METODOLOGIAS DE DESARROLLO DE SOFTWARE

6

Objetivo de la Clase

Comparar metodologías de desarrollo y conocer técnicas de recolección de información mediante actividades investigativas y analíticas.

1. Pre-misión: Investigación de conceptos básicos

Herramientas: Google + Padlet

Actividad: Los estudiantes investigan y publican en Padlet (1 aporte por equipo o estudiante individual).

Cada punto representa una diapositiva y debe contener Titulo, Imagen alusiva y texto descriptivo.

Exportar como PDF tipo diapositiva.

Preguntas de investigación:

- a. ¿Qué es una metodología ágil? ¿Y una metodología tradicional?
- b. Nombra al menos dos técnicas de recolección de información y explica para qué sirven.
- c. ¿Qué roles existen en un equipo de desarrollo de software?
- d. ¿Qué son los requisitos funcionales?
- e. ¿Qué es UML y para qué se utiliza?
- f. Definir y realizar una Comparación entre Kanban, Scrum, Cascada y XP indicando ventajas y desventajas.

METODOLOGIAS DE DESARROLLO DE SOFTWARE

2. Crear una infografía rápida en Canva sobre Scrum.

Actividad: Crear una infografía donde se resalten y describan los siguientes roles:

- Scrum Master,
- · Product Owner,
- Devs,
- Tester,
- Analista

3. Entregables por grupo:

Diligenciar y enviar el siguiente formulario indicando los integrantes y anexando los dos archivos de la clase (PADLET y CANVA)

FORMULARIO EVALUATIVO