



Facultad de Ciencias
UNAM

Metodología de desarrollo de software: Crystal Clear

Oscar Eduardo Villa Chio
Jorge Luis García Flores
Enrique Antonio Bernal Cedillo
Víctor Zamora Gutiérrez

Riesgo Tecnológico
6° Semestre
22 de abril del 2016

1 Introducción

1.1 Objetivo general

El objetivo general de este trabajo es introducir la metodología Crystal Clear y explicar sus usos a través de varios ejemplos.

1.2 Objetivos específicos

- Mostrarle a los alumnos de la clase de riesgo tecnológico cómo trabajar con la metodología Crystal Clear.
- Otorgar una herramienta para terminar trabajos de pequeño alcance en tiempos razonables.

1.3 Alcance del trabajo

Clase de Riesgo Tecnológico.

2 Contenido del trabajo

Crystal Clear A Human-Powered Methodology For Small Teams, including The Seven Properties of Effective Software Projects

La metodología *Crystal Clear* fue desarrollada por Alistair Cockburn. En su libro, Alistair explica que dicha metodología fue desarrollada para la elaboración de proyectos pequeños (de un aproximado de 8 integrantes como mximo, dentro de un area en común).

Para obtener esta metodología, Alistair realizó investigación sobre grupos pequeños de desarrollo que cumplieran con éxito lo requerido. Fue de esta manera que se encontró que varios equipos realizaban las mismas acciones:

- Sentar a la gente cerca. Que se comuniquen seguido y en un ambiente de amabilidad y de buena gana.
- Alejar los temas burocráticos lo más posible de los desarrolladores.
- Dejar que los desarrolladores diseñen el sistema y tomen las decisiones que consideren apropiadas.
- Tener a un usuario involucrado en el proyecto.
(Este ayuda a encontrar errores, realizar pruebas y perfeccionar el diseño del sistema)
- Tener un conjunto de pruebas de regresión automatizadas para asegurarse de que el software funciona correctamente en cada paso del desarrollo.
- Producir funcionalidad entregable desde temprano y seguido (?).

La metodología Crystal Clear se puede describir como sigue:

El diseñador principal junto con otras 2 a 7 personas trabajan en un espacio pequeño como una habitación (o varias habitaciones adyacentes) con muestras visuales de información (como pizarrones) sin ninguna distracción y con acceso directo a usuarios clave.

Deben entregar código usable y probado aproximadamente cada 3 meses. La metodología Crystal Clear no pretende ser la mejor, sino tan sólo ser "suficiente".

3 Conclusiones

4 Bibliografía

5 Anexos

(Solo dejar en caso de requerirlos)