ya planificadas al software.

CICLO DE VIDA EN ESPIRAL

Está pensado para proyectos largos, caros y complicados

Incorpora características del ciclo de vida iterativo e incremental

Se van añadiendo funcionalidades ya planificadas al software

El análisis de riesgos es una de las tareas principales, lo que exige un alto nivel de experiencia de los analistas de riesgos.

CICLO DE VIDA ADAPTATIVOS O ÁGILES

Los periodos de tiempo se miden en semanas más que en meses y el trabajo se realiza de una forma colaborativa.

Máxima implicación del cliente en el proyecto.

Se utiliza en entornos muy cambiantes y con equipos altamente implicados.

