

Clases Tópicos

Wednesday, 16 August 2023 20:49

Clase 1

1. Procesos empíricos <https://web.whatsapp.com/os>
2. Valores ágiles
3. 12 principios ágiles
4. Qué es Agile
5. Frameworks Agiles
6. Por qué trabajar con Agile?
7. Requerimientos en Agile
8. Cómo se lleva a cabo el proceso
9. Tipos de Requerimientos. Requerimientos de Usuario y de Negocio (en vez de F y NF)
10. Principios relacionados con los req ágiles
11. Historias de Usuario. Partes. Expresión (Syntaxis),
12. Modelado de Roles. Tarjetas de Roles
13. Criterios de Aceptación de User Stories. Límites. Independientes de implementación
14. Detalles de User Stories. No en tarjeta
15. Definición de Listo. Cuando la US está lista para ser incluida en una iteración. Modelo INVEST
16. Definición de Hecho.
17. US < Épicas < Temas
18. Backlog. US priorizadas
19. Spikes. Técnico y Funcional. tiempo limitado y acotado que se destina a investigar, explorar y aprender sobre una tecnología, concepto o problema específico que no se comprende completamente en el contexto de un proyecto.

Clase 2 25/8/2023

1. Product Backlog. Qué incluye. Granularidad del backlog. Items con criterio de ready
2. Criterio de Ready. Que condición debe cumplir la US para entrar en una iteración. Mínimo req INVEST. El equipo pone sus propias consideraciones además.
3. Estimaciones. Qué se estima. Características de Estimar. **Incertidumbre**. Estimar (conjuntos de técnicas que devuelven info sobre la complejidad que llevaría realizar una US) vs Planear (definición en términos de negocio/estrategia. Precisión de estimación. Métodos intro
4. Estimaciones ágiles. Son medidas relativas (dependen del equipo. Es un acuerdo del mismo)
5. Concepto de tamaño de US. Variables del tamaño: esfuerzo, complejidad, incertidumbre. Escalas
6. Concepto de esfuerzo. Horas lineales. No es estimación en términos de "tiempo" sino en horas lineales. Se debe tener en cuenta las capacidades del equipo (inclusive si no se tiene quién va a ser el responsable exactamente).
7. Story Point. Peso de la SP.
8. Poker Stimation. Poker Planning, proceso de estimación. Opciones de incertidumbre.

9. Velocity

Clase 3 1/9/2023

Gestión de Creación de Productos de SW

1. ¿Por qué creamos SW?
2. Productos con características que no se usan. Por qué? "Por si las dudas", porque el PO lo pide, por que al desarrollador le parece q va a servir. Cómo evitar esto
3. Evolución del SW. Qué es lo mínimo que se espera de nuestro producto?
4. UVP, visión del producto, una idea del producto. MVP. Producto Mínimo Viable, que es lo mínimo que debo mostrar para ver si es atractivo o válido, características claves para los interesados. MVP2. MVF, Característica mínima, una parte del MVP que me permite empezar a construir el MVP, es la clave del producto final. MVP es lo que se hace para probar nuestra "hipótesis", ver si es comerciable. MMP Mínimo producto comerciable. MMR Mínimo Release Comerciable

Clase 4 8/9

Procesos

- Procesos empíricos. Qué características hay que tener para que sea propicio?
- Procesos definidos (como UPD), ciclos de vida (cascada, iterativo), actividades (no todas deben ser usadas)
- Empíricos vs Definidos
- Ciclos de vida del proyecto y del producto.
- Qué relación hay entre procesos de desarrollo y ciclos de vida. El ciclo de vida define la forma en la que el proceso se lleva a cabo. Se define un proceso con un ciclo de vida, y el proyecto es una instancia de ese proceso.
- Las 4 P + Herramientas. El proceso son un conjunto de actividades que se van a ejecutar en un Proyecto que obtengo como resultado un Producto de SW, ese Proyecto lo realizan personas y las herramientas intervienen ayudando a automatizar el proceso.
- Proyecto. Qué es? Características que deben cumplirse para que se considere un proyecto.
- Administración de proyectos, Cómo defino mi proyecto? Identificar el alcance y realizar un plan que hable de cómo llego a ese alcance y los objetivos planteados. Lider de Proyecto
- Triple Restricción
- Stakes holder. El LP es quien gestiona a los SH, el equipo de proyecto es quienes se comprometen a cumplir los objetivos del plan de proyecto.
- Equipo de Proyecto. Qué son? Características
- Plan de Proyecto, hoja de ruta a seguir para cumplir con los objetivos definidos. Qué contiene? Actividades, tiempos de entrega, objetivos, responsables. Puntos que implica.
- Estimaciones de Sw
- Riesgo. Problema potencial. Algo que puede pasar, no necesariamente que pase. Contemplarlos y posibles soluciones
- Métricas de SW. Estimación (excepto defectos).
- Estimaciones, Riesgo, Métricas. Estimaciones base para armar plan. El plan no es

algo que se hace y ya está establecido, sino que puede ir cambiando adaptándose a nuevas circunstancias

Clase 5 15/9

- Software qué es? Representaciones y formas
- Problema principal: integridad del producto perdida en la evolución.
- Cambios en el sw
- Gestión de la configuración de sw (GESTIÓN TRADICIONAL). Actividades. Por qué debo realizar esta gestión?
- Integridad del producto
- Problema de manejo de componentes
- Item de Configuración de SW (SCI). De proyecto vs De Producto. Características de artefactos. Distintos artefactos. Versión o forma del artefacto en un momento dado.
- Configuración de sw, conjunto de items en una versión
- Repositorio, donde se almacenan todos los items de configuración. Operaciones con el repo
- Identificación de Línea Base. Configuración desde la cual se considera la primera configuración estable
- Integración de ramas
- Actividades fundamentales de Gestión de config.
 - o Identificación de items de configuración. Distintos item y en que tiempo se realizan. No todos son requeridos
 - o Control de cambios
 - o Auditorías de configuración. Tipos de auditoría. Validación vs Verificación. Quien revisa es alguien externo
- Integración entrega y despliegue
- Gestión de configuración en ambientes ágiles.
 - o Cómo se adaptan las actividades al framework agile. Se deben ajustar la gestión de configuración
 - Auditorías no tienen sentido (ya que el equipo es el único encargado de esta gestión de configuración)
 - Cambios de items. Items del framework agile