

# INGENIERÍA DE SOFTWARE

## Trabajo Práctico N° 1

### Dinámica Manifiesto Ágil

#### DOCENTES:

- Covaro, Laura Ines (Adjunto)
- Robles, Joaquin Leonel (JTP) (Responsable)
- Crespo, María Mickaela (Ayudante 1ra)

#### ALUMNOS:

- Marcelo Salaberri - 57659
- Fabricio Julián Alanie - 80505
- Joaquín Antonio Battig Chavez - 76056
- Juan Ignacio Pages - 78314
- Alen Yair Abad - 78895
- Damián Arnaldo Fernandez - 71693
- Martin Lerda Venchiarutti - 71655
- Mauro Lozada Fonseca - 71656

CURSO: 4K4

AÑO: 2021

## ***Manifiesto Ágil***

### VALORES

- 1- Individuos e interacciones por sobre procesos y herramientas
- 2- Software funcionando por sobre documentación detallada
- 3- Colaboración por sobre negociación con el cliente
- 4- Responder a cambios por sobre seguir un plan

### PRINCIPIOS

- 1- La prioridad es satisfacer al cliente a través de releases tempranos y frecuentes
- 2- Recibir cambios de requerimientos, aun en etapas finales
- 3- Releases frecuentes (2 semanas a un mes)
- 4- Técnicos y no técnicos trabajando juntos TODO el proyecto
- 5- Hacer proyectos con individuos motivados
- 6- El medio de comunicación por excelencia es cara a cara
- 7- La mejor métrica de progreso es la cantidad de software funcionando
- 8- El ritmo de desarrollo es sostenible en el tiempo
- 9- Atención continua a la excelencia técnica
- 10- Simplicidad - Maximización del trabajo no hecho
- 11- Las mejores arquitecturas, diseños y requerimientos emergen de equipos autoorganizados
- 12- A intervalos regulares, el equipo evalúa su desempeño y ajusta la manera de trabajar

| VALOR  | PRINCIPIO  | JUSTIFICACIÓN  |
|--|--|--|
| 1-Individuos e interacciones por sobre procesos y herramientas | 4- Técnicos y no técnicos trabajando juntos TODO el proyecto                             | 4- A través de una interacción entre todo el equipo de trabajo se llega al sistema más correcto, aportando cada cual diferentes puntos de vista según el área de conocimiento de cada uno. |
|  | 5- Hacer proyectos con individuos motivados  | 5- Un ambiente de motivación permite obtener el mejor rendimiento de trabajo de cada individuo.  |
|  | 12- A intervalos regulares, el equipo evalúa su desempeño y ajusta la manera de trabajar | 12- En cada iteración, el equipo se retroalimenta con información de que se hizo, errores y define qué se debe mejorar.  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>11- Las mejores arquitecturas, diseños y requerimientos emergen de equipos autoorganizados</p> <p>10- Simplicidad - Maximización del trabajo no hecho</p> <p>6- El medio de comunicación por excelencia es cara a cara</p>                            | <p>11- Se les otorga a todos en el equipo la autoridad y autonomía de trabajar. Se confía en los conocimientos y capacidades de aquel que realiza la tarea y esto permite al equipo flexibilidad de plantear arquitecturas, diseños y soluciones.</p> <p>10- Tener ideas simples para comunicar va a generar que haya una mejor interacción entre los individuos.</p> <p>6- Una forma de interactuar y relacionarse entre las partes es mediante la comunicación cara a cara, ya que es la más eficiente.</p>  |
| 2-Software funcionando por sobre documentación detallada | <p>7- La mejor métrica de progreso es la cantidad de software funcionando</p> <p>8- El ritmo de desarrollo es sostenible en el tiempo</p> <p>9- Atención continua a la excelencia técnica</p> <p>10- Simplicidad - Maximización del trabajo no hecho</p> | <p>7- Se debe priorizar un software funcionando que garantice el éxito y que le genera más interés y valor del cliente, que mucha documentación de un software que no cumple con lo que solicita el cliente.</p> <p>8- Al ser más simple la documentación y estar centrada en los aspectos principales del desarrollo, es más factible generar un desarrollo sostenible ya que la comprensión y la adaptación de la misma a los cambios será, a su vez, igual de sencilla.</p> <p>9- La excelencia técnica permite mantener el desarrollo y entrega constante del software y aporta a la calidad.</p> <p>10- En cada iteración debemos enfocarnos en las tareas más importantes para la iteración. Es preferible</p> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | reducir tareas como documentar extensamente que no generan valor, y centrarse en las tareas que generan más valor para el negocio.   |
| 3- Colaboración por sobre negociación con el cliente | <p>1- La prioridad es satisfacer al cliente a través de releases tempranos y frecuentes</p> <p>6- El medio de comunicación por excelencia es cara a cara</p> <p>8- El ritmo de desarrollo es sostenible en el tiempo.</p> <p>10- Simplicidad - Maximización del trabajo no hecho</p> | <p>1- Pequeños incrementos de producto funcional permiten al cliente recibir valor en cada entrega, hacer visible el producto y progreso e introducir cambios o modificaciones fácilmente. Se busca colaborar con el cliente para así obtener una retroalimentación sobre si se está desarrollando el sistema es el deseado.</p> <p>6- Es mejor una comunicación fluida entre clientes y desarrolladores para transmitir necesidades y problemas que elaborar grandes documentos de requerimientos o contratos.</p> <p>8- Gracias a una constante interacción con el cliente, logramos obtener las adecuadas retroalimentaciones para un desarrollo acertado del producto</p> <p>10- La simplicidad es esencial para lograr que la colaboración con el cliente sea eficaz, es necesario abstraerse de aspectos técnicos y de implementación, haciendo foco en los aspectos realmente relevantes para el cliente.</p> |
| 4- Responder a cambios por sobre seguir un plan      | 2- Recibir cambios de requerimientos, aun en etapas finales  | 2- Recibir cambios en forma continua nos da flexibilidad para reducir el riesgo de entregar software que no satisfaga las necesidades  |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>3- Releases frecuentes (2 semanas a un mes)</p> <p>10- Simplicidad - Maximización del trabajo no hecho</p> <p>8- El ritmo de desarrollo es sostenible en el tiempo</p> | <p>del cliente que pueden cambiar durante el desarrollo del producto.</p> <p>3- Las necesidades del cliente pueden cambiar rápidamente y ciclos cortos permiten cambios más tempranos, con menos costo e impacto y una rápida realimentación del proceso.</p> <p>10- Responder ante los cambios se hace más sencillo cuando el proyecto no sigue un plan preestablecido fijo.</p> <p>8- Al responder a los cambios de manera constante logramos que lo desarrollado esté en equilibrio con lo que el cliente busca, logrando así un ritmo de desarrollo sostenible en el tiempo.</p> |
|--|---|--|