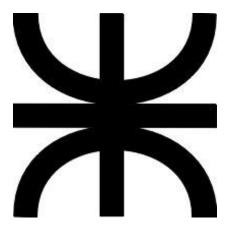
Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba



Ingeniería en Sistemas de Información

Cátedra: Ingeniería de Software

Trabajo Práctico Nº1 : "Dinámica de Manifiesto Ágil y Lean"

Curso: 4K2

GRUPO 3: 66685 Alfonzo, Paola Janet

67252 Arroyo, Franco

67999 Capovilla, Luisina

65155 Galizio, Matias Emmanuel

50193 Gonzalez, Rodrigo

55624 Palacios, Javier Güerino

<u>Docentes</u>: Meles, Silvia Judith (Titular)

Massano, María Cecilia (JTP)

Robles, Joaquín Leonel (Ayudante 1ra)

Fecha de Presentación: 04/08/2020



Fecha: 04/08/20

Asignatura: Ingeniería de Software

<u>ÍNDICE</u>

Índice		2
Enunciado)	3
Desarrollo)	4



Fecha: 04/08/20

Asignatura: Ingeniería de Software

ENUNCIADO

PRÁCTICO 1 - Dinámica de Manifiesto Ágil y Lean (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software		
Consigna:	Asocie a cada valor del manifiesto ágil el o los principios ágiles que considere que están asociados.		
Objetivo:	Comprender valores y principios del Manifiesto Ágil y los principios Lean, expuestos en clase, para aplicarlos a ejemplos concretos de gestión de proyectos de software.		
Propósito:	Familiarizarse con los valores y principios del Manifiesto Ágil.		
Entradas:	Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. Manifiesto Ágil. Bibliografía referenciada sobre el tema.		
Salida:	Comparación de los valores del manifiesto ágil con los principios del manifiesto ágil, y justificación asociada.		
Instrucciones:	 Cada grupo discute individualmente qué valor del manifiesto ágil está asociado con qué principio ágil. Cada grupo presenta al resto del curso sus conclusiones, justificando las relaciones presentadas. El práctico será evaluado en el aula. 		

Manifiesto Ágil

VALORES

- Individuos e interacciones por sobre procesos y herramientas
- Software funcionando por sobre documentación detallada
- Colaboración por sobre negociación con el cliente
- Responder a cambios por sobre seguir un plan

PRINCIPIOS

- La prioridad es satisfacer al cliente a través de releases tempranos y frecuentes
- · Recibir cambios de requerimientos, aun en etapas finales
- Releases frecuentes (2 semanas a un mes)
- Técnicos y no técnicos trabajando juntos TODO el proyecto
- Hacer proyectos con individuos motivados
- · El medio de comunicación por excelencia es cara a cara
- La mejor métrica de progreso es la cantidad de software funcionando
- El ritmo de desarrollo es sostenible en el tiempo
- Atención continua a la excelencia técnica
- Simplicidad Maximización del trabajo no hecho
- Las mejores arquitecturas, diseños y requerimientos emergen de equipos autoorganizados
- A intervalos regulares, el equipo evalúa su desempeño y ajusta la manera de trabajar

http://agilemanifesto.org/iso/es/manifesto.html



Fecha: 04/08/20

Asignatura: Ingeniería de Software

DESARROLLO

Valores	Principios	Justificación
Individuos e interacciones por sobre procesos y herramientas	Los proyectos se desarrollan en torno a individuos motivados. Hay que darles el entorno y el apoyo que necesitan, y confiarles la ejecución del trabajo.	Es importante proporcionarle un entorno agradable, la confianza y el apoyo para que se sientan seguros del trabajo que realizan, obteniendo como resultado mejoras en la calidad del trabajo que desempeñan.
	Los responsables de negocio y los desarrolladores trabajamos juntos de forma estidiana durante todo el proyecto.	No solo están comprometidos los que desarrollan el producto sino también personas responsables del negocio para que haya un objetivo que es común a todos.
	El medio de comunicación por excelencia es cara a cara:	Siempre la comunicación entre el equipo y el cliente es mejor que sea cara a cara para poder informar sobre los resultados, cambios, y actualizaciones. De esa manera se logra una mayor comprensión de lo que quiere y como lo quiere realmente el cliente.
	Las mejores arquitecturas, diseños y requerimientos emergen de equipos autoorganizados.	Cuando los individuos de un mismo equipo funcionan organizadamente, con un mismo objetivo y definidas las tareas a realizar siempre emergen mejores resultados en arquitecturas, diseño del producto y los requerimientos.
	A intervalos regulares, el equipo evalúa su desempeño y ajusta la manera de trabajar:	Siempre es mejor hacer una retrospectiva del desempeño y la forma en que se trabaja en equipo para localizar los

Autores: Alfonzo, Arroyo, Capovilla, Galizio, Gonzalez, Palacios



Asignatura: Ingeniería de Software Fecha: 04/08/20 puntos débiles y tratar de 5.1 mejorarlo como así también las fortalezas del equipo y potenciarlas. Software que funciona sobre Entregamos software funcional La entrega frecuente de un documentación extensiva frecuentemente, entre dos software funcional para que el semanas y dos meses, con cliente pueda tener una preferencia al periodo de experiencia de usuario es tiempo más corto posible. fundamental ya que te permite tener un feedback constante del cliente. El software funcionando es la En lugar de dedicarle tiempo medida principal de progreso. exhaustivo a la documentación y que el cliente no visualice 5.2 avances del producto, es preferible contabilizar features terminados ya que ofrecen una noción clara sobre el grado de avance del producto. La atención continua a la Darle importancia a la calidad excelencia técnica y al del software que se le entrega buen diseño mejora la al cliente, es decir, que 5.3 proporcione fiabilidad, agilidad. portabilidad hacia otras plataformas, usabilidad y que sea funcional para que el cliente tenga la mejor experiencia de usuario. Los procesos Ágiles El trabajo se hace en conjunto promueven el desarrollo entre el equipo de desarrollo y sostenible. Los promotores, los usuarios de forma diaria desarrolladores y usuarios para avanzar juntos en un debemos ser capaces de producto de buena calidad que mantener un ritmo constante satisfaga las necesidades. 5.4 de forma indefinida. Colaboración por sobre Nuestra mayor prioridad es Se prioriza entregarle en cada satisfacer al cliente negociación con el cliente release una versión del mediante la entrega temprana software que sea funcional y continua de software donde el cliente puede con valor. interactuar con dicho software para poder brindar up feedback más detallado.



Asignatura: Ingeniería de Software Fecha: 04/08/20 Simplicidad, el arte de Implica presentarle un maximizar la cantidad de producto al cliente que cumple trabajo no realizado es con sus requerimientos en el esencial menor tiempo posible, sin gastar recursos o tiempo en funcionalidades que no va a usar o que no solicitó. 6.1 Entregamos software funcional Para poder entregar una frecuentemente, entre dos versión funcional en periodos semanas y dos meses, con de tiempo cortos y constantes preferencia al periodo de es fundamental estar en tiempo más corto posible. continuo contacto con el cliente para verificar que lo entregado sea lo que fue solicitado, y en caso de que no satisfaga al cliente poder brindarle una corrección rápida. Los responsables de negocio y Para lograr un software que los desarrolladores trabajamos cumpla con los requisitos de juntos de forma cotidiana negocio es que se trabaja en durante todo el proyecto. conjunto con los responsables de negocio de manera frecuente para validar las funcionalidades que se van construvendo sin necesidad de especificar formalmente un requerimiento firmado. Esto como objetivo de ahorrarse peleas por alcances Responder al cambio por sobre Aceptamos que los requisitos Aceptar un cambio que seguir un plan cambien, incluso en etapas necesita el cliente mejora la tardías del desarrollo. Los calidad del software y la procesos Ágiles aprovechan satisfacción del mismo. el cambio para proporcionar ventaja competitiva al cliente.



Asignatura: Ingeniería de Software Fecha: 04/08/20

Índice de comentarios

- 4.1 Xq?
- 5.1 Como se pueden mejorar los puntos debiles?
- 5.2 Es correcto pero porque?
- 5.3 Incompleto, a que mas nos referimos con excelencia tecnica? arquitectura?
- 5.4 de quien?
- 6.1 Son correctos pero la realcion directa es con el software funcionando, ya que los release son este software listo para incluirse en produccion