

Relación de problemas 2

Metodologías de desarrollo ágil

David Martínez Díaz – GII-ADE

Tema 3: Métodos de desarrollo ágiles

1. Lee el documento sobre 16th Annual State of Agile Survey que podéis encontrar en Prado, y contesta a las siguientes preguntas:

- **¿Cuál es el método ágil más utilizado?**

Scrum es el método ágil más utilizado con un 87% de adopción.

- **¿Cuáles son las 5 técnicas ágiles más usadas?**

1. Scrum (87%)
2. Kanban (56%)
3. ScrumBan (27%)
4. Iterative (20%)
5. Scrum/XP Hybrid (13%)

- **Comenta algunas de las causas principales qué hacen que los proyectos ágiles fallen.**

1. Cultura de la empresa (41%)
2. Falta de apoyo de la dirección (38%)
3. Prácticas y/o procesos ágiles inconsistentes (34%)
4. Colaboración ineficiente de la gestión (26%)
5. Incapacidad para priorizar continuamente el trabajo (25%)

- **Comenta algunos de los obstáculos que impiden que se adopten los métodos ágiles.**

1. Insuficiente participación del liderazgo (42%)
2. Falta de conocimiento sobre Agile (40%)
3. Resistencia organizacional general al cambio (40%)
4. Apoyo y/o patrocinio de gestión inadecuado (39%)
5. Formación y/o educación insuficiente (34%)

Seminario 2: Historias de usuario

2. Describe las historias de usuario de una aplicación web que permita la compra de entradas de cine, así como la consulta de las películas que se ofrecen en un lugar concreto. Prioriza las historias de usuario, y para las 5 primeras escribe las pruebas de aceptación y las divides en sus tareas.

Historias de Usuario (HU):

HU1: Como usuario, quiero poder comprar una entrada para una película para asegurarme un asiento en la función deseada. **Prioridad: 10**

HU2: Como usuario, quiero ver las películas que están en cartelera en un lugar específico para poder elegir la que me interesa. **Prioridad: 9**

HU3: Como usuario, quiero seleccionar el asiento en el que deseo sentarme para tener una experiencia cómoda durante la película. **Prioridad: 7**

HU4: Como usuario, quiero consultar los horarios disponibles para una película específica para elegir el que mejor se adapte a mi disponibilidad. **Prioridad: 8**

HU5: Como usuario, quiero poder registrarme e iniciar sesión para tener un proceso de compra más personalizado y rápido. **Prioridad: 9**

HU6: Como usuario, quiero ver un historial de las películas que he comprado entradas para recordar lo que he visto. **Prioridad: 6**

HU7: Como usuario, quiero ver trailers de las películas en cartelera para tener una idea de qué tratan. **Prioridad: 6**

HU8: Como usuario, quiero leer y escribir opiniones sobre películas para compartir mis pensamientos y obtener recomendaciones. **Prioridad: 6**

HU9: Como administrador, quiero añadir o eliminar películas de la cartelera para mantenerla actualizada. **Prioridad: 7**

HU10: Como administrador, quiero gestionar los horarios de las películas para optimizar la ocupación de las salas. **Prioridad: 7**

HU11: Como administrador, quiero ver reportes de ventas de entradas para analizar la demanda y ajustar la programación. **Prioridad: 7**

HU12: Como administrador, quiero tener la opción de responder a comentarios o reseñas de los usuarios para mantener una buena relación con la clientela. **Prioridad: 5**

Pruebas de Aceptación y Tareas para las 5 primeras HU:

HU1: Compra de entrada

Pruebas de Aceptación:

- El usuario puede ver el precio de la entrada antes de comprar.
- El usuario recibe una confirmación una vez que la compra se ha realizado con éxito.
- El usuario puede descargar o recibir por correo electrónico su entrada.

Tareas:

- Diseñar interfaz de compra de entradas.
- Integrar sistema de pago (ej. PayPal, tarjeta de crédito).
- Desarrollar función de envío de entrada por correo electrónico.

HU2: Consulta de películas en cartelera

Pruebas de Aceptación:

- El usuario ve una lista de películas actualizadas en cartelera.
- El usuario puede filtrar películas por género, duración, calificación, etc.
- Se muestra información relevante de la película (sinopsis, duración, género, actores).

Tareas:

- Diseñar interfaz de lista de películas.
- Integrar API o base de datos de películas.
- Desarrollar filtros de búsqueda.

HU3: Seleccionar asiento

Pruebas de Aceptación:

- El usuario ve un plano del cine con los asientos disponibles y ocupados.
- El usuario puede seleccionar uno o varios asientos.
- Una vez seleccionados, los asientos no están disponibles para otros usuarios hasta que se complete la compra o se abandone el proceso.

Tareas:

- Diseñar interfaz del plano del cine.
- Integrar sistema de reserva de asientos.
- Desarrollar sistema de timeout para liberar asientos si no se completa la compra.

HU4: Consulta de horarios de película

Pruebas de Aceptación:

- El usuario puede ver todos los horarios disponibles para una película.
- Los horarios se muestran de acuerdo con la fecha y el cine seleccionado.
- Los horarios no disponibles o agotados se muestran diferenciados.

Tareas:

- Diseñar interfaz de horarios.
- Integrar base de datos de horarios.
- Desarrollar sistema para actualizar horarios basado en disponibilidad.

HU5: Registro e inicio de sesión

Pruebas de Aceptación:

- El usuario puede registrarse proporcionando un correo electrónico y una contraseña.
- El usuario puede iniciar y cerrar sesión.
- Existe una opción para recuperar contraseña.

Tareas:

- Diseñar interfaz de registro e inicio de sesión.
- Integrar sistema de autenticación.
- Desarrollar función de recuperación de contraseña.