

Práctica 01_3
Gestión ágil
Respuestas

1. ¿Qué es un proyecto?

Es un conjunto de actividades relacionadas que utilizan recursos para cumplir con el objetivo deseado dentro de un plazo de tiempo delimitado.

2. Cuando un proyecto tiene éxito.

- Se termina dentro del tiempo pactado, con el presupuesto comprometido y con la funcionalidad desea.
- El cliente se siente satisfecho con el producto.
- El producto ofrece las ventajas comerciales esperadas.
- El equipo del proyecto cree que su participación fue valiosa.
- El proyecto eleva el nivel de conocimiento y permite mejorar a futuro.

3. Cuando se considera fracaso para un proyecto.

- Se exceden los costos o los tiempo.
- El proyecto no cumple con lo prometido.
- El cliente no se encuentra satisfecho.
- El proyecto cumple a nivel técnico, pero no ofrece soluciones al negocio.

4. ¿Qué es la gestión de proyectos?

Es la disciplina encargada de organizar y administrar recursos para poder llevar a cabo los proyectos cumpliendo con las restricciones pactadas.

5. Las metodologías ágiles nos promueven 5 propiedades ¿Cuales son?

- Iteraciones (Generalmente cortas).
- Reutilización de componentes.
- Equipos altamente integrados (El cliente forma parte).
- Facilitación de la comunicación.
- Aprendizaje continuo.

6. ¿Qué es la gestión ágil de proyectos?

La gestión ágil intenta convivir con la idea, y a la vez fomentarla, de que no existe productos finales. Todos los productos son versiones beta en constante mejora.

7. Explique las fases del desarrollo ágil: Concepto, Especulación, exploración, revisión y cierre.

- **Concepto.-** A partir de los deseos o requerimientos del cliente y mediante la interacción y participación con el equipo, se desarrolla la visión del producto. Se define el alcance inicial y el equipo que lo llevara acabo.
- **Especulación.-** Permite que el equipo realice distintos avances sobre las posibles construcciones y su limitantes. En cada etapa se llevan a cabo las siguientes tareas: Detalle del producto, armado de requisitos, determinación de tareas, determinación de plan de entrega y determinación de los responsables de las tareas.
- **Exploración.-** Todos los integrantes del equipo desarrollan sus tareas, mientras pueden aparecer inconvenientes que son atendidas de forma inmediata.
- **Revisión.-** Con la finalización de la ejecución de las tareas se alcanza el producto real, que debe ser utilizado y comparado con la propuesta inicial. En base a los objetivos alcanzados y propuestos se fijan las nuevas metas.
- **Cierre.-** Se llega al fin de la iteración y se entrega el producto pactado, el cual puede seguir siendo desarrollado con las mismas técnicas.

8. ¿Qué es el mito de mantenimiento?

El mantenimiento es necesario para corregir el software. Debemos remarcar que el software no tiene desgaste ni degradación en si mismo, lo que sucede es que el ambiente es cambiante y repercute en él.

9. Explique que es DSDM, sus practicas y roles.

Método de desarrollo de sistema dinámico es una metodología creada por un conjunto de grandes empresas británicas a principios de los años 90 para el desarrollo rápido de aplicaciones.

Practicas

- Compromiso del usuario.- Es necesario el compromiso del usuario para poder conocer las debilidades del proyecto y actuar de acuerdo a ello.
- Equipos con toma de decisión.- Se espera que el equipo se organice por si mismo, gestione su proceso de desarrollo, y que el resultado sea producto de sus decisiones.
- Entrega frecuente.- Las iteraciones cortas cortas permiten actuar sobre el producto de forma temprana. La ventaja de esto es que se puede mejorar el producto antes de que el problema sea demasiado grande y su solución muy compleja.
- Desarrollo incremental.- Los cambios y las modificaciones son agregadas al software.
- Conocer el negocio.- La aceptación de un entregable debe ser siempre de acuerdo al beneficio que éste le puede brindar al negocio del cliente.
- Cambios reversibles.- Así como incrementamos la funcionalidad, también debemos poder deshacer los cambios.
- Requerimientos de alto nivel.- La definición de requerimientos debe ser representada de forma tal de que el conocimiento pueda ser difundido y luego se profundice lo necesario.
- Pruebas integradas.- se hacen pruebas de integración y regresión en todo el proceso.
- Colaboración.- se relacionan los desarrolladores y los usuarios para poder obtener los mayores beneficios.

Roles

- Coordinador tecnico.- Es el responsable de la calidad del proyecto.
- Usuario embajador.- Es un usuario experto con conocimientos suficientes como para poder asumir diferentes puntos de vista y trasladar ese conocimiento al desarrollo.
- Visionario.- Conoce los objetivos y se encarga de comunicar su cumplimiento.
- Patrocinador ejecutivo.- Es el responsable financiero del proyecto y, por lo tanto, es quien en ultima instancia toma todas las decisiones concernientes a él.
- Facilitador.- Es el encargado de ofrecer lo necesario a fin de mejorar e incentivar la comunicación del equipo.
- Desarrolladores.- Todos los analistas, diseñadores, administradores de base de datos, programadores, etc. Que pueden ser de dos niveles: Desarrollador y desarrollador senior.