

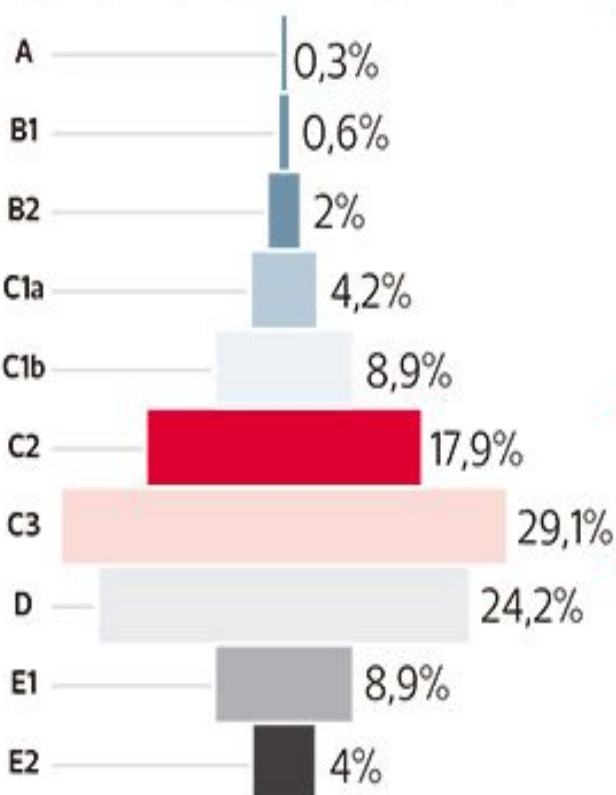
Segmentación Socioeconómica de Chile

Niveles socioeconómicos

A		
B1	Clase alta	Estrato alto
B2		
C1a	Clase media acomodada	
C1b	Clase media emergente	
C2	Clase media típica	Estrato medio
C3	Clase media baja	
D	Vulnerable	Estrato bajo
E1	Pobre	
E2	Extrema pobreza	

Pirámide de segmentación

Ingreso per cápita equivalente, hogares total país



Estrato alto

16%

Estrato medio

47%

Estrato bajo

37%

Ingreso per cápita equivalente

Total país



Per cápita
equivalente
En miles S

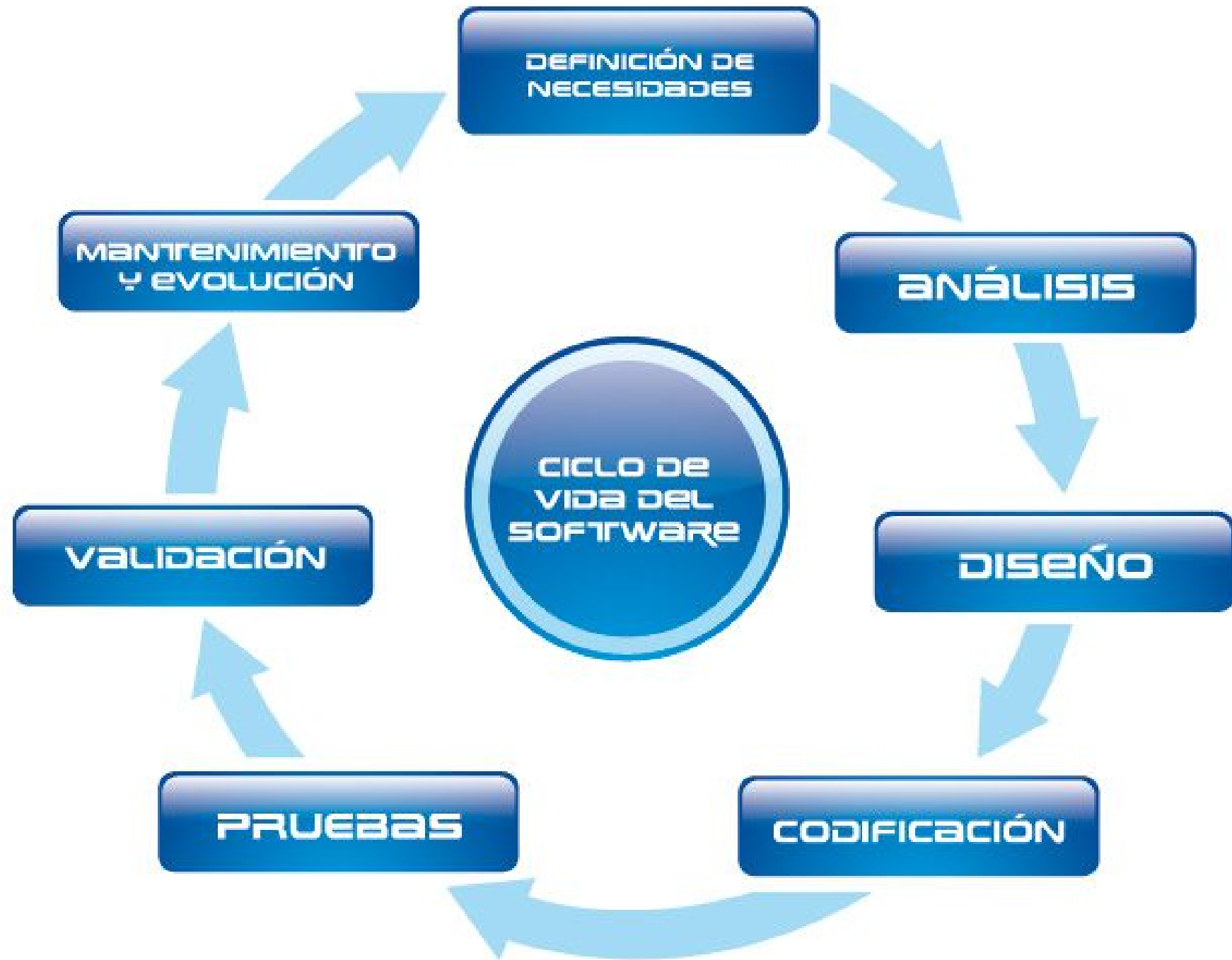


Ingreso
total
En miles S

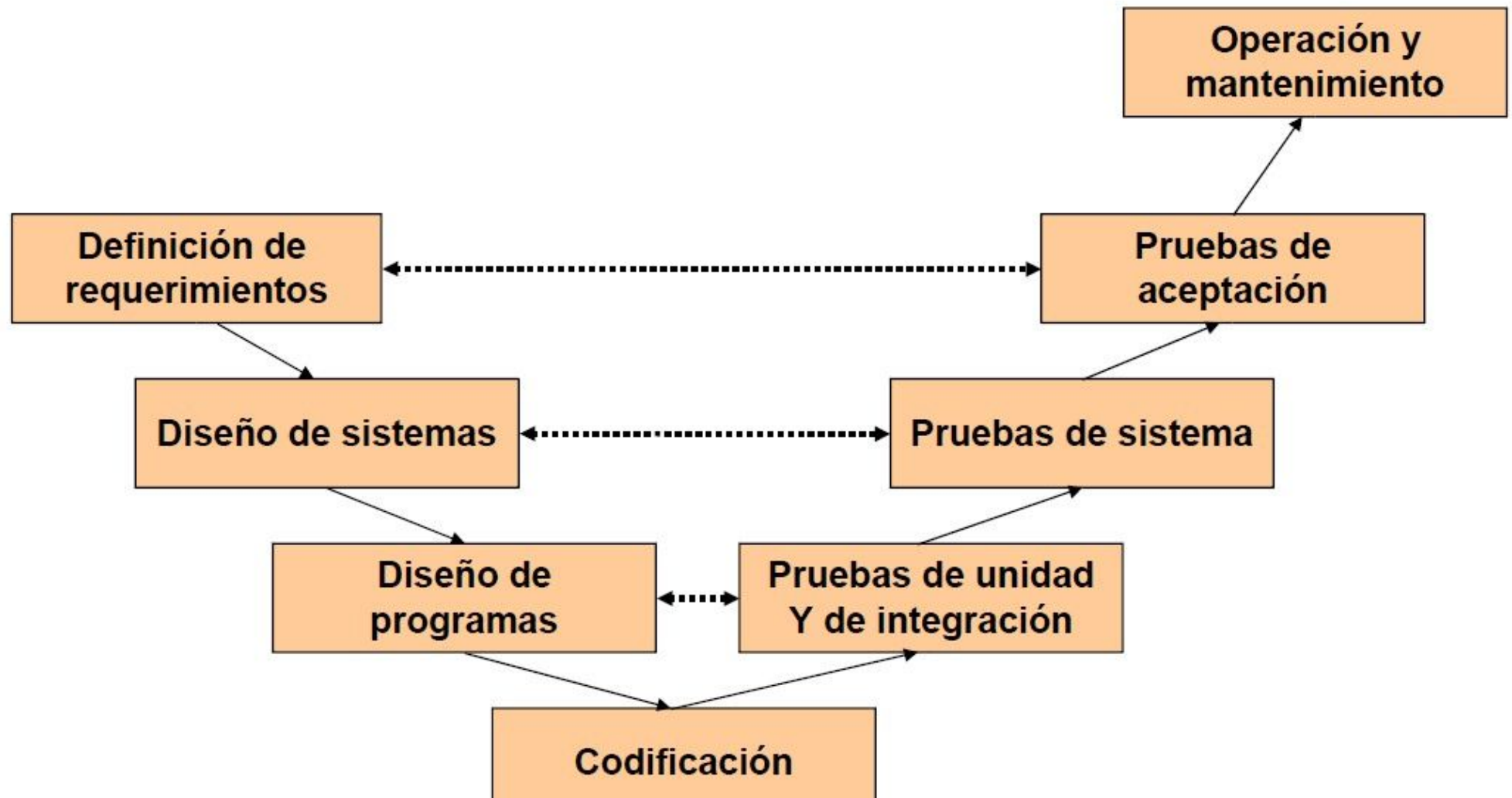
	Per cápita equivalente En miles S	Ingreso total En miles S
A	6.049	10.252
B1	3.098	6.009
B2	1.925	3.831
C1a	1.188	2.380
C1b	737	1.550
C2	452	977
C3	285	639
D	180	423
E1	116	282
E2	66	165

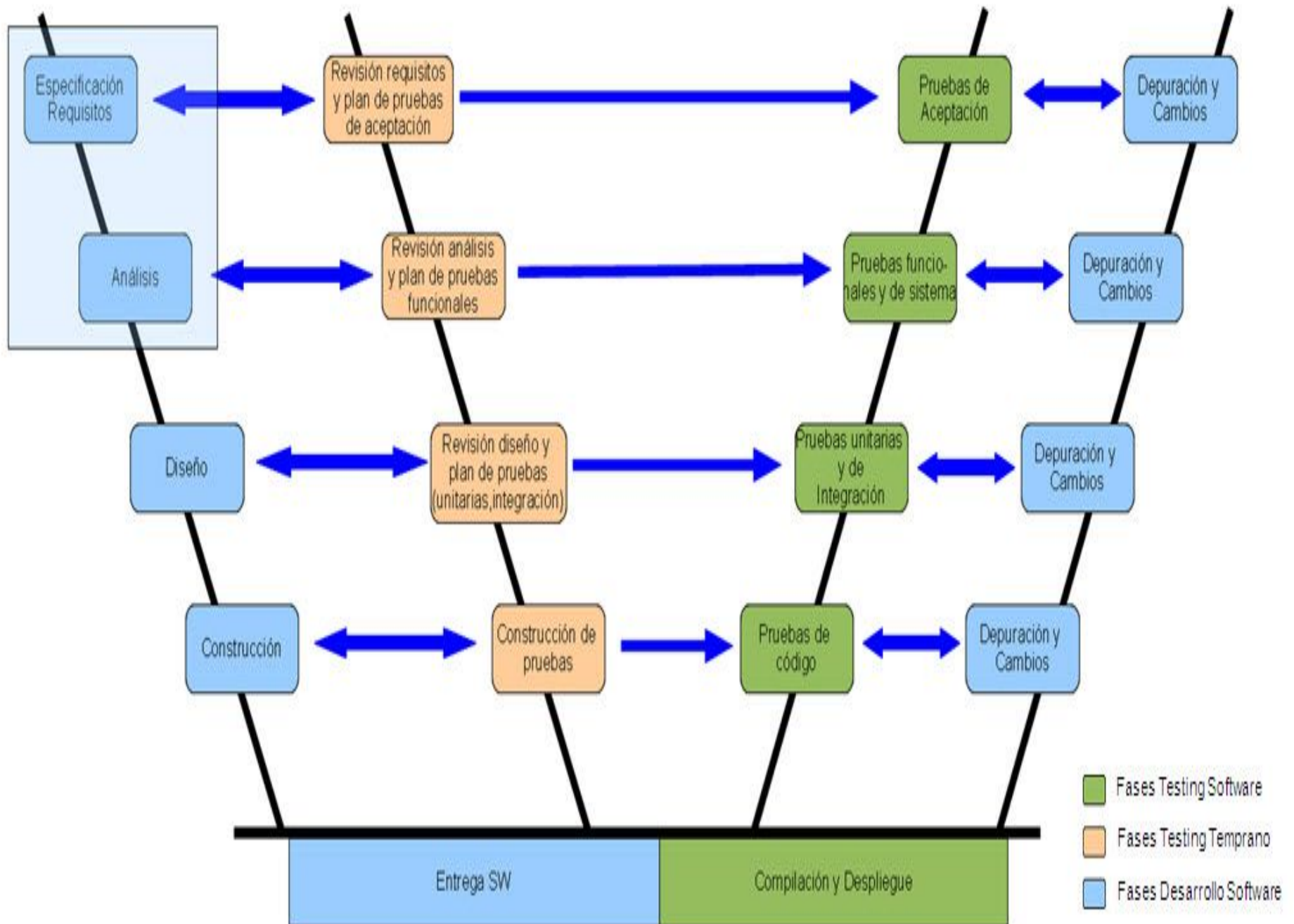
* El ingreso per cápita equivalente se estima a partir de un parámetro llamado elasticidad de equivalencia que fluctúa entre 0 y 1 (0 cuando la economía es en escala absoluta y 1 cuando no hay ninguna economía en escala). La Comisión para la Medición de la Pobreza estimó el valor de la elasticidad de equivalencia en 0,7.

Fuente: Asociación de Investigadores de Mercado

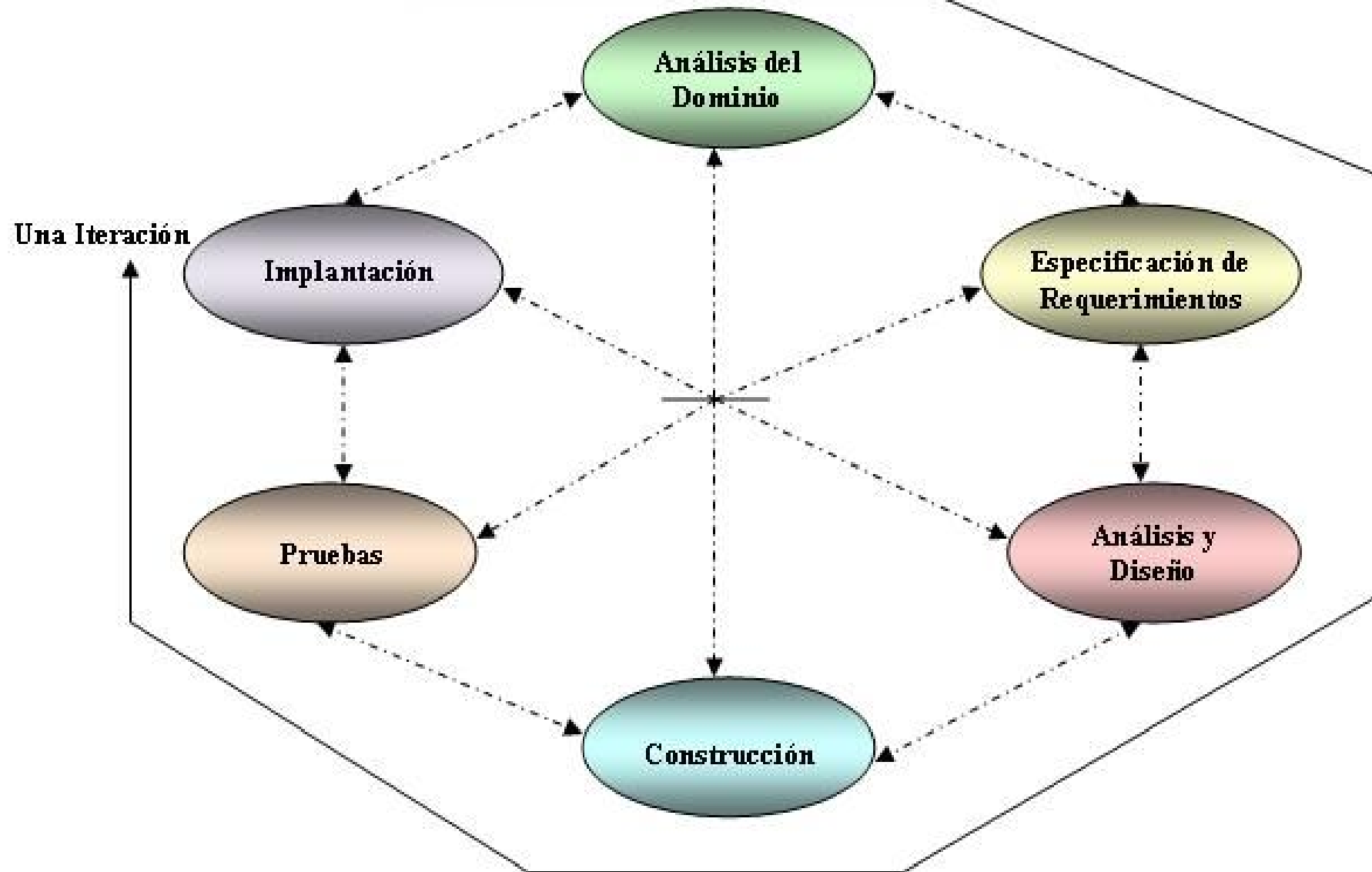


Modelo en “V”



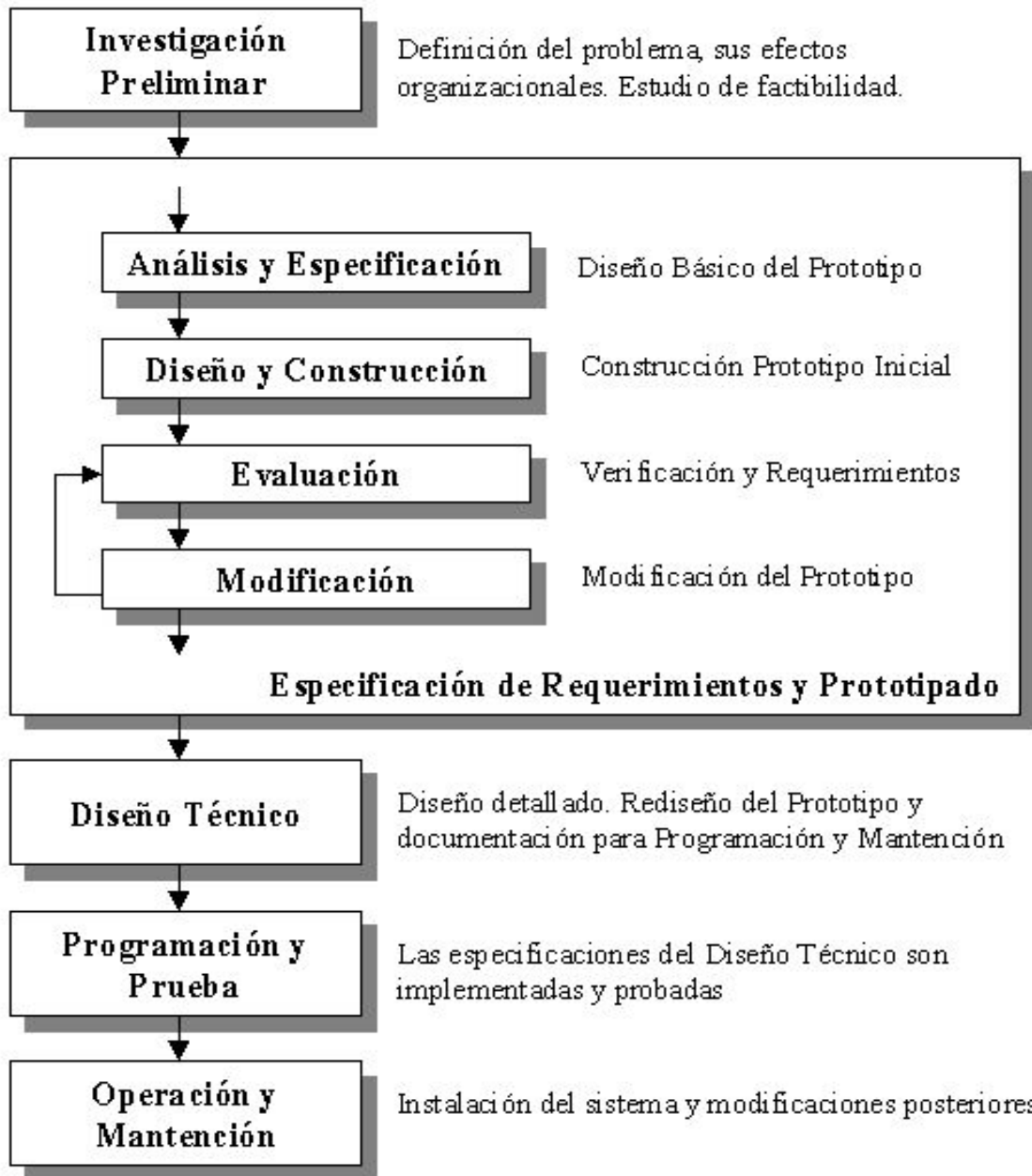


Proceso de Desarrollo de Aplicaciones de Software



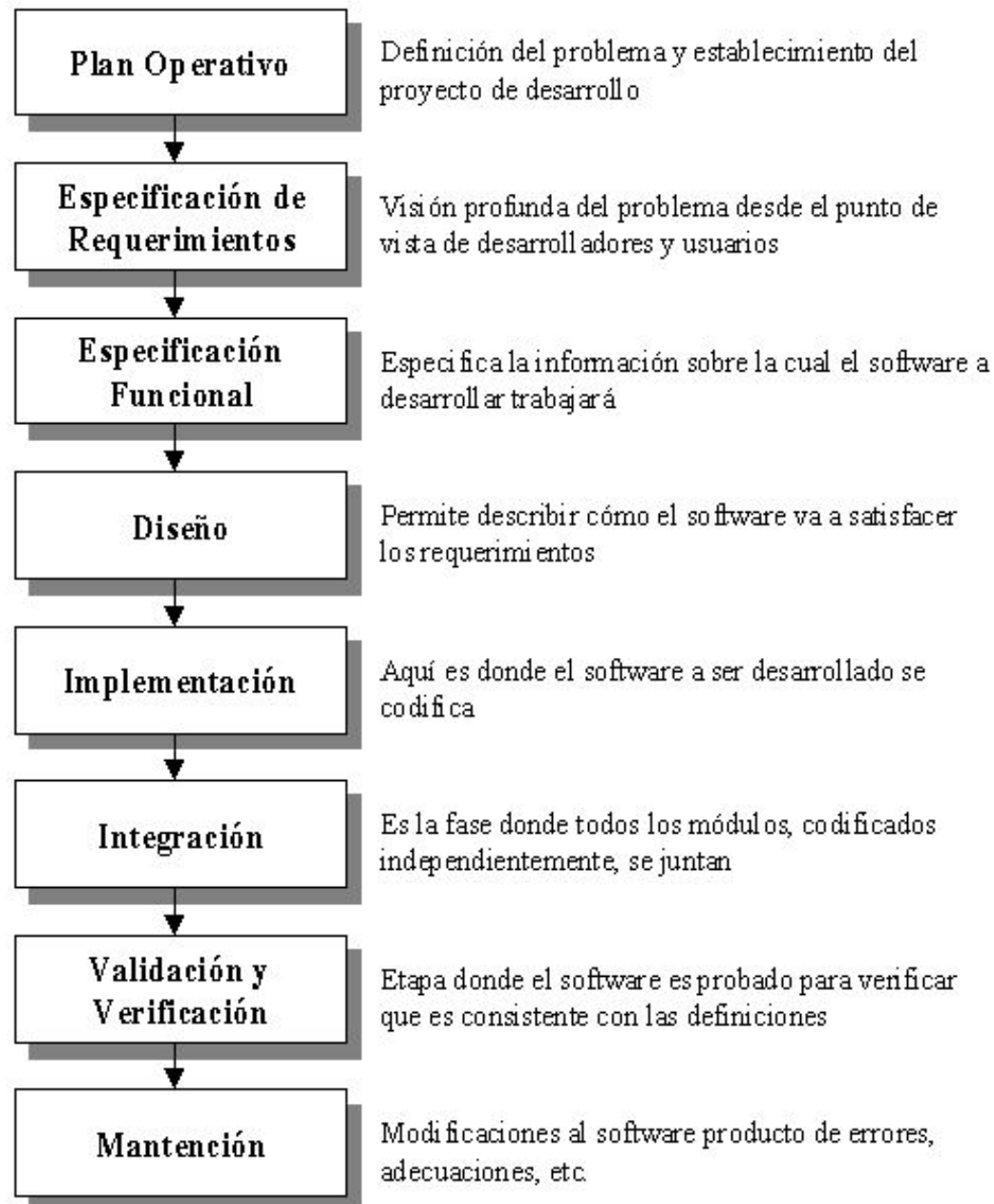
Modelo Cascada





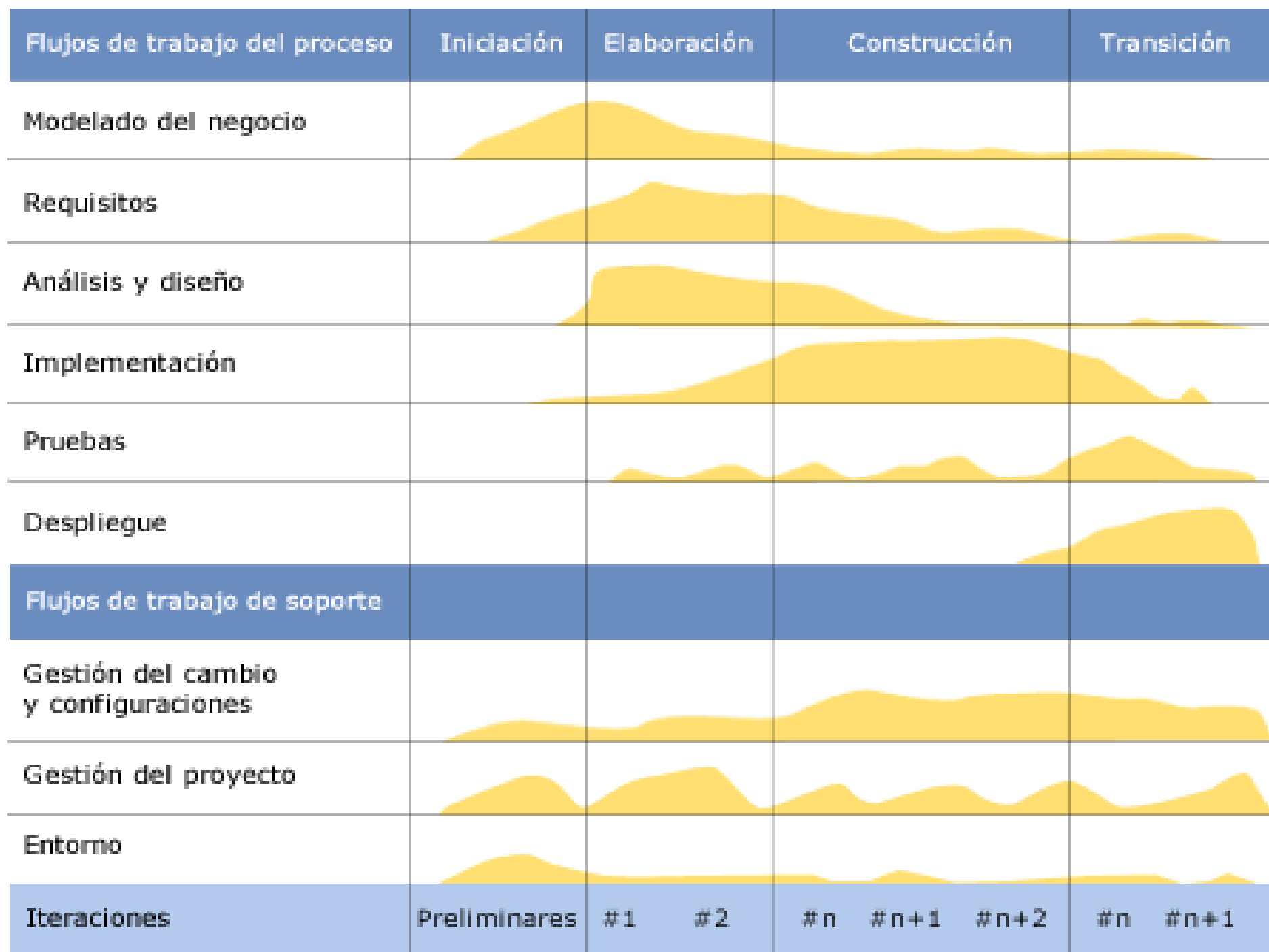
Desarrollo Orientado a Prototipos

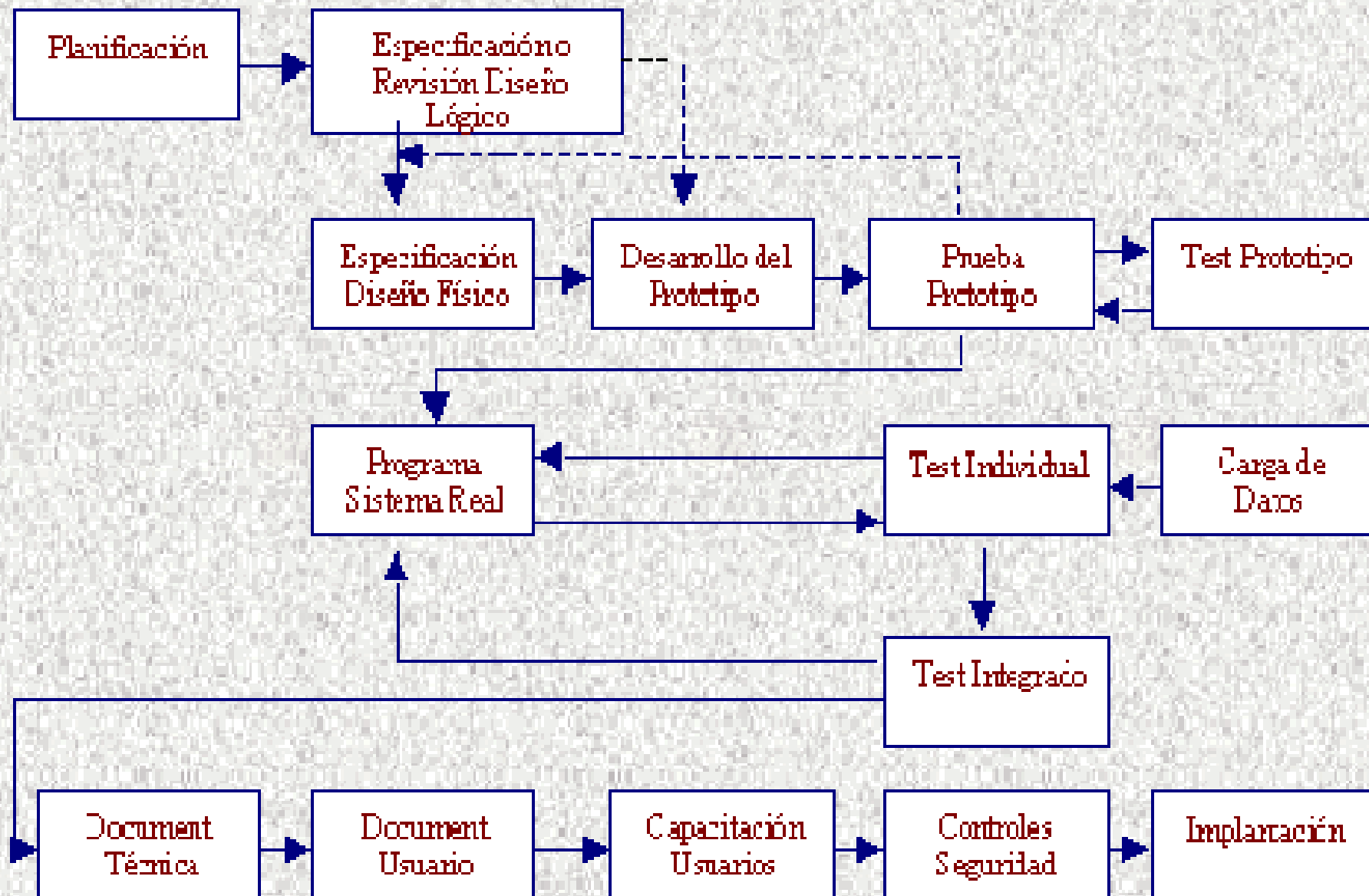
Modelo de Desarrollo que pone énfasis en la etapa de Especificación de Requerimientos a través de la construcción de prototipos que aproximan al usuario a la idea final del sistema, con objeto de poder clarificar los requerimientos.

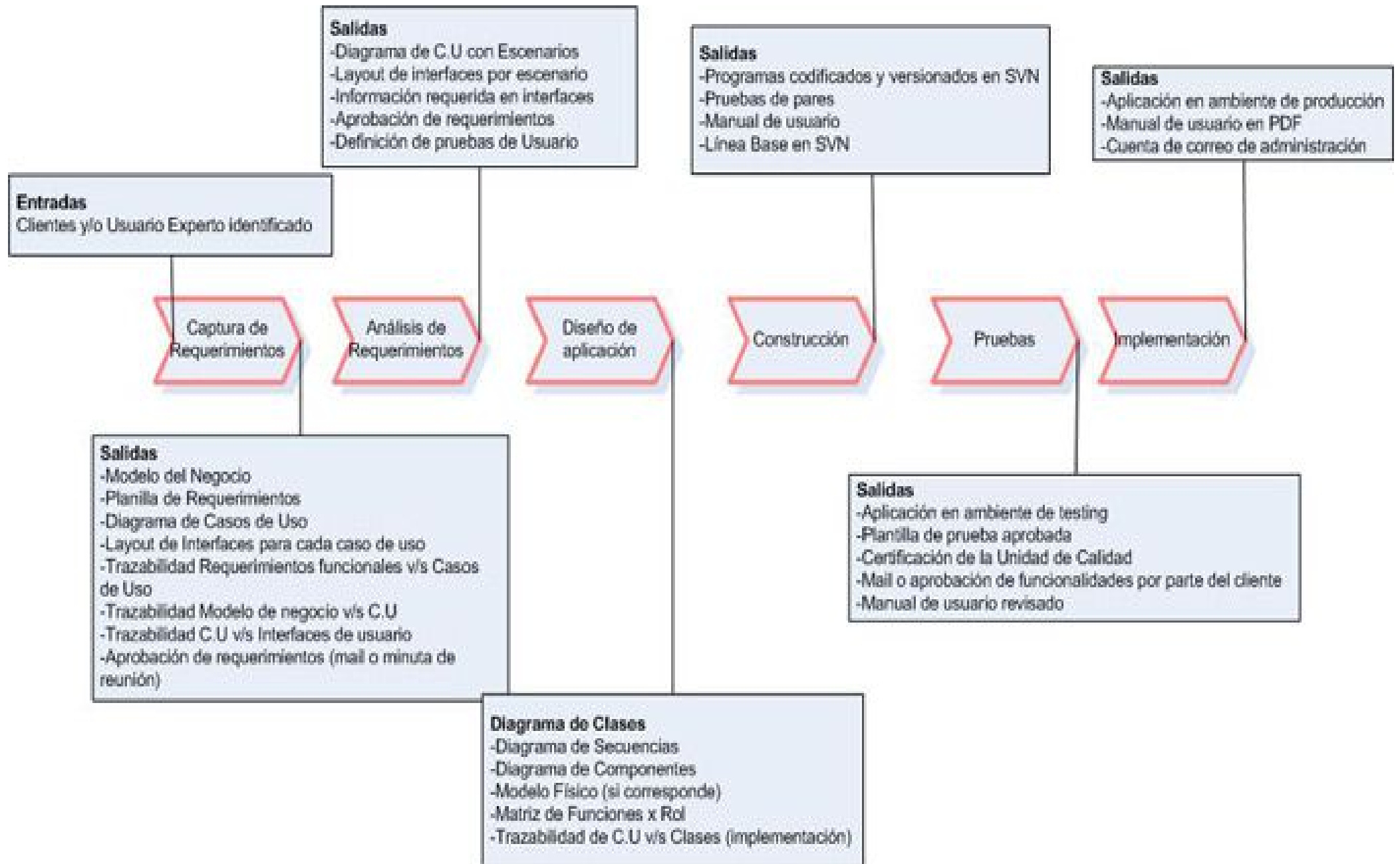


Modelo de Etapas

Modelo lineal que considera que cada etapa debe ir a continuación de la anterior. Que pone énfasis en la documentación que resulta de cada una y que es la entrada de la siguiente. Todo tendiente a conformar una cadena de producción de software. (SAGE 1956)





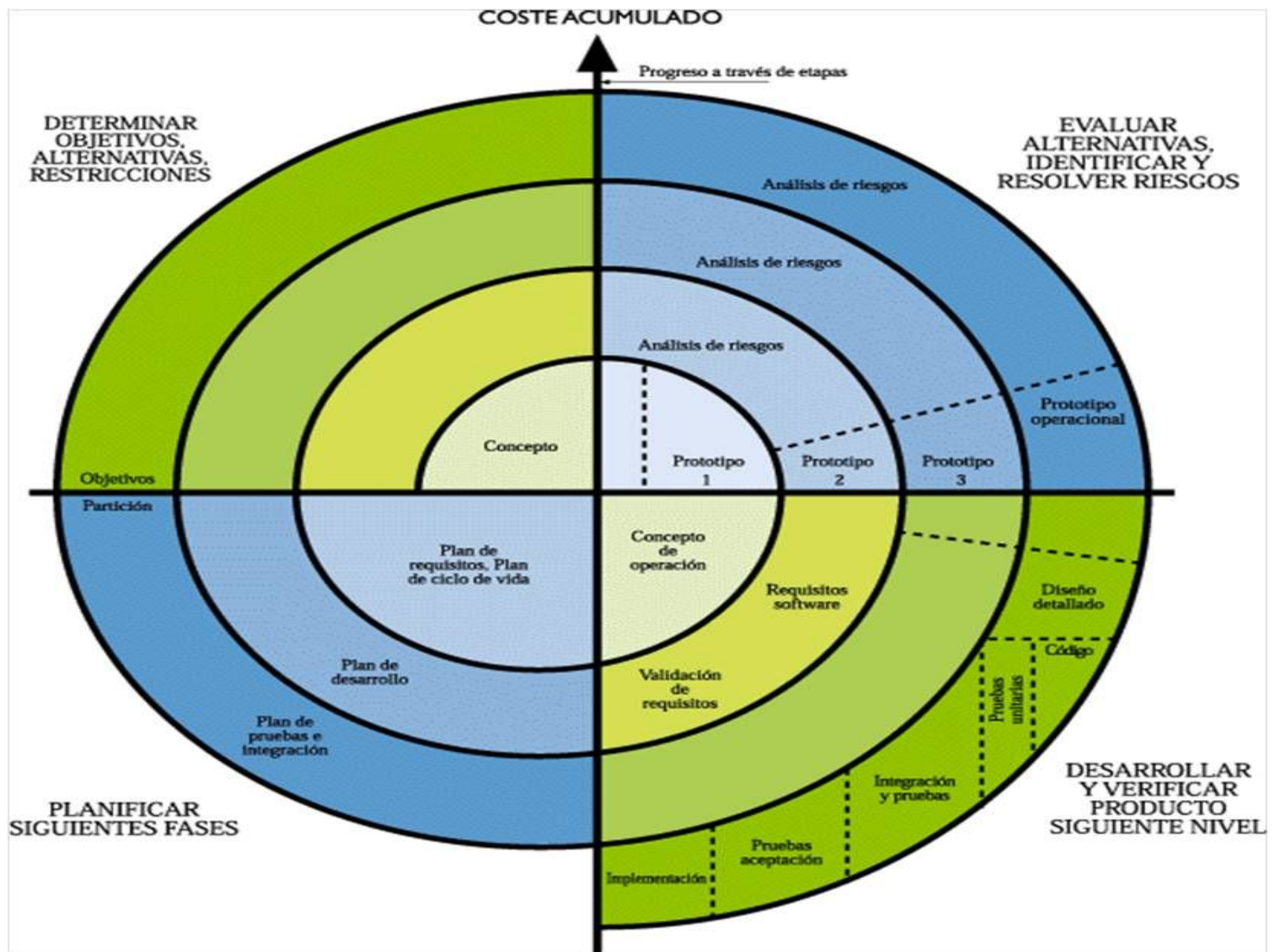




Ciclo de vida de un proyecto de software

Aseguramiento de Calidad





Desarrollo de Software y aplicaciones

Planificación

Estos servicios se dan se entreguen o no requerimientos específicos del cliente.

- Desarrollo de Mock Ups

- Visualización idea concreta

- Definición de comportamiento

- Relaciones y correlaciones
- Transiciones
- Estados

Objetivo: Definir Flow Chart
Que pasa en cada click / botón / acción

- Diseño de cada componente del Flow Chart

Acciones y Elementos

- Diseño de transiciones y estados

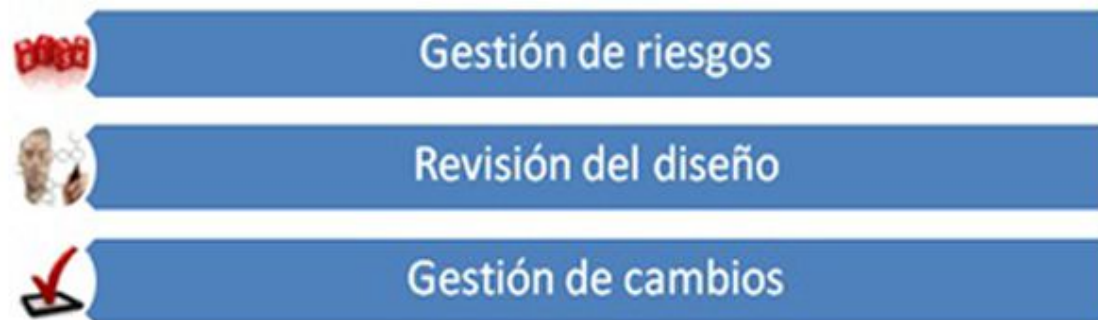
- Planificación promogramación

Prototyping

Producto

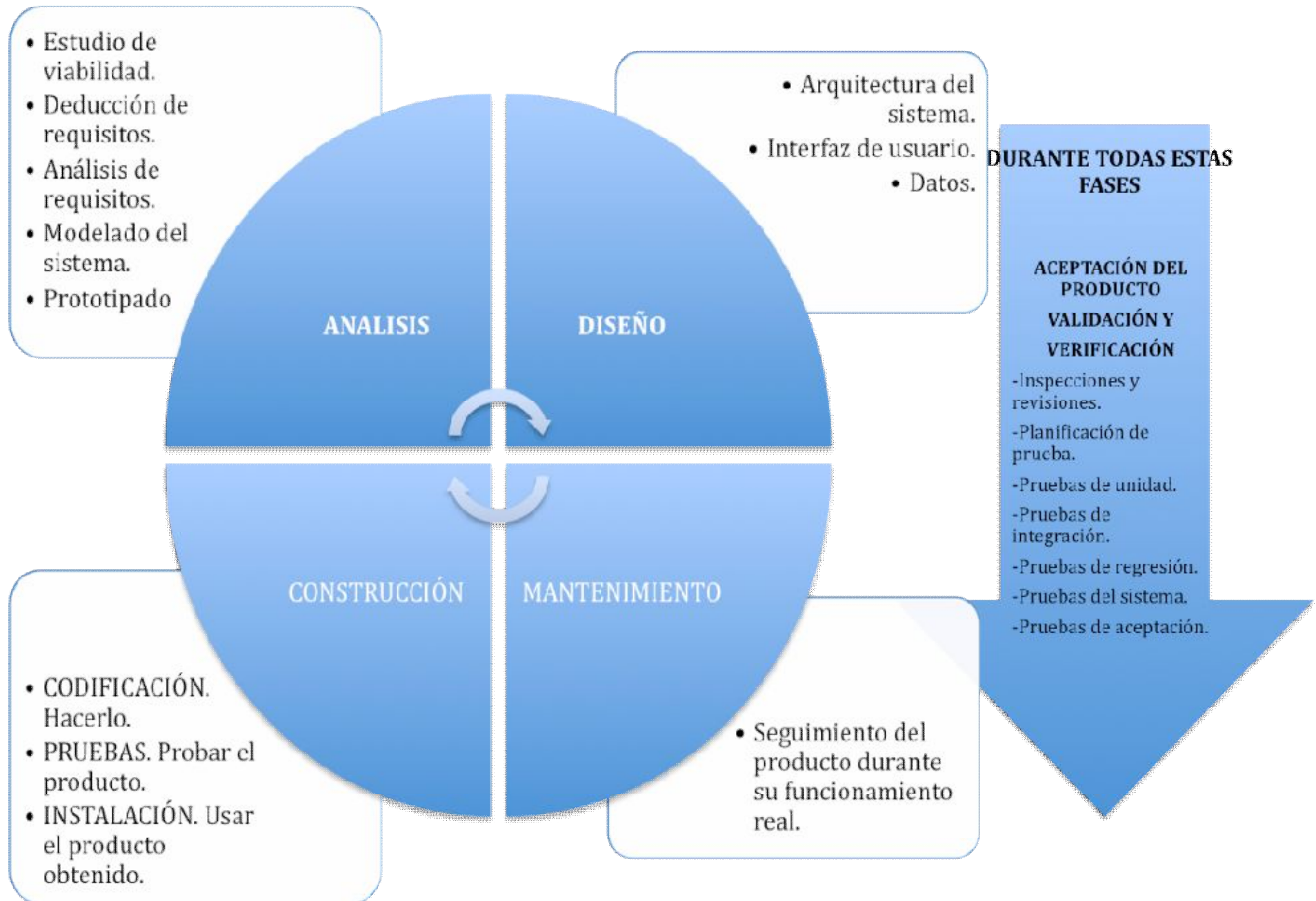
Entrega de documento de funcionamiento

Concepción del proyecto:



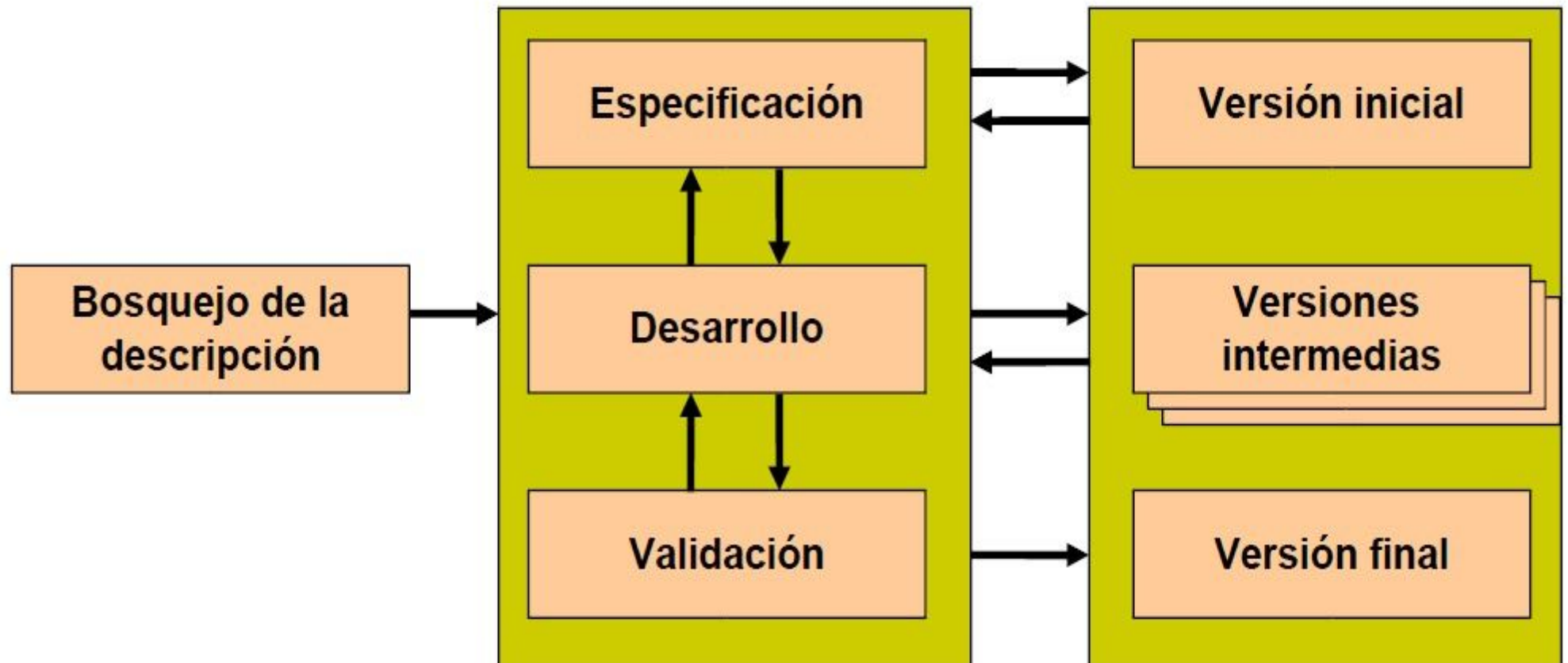
CALIDAD EN EL CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE





Desarrollo Evolutivo

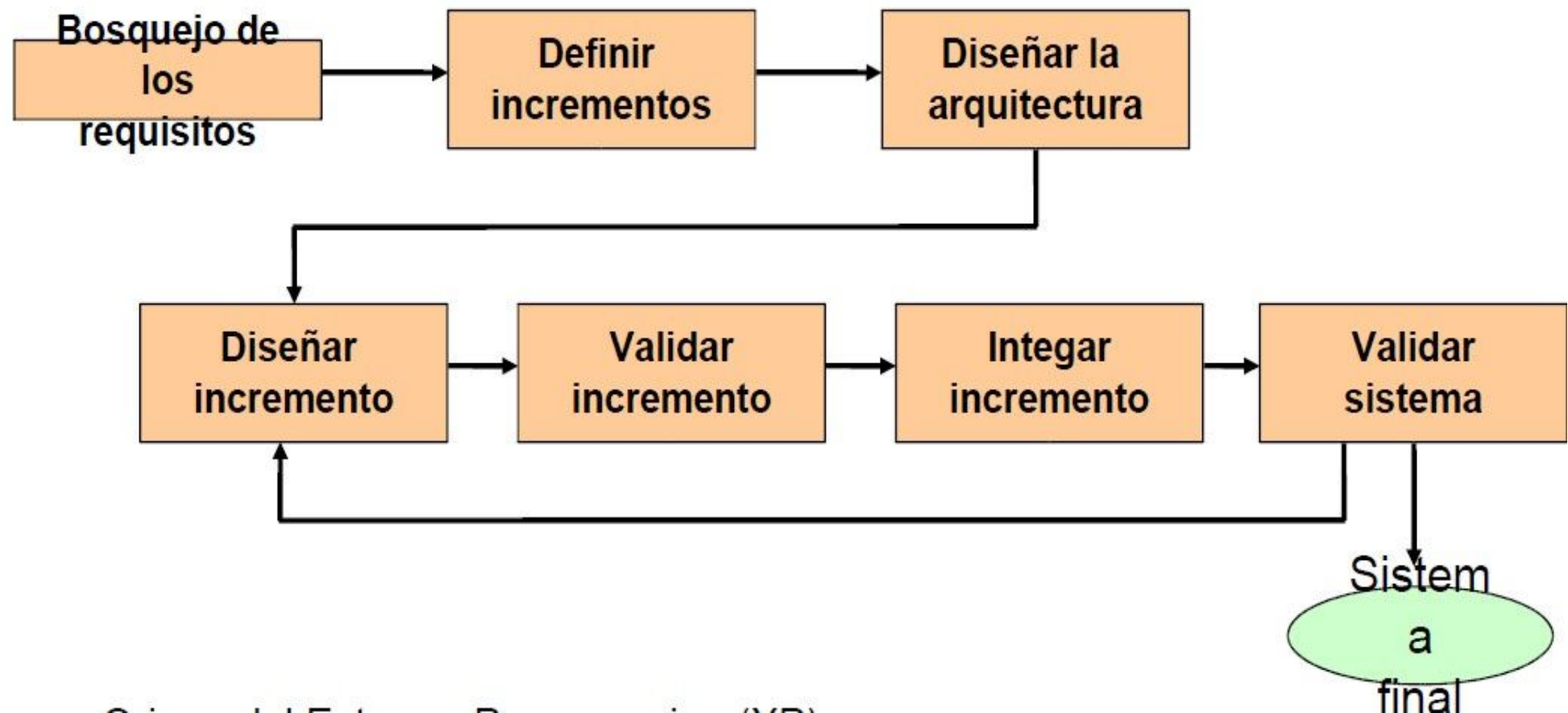
- Modelo Construcción de prototipos



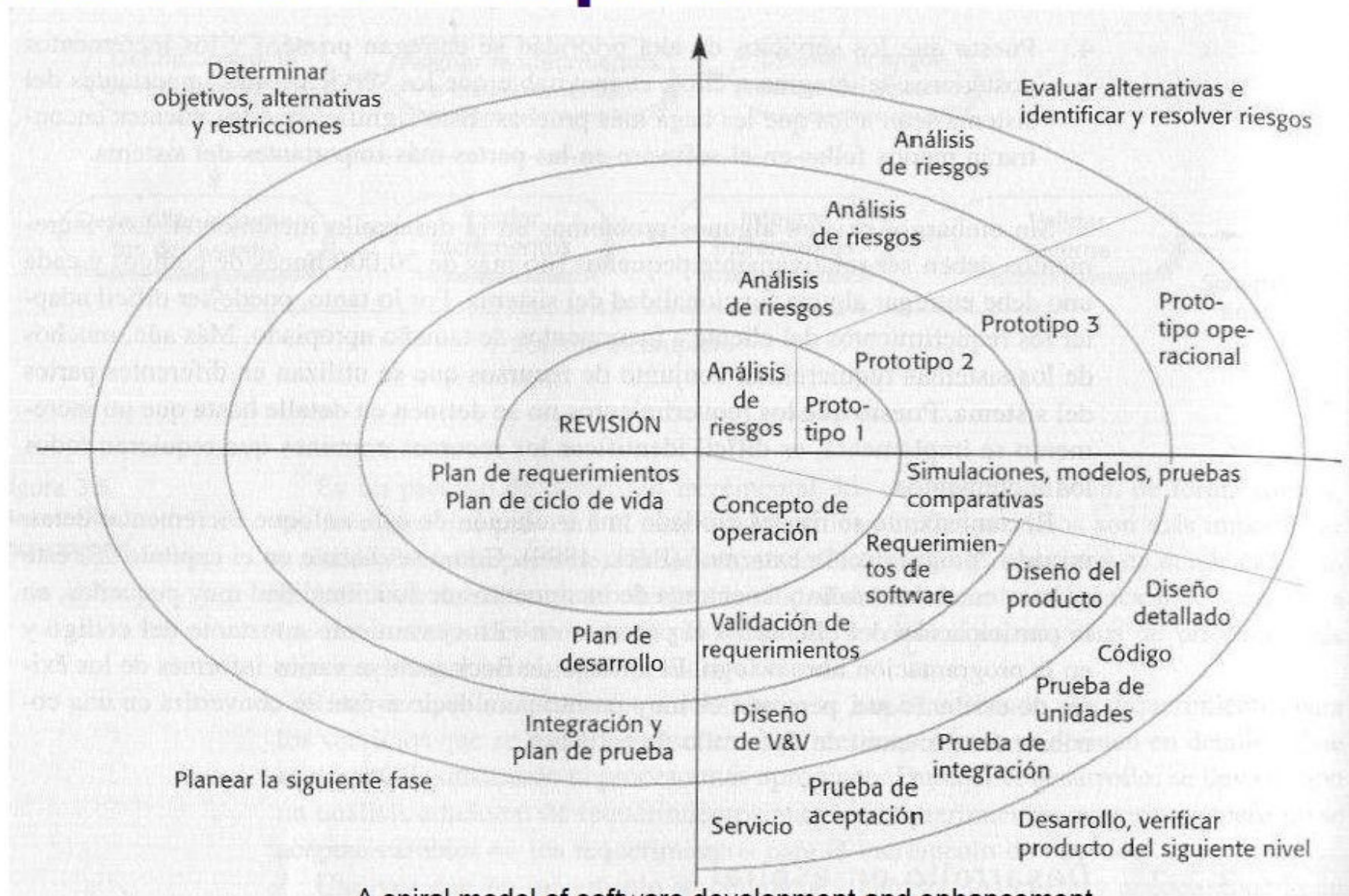
Modelo Incremental



The management of software engineering
Mills et al., 1980
IBM Systems Journal



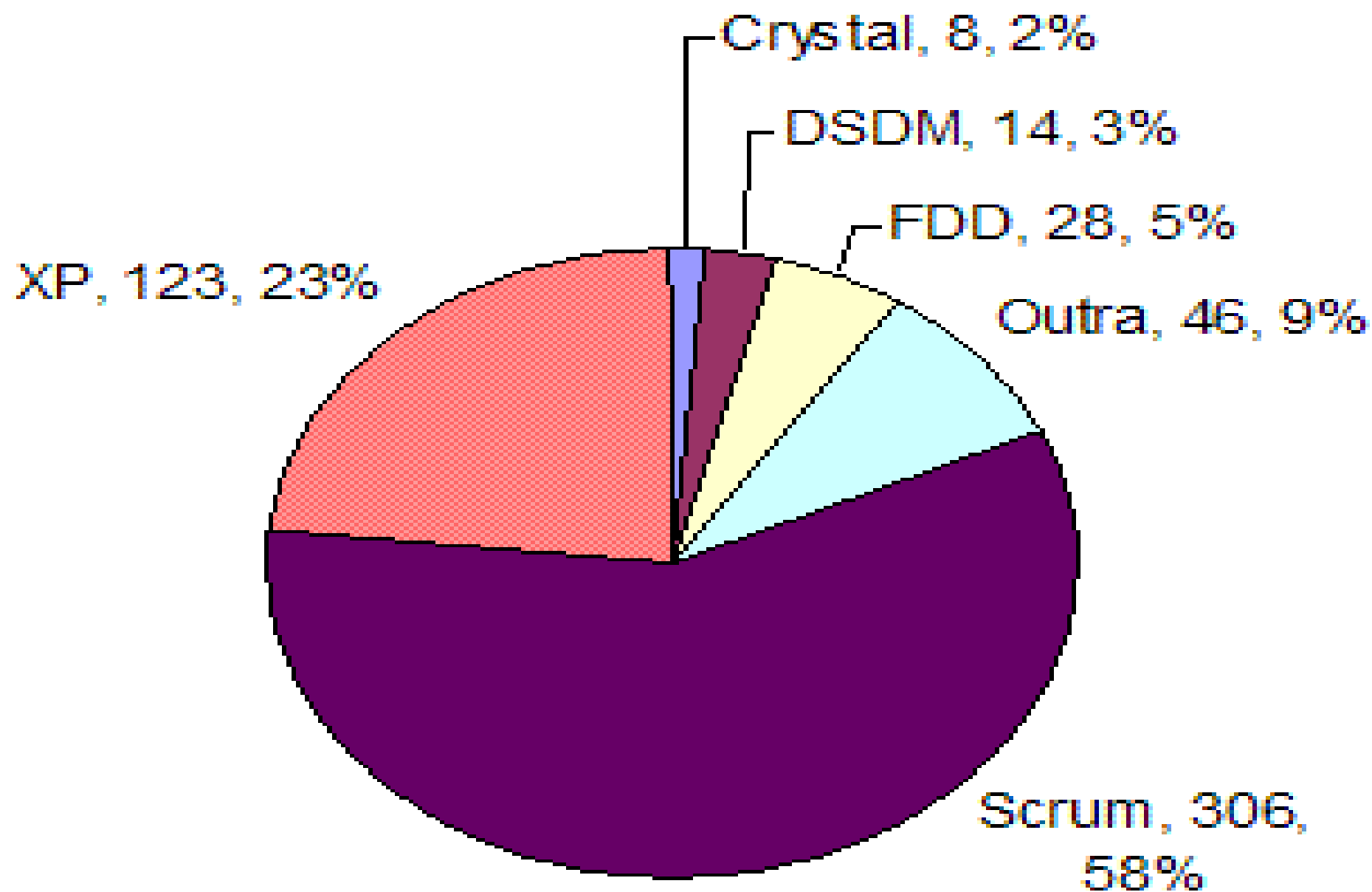
Modelo en espiral



M.C. Martín Olguín (C) 2004

A spiral model of software development and enhancement
Bohem, 1988
I IEEE Computer

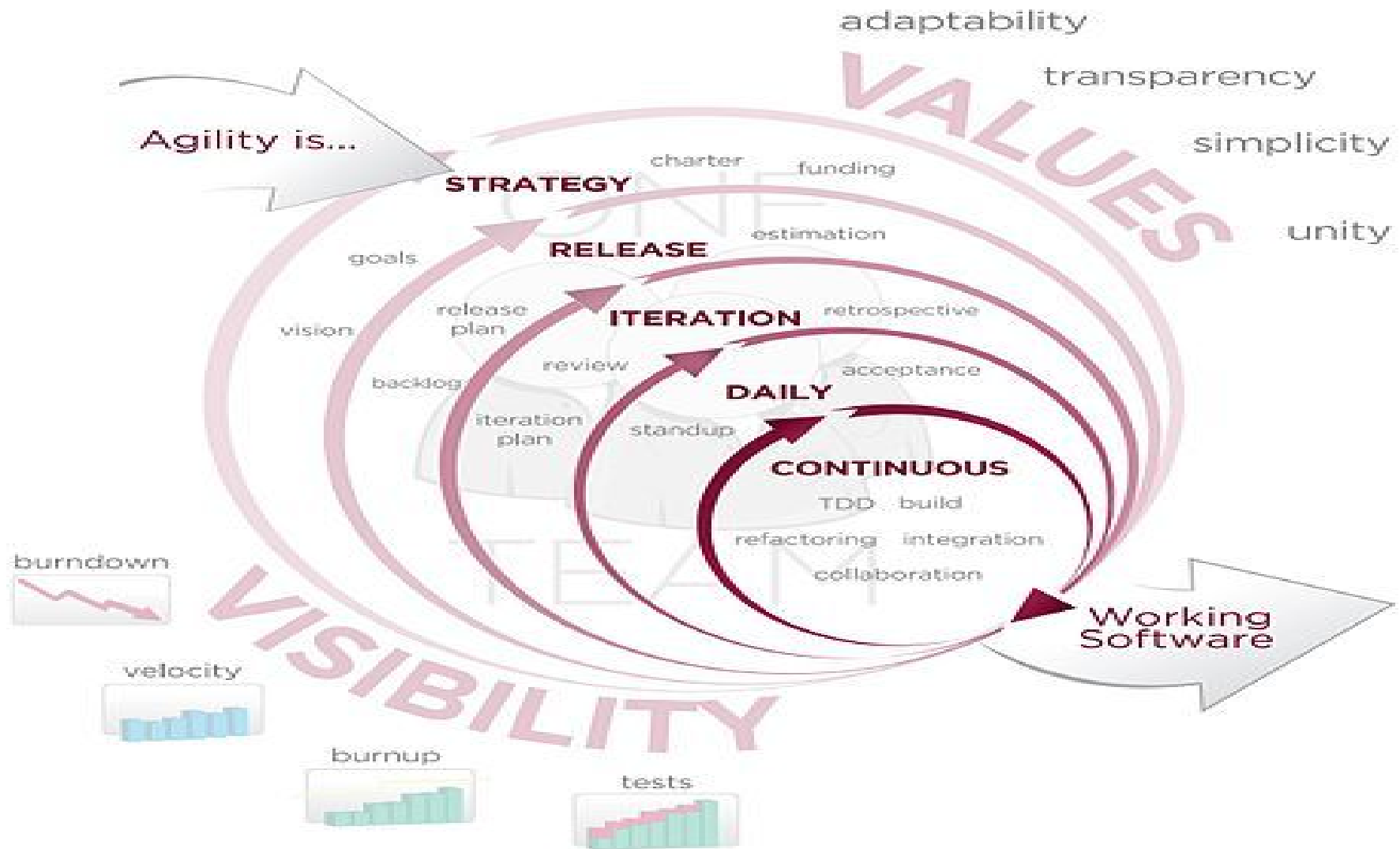
Metodologias Utilizadas



USO DE METODOLOGÍAS ÁGILES



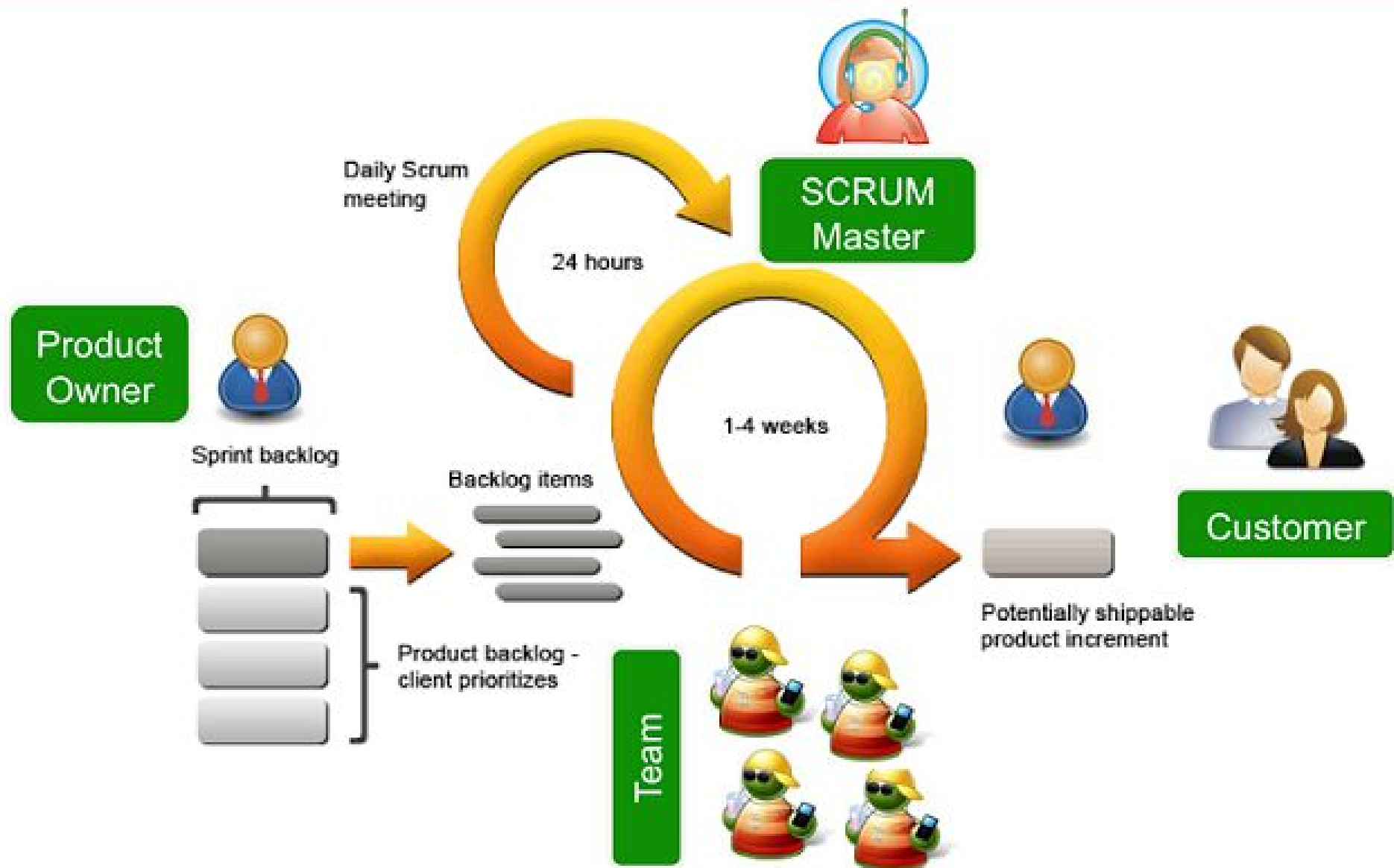
AGILE DEVELOPMENT



ACCELERATE DELIVERY

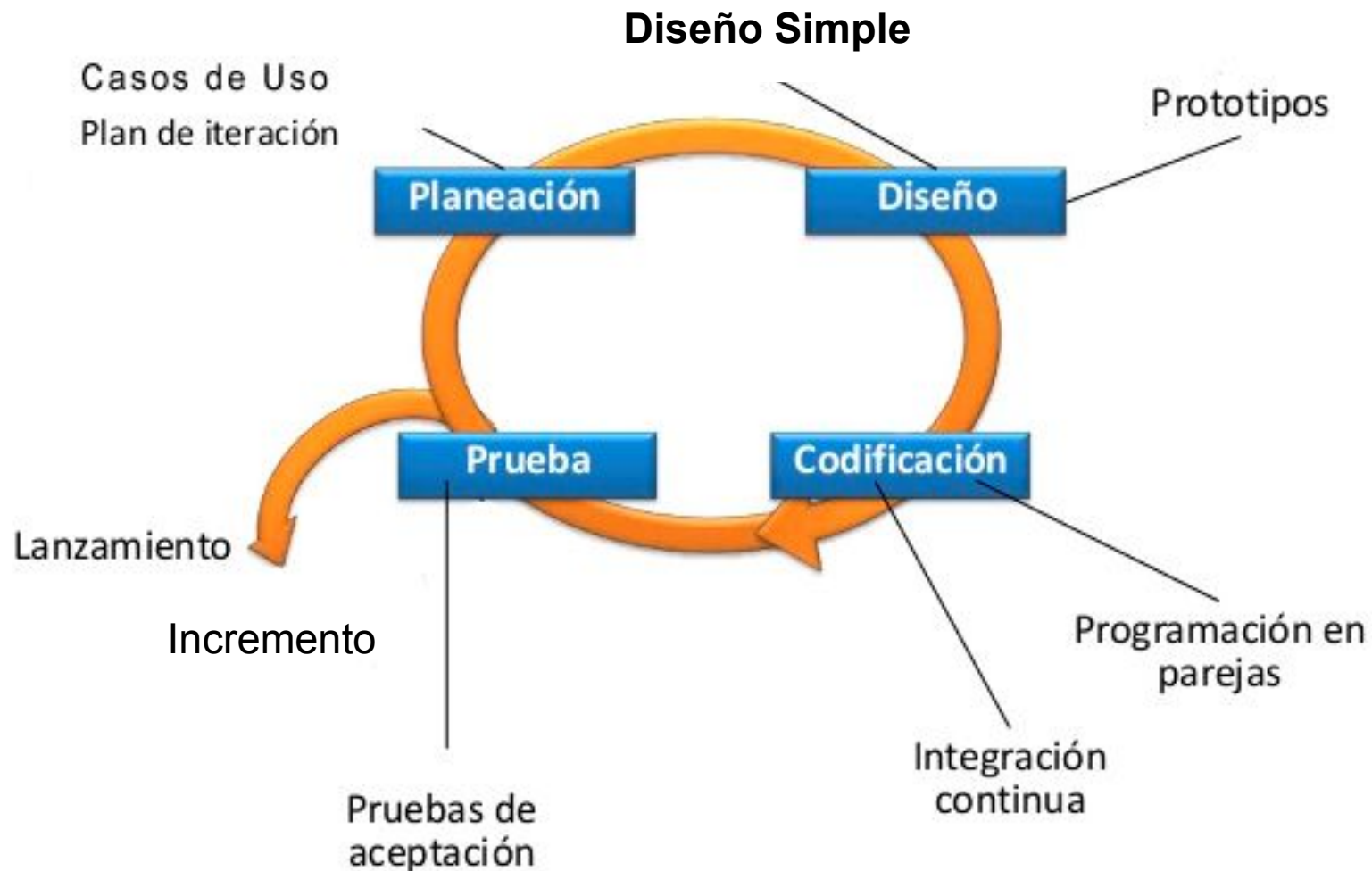


Metodo Ágil: SCRUM



Metodología XP

Programación Extrema



Programación Extrema - XP

- Plan de Iteración
- Planificar entregas
- Validar Iteración

- Tarjetas CRC
- Refactorizar

