

MODELO	ENFOQUE	VENTAJAS /DESVENTAJAS	APLICABILIDAD
MODELO EN CASCADA	El inicio de cada etapa debe esperar a la finalización de la inmediatamente anterior. Cualquier error de diseño detectado en la etapa de prueba conduce necesariamente al rediseño y nueva programación del código afectado, aumentando los costes del desarrollo.	Los proyectos raras veces siguen una evolución secuencial. No todos los requisitos son expuestos, al principio, de forma explícita como requiere este modelo. El cliente debe tener paciencia, ya que la aplicación sólo estará disponible en un estado muy avanzado del proyecto. Ampliamente criticado desde el ámbito académico y la industria.	Utilizado cuando existen especificaciones amplias de los requisitos del cliente.
MODELO BASADO EN PROTOTIPOS	Prototipos: No posee la funcionalidad total del sistema pero si condensa la idea principal del mismo, Paso a Paso crece su funcionalidad, alto grado de participación del usuario.	El cliente puede pensar que el prototipo es una versión acabada. Pueden llegar a pasarse por alto la calidad del software global o el mantenimiento a largo plazo. Las herramientas elegidas pueden ser inadecuadas. La clave del éxito de este modelo consiste en definir bien, desde el principio, las reglas del juego. Alto grado de participación del usuario.	Se utiliza si en el mercado no se encuentra el producto pero el cliente desea resultados inmediatos. Conveniente en caso de ser necesario desarrollar módulos. Para sistemas interactivos pequeños o de tamaño pequeño. 1. Para partes de sistemas grandes. 2. Para sistemas con vida corta.
MODELO INCREMENTAL O EVOLUTIVO	Modelo Lineal-Secuencial con el Modelo Basado en Prototipos El sistema no se entrega de una vez, sino que se divide y se entregan incrementos. Con cada incremento se entrega la parte de la funcionalidad que se ha establecido. Los requisitos son priorizados. Los requisitos con una más alta prioridad se incluyen en los incrementos más tempranos. Los requisitos de un incremento son inamovibles. Sin embargo estos puede verse modificados en incrementos posteriores. Este proceso se repite hasta la obtención de un producto completo. Sin embargo el modelo incremental se centra en la entrega de un producto operativo en cada incremento.	Los clientes no tienen que esperar hasta tener el sistema completo. El primer incremento satisface los requisitos más críticos. Los primeros incrementos sirven como prototipo y ayudan en la tarea de detectar los posteriores requisitos. 1. Existe un riesgo bajo de fallar en el proyecto total. Los servicios del sistema con la prioridad más alta tienden a ser los más probados. Puede ser difícil ajustar los requisitos a los incrementos.	Reemplazar el antiguo desarrollo con uno nuevo que satisfaga las nuevas necesidades según las redefiniciones del problema Manejo de Versiones
MODELO ESPIRAL	Es una mejora del Modelo Basado en prototipos Cada vuelta en la espiral representa una fase del proceso. No hay	Requiere comunicación permanente con el cliente por lo tanto si se cambia el contacto con le cual se realiza desarrollo es necesario que esté al tanto de	Utilizado para el desarrollo de aplicaciones complejas y/o específicas. (Ej. Investigación Genética)

	fases fijas, cada vuelta en la espiral determina las actividades a realizar. La dimensión radial representa el coste acumulado en la financiación de las fases. La dimensión angular representa el progreso hecho en completar cada ciclo de la espiral. Un ciclo a través de la espiral es simular un paso a través de un modelo en cascada	lo realizado y lo pendiente, cliente debe ser gran conocedor del sistema.	
MODELO BASADO EN COMPONENTES (ORIENTADO A OBJETOS)	Es programación orientada a Objetos. Se utilizan objetos, clases y se reutilizan en diferentes partes del sistema.	Optimiza los tiempos de respuesta a los requisitos del cliente y facilita la labor del programador pues hay un alto aprovechamiento del código. Facilita mantenimiento del software.	Sistemas robustos y de alta proyección.
CODE AND FIX	No requiere planeación y se trata de codificar y corregir. Se trabaja mediante prueba y error. Especial para desarrollos rápidos y sencillos.	Desarrollo Rápido. No garantiza calidad.	Desarrollos muy pequeños con claridad de objetivos, requisitos pequeños o de mantenimientos con bajo impacto.
CASCADA CON SUBPROYECTOS	Requiere planificación.	Plantea Organización y planificación de un gran proyecto Se pueden realizar varias partes del proyecto al mismo tiempo por diferentes desarrolladores.	Adecuada para el desarrollo de proyectos complejos que estiman de 1 a 3 años de desarrollo.
ENTREGA POR ETAPAS	Cascada con entregas grandes en diferentes etapas del desarrollo. Cascada con Evolutivo.	Debe entregarse una etapa para continuar con la siguiente.	Desarrollos robustos. Desarrollo depende del presupuesto directamente Ej. Ppto adjudicado anual/...