

Identificando la Metodología para el Proyecto de Desarrollo de Software

José Manuel Huelvas Blanco

SENA

Centro Nacional de Hotelería, Turismo y Alimentos

Análisis y Desarrollo de Software

Nydia Cruz Diaz

Guaduas (Cundinamarca)

20 de julio del 2022

Introducción

Este trabajo trata sobre tener en cuenta la información recopilada y la idea del proyecto justificar y definir una metodología o marco de trabajo para llevar a cabo un proyecto en este caso un proyecto de desarrollo de un sistema de formación, es muy relevante apoyarnos de la metodología planteada en esta presentación.

La metodología a discutir será la XP, al igual que en otras metodologías ágiles, es una metodología adaptativa y centrada en las personas, agregando buenas prácticas que abarcan más allá de la gestión de proyectos definiendo aspectos más técnicos y cercanos al desarrollo de software.

Objetivos

- Identificar la metodología que se aplicara en el software a construir y justificarla.
- Se mostrará una contextualización del proyecto al que se le aplicará la metodología.
- Identificar las características de la metodología contrastadas con las características del proyecto.

Desarrollo

La programación extrema es una metodología de desarrollo ligero (o ágil) basada en una serie de valores y de practicas de buenas maneras que persigue el objetivo de aumentar la productividad a la hora de desarrollar programas (**Kent Beck Programming explained: Embrace Change (1999)**).

“Los clientes toman decisiones de negocio y los programadores toman decisiones técnicas”. Como decisiones técnicas tenemos a los días y prioridades y como las técnicas se encuentran los estimados. (**Beck, k., & Flower,M. (2001). Planning programming.**

Boston : Addison-Wesley)

Justificación de la Metodología

La elección de la metodología **Programación Extrema - XP** para mi proyecto del software que construiré principalmente fue porque esta metodología busca reproducir software de alta calidad basado en requisitos cambiantes como lo son las funcionalidades, la configuración o los procedimientos.

El origen de la metodología que aplicare para **mi proyecto del software** radica en algo claro como lo es la necesidad de la empresa y el tipo de metodología que escogí fue la de marcos de trabajo ágil ya que poseen principios que buscan facilitar y priorizar la entrega de los productos sobre procesos de documentación exhaustiva haciéndolas mas simples como lo es, satisfacer al cliente en la entrega a corto plazo y continua del software, al igual que nosotros los desarrolladores y las personas del negocio trabajemos juntos a través del **proyecto** reflexionando sobre la forma de ser más efectivos.

Hay 5 factores fundamentales en la metodología que se utilizaran en mi proyecto y son:

- **Comunicación:** Trabajando en equipo utilizando medios de comunicación apropiados discutiendo cara a cara con herramientas como un tablero.
- **Simplicidad:** Empezar con la solución mas simple, para elaborar cosas que sean más fácil de entender para los que hacen parte.
- **Feedback:** Se sabe la opinión del cliente en tiempo real, se minimiza el riesgo de rehacer partes que no cumplen y en la programación se centran en hacer lo importante.

- **Respeto:** El respeto es fundamental para que un equipo pueda trabajar de forma eficiente y ofrecer un buen rendimiento.
- **Valentía:** Diseñar y programar par hoy y no para mañana implica valentía como reconocer los errores tan pronto como se detecten.

En el contexto de mi proyecto (software de compras online) se necesitan personas con roles significativos para que pueda progresar ya sea desde el cliente hasta el que se encarga de coordinar las actividades para la realización del software por eso, los roles que ofrece esta metodología se acomodan al proyecto que quiero realizar ya que es una forma mas eficiente de hacer el trabajo y no solo eso también le da la satisfacción al cliente de ver progresar el software y estos roles son:

- Los clientes que se encargan de la prioridad del proyecto y las necesidades puntuales.
- Los programadores que transforman esos requerimientos en bloques de código funcional.
- Los testers que se encargan de las pruebas de calidad de los productos.
- El coach que asesora a los miembros del equipo definiendo el rumbo del proyecto.
- El manager que coordina las actividades consigue recursos y que tiene la responsabilidad de comunicación en el proyecto.

El punto de utilizar esta metodología para el proyecto es darle un inicio bueno, eficiente y sin muchas dificultades con un factor importante para la realizar en contextualización al software que he elegido construir que es la comunicación.

Bibliografía

- Metodologías de desarrollo de software (material principal):
[Metodologías de desarrollo de software \(territorio.la\)](#)
- Extreme Programming y sus características: [Descubre qué es el Extreme Programming y sus características \(iebschool.com\)](#)
- [ROLES | Programación eXtrema \(wordpress.com\)](#)

Referencias Bibliográficas

- Publicado el [14 septiembre, 2015](#) por [sergioalbertoc](#)
- Jorge sanchez | Agile Expert
- según Beck y Andrés (2004)
- (Manifiesto Ágil, 2001)
- **Roberto Miñana y trabajo en el área de Consultoría IT**