

## 1) LÉXICO ENTENDIDO DEL LENGUAJE (LEL):

EL PROPÓSITO DEL LEL ES CAPTURAR EL VOCABULARIO DE LA APLICACIÓN Y SU SEMÁNTICA, DISEÑADO PARA UNA ETAPA POSTERIOR LA COMPRESIÓN DEL PROBLEMA, DEFINIR PALABRAS Y EXPRESIONES PROPIAS DEL DOMINIO DE LA APLICACIÓN, TIENE EN CUENTA LOS SÍMBOLOS PASAR LOS TIPOS DE DESCRIPCIONES:

- **NOCIÓN:** ES UNA DESCRIPCIÓN DEL SÍMBOLO. ES UNA VISIÓN INTERNA DEL MISMO. LA NOCIÓN RESPONDE A LA PREGUNTA ¿QUÉ ES EL SÍMBOLO?
- **IMPACTO:** COMO AFECTA AL SÍMBOLO O ES AFECTADO. RESPONDE A UNA VISIÓN EXTERNA. EL IMPACTO RESPONDE COMO RESPONDE EL SÍMBOLO AL SIST

SE PUEDE CUMPLIR:

- PRINCIPIO DE CIRCULARIDAD = MAXIMIZAR EL USO DE SÍMBOLOS EN LA DESCRIPCIÓN DE OTROS SÍMBOLOS.

- " " VOCABULARIO MÍNIMO = MINIMIZA EL USO DE SÍMBOLOS EXTERNOS A LENGUAJE.

### TIPOLOGÍA LEL:

- **SUJETO** = SE REFIERE A PERSONAS O ENTIDADES QUE TIENEN CAPACIDAD DE REALIZAR ACCIONES.

NOCIÓN: ¿QUÉ ES? ¿CÓMO ES? ¿QUÉ ES? IMPACTO: ¿QUÉ HACE?

- **OBJETO** = SON LOS ENTES SOBRE LOS QUE SE PUEDEN REALIZAR ACCIONES

NOCIÓN: ¿QUÉ ES? ¿CÓMO ES? IMPACTO: ¿QUÉ ACCIONES REALIZA?

- **VERBO** = SON LAS ACCIONES QUE LOS SUJETOS REALIZAN SOBRE LOS OBJETOS

NOCIÓN: ¿PARA QUÉ? ¿POR QUÉ? IMPACTO: ¿CÓMO SE REALIZA?

- **ESTADO** = REPRESENTA LOS DISTINTOS ESTADOS POR LOS QUE PUEDE PASAR UN OBJETO

NOCIÓN: ¿QUÉ REPRESENTA? IMPACTO: ¿CÓMO SE CAMBIA DE ESTADO?

### PLANTILLA LEL:

SÍMBOLO: SU NOMBRE (ES ÚNICO)	SÍMBOLO:		
TIPO: CLASIFICACIÓN	TIPO:	ID:	SINÓNIMOS:
ID: IDENTIFICADOR PARA Trazabilidad	NOCIÓN:		
SINÓNIMO: OTROS SÍMBOLOS			
NOCIÓN: DESCRIPCIÓN	IMPACTO:		
IMPACTO: COMO REPRESENTA EN EL SISTEMA			
ALTERNATIVA (OPCIONAL): AL SERVICIO DEL IMPACTO (COMPLETA CUANDO EL SÍMBOLO ES DE TIPO VERBO)	ALTERNATIVA:		

ES CUANDO EL IMPACTO REALIZA UNA ACCIÓN, SE ESCRIBE SI HAY UNA ALTERNATIVA DEL IMPACTO.

MÁS SOBRE LOS TÁCTOS : LOS TÁCTOS EN CADA PARTÍCULA TENDRÁN UNA FORMA DEL TIPO =

/ UN <SUJETO> REALIZA UN <VERBO> SOBRE UN <OBJETO> \

IMPACTO EN SUJETOS : ACCIONES QUE REALIZA EL SUJETO Y SOBRE QUÉ OBJETOS LAS REALIZA =

/ REALIZA UN <VERBO> SOBRE UN <OBJETO> \

IMPACTO EN OBJETOS : ACCIONES QUE RECIBE EL OBJETO Y QUE SUJETO LAS REALIZA =

/ RECIBE UN <VERBO> DE UN <SUJETO> \

TÁCTO EN VERBOS : PASO A PASO DE LA ACCIÓN Q' REPRESENTA . DESCRIBIR COMO SE LLEVA A CABO LA ACCIÓN DIVIDIÉNDOLA EN ACCIONES ATÓMICAS .

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL LEL : CONSTA DE 6 ETAPAS INTERDEPENDIENTES, Q' EN ALGUNOS CASOS SE DESARROLLAN SIMULTÁNEAMENTE =

1. SELECCIÓN DE EDUCACIÓN → SE REALIZA UNA SELECCIÓN CON FINES Y CLÍTIPOS PARA IDENTIFICAR LAS NECESIDADES Y REQUISITOS DEL USUARIO ESPECIALIZADO .
2. GENERACIÓN DE LA LISTA DE SÍMBOLOS → CON LA ANTERIOR ETAPA, SE CREA UNA LISTA DE SÍMBOLOS, TÉRMINOS O CONCEPTOS CON LOS Q' FORMARÁN PARTE DEL LENGUAJE ESPECIALIZADO .
3. CLASIFICACIÓN DE LOS SÍMBOLOS → LOS SÍMBOLOS SE ORGANIZAN Y CLASIFICAN DE ACUERDO CON SU RELEVANCIA Y ORDENACIÓN DENTRO DEL LEL . SE ESTABLECEN RELACIONES Y ASIGNACIONES ENTRE LOS SÍMBOLOS PARA FACILITAR SU USO Y COMPRENSIÓN .
4. DESCRIPCIÓN DE LOS SÍMBOLOS → CADA SÍMBOLO DE LA LISTA SE DESCRIBE DETALLADAMENTE, DEFINIENDO CLARAS Y ADICIONALES DE USO . GARANTIZA Q' LOS USUARIOS PUERAN COMPRENDER Y APLICAR CORRECTAMENTE CADA TÉRMINO O CONCEPTO .
5. VALIDACIÓN CON LOS CLÍTIPOS → EL LEL SE SOMETE A UNA PRUEBA Y VALIDACIÓN POR PARTE DE LOS CLÍTIPOS Y REPERTOS DEL LINGÜO . GARANTIZA Q' EL LEL CUMPLA CON LAS REPRESENTATIVAS Y NECESIDADES DE LOS USUARIOS .
6. CONTROL DEL LEL → UNA VEZ VALIDADO, SE REALIZA UN CONTROL DEL LEL; GARANTIZANDO ACTUALIZACIONES, INCLUIR NUEVOS TÉRMINOS O SÍMBOLOS SEGÚN SEA NECESARIO Y GARANTIZAR LA CONSISTENCIA Y RELEVANCIA DEL LENGUAJE ESPECIALIZADO A LO LARGO DEL TIEMPO .

APLICANDO ESTO, PROCEDER A REDACTAR BREVE MENTAS ESCENARIOS A PARTIR DE LEL CON UN EJEMPLO DE LA VIDA COTIDIANA

ESCENARIO = DESCRIBIR UN MOMENTO ESPECÍFICO DE LA VIDA . LA INFORMACIÓN Q' CONTIENE UN ESCENARIO INCLUYE :

NOMBRE, PROPOSITO, CONTEXTO, PERSONAJES, ACCIONES, SECUENCIA DE ACCIONES Y ALTERNATIVAS .

ESTOS ESCENARIOS SE DERIVAN DE LOS SÍMBOLOS LEL DEL TIPO VERBO :

PASO 1 SE BUSCAN EN LAS TABLAS LEL TODOS LOS SÍMBOLOS TIPO VERBO

PASO 2 " " " " LOS ENTENDOS LEL PARA CADA SUJETO Y OBJETO Q' APARECE EN LA DESCRIPCIÓN DEL IMPACTO EN CADA VERBO .

PASO 3 " DESCRIBIR EL ESCENARIO "

PASO 4 " VERIFICA Q' TODOS LOS SÍMBOLOS TIPO VERBO LEL HAYAN DERIVADO DE UN ESCENARIO .

PASO 5 " ANALIZA COMO AFECTA A LOS ESCENARIOS LOS SÍMBOLOS LEL DEL TIPO ASALDO .

SÍMBOLO	TIPO	NOCIÓN	IMPACTO
$\langle \text{NOMBRE} - S \rangle / \langle S \rangle$	SUJETO	$\langle \text{NOCIÓN} - S \rangle$	$\langle \text{IMPACTO} - S \rangle / * (S + V + O) * /$
$\langle \text{NOMBRE} - O \rangle / \langle O \rangle$	OBJETO	$\langle \text{NOCIÓN} - O \rangle$	$\langle \text{IMPACTO} - O \rangle / * (S + V + O) * /$
$\langle \text{NOMBRE} - V \rangle / \langle V \rangle$	VERBO	$\langle \text{NOCIÓN} - V \rangle$	$\langle \text{IMPACTO} - V \rangle / * (\text{PASO A PASO}) * /$

ESCENARIO:

- NOMBRE:  $\langle \text{NOMBRE} - V \rangle$
- OBJETIVO:  $\langle \text{NOCIÓN} - V \rangle$
- CONTEXTO:  $\langle \text{DERIVA DE NOCIÓN E IMPACTO DEL VERBO} \rangle$
- RECURSOS:  $\langle \text{NOMBRE} - O \rangle$
- ACTORES:  $\langle \text{NOMBRE} - S \rangle$
- SET DE EPISODIOS:  $\langle \text{IMPACTO} - V \rangle$

EJEMPLO PRÁCTICO APLICADO A LEL EN EL MUNDO REAL (PRODUCCIÓN DE HORTALIZAS)

1) SUJETO: AGRICULTOR

- NOCIÓN = EL AGRICULTOR ES LA PERSONA QUE SE OCUPA DEL CULTIVO DE HORTALIZAS
- IMPACTO = REALIZA ACCIONES COMO SEMBRAR, CUIDAR Y COSECHAR HORTALIZAS

2) OBJETO: HORTALIZA (TOMATE)

- NOCIÓN = UN TOMATE ES UN FRUTO COMESTIBLE QUE SE CULTIVA EN LA PRODUCCIÓN DE HORTALIZAS
- IMPACTO = RECIBE ACCIONES COMO RIEGO, FERTILIZACIÓN Y PODA POR PARTE DEL AGRICULTOR

3) VERBO: COSECHAR

- NOCIÓN = COSECHAR ES EL PROCESO DE RECOLECCIÓN DE HORTALIZAS MADURAS
- IMPACTO = EL AGRICULTOR REALIZA LA COSECHA DE TOMATES, PIMIENTOS Y OTRAS HORTALIZAS.

4) ESTADO: MADUREZ DE LA HORTALIZA

- NOCIÓN = EL ESTADO DE MADUREZ DE UNA HORTALIZA SE REFIERE A CUANDO ESTÁ LISTA PARA SER COSECHADA.
- IMPACTO = "EL AGRICULTOR EVALÚA EL ESTADO DE MADUREZ PARA DETERMINAR CUÁNDO COSECHAR CADA TIPO DE HORTALIZA."

MÁS EJEMPLOS DE CÓMO SE USARÍA ESTA LEL EN CONTEXTO:

- EL AGRICULTOR DEBE ASEGURARSE DE QUE LOS TOMATES ESTÉN EN EL ESTADO DE MADUREZ ADECUADO ANTES DE COSECHARLOS.
  - LA COSECHA DE PIMIENTOS ES UNA DE LAS PRINCIPALES TAREAS DEL AGRICULTOR EN LA PRODUCCIÓN DE HORTALIZAS.
  - PARA MANTENER LA SALUD DE LAS PLANTAS, EL AGRICULTOR RIEGA LAS HORTALIZAS REGULARMENTE.
- ESTA LEL AYUDA A ESTANDARIZAR LA COMUNICACIÓN EN EL ÁMBITO DE LA AGRICULTURA Y FACILITA LA COMPARTICIÓN DE CONCEPTOS CLAVE RELACIONADOS CON EL CULTIVO Y LA COSECHA DE HORTALIZAS.



### ALGUNAS HERRAMIENTAS Y SOFTWARE RELACIONADOS CON LA CREACIÓN Y GESTIÓN LEL

- MICROSOFT EXCEL O GOOGLE SHEETS
- BASE DE DATOS RELACIONALES
- SISTEMA DE CONTROL DE VERSIONES

1) MÉTODOS ÁGILES: LA INFO. SOFT. ÁGIL COMBINA LA FILOSOFÍA q' PONE ÉNFASIS: LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE Y A LA ENTREGA RÁPIDA DE SOFT. INCREMENTAL, EQUIPOS PEQUEÑOS Y MUY MOTIVADOS PARA EFECTUAR EL PROYECTO, MÉTODOS INFORMALES Y ESTRUCTURA GENERAL EN EL DESARROLLO.

Y LOS LIMITANTES DE DESARROLLO IMPLICAN: ÉNFASIS SOBRE EL ANÁLISIS Y EL DISEÑO Y COMUNICACIÓN ACTIVA Y CONTINUA ENTRE DESARROLLADORES Y CLIENTES.

PRINCIPIOS DE AGILIDAD: 1. PRIORIDAD EN SATISFACER AL CLIENTE CON ENTREGAS CONTINUAS DE SOFT. VALIOSO.

2. ENTREGA FRECUENTE DE SOFTWARE FUNCIONAL EN PERÍODOS CORTOS.

3. COOPERACIÓN DIARIA ENTRE PERSONAS DE NEGOCIOS Y DESARROLLADORES.

4. MENORES ARQUITECTURAS Y DISEÑOS SURGEN DE EQUIPOS AUTO ORGANIZADOS.

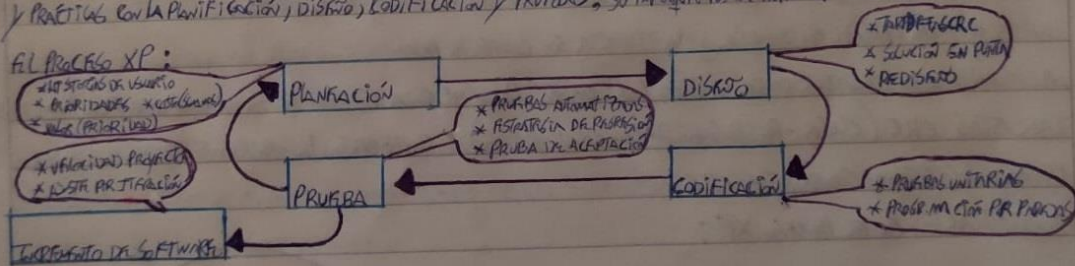
5. REFLEXIÓN Y MONITORIA CONTINUA DEL EQUIPO (ENTRE OTROS)

CONCEPTOS CLAVES DESARROLLADOS EN UN EQUIPO ÁGIL: COMPETENCIA ENFOQUE COMÚN, COLABORACIÓN, HABILIDAD PARA TOMAR DECISIONES CAPACIDAD PARA RESOLVER PROBLEMAS DIFUSOS, CONFIANZA Y RESPUESTA MOTIVOS Y LA ORGANIZACIÓN PROPIA.

MÉTODOS ÁGILES = ALGUNOS MÉTODOS EXISTENTES SON LOS SIGUIENTES:

PROGRAMACIÓN EXTREMA (XP) ⇒ ENFOCADA EN EL PARADIGMA DE DESARROLLO ORIENTADO A OBJETOS, BASADO EN PRÁCTICAS CON LA PLANIFICACIÓN, DISEÑO, CODIFICACIÓN Y PRUEBAS. SU ENFOQUE ES LA ENTREGA CONTINUA DE SOFTWARE DE CALIDAD ALTA.

EL PROCESO XP:



PLANIFICACIÓN EN EL PROCESO XP:

HISTORIAS DEL USUARIO: DESCRIBEN LA SALIDA NECESARIA, CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONALIDAD.

TARJETA INDICADA: AL CLIENTE DEBE ASIGNAR UN VALOR

EL EQUIPO XP ASIGNA A CADA HISTORIA UN COSTO: MEDIDO EN SEMANAS DE DESARROLLO

DIVIDIR HISTORIAS: SI EL COSTO ES MAYOR A 3 SEMANAS

EL EQUIPO XP ORDENA LAS HISTORIAS: POR PRIORIDAD

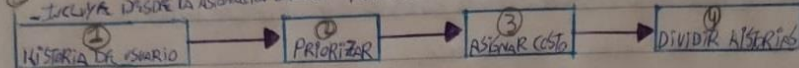
VELOCIDAD DEL PROYECTO: NÚMERO DE HISTORIAS IMPLEMENTADAS DURANTE LA PRIMERA ENTREGA

ADJUSTE: EN CADA INCREMENTO DE SOFTWARE SE AJUSTA LA VELOCIDAD DEL PROYECTO

## HISTORIA DE USUARIO:

NOMBRE LA HISTORIA (REPRESENTATIVO) ①			①
INDICE (CÓDIGO): ②	VALOR (PRIORITY): ②	COSTO (SUMA): ③	- DEBER SER FICHTOS / VALORES POR EL CLIENTE / USUARIO - SIMILARES A LOS ASIGNADOS DE CASO DE USO
DESARROLLO DE LA HISTORIA: ①			②
POSIBLES TERCEROS DE LA HISTORIA (OPCIONAL): ②			- LA PRIORITY DEBE REPRESENTAR CON UNA ESCALA PROPIAMENTE DE FINIDA - AL VALOR PUEDE SER UN NUMERO O UNA FRASE - OPCIONAL: PISTAR POR CAMINOS ALTERNATIVOS

③ - INCLUYA DESDE LA ASIGNACIÓN DEL COSTO HASTA EL TERCERARIO DEL SOFTWARE.



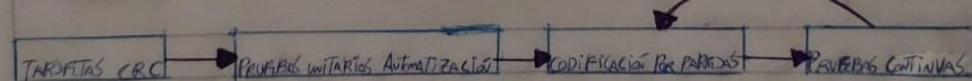
NOMBRE (PARTE 1)			NOMBRE (PARTE 2)			NOMBRE (PARTE 3)		
INDICE	VALOR	COSTO	INDICE	VALOR	COSTO	INDICE	VALOR	COSTO
DESARROLLO: - PASO 1 - PASO 2			DESARROLLO: - PASO 3 - PASO 4			DESARROLLO: - PASO 5 - PASO 6		
ALTERNATIVAS: - ALTERNATIVA 1			ALTERNATIVAS: - NO			ALTERNATIVAS: - ALTERNATIVA 2		

- SI EL COSTO ES MAYOR A 3 SE PUEDE AL USUARIO DIVIDIR LAS HISTORIAS EN PARTES.

DEBE PREPARAR PRIMERO AL USUARIO q' LA HISTORIA SE CUESTA EN PASO

EL USUARIO DEBE INDICAR DONDE REALIZA LOS "COSTOS" PARA q' CADA DIVISIÓN TENGA UN NUMERO DE PASO "AQUILARADO" = TARDARAS CRC (CLASE - RESPONSABILIDAD - COLABORADOR): REPRESENTAN LAS RESPONSABILIDADES DE LAS CLASES Y LAS INTERACCIONES ENTRE ELLOS.

CODIFICACIÓN EN EL PROCESO XP:



## SCRUM =>

• MARCO DE TRABAJO COLABORATIVO PARA GESTIONAR EL DESARROLLO DE PRODUCTOS

• TRASPASOS FUNDAMENTALES:

- 1) TRANSPARENCIA: HACER q' LOS ASPECTOS CRITICOS DEL PROCESO SEAN VISIBLES
- 2) INSPECCIÓN: REQUIERE INSPECCIONAR EL PROCESO DE FORMA PERIODICA SIN INTERFERIR EN EL TRABAJO
- 3) ADAPTACIÓN: SI ALGO SE DESVIA DE LOS LIMITES ACEPTABLES, SE DEBE HACER AJUSTES EN EL PROCESO O EN EL TRABAJO PARA LOGRAR EL PRODUCTO DESADO.

NOTA



ELEMENTOS ESENCIALES DEL SCRUM: **LISTA DE PRODUCTO**: Contiene las funcionalidades requeridas del cliente.

**REUNIÓN DE PLANIFICACIÓN**: Se planifica q funcionalidades se implementarán en el próximo incremento de soft.

**SPRINT**: el periodo de tiempo para implementar un conjunto de funcionalidades sin cambio.

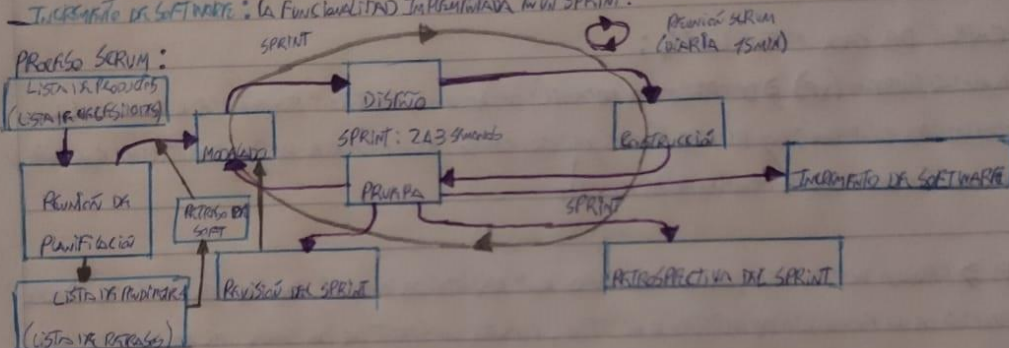
**REUNIÓN SCRUM**: una breve reunión diaria del equipo de desarrollo.

**REVISIÓN DEL SPRINT**: Inspección del incremento y vista de la lista de producto si es necesario.

**RETROSPECTIVA DEL SPRINT**: Análisis del trabajo y planificación de mejoras para el siguiente sprint.

**INCREMENTO DE SOFTWARE**: la funcionalidad implementada en un sprint.

PROCESO SCRUM:



REUNIÓN DE PLANIFICACIÓN ⇒ al equipo selecciona las prioridades para el próximo sprint, dura aprox 8hs y se planifica el sprint.

SCRUM (DIARIA) ⇒ Breve reunión diaria de 15-30min, cada miembro responde a 3 preguntas sobre su trabajo y se sincronizan actividades y se crea un plan para las siguientes 24 hs.

REVISIÓN DE SPRINT ⇒ al final del sprint, se revisa el trabajo y se adapta la lista de producto, con la decisión entre el equipo SCRUM y los interesados y reunión breve y proporcional a la duración del sprint.

RETROSPECTIVA DE SPRINT ⇒ se realiza después de la revisión de sprint y antes de la siguiente reunión de planificación.

INSPECCIÓN y REFLEXIÓN SOBRE EL SPRINT y

**KANBAN**: ORIGEN ⇒ técnica japonesa "tarjetas visuales" utilizada para controlar la producción.

APLICACIÓN EN DESARROLLO DE SOFT ⇒ sistema tareas y proyectos, a menudo junto a SCRUM (SCRUMBAN)

TRES REGLAS PRINCIPALES ⇒ VISUALIZAR EL TRABAJO y LAS FASES, ESTABLECER LÍMITES DE "TRABAJO EN CURSO" y MOSTRAR EL TIEMPO DE FINALIZACIÓN DE TAREAS

VISUALIZAR EL TRABAJO EN KANBAN y LAS FASES DEL CICLO:

En Kanban ⇒ Trabajo en partes, registro POST-IT (DESCRIPCIÓN y ESTIMACIÓN) y Pizarra con columnas (LISTADOS DE LAS TAREAS)

OBJETIVO DE VISUALIZACIÓN ⇒ FACILITAR COMPRESIÓN DEL TRABAJO PENDIENTE, MOSTRAR EN Q ESTÁ TRABAJANDO CADA PERSONA ASIGNAR TAREAS y RESPONDER PRIORIDADES.

MURO KANBAN

PATICIÓN	MODIFICADO (4)	DISEÑO (3)	CODIFICACIÓN (3)	PRUEBA (2)	TERMINADO
F01 F02	F04 F05	F09 F10	F03 F14	F11 F13	F17 F18
F03	F06 F07	F12	F15		F19 F20

DEFINIR EL LÍMITE DE "TRABAJO EN CURSO":

- EVITAR LIMITAR AL MUNDO MÁS DE LO QUE SE PUEDE REALIZAR EN C/PASE (WORK IN PROGRESS) (WIP)
- CONTRARSE EN MISIÓN TRABAJO ANTES DE COMENZAR MISIÓN, ENTENDIENDO LA SITUACIÓN DEL TRABAJO EN CURSO.
- CONTROLAR EL REQUISITO ADECUADO PARA EL WIP EN UN DISEÑO CLARO EN EL TRABAJO.
- VERIFICAR TIEMPO EN COMPLETAR UNA TAREA:
- "LADO TIEMPO" MIDE EL TIEMPO DESDE QUE SE RECIBE UNA SOLICITUD HASTA SU ENTREGA, LE Q' LOS CLIENTES VEN Y RESPONDE.
- "CICLO TIEMPO MIDE" " Q' UNA COMPUTAR UNA TAREA DESDE QUE SE INICIA HASTA QUE SE FINALIZA (DESDE EL COMENZAMIENTO DEL PROYECTO)
- ESTAS METRÍCAS SON ÚTILES PARA EL CONTROL Y LA MEDIDA CONTINUA EN EL TRABAJO.
- HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR: REXUS, MERO, POWERPOINT Y DISPOSITIVO TRABAJO Q' FACILITA SU TRABAJO PRODUCTIVO DIGITAL

EJEMPLOS DE CADA METODOLOGÍA:

PROGRAMACIÓN EXTREMA (XP) ⇒ DESARROLLO UNA APP MÓVIL Y DESTACANDO LA PRÁCTICA "PROGRAMACIÓN EN PAR". LOS DESARROLLADORES COLABORAN; UNO ESCRIBE CÓDIGO Y EL OTRO CÓDIGO. ESTO PROMUEVE LA COMUNICACIÓN CONSTANTE Y MANTENIENDO EL CÓDIGO (FUNDAMENTALES EN XP).

SCRUM ⇒ CREAMOS UN SITIO WEB, ORGANIZO EL TRABAJO EN "HISTORIAS DE USUARIO". UNA DE ESTAS HISTORIAS TRATA LA CREACIÓN DE UN FORMULARIO DE REGISTRO EN EL SITIO. DENTRO UN SPRINT DE 2 SEMANAS, EL EQUIPO SE DEDICA A COMPLETAR ESA HISTORIA Y AL FINAL DEL SPRINT, SE ENTREGA UNA VERSIÓN FUNCIONAL DEL FORMULARIO DE REGISTRO.

KANBAN ⇒ EN UNA GESTIÓN DE ATENCIÓN AL CLIENTE EN UNA TIENDA JAPONESA KANBAN CON UN TABLERO PARA VISUALIZAR Y PRIORIZAR TRABAJOS COMO RESPONDER CONSULTAS, LLAMADAS, FLUJO DE TRABAJO CONSTANTE, ASIGNANDO TAREAS A MIEMBROS QUE SE ENVIAN Y MOVILIZADOS A TRAVÉS DE COLUMNAS DE PENDIENTES, EN PROCESO Y COMPLETADAS.