

ISW - T

09-08

Manifiesto Ágil

Desarrollo ágil de SW (Agile)

- Surge como respuesta al exceso (o defecto) de procesos en los organismos

Empirismo: trabajo en box o la experiencia. Principios [inspección, adaptación, transparencia]


Valores Ágiles

- preferimos software ^{funcionando} ~~entregado~~ por sobre documentación exhaustiva
- responder al cambio x sobre seguir un plan (buscando un ciclo corto entre inspección-adaptación, porque esto genera la experiencia)
- Transparencia ~~dentro del equipo~~

Los 4 valores se basan en los 12 principios del manifiesto.

¿Qué es ágil?

- NO es una metodología o proceso
- Es una ideología en un conjunto definido de principios que guían el desarrollo del producto.

• valores de los equipos ágiles 

frameworks

en general, procesos ágiles se refieren al proyecto (sin de gestión)

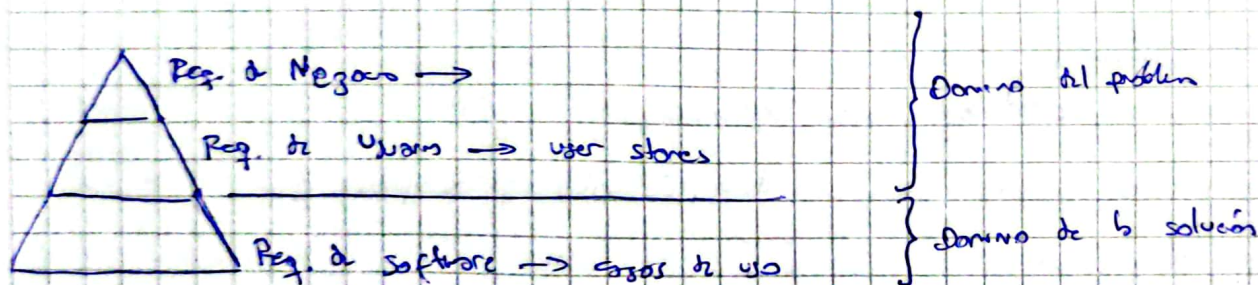
~~Referencias~~ Agile

Requerimientos en Agile

- usar "roles" pl construir el producto correcto
- usar historias y modelos pl mostrar qué construir
- determinar qué es "sób lo suficiente"

Gestión Ágil de requerimientos del software

- los requisitos cambian con una ventaja competitiva si se puede actuar sobre ellos.
- El product backlog nunca es como la ERS → porque al backlog no tiene la intención de acumular todos los requerimientos a la vez, como si lo hace la ERS.
- user stories no son requerimientos de software. Son requerimientos de usuario.



User Story - descripción corta de una funcionalidad

- tiene 3 partes
 - descripción → lo más importante
 - target
 - confirmación

Forma de expresar historias de usuarios → responde a 3 preguntas:
quién (who)
qué (what)
por qué (why)?

Target: está compuesto por la descripción de la user story y una frase verbal como título, que nunca debe reemplazar a la descripción.

- Product owner prioriza las historias en el product backlog.

Criterios de aceptación

- pueden tener RNF, llamados restricciones para las user stories.
- están bien formulados y al usuario se da cuenta que si el sistema se comporta así, él va a estar satisfecho.

Gestión de calidad

DoD (Definition of Done)

DoR (Definition of Ready) → historia implementable

- DoR deben cumplir con Invest Model

- Independent / implementables en cualquier orden
- Negotiable - que necesito, no tanto cómo
- Valuable - valor de negocio
- Estimable
- Small (size appropriate)
- Testable - demostrar que lo usaré de implementando cumpliendo criterios de aceptación

- Unidad de medida de user stories → story points

- si la historia no se puede estimar, se convierte en una spike.

18-08

INVEST Model → características de una buena US

- Independent
- Negotiable
- Valuable
- Estimable
- Small
- Testable

elemento de incertidumbre

Spike

incertidumbre sobre la aceptación
↑

- Historia que NO es estimable, no le puedo asignar story points. se lo por la incertidumbre alta.
depende de nosotros / depende del negocio (PO, defunciones legales, etc)
- se clasifican en técnicas y funcionales.
- No necesariamente una historia muy grande se convierte en una spike

Lineamientos para spikes

- Estimables
- Desagregables
- Aceptables

epifenómenos

↳ esfuerzo
↳ tiempo
etc

- Lo excepción, no la regla

- Implementar lo spike en una iteración separada de los hitos resultantes

• Estimaciones

presunción numérica que se puede dar o no

Traducciones

el encargado de estimar suele ser el líder del proyecto

Tamaño → producto

Esfuerzo

Tiempo/calentario

Costo

estimaciones

posibles para los stakeholders también

- no ser dogmático sobre nada, ser pragmático.

- no hacer compromisos con ellos

- El beneficio no es tanto el resultado, sino el proceso de hacerlos

- La estimación puede servir como respuesta temprana a la factibilidad de un proyecto

- la estimación puede servir como protección al equipo

Ágiles

→ solo se estiman SP's, nada más

- Usar story points como medida de tamaño

- las medidas relativas no son absolutas

- SP no es una medida basada en tiempo

- Estimación relativa

Asignar valor numérico a algo sin referencia absoluta

- Tamaño ≠ Esfuerzo → por eso no es recomendable medir tamaño en tiempo, pues es unidad de medida de esfuerzo.

Medida de la cantidad de trabajo

trabajo indirecto

↳ complejidad de la story/feature

↳ cantidad de trabajo

↳ con cuánto es el trabajo

- para las SP, se recomienda usar la serie de fibonacci pero puede usarse otros valores que sean exponenciales.

Velocidad

- medida (métrica) del progreso de un equipo
- No se estima, se calcula
- la mejor métrica del progreso es el su funcionamiento
- velocidad se calcula sumando SP de los miembros de el PD aceptó / si lo aceptó, lo

que el equipo
completa durante la
iteración

siempre está completo
- la velocidad corrige las creencias de estimación.

No existen hitos,
procedos, están
completos o no