

Dynamic Systems Development Method

(Método de Desarrollo de Sistemas dinámico)

El Método de Desarrollo de Sistemas dinámico (**DSDM**) es una metodología de desarrollo de software originalmente basado en la metodología de Desarrollo de Aplicación Rápida. **DSDM** es un acercamiento reiterativo e incremental que acentúa el involucramiento del usuario continuo.

Su meta es entregar los sistemas del software a tiempo y en el presupuesto mientras ajustando para los requisitos cambiantes a lo largo del proceso de desarrollo. DSDM es uno de varios métodos Ágiles para el software en vías de desarrollo, y forma una parte de la Alianza Ágil.

La apreciación global

Como una extensión de desarrollo de la aplicación rápido, DSDM enfoca en proyectos de Sistemas de Información que se caracterizan por los horarios firmes y presupuestos. DSDM se dirige los fracasos más comunes de proyectos de sistemas de información, mientras incluyendo excediendo los presupuestos, las fechas tope perdidas, y falta de involucramiento del usuario y compromiso de cima-dirección. Animando el uso de RAD, sin embargo, la adopción descuidada de DSDM puede aumentar el riesgo de cortar las demasiadas esquinas. DSDM consiste de:

- Tres fases: la fase del pre-proyecto, fase de vida-ciclo de proyecto, y fase del poste-proyecto.
- Una fase de vida-ciclo de proyecto subdividió en 5 fases: el estudio de viabilidad, estudio comercial, iteración ejemplar funcional, el plan e iteración de la figura, y aplicación.

En algunas circunstancias, hay posibilidades de integrar las prácticas de otras metodologías, como el Proceso Unificado Racional (RUP), la Programación Extrema (XP), y PRINCE2, como los complementos a DSDM. Otro método ágil que tiene un poco de similitud en el proceso y concepto a DSDM es Scrum.

DSDM se desarrolló en el Reino Unido en los años noventa por el Consorcio de DSDM, una asociación de vendedores y expertos en el campo de software diseñar creado con el objetivo de desarrollar "juntamente y promover un "armazón de RAD independiente combinando sus experiencias de la práctica más buenas. El Consorcio de DSDM es un no-para-ganancia, organización vendedor-independiente que posee y administra el armazón de DSDM. La primera versión se completó en el 1995 de enero y se publicó en el 1995 de febrero. La versión actual en el uso (a partir del 2006 de abril) es Versión 4.2: el Armazón para el Negocio Centró el Desarrollo, y se soltó en el 2003 de mayo. En el 2006 de julio, DSDM la Versión 4.2[1 Pública] era hecho disponible para los individuos ver y usar; sin embargo, cualquiera revendiendo DSDM todavía deben ser un miembro del consorcio de no-para-ganancia.

El acercamiento de DSDM

Los principios

Hay 9 principios subyacentes que consisten en cuatro fundaciones y cinco arranque-puntos.

- El involucramiento del usuario es la llave principal ejecutando un proyecto eficaz y eficaz dónde usuarios y diseñadores comparten un lugar de trabajo, para que las decisiones puedan tomarse con precisión.

- El equipo del proyecto debe ser autorizado para tomar decisiones que son importante al progreso del proyecto sin esperar por la aprobación superior-nivelada.
- Un enfoque en la entrega frecuente de productos, con asunción que entregar algo "bueno bastante" más temprano siempre es bueno que para entregar todo "perfectamente" en el fin. Frecuentemente entregando el producto de una fase temprana del proyecto, el producto puede probarse y repasó donde pueden tenerse en cuenta el registro de la prueba y documento de la revisión a la próxima iteración o fase.
- El criterio principal para la aceptación de un "entregable" está entregando un sistema que se dirige las necesidades comerciales actuales. Entregando un sistema perfecto que se dirige a las posibles necesidades comerciales es menos importante que enfocando en las funcionalidades críticas.
- El desarrollo es reiterativo e incremental y manejado por la regeneración de usuarios para converger en una solución comercial eficaz.
- Todos los cambios durante el desarrollo son reversibles.
- El alcance nivelado alto y deben base-linearse los requisitos antes de las salidas del proyecto.
- Probando se lleva a cabo a lo largo del vida-ciclo del proyecto. (Vea el desarrollo Prueba-manejado por la comparación).
- Se exigen la comunicación y cooperación entre todo el stakeholders del proyecto ser eficaces y eficaz.

Las asunciones adicionales

- Ningún sistema se construye perfectamente en la primera prueba (vea el principio del pareto o 80/20 regla). para abreviar, 80% del beneficio comercial vienen de 20% de los requisitos del plan, por consiguiente DSDM empieza llevando a cabo este crítico 20% primero; esto puede producir un sistema que proporciona bastante funcionalidad para satisfacer a los fin-usuarios y el siguiendo siendo 80% pueden agregarse en las iteraciones más tarde. Esto mitiga riesgo de la ida del proyecto encima de la fecha tope y encima del presupuesto.
- La entrega del proyecto debe ser a tiempo, en el presupuesto y con la calidad buena.
- Cada paso del desarrollo sólo necesita ser completado bastante lejos para el próximo paso para empezar. Esto permite una nueva iteración del proyecto para comenzar sin el retraso innecesario. Los cambios en el plan pueden coincidir con los cambios en la demanda de los fin-usuarios desde cada iteración del sistema se mejora incrementalmente.
- Los dos la Dirección del Proyecto y técnicas de Desarrollo están incorporadas.
- DSDM puede aplicarse en los nuevos proyectos y para los sistemas actuales que ensancha.
- La valoración de riesgo debe enfocar en la funcionalidad comercial a entregándose, no en el proceso de desarrollo ni sus artefactos (como los requisitos y documentos del plan).
- La dirección premia la entrega del producto en lugar de la realización de la tarea.
- La estimación debe ser basada en la funcionalidad comercial en lugar de las líneas de código.

Los requisitos previos para usar DSDM

Para que DSDM sea un éxito, varios requisitos previos necesitan ser comprendidos. Primero, allí necesita ser el interactivo entre el equipo del proyecto, usuarios finales futuros y dirección más alta. Esto se dirige los fracasos bien conocidos de E/S el desarrollo proyecta debido a la falta de

motivación de dirección de cima y/o involucramiento del usuario. El segundo requisito previo para los proyectos de DSDM es que el proyecto puede descomponerse en a partes más pequeñas que habilitan el uso de un acercamiento reiterativo.

Dos ejemplos de tipos de proyectos para que DSDM no es considerado bien-preparado son:

- Los proyectos seguridad-críticos - la comprobación extensa y la aprobación encontró en el conflicto de los proyectos seguridad-crítico con las metas de DSDM de ser a tiempo y en el presupuesto.
- Proyectos que apuntan para producir los componentes re-utilizables - las demandas en la perfección son a menudo demasiado altas y chocan con el 80%/20% principio descrito antes.

DSDM Project Vida-ciclo

La apreciación global: tres fases de DSDM

El armazón de DSDM consiste en tres fases secuenciales, a saber el pre-proyecto, vida-ciclo del proyecto y fases del poste-proyecto. La fase del proyecto de DSDM es el más detallado de las tres fases. La fase de vida-ciclo de proyecto consiste en 5 fases que forman un acercamiento paso a paso reiterativo desarrollando un ES. Se explican las tres fases y las fases correspondientes extensivamente en las secciones subsecuentes. Para cada fase, las actividades más importantes se dirigen y los delibéales se mencionan.

- Fase 1 - El Pre-proyecto

En los pre-proyecto fase candidato proyectos se identifica, el fondo del proyecto se comprende y se proyecta el compromiso se asegura. Ocupándose de estos problemas en una fase temprana evita los problemas en las fases más tarde del proyecto.

- Fase 2 - El vida-ciclo del Proyecto

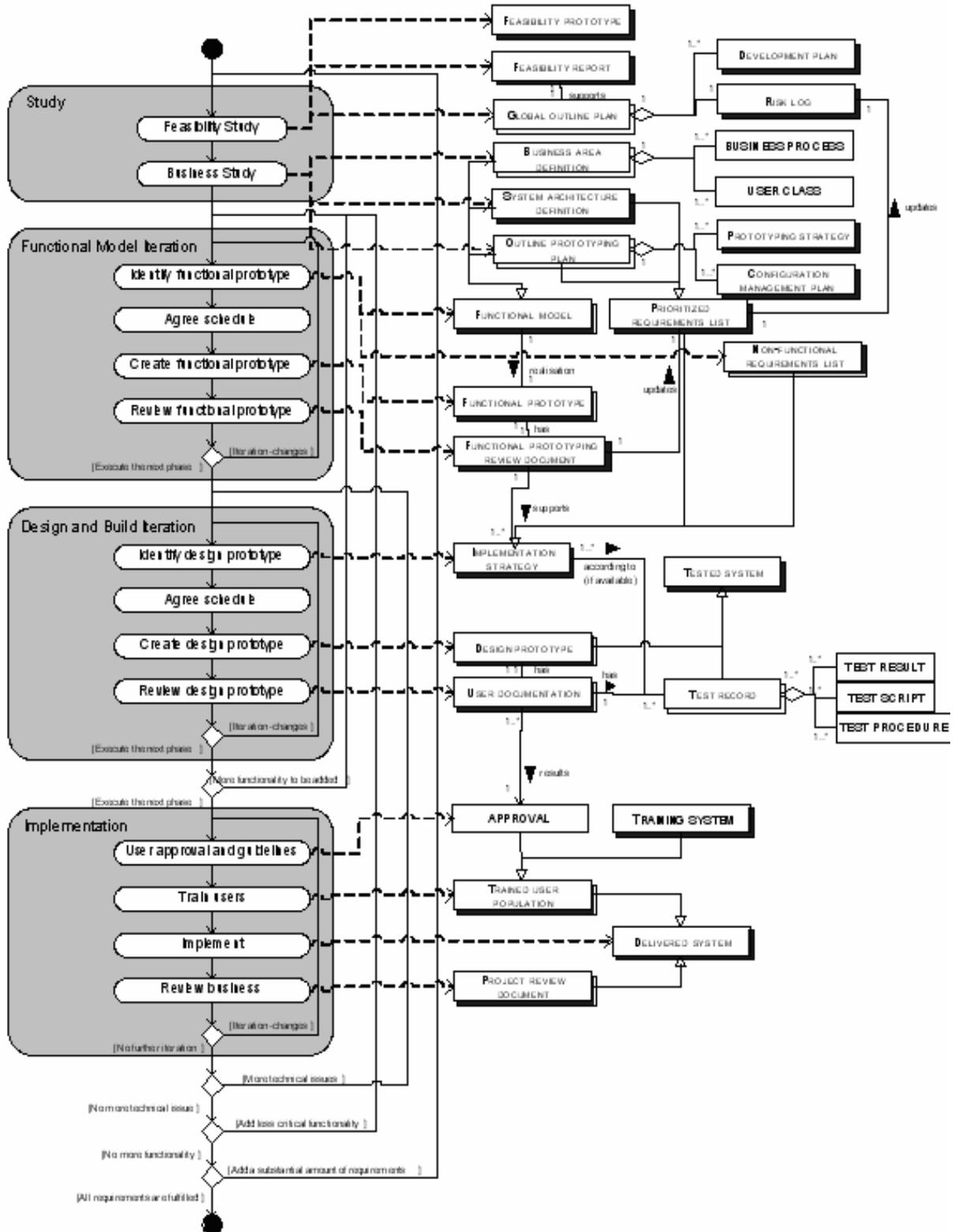
La apreciación global del proceso en la figura sobre las muestras el vida-ciclo del proyecto de esta fase de DSDM. Pinta las 5 fases un proyecto tendrá que ir a través de crear un ES. Las primeras dos fases, el Estudio de Viabilidad y Estudio Comercial son fases secuenciales que complementan a nosotros. Después de que estas fases se han concluido, el sistema se desarrolla el iteratively e incrementalmente en la Iteración Ejemplar Funcional, el Design & Build la Iteración y fases de Aplicación. Se dirigirá la naturaleza reiterativa e incremental de DSDM más allá en una sección más tarde.

- Fase 3 - el Poste-proyecto

La fase del poste-proyecto asegura el sistema que opera eficazmente y eficazmente. Esto se comprende por el mantenimiento, mejoras y apuros según los principios de DSDM. El mantenimiento puede verse como continuar desarrollo basado en la naturaleza reiterativa e incremental de DSDM. En lugar de normalmente terminar el proyecto en un ciclo el proyecto puede devolver a las fases anteriores o fases para que puedan refinarse el paso anterior y los productos entregables.

Debajo de es los proceso-datos hacen el diagrama de en conjunto de DSDM vida-ciclo del Proyecto con todos sus cuatro pasos. Este diagrama pinta el DSDM el desarrollo reiterativo, empezado en la iteración ejemplar funcional, el plan e iteración de la figura, y **fase de aplicación**.

La descripción de cada fase se explicará después en esta entrada.



Los proceso-datos hacen el diagrama de de DSDM Proyecto Vida-

Actividad	Sub. actividades	Descripción
El estudio	El Estudio de viabilidad	Fase dónde la conveniencia de DSDM se evalúa. Juzgando por el tipo de proyecto, organizacional y problemas de las personas, la decisión es hecho, si para usar DSDM o no. Por consiguiente generará un INFORME de VIABILIDAD, un PROTOTIPO de VIABILIDAD, y un PLAN del CONTORNO GLOBAL que incluyen un PLAN de DESARROLLO y un PLAN de RIESGO
	El Estudio comercial	Fase dónde se analizan las características esenciales de negocio y tecnología. Acérquese para organizar talleres dónde un número suficiente de los expertos del cliente se recoge para poder considerar facetas todo pertinentes del sistema, y para poder estar de acuerdo en las prioridades de desarrollo. En esta fase, un REQUISITOS PRIORIZADOS LISTAN, una DEFINICIÓN del ÁREA COMERCIAL, una DEFINICIÓN de ARQUITECTURA de SISTEMA, y un CONTORNO el PLAN de PROTOTYPING se desarrolla.
La Iteración Ejemplar funcional	Identifique el prototipo funcional	Determine las funcionalidades a ser llevadas a cabo en el prototipo que es el resultado de esta iteración. En este subalterno-fase, un MODELO FUNCIONAL se desarrolla según el resultado del deliberado de fase del estudio comercial
	Esté de acuerdo el horario	Esté de acuerdo adelante cómo y cuándo desarrollar estas funcionalidades.
	Cree el prototipo funcional	Desarrolle el PROTOTIPO FUNCIONAL, según el horario convenido y el MODELO FUNCIONAL.
	La revisión el prototipo funcional	Verifique exactitud del prototipo desarrollado. Esto puede hacerse por probando por el fin-usuario y/o repasando la documentación. El entregable es un PROTOTIPO DE REVISIÓN DOCUMENTO FUNCIONAL.
El plan e Iteración de la Figura	Identifique el prototipo del plan	Identifique requisitos funcionales y non-funcionales que necesitan estar en el sistema probado. Y basado en estas identificaciones, una ESTRATEGIA de APLICACIÓN está envuelta. Si hay un REGISTRO de la PRUEBA de la iteración anterior, entonces también usará determina la ESTRATEGIA de APLICACIÓN
	Esté de acuerdo el horario	Esté de acuerdo adelante cómo y cuándo comprender estos requisitos.
	Cree el prototipo del plan	Cree un sistema (el PROTOTIPO del PLAN) eso puede darse seguramente a los fin-usuarios para el uso diario, también por probar los propósitos,.
	El prototipo de plan de revisión	Verifique la exactitud del sistema diseñado. Probando de nuevo y repasar son las técnicas principales usadas. Se desarrollarán una DOCUMENTACIÓN más americana y un REGISTRO de la PRUEBA.
Implementación	La aprobación del usuario y pautas	Los usuarios finales aprueban el sistema probado (la APROBACIÓN) para la aplicación y pautas con respecto a la aplicación y uso del sistema se crea.
	Entrene a los usuarios	El tren el usuario final futuro en el uso del sistema. La POBLACIÓN más americana ENTRENADA es el entregable de este subalterno-fase.
	El implementó	Lleve a cabo el sistema probado a la situación de los usuarios finales, llamada como el SISTEMA ENTREGADO
	El negocio de la revisión	Repase el impacto del sistema llevado a cabo en el negocio, un problema central será si el sistema se encuentra las metas puestas al principio del proyecto. Dependiendo adelante este el proyecto va a la próxima fase, el poste-proyecto o dobla atrás a una de las fases precedentes para el desarrollo extenso. Esta revisión es se documentará en un DOCUMENTO de REVISIÓN de PROYECTO.

Cuatro fases del El vida-ciclo del Proyecto

Modelo del DSDM software desarrollo proceso.

FASE 1A: El Estudio de Viabilidad

Durante esta fase del proyecto, la viabilidad del proyecto para el uso de DSDM se examina. Los requisitos previos para el uso de DSDM se son dirigidos contestando las preguntas gusta: 'Este proyecto puede satisfacer las necesidades comerciales requeridas? ', 'Es este proyecto satisfecho para el uso de DSDM? ' y 'Qué los riesgos más importantes son involucrados? '. Las técnicas más importantes usaron en esta fase los Talleres son.

Los delibéales para esta fase son el Informe de Viabilidad y el Prototipo de Viabilidad que la dirección la viabilidad del proyecto a mano. Está extendido con un Plan del Contorno Global para el resto del proyecto y un Leño de Riesgo que identifican los riesgos más importantes para el proyecto.

El Estudio Comercial

El estudio comercial extiende el estudio de viabilidad. Después de que el proyecto se ha juzgado factible para el uso de DSDM, esta fase examina los procesos comerciales influenciados, los grupos del usuario involucraron y sus necesidades respectivas y deseos. De nuevo los talleres son una de las más valiosas técnicas, talleres en que los stakeholders diferentes entran discutir los sistemas propuestos juntos. Se combina la información de estas sesiones en una lista de requisitos. Una propiedad importante de la lista de requisitos es el hecho que los requisitos son (puede ser) priorizó. Estos requisitos que usan el acercamiento de Moscú se priorizan. Basado en este priorisacion, un plan de desarrollo se construye como una pauta para el resto del proyecto.

Una técnica del proyecto importante usada en el desarrollo de este plan es el el embalaje de tiempo Esta técnica es esencial en el realización de las metas de DSDM, siendo a tiempo a saber y en el presupuesto, garantizando la calidad deseada. Una arquitectura del sistema es otra ayuda para guiar el desarrollo del deliverables de IS.The por esta fase es una definición del área comercial que describe el contexto del proyecto dentro de la compañía, una definición de arquitectura de sistema de que proporciona una arquitectura global inicial el ESTÁ bajo el desarrollo junto con un plan de desarrollo que perfila los pasos más importantes en el proceso de desarrollo. A la base de éstos dos documentos duran hay la lista de requisitos priorizada. Esta lista declara todos los requisitos para el sistema, organizado según el principio de Moscú. Y último que el Leño de Riesgo se pone al día con los hechos que se han identificado durante esta fase de DSDM.

FASE 2: La Iteración Ejemplar funcional

Se convierten los requisitos que se han identificado en las fases anteriores a un modelo funcional. Este modelo consiste en un prototipo funcionando y modelos. Prototipo es una de las técnicas del proyecto importantes dentro de esta fase que ayuda comprender el involucrimiento del usuario bueno a lo largo del proyecto. El prototipo desarrollado se repasa por los grupos del usuario diferentes. Para asegurar la calidad, probando se lleva a cabo a lo largo de cada iteración de DSDM. Una parte importante de probar se comprende en la Iteración Ejemplar Funcional. La lata Ejemplar Funcional se subdivide en cuatro subalterno-fase:

- Identifique el Prototipo Funcional: Determine las funcionalidades a ser llevadas a cabo en el prototipo que es el resultado de esta iteración.
- Está de acuerdo el Horario: Esté de acuerdo adelante cómo y cuándo desarrollar estas funcionalidades.
- Cree el Prototipo Funcional: Desarrolle el prototipo. Investigue, refine, y consolídalo con el prototipo Funcional combinado de iteraciones anteriores.

- El Prototipo de la revisión: Verifique la exactitud del prototipo desarrollado. Esto puede hacerse por que prueba por el fin-usuario, entonces use la prueba graba y las regeneraciones de usuario para generar el prototipo funcional repasan el documento.

Los delibéales para esta fase son Modelo Funcional y un Prototipo Funcional que juntos representan las funcionalidades que podrían comprenderse en esta iteración, prepare por probar por los usuarios. Al lado de esto, la Lista de Requisitos se pone al día, mientras anulando los artículos que se han comprendido y volviendo a pensar el priorización de los requisitos restantes. El Leño de Riesgo también se pone al día teniendo análisis de riesgo de desarrollo extenso después de repasar el documento del prototipo.

FASE 3: El plan e Iteración de la Figura

El enfoque principal de esta iteración de DSDM es integrar los componentes funcionales de la fase anterior en un sistema que satisface las necesidades del usuario. También se dirige los requisitos non-funcionales para que han sido fijos el ES. Probar de nuevo es una actividad continuada importante en esta fase. Pueden subdividirse el Plan e Iteración de la Figura en cuatro subalterno-fase:

- Identifique el Prototipo del Plan: Identifique requisitos funcionales y non-funcionales que necesitan estar en el sistema probado.

- Está de acuerdo el Horario: Esté de acuerdo adelante cómo y cuándo comprender estos requisitos.

- Cree el Prototipo del Plan: Cree un sistema que puede darse seguramente a los usuarios para el uso diario. Ellos investigan, refinan, y consolidan el prototipo de iteración actual dentro del proceso del prototipo también es importante en este subalterno-fase.

- El Prototipo de Plan de revisión: Verifique la exactitud del sistema diseñado. Probando de nuevo y repasar son las técnicas principales usadas, desde que los archivos de la prueba y las regeneraciones de usuario son importantes generar la documentación del usuario.

Los delibéales para esta fase son un Prototipo del Plan durante la fase que los usuarios finales consiguen probar y al final del Plan e Iteración de la Figura el Sistema Probado se entrega a la próxima fase. En esta fase, el sistema es principalmente construido donde son consolidadas el plan y funciones e integraron en un prototipo. Otro entregable para esta fase una Documentación del Usuario es.

FASE 4: La aplicación

En la fase de Aplicación, el sistema probado incluso la documentación del usuario se entrega a los usuarios y entrenando de usuarios futuros se comprende. El sistema a ser entregado se ha repasado para incluir los requisitos que han sido al principio fijo las fases del proyecto. La fase de Aplicación puede subdividirse en cuatro subalterno-fase:

- La Aprobación del usuario y Pautas: Los usuarios finales aprueban el sistema probado para la aplicación y pautas con respecto a la aplicación y uso del sistema se crea.

- Los Usuarios del tren: El tren el usuario final futuro en el uso del sistema.

- El instrumento: Lleve a cabo el sistema probado a la situación de los usuarios finales.

- El Negocio de la revisión: Repase el impacto del sistema llevado a cabo en el negocio, un problema central será si el sistema se encuentra las metas puestas al principio del proyecto.

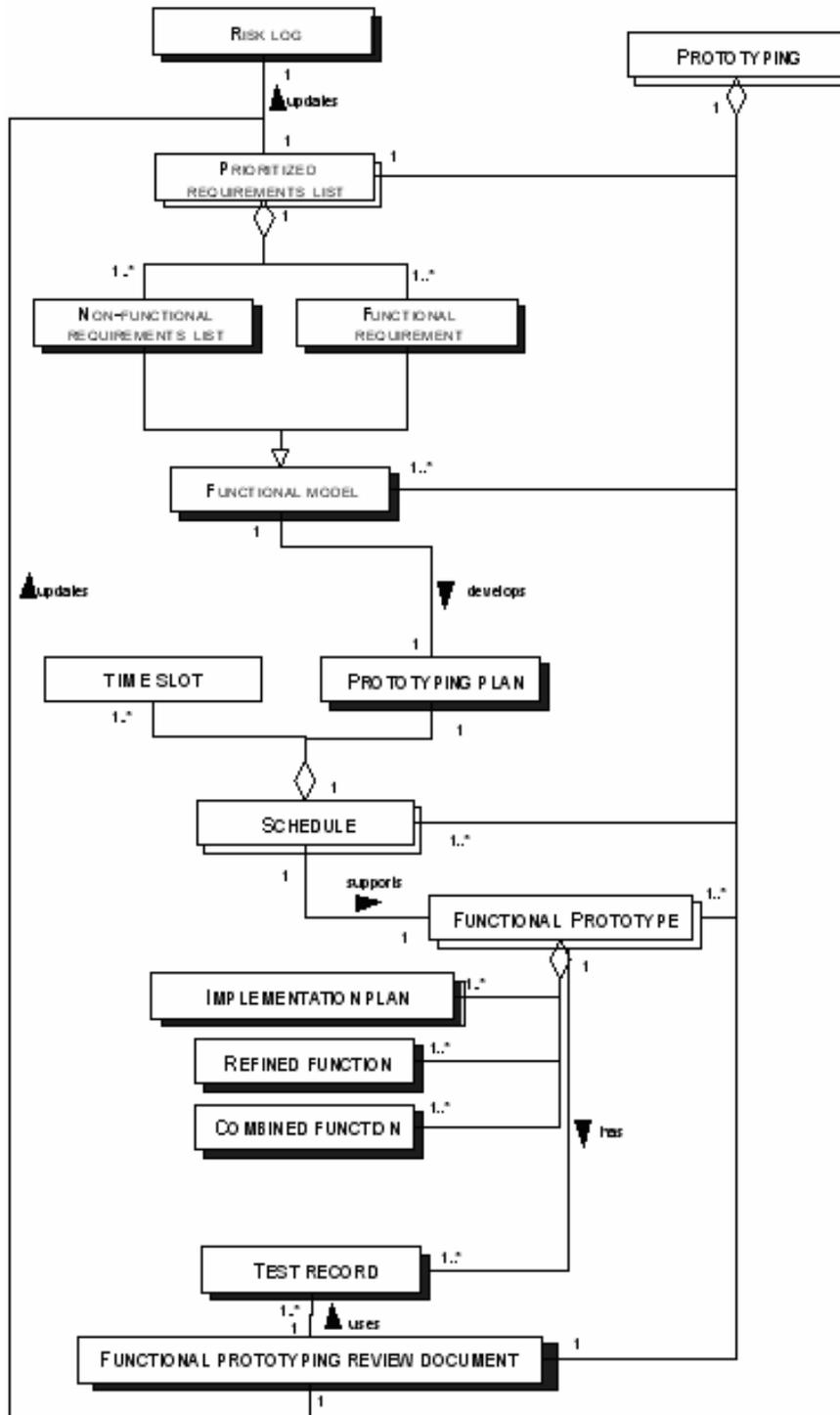
Dependiendo adelante este el proyecto va a la próxima fase, el poste-proyecto o dobla atrás a una de las fases precedentes para el desarrollo extenso.

Los delibéales para esta fase son un Sistema Entregado en la situación, prepare para el uso por los usuarios finales, Usuarios Especializados y Documento de Revisión de Proyecto detallado del sistema.

DSDM la Iteración Ejemplar Funcional

Los Meta-datos planean

Se pintan las asociaciones entre los conceptos de delibérales en la fase de la Iteración Ejemplar Funcional en el modelo de los meta-datos debajo. Este meta-datos planean se combinará con el diagrama del meta-proceso de fase de la Iteración Ejemplar Funcional en la próxima parte.



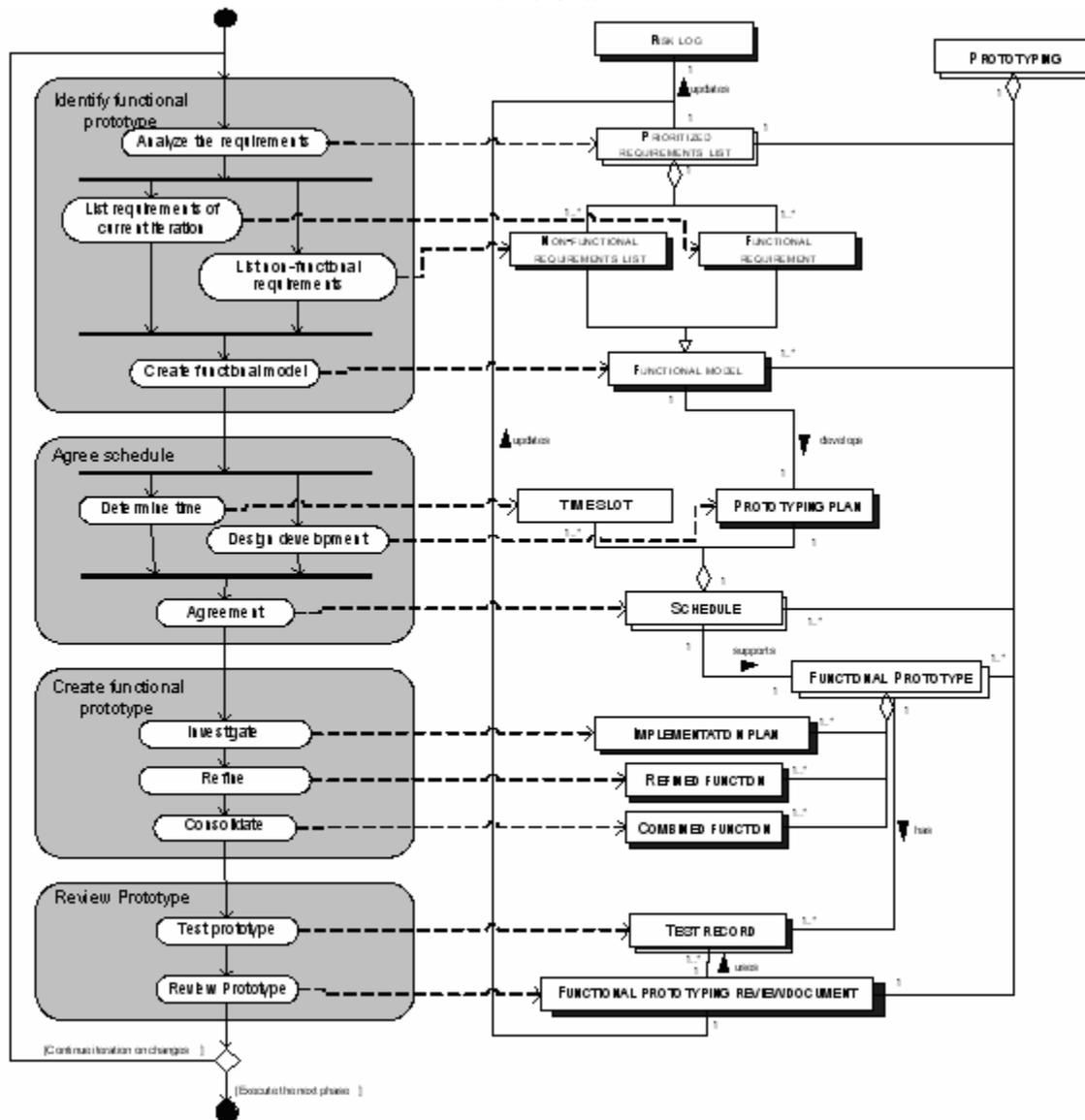
Las Metas-datos planeacion de Iteración Ejemplar Funcional

Conceptos	Definición
EL LEÑO DE RIESGO	El leño de riesgo identificado. Importante adelante, desde la próxima fase el problema encontrado será más difícil dirigirse. Este leño de riesgo necesitará ser puesto al día continuamente. (VTT Publicación 478)
LA LISTA DE REQUISITOS PRIORIZADA	La lista de requisitos basó en su priorisacion. El proceso del priorisacion es basado en la técnica de Moscú, para determinar qué requisitos deben llevarse a cabo primero en el sistema (los unos esa reunión las necesidades comerciales), y así sucesivamente.
LA LISTA DE REQUISITOS NON-FUNCIONAL	La lista de requisitos non-funcionales será repartida principalmente en la próxima fase. (VTT Publicación 478)
EL REQUISITO FUNCIONAL	Función que se usa para construir el modelo y prototipos según su prioridad.
EL MODELO FUNCIONAL	Modelo que se construye según los requisitos funcionales. Se usará para desarrollar el prototipo funcional en el próximo subalterno-fase. Este concepto se usará para desarrollar un PLAN de PROTOTIPO
PROTOTIPO	El proceso de reunir a un modelo activo rápidamente (un prototipo) para probar varios aspectos del plan, ilustre ideas o rasgos y recoja la regeneración del usuario temprana.
CRONOMETRE LA HENDEDURA	La lista de tiempos disponibles para hacer ciertas actividades para realizar el plan según el horario.
PLAN PROTOTIPO	Las actividades planean dentro de proceso del prototipos que se realizará en las hendeduras de tiempo disponibles según el horario.
EL HORARIO	Un juego de plan de actividades con el tiempo relacionado estaba de acuerdo por los diseñadores. Este concepto se usará para apoyar la aplicación de PROTOTIPO FUNCIONAL.
EL PROTOTIPO FUNCIONAL	Un prototipo de las funciones el sistema debe realizar y cómo debe realizarlos.
EL PLAN DE APLICACIÓN	Una preparación de actividades para llevar a cabo el prototipos funcional según el horario y la lista de requisitos priorizada.
LA FUNCIÓN REFINADA	La función de prototipo que está siendo refinado dentro de la iteración actual antes de que se combine a los otros y se prueba.
LA FUNCIÓN COMBINADA	La función de prototipo que se combina con los otros prototipos funcionales de iteración anterior. La nueva combinación que el prototipo funcional se probará en la próxima fase.
EL REGISTRO DE LA PRUEBA	El registro puso de probar donde la escritura de la prueba, procedimiento de la prueba, y resultado de la prueba son incluido. Este registro de la prueba se usa para desarrollar el DOCUMENTO FUNCIONAL DE REVICIONDEL PROTOTIPO, y también se usa indirectamente para poner al día la LISTA de REQUISITOS PRIORIZADA.
EL PROTOTIPO DE REVISIÓN DEL DOCUMENTO FUNCIONAL	Colecciona los comentarios de los usuarios sobre el incremento actual, funcionamiento como la entrada para las iteraciones subsecuentes (VTT Publicación 478). Este documento de la revisión se usará para poner al día el LEÑO de RIESGO y la LISTA de REQUISITOS PRIORIZADA

Los proceso-datos planean

Identifique que la actividad del prototipo funcional es identificar las funcionalidades que estarían en el prototipo de iteración actual. Revoque que ambos, análisis y codificando se hacen; se construyen los prototipos, y las experiencias ganaron de ellos se usa mejorando el análisis planea (también basó en la lista de requisitos priorizada puesta al día y el leño de riesgo puesto al día). Los prototipos construidos son no ser desechados completamente, pero gradualmente dirigió hacia tal calidad que ellos pueden ser incluidos en el último sistema. Esté de acuerdo el horario es determinar cuando y cómo los prototipo se llevarán a cabo; extiende el alcance al itinerario disponible y plan del prototipo. Y desde que probando se lleva a cabo a lo largo del proceso entero, también es una parte esencial de esta fase, y por consiguiente es incluido en el Revisión Prototipo actividad derecho después de que el prototipo funcional se construye y la prueba graba se usará en el futuro en el proceso de prototipo de revisión y se generará el documento de la revisión. Debajo de es los proceso-datos hacen el diagrama de de fase de la Iteración Ejemplar

Funcional.



Modelo de la Iteración Ejemplar Funcional.

La actividad	La actividad del subalterno	Descripción
Identifique el prototipo funcional	Analice los requisitos	Se analizan los requisitos de prototipo actual según la lista de requisitos priorizada que se desarrolla previamente (en la iteración anterior y/o en fase anterior que es la fase del estudio comercial).
	Liste requisitos de iteración actual	Seleccione los requisitos funcionales que se llevarían a cabo en el prototipo de la iteración actual, y lístelos en el REQUISITO FUNCIONAL.
	La lista los requisitos non-funcionales	Liste los requisitos non-funcionales del sistema que está desarrollándose en la LISTA de REQUISITOS NON-FUNCIONAL.
	Cree al modelo funcional	Modelo del análisis y códigos del prototipo son incluido en esta subalterno-actividad desarrollar al MODELO FUNCIONAL.
Esté de acuerdo el horario	Determine tiempo	Identifique el posible itinerario (la HENDEDURA de TIEMPO) realizar las actividades del prototipo según el prototipo planean y estrategia del prototipo
	Diseñe el desarrollo	El PROTOTYPING PLAN, incluso todas las actividades del prototipo que se realizarán en la HENDEDURA de TIEMPO disponible.
	El acuerdo	El HORARIO de acuerdo de cuando y cómo las actividades del prototipo deben realizarse.
Cree el prototipo funcional	Investigue	Investigue los requisitos; analice al MODELO FUNCIONAL que se ha construido en la actividad más temprana, y ponga el PLAN de APLICACIÓN según el modelo del análisis, y se usará para construir el prototipo en la próxima subalterno-actividad.
	Refine	Lleve a cabo al MODELO FUNCIONAL y la APLICACIÓN PLANEEN construir un PROTOTIPO FUNCIONAL. Este prototipo se refinará entonces antes de que se combine a las otras funciones. Este prototipo se dirigirá gradualmente hacia tal calidad que puede ser incluido en el último sistema (a través de refinar el proceso).
	Consolide	Consolide el PROTOTIPO FUNCIONAL refinado con el otro prototipo de iteración anterior. La nueva combinación que el PROTOTIPO FUNCIONAL se probará en la próxima actividad.
El Revisión del prototipo	Pruebe el prototipo	La parte esencial de DSDM que necesita ser incluido a lo largo del proceso entero de DSDM. El REGISTRO de la PRUEBA se usará junto con los comentarios de usuarios para desarrollar el PROTOTIPO REVISIÓN DOCUMENTO en la próxima actividad de fase de FMI.
	El Revisión del prototipo	Colecciona los comentarios del usuario y documentación. Los archivos de la prueba jugarán un papel importante para desarrollar este informe de la revisión. Basado en este prototipo revisión del documento funcional, se pondrán al día la lista de requisitos priorizada y leño de riesgo, y decide poner el próximo curso si o para no hacer otra iteración de fase de FMI.

Más allá los temas de DSDM

Las Técnicas del centro de DSDM

El embalaje de Time

El embalaje de Tiempo es uno de las técnicas del proyecto de DSDM. Se usa para apoyar las metas principales de DSDM para comprender el desarrollo de un ES a tiempo, dentro del presupuesto y con la calidad deseada. La idea principal detrás del timeboxing es henderse al proyecto en las porciones, cada uno con un presupuesto fijo y una fecha de la entrega. Para cada porción se seleccionan varios requisitos que se prioriza según el principio de Moscú. Porque tiempo y presupuesto son fijos, las únicas variables restantes son los requisitos. Así si un proyecto está corriendo fuera de tiempo o dinero los requisitos con la prioridad más baja se omite. Esto no significa que un producto inacabado se entrega, debido al principio del pareto que 80% del proyecto vienen de 20% de los requisitos del sistema, para largo como esos más importante se llevan a cabo 20% de requisitos en el sistema, el sistema satisface las necesidades comerciales por consiguiente y que ningún sistema se construye perfectamente en la primera prueba.

Moscú

Moscú representa una manera de artículos del priorisacion. En el contexto de DSDM la técnica de Moscú se usa para priorizar los requisitos. Es una sigla que representa:

Debe tener este requisito para satisfacer las necesidades comerciales.

Debe tener este requisito si en absoluto posible, pero el éxito del proyecto no confía en esto.

Pueda tener este requisito si no afecta la aptitud de necesidades comerciales del proyecto.

Tenga este requisito a la fecha más tarde si hay algún tiempo salido (o en el desarrollo futuro del sistema).

Prototipo

Esta técnica se refiere a la creación de prototipos del sistema bajo el desarrollo en una fase temprana del proyecto. Habilita el descubrimiento temprano de limitaciones en el sistema y permite a los usuarios futuros a 'prueba-maneje' el sistema. Esta manera que el involucrimiento del usuario bueno se comprende, uno de los factores de éxito importantes de DSDM, o cualquier proyecto de Desarrollo de Sistema para esa materia.

Probando

Un tercer aspecto importante de la meta de DSDM es la creación de un ESTÁ con la calidad buena. Para comprender una solución de calidad buena, DSDM defiende la comprobación a lo largo de cada iteración. Desde que DSDM es una herramienta y técnica el método independiente, el equipo del proyecto es libre escoger su propio método de dirección de prueba, por ejemplo TMap.

El taller

Uno de las técnicas del proyecto de DSDM que apuntan a reunir el el poseedor de la estaca diferente del proyecto para discutir requisitos, funcionalidades y comprensión mutua. En un taller los poseedores de la estaca entran juntos y discuten el proyecto.

Planeando

Esta técnica es esencial e intencionalmente usó para visualizar la representación diagramático de un aspecto específico del sistema o área de negocio que están desarrollándose. El modelado da un entendiendo bueno para DSDM proyecte el equipo encima de un dominio comercial.

La Dirección de la configuración

Una aplicación buena de esta técnica de dirección de configuración es importante para la naturaleza dinámica de DSDM. Hay subsecuentemente más de una cosa que se maneja en seguida durante el proceso de desarrollo del sistema, y los productos frecuentemente están entregándose a una proporción muy rápida, los productos necesitan ser controlados estrictamente por consiguiente cuando ellos logran (parcial) la realización.

Los papeles en DSDM

Hay algunos papeles introducidos dentro del ambiente de DSDM. Es importante que los miembros del proyecto necesiten ser fijados a los papeles diferentes antes de que ellos empiecen a ejecutar el proyecto. Cada papel tiene su propia responsabilidad. Los papeles son:

- El Patrocinador ejecutivo Para que llamó al "Campeón del Proyecto. Un papel importante del organización del usuario que tiene la habilidad y responsabilidad para comprometer fondos apropiados y recursos. Este papel tiene un último poder para tomar las decisiones.
- Visionario El que tiene la responsabilidad para inicializar el proyecto asegurando ese requisito el esencial se encuentra temprano adelante. Visionario tiene la percepción más exacta de los objetivos comerciales del sistema y el proyecto. Otra tarea es dirigir y guardar el proceso de desarrollo en la huella correcta.
- Embajador Usuario Trae el conocimiento de comunidad del usuario en el proyecto, asegura que los diseñadores reciben bastante cantidad de las regeneraciones de usuario durante el proceso de desarrollo.
- Consejero Usuario puede ser cualquier usuario que representa un punto de vista importante y trae el conocimiento diario del proyecto.
- Gerente del proyecto puede ser cualquiera de comunidad del usuario o ÉL personal que maneja el proyecto en general.
- Técnico Coordinador Responsable diseñando la arquitectura del sistema y controla la calidad técnica en el proyecto.
- El Líder del equipo Lleva su equipo y asegura que el equipo trabaja eficazmente en conjunto.
- Diseñador Interprete los requisitos del sistema y lo modela incluso el desarrollo el desarrollador de códigos y construye los prototipos.
- El verificador Verifica la exactitud en magnitudes técnicas realizando algunas comprobaciones. El verificador tendrá que dar algunos comentarios y documentación.
- Escriba Responsable al frente y graba los requisitos, acuerdos, y decisiones hechos en cada taller.
- El facilitador Responsable manejando los talleres progresa, actúa como un motor para la preparación y comunicación.
- Los Papeles especialistas el Arquitecto Comercial, Gerente de Calidad, el Sistema Integrador, etc.,

La Naturaleza reiterativa e Incremental

Al lado del timeboxing y priorización de requisitos, el DSDM proporciona también un acercamiento reiterativo e incremental a ES el desarrollo. Esto puede verse en la figura que pinta la Apreciación global del Proceso anteriormente.

La Iteración Ejemplar Funcional, el Design & Build la Iteración y fases de Aplicación pueden revisar a su subalterno organiza varios tiempos antes de entrar en la próxima fase. Cada iteración se dirige un juego de nuevas funcionalidades, y cada iteración construye en un predecesor activo. Cada iteración puede deshacerse si necesitó.

La figura de Apreciación global de Proceso también muestra flechas que regresan a las fases anteriores. Hay una flecha por ejemplo, de la Aplicación al Estudio Comercial. Si una funcionalidad grande se ha descubierto durante desarrollo que no podría llevarse a cabo, podría ser posible volver a empezar definiendo los nuevos requisitos en un Estudio Comercial. Hay una flecha semejantemente, de la Aplicación a la Iteración Ejemplar Funcional. La funcionalidad podría omitirse durante una Modelo Iteración Funcional anterior debido a tiempo o constreñimientos del presupuesto. El proyecto sólo debe proceder en la fase del poste-proyecto cuando reúne todos los requisitos definidos por el proyecto y las metas comerciales.

Debido a la naturaleza reiterativa de DSDM, es esencial mantener dirección de requisitos buena y dirección de la configuración a lo largo del proyecto entero. Esto asegura que el proyecto lleva a cabo los requisitos que se decidieron en las fases tempranas del proyecto.

El Meta-modelo (Meta-modelado)

Como explicado en el artículo, las metas Meta-modeladas una mirada nivelada más alta a los métodos y técnicas. Haciendo para que ofrece las posibilidades por comparar métodos similares y técnicas y diseñar los nuevos métodos de existentes.

Los datos de Meta planean, pintó debajo, identifica los conceptos y asociaciones entre estos conceptos dentro de DSDM. Como puede verse de la figura, pueden identificarse dos conceptos principales, a saber la Fase y el concepto de Flujo. Cada Flujo origina de una Fase dentro de DSDM. Los flujos pueden ser divididos en los Datos de conceptos de subalterno y Producto. Esta subdivisión se denota con un C que medios que la subdivisión es desencajar y completar. En otros términos, un Flujo siempre es un Flujo del Datos o un Flujo del Producto, pero nunca ambos. En la situación de DSDM un Flujo del Datos puede ser un arco que devuelve a una de las fases precedentes. Los Flujos del producto son el género tangible que el resultado de una de las Fases y es la entrada de la próxima Fase, por ejemplo los informes y prototipos.

Hay la segunda Fase de concepto con que también sido dividido dos conceptos del subalterno entonces un completo y desencaja la clasificación. Estos conceptos del subalterno son el Secuencial y las Fases Reiterativas. Como se explicó en una sección más temprana, DSDM empieza con dos fases secuenciales, La Viabilidad y Estudio de Negocio. Luego varios fases Reiterativas siguen, es decir el Modelo Funcional, el Design & Build y fases de Aplicación. El cuadro también menciona varios reglas y problemas que no son incluido en el modelo, pero ese es importante para este meta-modelo. Hay las reglas de que involucran la conducta primero el " los Flujos ". Estas reglas restringen la libertad de los flujos para que ellos correspondan al " la Fase " las transiciones dentro de DSDM. Al lado de las reglas se dirigen varios problemas importantes que asegura que los DSDM proyectan que vida-ciclo se garantiza.

El Éxito crítico Factoriza de DSDM

Dentro de DSDM se identifican varios factores como ser de gran importancia asegurar los proyectos exitosos.

- Factor 1: Hay la aceptación de DSDM primero por la mayor dirección y otros empleados. Esto asegura que se motivan los actores diferentes del proyecto de la salida y permanecen envuelto a lo largo del proyecto.
- Factor 2: El segundo factor sigue directamente de esto y ése es el compromiso de dirección para asegurar el involucramiento del fin-usuario. El acercamiento del prototyping requiere un involucramiento fuerte y especializado por el usuario final probar y juzgar los prototipos funcionales.
- Factor 3: Hay el equipo del proyecto entonces. Este equipo tiene que ser compuesto de miembros hábiles que forman una unión estable. Un problema importante es el fortalecimiento del equipo del proyecto. Esto significa que el equipo (o uno o más de sus miembros) tiene que poseer el poder y posibilidad de tomar las decisiones importantes con respecto al proyecto sin tener que escribir las propuestas formales a dirección más alta que puede ser los mismos tiempo-consumiendo. Para que el equipo del proyecto pueda ejecutar un proyecto exitoso, ellos también necesitan la tecnología correcta para dirigir el proyecto. Esto significa un ambiente de desarrollo, la dirección del proyecto labra con herramienta, etc.
- Factor 4: Finalmente DSDM también los estados que una relación a favor entre cliente y vendedor se requiere. Esto va por ambos proyectos que se comprenden internamente dentro de las

compañías o por los contratistas externos. Una ayuda asegurando una relación de apoyo podría ser ISPL.

La comparación a otros Métodos de Desarrollo

Durante los años un gran número de Información Sistema Desarrollo métodos se ha desarrollado y se ha aplicado, dividido en los Métodos Estructurados, métodos de RAD y Métodos Objeto-orientados. Muchos de estos métodos muestran las similitudes a nosotros y también a DSDM. Por ejemplo Programming(XP extremo) también tiene un acercamiento reiterativo a ES el desarrollo con el involucramiento del usuario extenso.

El Proceso Unificado Racional es un método que probablemente tiene el más más en común con DSDM en eso es también un formulario dinámico de Desarrollo de Sistema de Información. De nuevo el acercamiento reiterativo se usa en este método de desarrollo.

Guste XP y RUP hay muchos otros métodos de desarrollo que muestran las similitudes a DSDM, pero DSDM se distingue de estos métodos de varias maneras. Hay el hecho primero que proporciona una herramienta y técnica el almacén independiente. Esto les permite a los usuarios rellenar los pasos específicos del proceso con sus propias técnicas y el software ayuda de opción. Otro único rasgo es el hecho que las variables en el desarrollo no son los time/resources, pero los requisitos. Este acercamiento asegura las metas principales de DSDM, a saber quedarse dentro de la fecha tope y el presupuesto. Y dura hay el enfoque fuerte en la comunicación entre y el involucramiento de todo el stakeholders en el sistema. Aunque esto se dirige en otros métodos, DSDM cree fuertemente en el compromiso al proyecto asegurar un resultado exitoso.