

UD 01

DESARROLLO DE SOFTWARE

ENTORNOS DE DESARROLLO 23/24

ACTIVIDAD NO EVALUABLE 2 - CUESTIONARIO SOBRE ISW

Autor: Sergio Badal

Modificado: Raúl Palao

Fecha: 26-9-2023

Licencia Creative Commons

versión 4.0



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

CUESTIONARIO SOBRE ISW

Lee atentamente CADA pregunta, busca la solución en los apuntes de la unidad o en la Red y construye una respuesta consistente (**un párrafo mínimo**) con tus propias palabras.

1. Debes indicar la fuente si si incluyes contenido directamente de la misma.
2. La primera pregunta puedes saltarla, es un ejemplo e incluye la solución.
3. Redacta un documento que incluya las preguntas y las respuestas y súbelo al Aula Virtual.
4. Comenta tus dudas en la tutoría colectiva.
5. Utiliza el foro de la Unidad y ayuda a tus compañeros con las dudas que puedan tener.

=> Entrega **SOLO en PDF. Máximo 2 caras. Arial 12. Interlineado 1.5. Incluye los enunciados.**

0

¿En qué consiste la metodología ágil SCRUM y de donde viene el nombre?

1. La metodología SCRUM simplifica los largos plazos de entrega de las metodologías clásicas en pequeños SPRINTS (aceleraciones) de 1-2 semanas tras las que se entrega un prototipo funcional al cliente. Estos SPRINTS se iteran hasta que se consigue el producto final.

“El origen de Scrum lo encontramos en el rugby. En este deporte, se usa ese término para reiniciar el partido, cuando los delanteros de los equipos se entrelazan con la cabeza hacia abajo luchando por conseguir la posesión del balón.”

- **FUENTE:** <https://ebf.com.es/blog/los-origenes-de-scrum-de-donde-proviene-el-termino/>

1

En las fases del ciclo de vida del software existen dos fases con nombre similar: implantación e implementación. ¿Podrías decir de qué fases estamos hablando, qué fases tienen antes y después y contextualizarlas con un ejemplo (imagina que diseñas una app para iphone)?

2

En el ciclo de vida incremental existe una fase llamada integración. ¿Podrías buscar en la Red y en los apuntes y decirnos, con tus propias palabras, en qué consiste?

3

El inicio de las metodologías ágiles se data el 12 de febrero de 2001, cuando 17 expertos firman lo que se llamó Manifiesto Ágil.

- **FUENTE:** <https://agilemanifesto.org/iso/es/manifesto.html>

Primero: Lista 12 principios que contiene (MANIFIESTO ORIGINAL)

Segundo: Intenta comprimirlos en 5 (MANIFIESTO RESUMIDO)

Sugerencia: Agrupa los puntos que hablan del equipo, de las entregas, del producto que se quiere obtener....

Por ejemplo: Si seleccionamos todos los puntos que hablan de **entregas**. Tendremos unidos los puntos 1, 3 y 7 en un único punto.

4

Enhorabuena, tu empresa ha firmado un contrato para realizar una aplicación de móvil por valor de 500.000 de euros, pero tu jefe sigue empeñado en usar el ciclo de vida en cascada. Ahora, en noviembre, cerrará los requisitos con el cliente y en julio tenéis prevista la entrega. Busca en la Red qué ocurrirá si el cliente cambia los requisitos iniciales en enero, es decir, si os escribe un email u os llama para deciros que hay ciertas funcionalidades que quiere modificarlas.

5

Todas las fases del ciclo de vida del software son importantes pero queremos que valores y analices la importancia de eliminar cada una de ellas del ciclo de vida de tu proyecto.

Imagina un escenario en el que tienes que desarrollar un proyecto software desde cero en un tiempo mínimo. El cliente asume que el producto no será “robusto” y tú te niegas a hacerlo pero tus jefes te presionan y accedes con la condición de que el cliente asuma ciertas consecuencias por escrito.

Existe una etapa que no puedes eliminar bajo ningún concepto ¿Cuál es esa etapa? ¿Crees que hay más de una “intocable”? No hay una única respuesta si la argumentas correctamente.

Repasa todas las etapas e indica en cada una de ellas las consecuencias de eliminarla de la planificación, es decir, qué le harías firmar al cliente si (para ahorrar tiempo) acordáis eliminar esa etapa.

Por ejemplo:

Pruebas. Si elimina esta etapa la aplicación no podrá probarse por una persona ajena a la fase de codificación y podrá contener errores, por tanto, usted asume el coste de solucionar estos errores (en caso de que surjan).