

# TIPOS DE MODELOS DE SOFTWARE

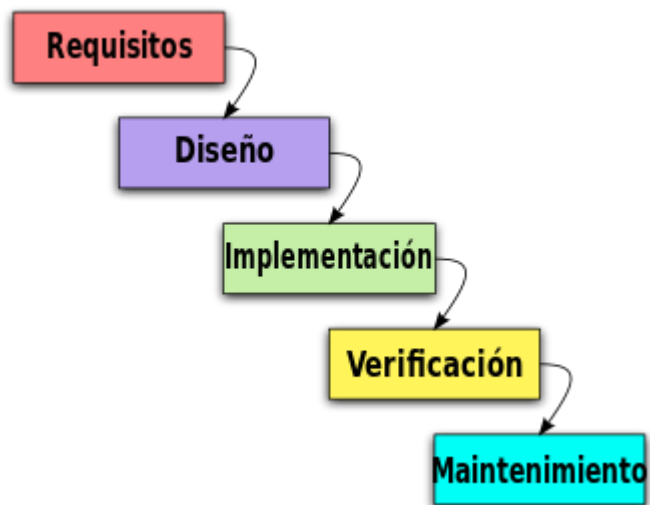


# ÍNDICE

<b>1. Modelo en Cascada</b>	<b>3</b>
<b>2. Modelo con Prototipado</b>	<b>3</b>
<b>3. Modelo Incremental</b>	<b>3</b>
<b>4. Modelo en Espiral</b>	<b>3</b>

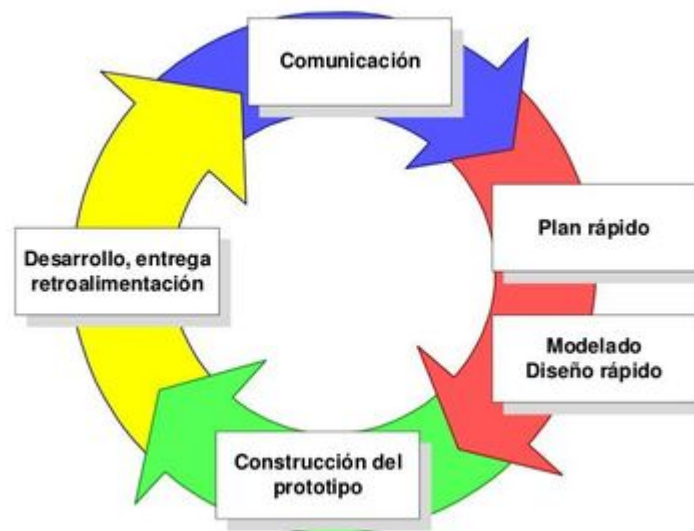
# 1. Modelo en Cascada

El modelo en Cascada, también llamado secuencial o ciclo de vida de un programa, es el enfoque metodológico que ordena rigurosamente las etapas del proceso para el desarrollo de software, de tal forma que el inicio de cada etapa debe esperar a la finalización de la etapa anterior. Al final de cada etapa, el modelo está diseñado para llevar a cabo una revisión final, que se encarga de determinar si el proyecto está listo para avanzar a la siguiente fase. Este fue el primero en originarse y es la base de todos los demás modelos de ciclo de vida.



## 2. Modelo con Prototipado

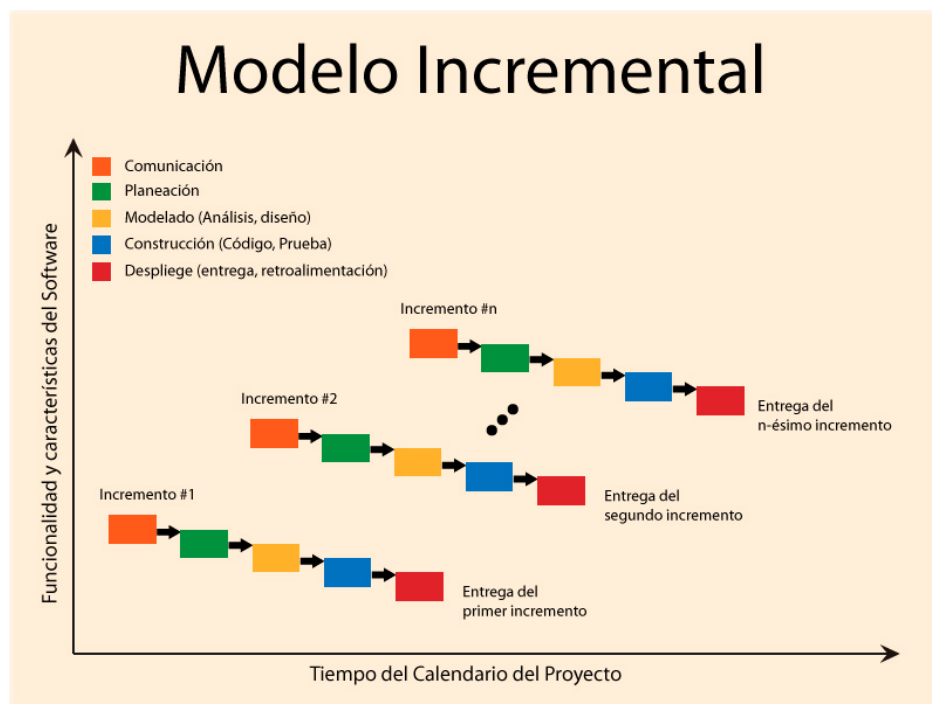
El modelo con Prototipado es un enfoque de desarrollo en el cual se crean versiones preliminares o prototipos del software antes de la implementación completa. Estos prototipos son representaciones funcionales del producto final y se utilizan para obtener retroalimentación temprana de los usuarios y refinar los requisitos del proyecto. Este enfoque es altamente iterativo y flexible, lo que permite adaptar el software a medida que se obtiene retroalimentación directa, lo que lo hace adecuado para proyectos con requisitos cambiantes o poco definidos. El proceso se repite hasta que se logre un diseño satisfactorio antes de la implementación completa.



### 3. Modelo Incremental

El modelo incremental, también llamado desarrollo iterativo y creciente, es un proceso de desarrollo de software creado en respuesta a las debilidades del modelo tradicional de cascada.

Básicamente este modelo de desarrollo, que no es más que un conjunto de tareas agrupadas en pequeñas etapas repetitivas, es uno de los más utilizados en los últimos tiempos, ya que como se relaciona con novedosas estrategias de desarrollo de software y una programación extrema, es empleado en metodologías diversas.



## 4. Modelo en Espiral

El modelo de desarrollo en Espiral es un modelo de ciclo de vida del software definido por primera vez por Barry Boehm en 1986, utilizado generalmente en la ingeniería de software.

Es una combinación entre el modelo waterfall y un modelo por iteraciones. El equipo de desarrollo en espiral comienza con un pequeño conjunto de requisitos y pasa por cada fase de desarrollo para ese conjunto de requisitos. El equipo de desarrollo agrega la funcionalidad para el requerimiento adicional en espirales cada vez mayores, hasta que la aplicación está lista para la fase de producción.

