



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



Alumno: Kevin Efrén Salas Martínez.

Profesor: Eduardo Gallegos Flores.

Materia: Ingeniería de Software. Unidad II TAREAS

Fecha: 2/03/2019

Carrera: Ing. Tecnología de la información y comunicación (TIC's), 4° semestre.

INDICE.

- SESION 1 (ENSAYO)(3-7)

SESION 1 (ENSAYO).

METODOLOGIAS TRADICIONALES VS. METODOLOGIAS AGILES.

Para el desarrollo de un software y a la alta necesidad que los proyectos lleguen al ÉXITO y obtener un producto de gran valor para nuestros clientes. Por eso es importante una metodología robusta que ajuste que cumpla con sus metas, y satisfaga más allá de las necesidades definidas al inicio del proyecto. El éxito del proyecto depende mucho de la metodología escogida por el equipo de trabajo, ya sea tradicional o ágil. [1.1]

METODOLOGIA TRADICIONALES.

Entre las principales metodologías tradicionales tenemos los ya tan conocidos RUP y MSF entre otros, que se centran en llevar una documentación exhaustiva de todo proyecto y centra su atención en cumplir con un plan de proyecto.

La metodología tradicional se enfoca en la documentación, planificación y procesos.

RATIONAL UNIFIED PROCESS (RUP).

Objetivo es asegurar la producción de software de alta calidad que satisfaga los requerimientos de los usuarios finales.

Fases:

- CONCEPCION
- ELABORACION
- CONSTRUCCION
- Transición

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación en calidad fase que permite cambios de objetivo. • Funciona bien en proyectos de innovación. • Es sencillo, ya que sigue los pasos intuitivos. • Seguimiento detallado. 	<ul style="list-style-type: none"> • La evolución de riesgos es compleja • Excesiva flexibilidad para algunos proyectos.

Tabla1.VentajasyDesventajas(RUP).

MICROSOFT SOLUTION FRAMEWORK (MSF).

Es un compendio de las mejoras prácticas en cuanto a administración de proyectos. Es una serie de modelos que pueden adaptarse cualquier proyecto de tecnología de información. [1.2]

Cinco principales Fases:

- Visión y alcances.
- Planificación.
- Desarrollo.
- Estabilización.
- Implantación.

Descripción el contenido de cada una de las fases.

Fase 1: Estrategia y alcance	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración y aprobación del Documento. • Formación del equipo de trabajo y distribución de competencias y
------------------------------	---

	responsabilidades. <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de plan de trabajo • Elaboración de la matriz de riesgos y plan de contingencia.
Fase 2: Planificación y prueba de concepto.	<ul style="list-style-type: none"> • Documento de planificación y diseño de arquitectura. • Documentación de plan de laboratorio.
Fase 3: Estabilización.	<ul style="list-style-type: none"> • Selección del entorno de prueba piloto. • Gestión de incidencias. • Revisión de la documentación final de arquitectura. • Elaboración de plan de despliegue. • Elaboración de plan de formación.
Fase 4: Despliegue.	<ul style="list-style-type: none"> • Continuación con labores de recepción. • Registro de mejor y sugerencias • Revisión de las guías y manuales del usuario. • Entrega de documentos definitivos acordados. • Revisión de la matriz de riesgos • Finalmente entrega del proyecto.

Tabla2.FasesDe (MSF).

MESTODOLGIA AGILES.

Se basan en dos aspectos puntuales, el retrasar las decisiones y planificaciones adaptativas; permitiendo potenciar a un más el desarrollo del software. Sus principales ideas de este manifiesto ágil son: [1.3]

- Los individuos y las intenciones entre ellos son más importantes.
- Crear un proyecto que la documentación.
- La colaboración entre los clientes debe prevalecer.
- La capacidad de respuestas ante un cambio.

Extreme Programming (XP).

XP considera ser capaz de adaptarse a los cambios de requisitos en cualquier punto del proyecto es aproximarse mejor y más realista que intentar definir esfuerzos después que controlar los cambios en los requisitos. [1.4]

Las características fundamentales de este método son:

- El desarrollo interactivo e incremental.
- Pruebas unitarias continuas.
- Programación por parejas
- Frecuente interacción.
- Corrección
- Refactorización
- Propiedad de código compartida
- Simplicidad en el código.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none">• Apropiado para entornos volátiles.	<ul style="list-style-type: none">• Delimitar el alcance del proyecto

<ul style="list-style-type: none"> • Estar preparado para cambios. • Planificación ms transparente para los clientes. • Permitirá definir en cada iteración • Permitir tener realimentación • La presión está a lo largo del proyecto. 	con los clientes.
---	-------------------

Tabla3.VentajasyDesventajasdeXP.

AUP (AGIL UNIFIED PROCESS).

Acercamiento aerodinámico al desarrollo del software basado en el Proceso Unificado Rational.

Las disciplinas de AUP.

- Modelado
- Implementación
- Prueba
- Despliegue
- Administración
- Administración o gerencia del proyecto
- Entorno

SRUM.

Es el procesa gil y liviano que sirve para administrar y controlar el desarrollo del software, scrum se enfoca en priorizar el trabajo en un funcionamiento del valor que tenga para el negocio. En scrum el equipo se enfoca en una única coas en la construcción del software. Tiene un conjunto de reglas muy pequeñas y muy simples y están basadas en los principios de inspección continua, adaptación, autogestión e innovación. [1.5]

Bibliografía

[1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5]Roberth G. Figueroa¹, Camilo J. Solís², & Armando A. Cabrera³. (s.f.).
(Universidad Técnica Particular de Loja, Escuela de Ciencias en Computación) Recuperado
el 3 de Marzo de 2019, de [https://trello-
attachments.s3.amazonaws.com/5c2aee1e5daea9753f075580/5c770cb75242af810a8a2a
e9/880fcf94003ce69c344d19c797fb9df9/articulo-metodologia-de-sw-formato.pdf](https://trello-attachments.s3.amazonaws.com/5c2aee1e5daea9753f075580/5c770cb75242af810a8a2ae9/880fcf94003ce69c344d19c797fb9df9/articulo-metodologia-de-sw-formato.pdf)