

## Fundamentación del modelo de desarrollo a seguir

Índice.

Página 2 - Método Cascada Retroalimentada.

1 - ¿Qué es el método de cascada retroalimentada?	P.2
2 - ¿Qué hace?	P. 2
3 - ¿Qué pasos tengo que seguir?	P. 2
4 - ¿Para que proyectos se recomienda?	P. 2
5 - Ventajas y Desventajas del método.	P. 3

Página 4 - Metodología Ágil o Scrum.

1 - ¿Qué es la Metodología Ágil o Scrum?	P. 4
2 - ¿Cómo se lleva a cabo?	P. 4
3 - ¿Para qué proyectos se recomienda?	P. 4

Página 5 - Fundamentación: Modelo cascada y metodología Scrum.  
Nuestro método.

### Método Cascada Retroalimentada.



#### 1 - ¿Qué es el método cascada retroalimentado?

Este método es una **secuencia definida de los pasos a seguir** para lograr una estructura del proyecto con un seguimiento detallado y específico de contenido. Este método **se plantea en etapas que facilitan poder determinar el plazo y el costo total**.



#### 2 - Específicamente ¿Qué es lo que hace?

**Ordena** de manera específica **el ciclo de vida de software** donde cada etapa no puede comenzar hasta que no finalice la anterior. Cada vez que va a finalizar una de las etapas se hace una revisión, y si esta no sale bien, la etapa no finaliza y por ende la siguiente no puede comenzar. En caso contrario, si la etapa sale bien, se sigue con la siguiente etapa.

### 3 - ¿Qué pasos tengo que seguir?

Lo primero que se debe hacer, es el **relevamiento de datos**. Para comenzar un proyecto, **necesitamos saber qué es lo que el cliente desea**. La mejor forma de saberlo es mediante una serie de preguntas, que nos guíen en nuestra labor, recolectando así, la mayor cantidad de datos posibles. ¿y qué mejor forma de darnos cuenta que hacer preguntas y recolectar todos los datos posibles?

El siguiente paso es **definir cómo será el sistema y el software**. Para ello, se deberá establecer el estándar de requerimientos del software, y aquí es donde entra en juego el relevamiento de datos, siendo una pieza clave en todo el proceso, debiendo recolectar y analizar los datos obtenidos de forma precisa, ya que una vez finalizada esta etapa, no es conveniente realizar ningún cambio, ésto llevaría a comenzar todo el proceso nuevamente, traduciéndose en pérdida de tiempo y dinero.

Este método se llama retroalimentada ya que cuando se comienza a programar, se hacen pruebas de testeo al finalizar cada etapa. Así, en la prueba general no hay errores y todos son felices.

### 4 - ¿Para que proyectos se recomienda?

Este método se recomienda utilizar en proyectos de pequeño y mediano porte que no necesiten mucha innovación ya que esa innovación llevaría a empezar todo cada vez que se ve involucrado un cambio.

### 5 - Ventajas y desventajas de este método.

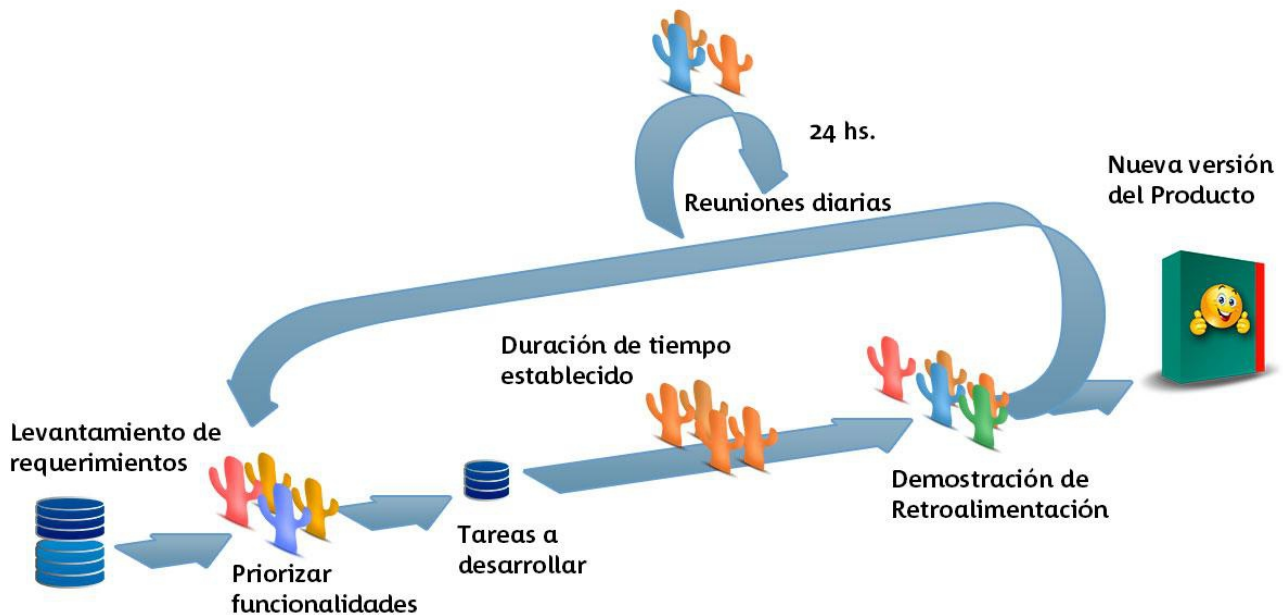
Ventajas	Desventajas
Permite coordinar, organizar y agrupar. Control de gestión.	No saber si esta todo bien hasta terminar el proyecto.
El tiempo se define con plazos normales para cada etapa.	La existencia de poco tiempo para corregir fallas.
Permite entregar el proyecto a tiempo.	Introducir cambios durante el desarrollo puede generar confusión en los grupos de trabajo.
Sencilla y fácil para gestionar proyectos.	No se tienen bien explicados los requisitos por parte del cliente.
Limita interacciones entre grupos de proyecto durante el desarrollo.	Proceso lento y pesado.
	El cliente puede aburrirse.
	El cliente puede encontrar errores

# Metodología Ágil o Scrum

## 1 - ¿Qué es la Metodología Ágil o Scrum?

El **metodología ágil o Scrum** es el proceso por el cual se realizan tareas en equipo para obtener un mejor resultado en el proyecto. Las tareas se complementan entre sí para lograr una alta productividad.

## 2 - ¿Cómo se lleva a cabo?



Este método se realiza en entregas parciales del producto priorizando lo de más importancia para el cliente. Como en el método cascada, se realiza relevamiento de datos y luego se hace el estándar de requerimientos de software.

Se ejecuta en ciclos temporales cortos con un determinado tiempo marcado. Este tiempo marcado se llama iteración. Cada iteración tiene que proporcionar un producto final que pueda ser entregado al cliente y que cubra la necesidad correspondiente cuando se solicite.

*“Las iteraciones se pueden entender como miniproyectos: en todas las iteraciones se repite un proceso de trabajo similar (de ahí el nombre “iterativo”) para proporcionar un resultado completo sobre el producto final, de manera que el cliente pueda obtener los beneficios del proyecto de forma incremental.”*

## 3 - ¿Para qué proyectos se recomienda?

Se recomienda utilizar este método en entornos complejos donde se necesitan resultados rápidamente, donde los requisitos cambian o no son muy definidos y en donde la innovación, la competitividad, la flexibilidad y la productividad son fundamentales.

*“Scrum también se utiliza para resolver situaciones en que no se está entregando al cliente lo que necesita, cuando las entregas se alargan demasiado, los costes se disparan o la calidad no es aceptable, cuando se necesita capacidad de reacción ante la competencia, cuando la moral de los equipos es baja y la rotación alta, cuando es necesario identificar y solucionar ineficiencias sistemáticamente o cuando se quiere trabajar utilizando un proceso especializado en el desarrollo de producto.”*

## Fundamentación: Modelo cascada y metodología Scrum.

Nuestro proyecto tiene un tiempo establecido de 7 meses, dividido en 3 entregas. En cada una tenemos que ir entregando aplicaciones que en la última posiblemente sea la final. Tenemos tiempo de organizar y coordinar cómo vamos a trabajar, qué tareas va a realizar cada uno y cómo va a ser el producto final. Pero también, vamos a tener una muestra del producto en las fechas determinadas.

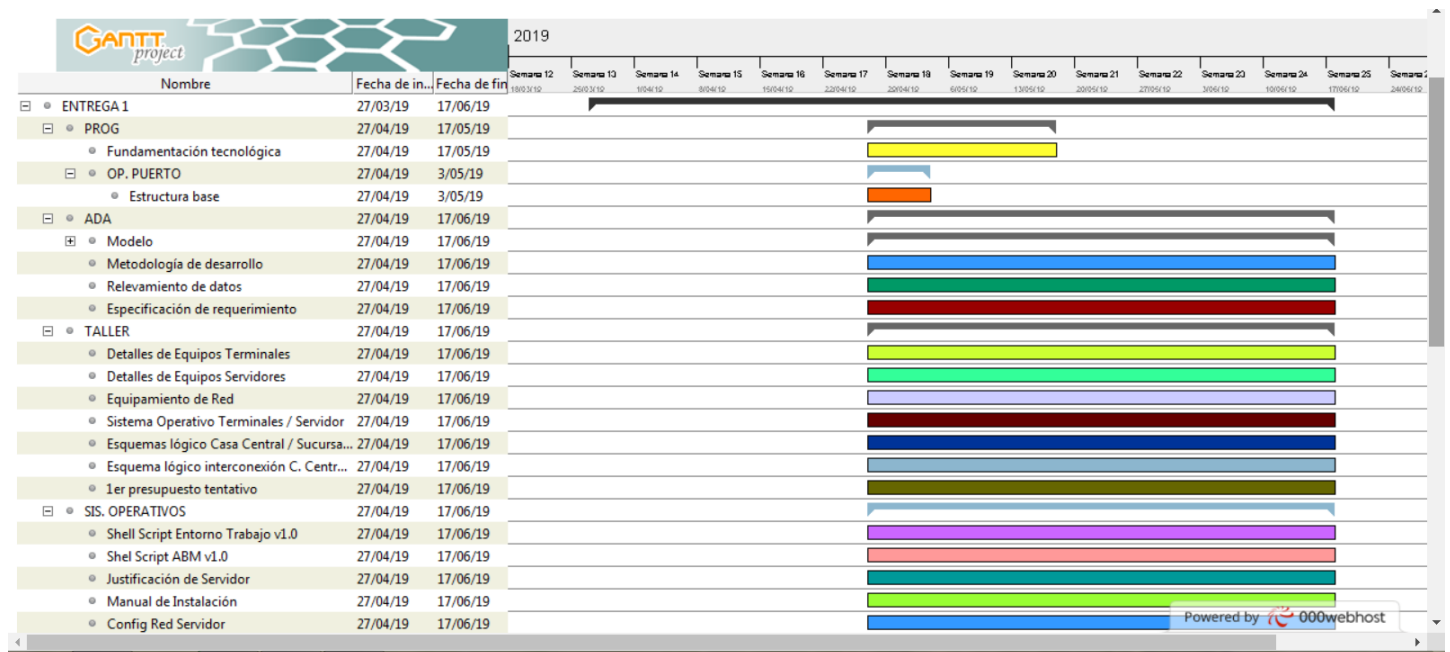


### Nuestro Método.

Nosotros actualmente utilizamos nuestro propio método basado en los nombrados anteriormente:

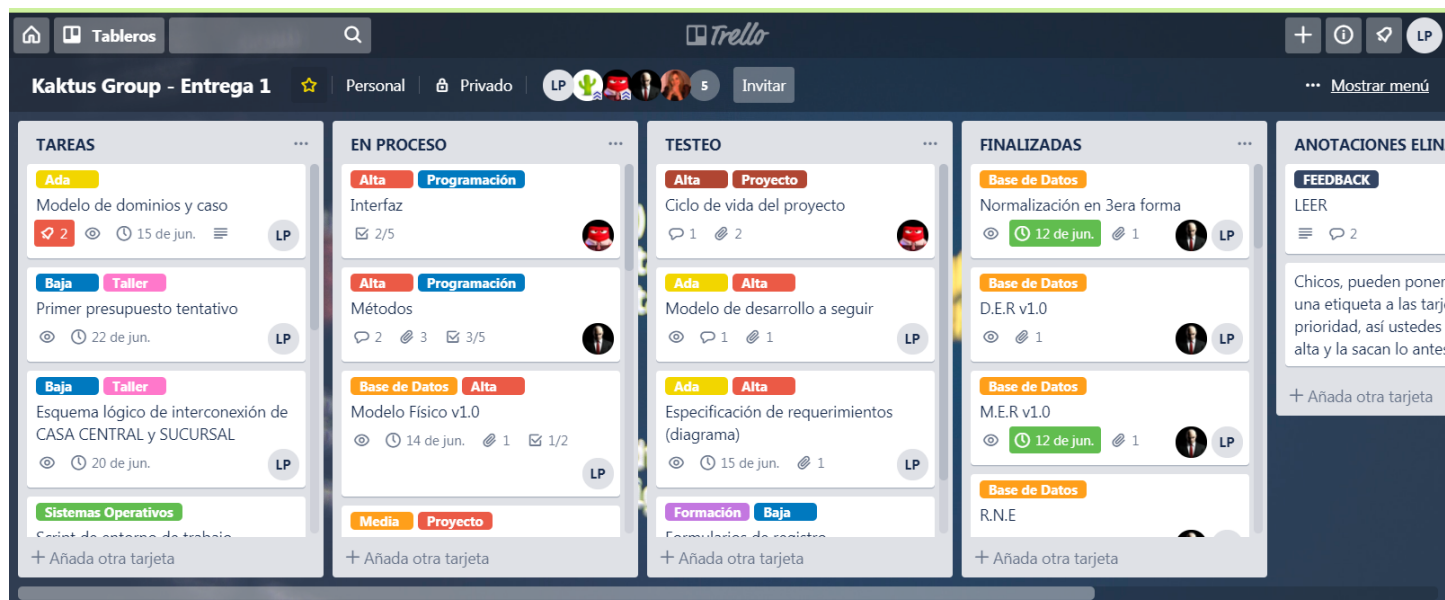
Nos asignamos las tareas.

1- Se plantean las tareas con su tiempo, dependencias y recursos en el programa Gantt Project.



2 - Tenemos una pizarra virtual en la plataforma Trello, la cual es muy similar a flujo de trabajo en Gantt Project pero con una plataforma mucho más agradable para el usuario. Entre sus ventajas.

- A. Es online.
- B. Podemos ver y editar la pizarra desde cualquier dispositivo conectado a internet.
- C. Se puede invitar a involucrados que no tengan tareas asignadas con el fin de que puedan ver y aconsejar cosas puntuales con el fin de mejorar la calidad de desarrollo.



3 - Se planearon 4 reuniones por mes, dos de ellas obligatorias.



## **Bibliografía:**

Método Cascada:

<https://es.scribd.com/doc/35015019/Metodologia-en-Cascada>

Método ágil o Scrum:

<https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>

<https://proyectosagiles.org/desarrollo-iterativo-incremental/>