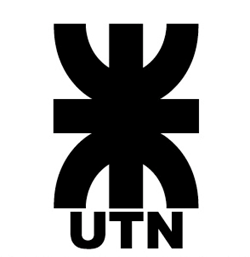
**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL**

**FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA**

****

**Cátedra:** Ingeniería de Software.

**Curso:** 4K3.

**Profesores Solicitantes:** - Covaro, Laura Ines (Adjunto).

- Massano, Maria Cecilia (JTP).

- Crespo, Mickaela.

**Título del Práctico 1:** Dinámica Manifiesto Ágil.

**Nombre y Legajo:** - Gonzalez, Cristian Nahuel – 61525

- Lobo, Santiago – 70090

- Mercado, Rocío - 70154

- Mondati, Facundo – 74284

- Paglia, Matias - 65449

- Gudin, Andres - 49102

**Fecha de Entrega:** 5/08/2020 - 23:30

**Grupo N°:** 4

|  |  |
| --- | --- |
| **Valores** | **Principios** |
| • Individuos e interacciones por sobre procesos y herramientas | **4:** La colaboración entre todos los involucrados para lograr los mismos objetivos va a proporcionar no solo un ambiente de trabajo más relajado sino también uno en el que la información fluya, posibilitando una buena distribución de las tareas a realizar.  **5:** Al tener individuos motivados se podrá realizar una mejor comunicación, el trabajo en el día a día es más fluido y se mejora la calidad del producto final.  **6:** La comunicación cara a cara mejora las interacciones lo cual sirve para mejorar el desarrollo del proyecto. De esta manera no se pierde información ni se deja espacio a una mala interpretación de la misma.  **10:** El equipo debe estar comunicado para saber qué está haciendo el otro para ponerse de acuerdo en sus tareas, y evitar el trabajo extra o doble trabajo.  **11:** Al conocer el equipo sus propias tareas y objetivos se logra la autoorganizacion y definir los mejores procesos de construcción del software.  **12:** Con la interacción de todo el equipo se evalúa el proceso y se busca la manera de mejorarlo. |
| • Software funcionando por sobre documentación detallada | **1:** Debemos asegurarnos de hacer entregas funcionales frecuentes para que el cliente pueda ver el progreso del producto, y así mantener la conformidad del mismo, en vez de hacer una entrega final y que el cliente no sepa bien hacia dónde va el producto en el medio.  **2:** Al trabajar sobre los cambios de requerimientos se podrá realizar un software que funcione de manera correcta como el cliente requiere.  **3:** Prioriza entrega parcial pero funcional ante documentación completa del software. Esto se debe a que se busca que el cliente sea un participante activo a lo largo del proceso y de esta manera tener un cliente satisfecho desde el inicio del mismo.  **7:** Cuanto mayor es la cantidad de software funcionando mayor es el progreso que posee por lo cual se priorizaría el funcionamiento del Software.  **8:** Prioriza el desarrollo contínuo para releases frecuentes, postergando de ser necesario su correspondiente documentación  **9:** Asegurarse de que en cada entrega del producto esté presente la calidad, y no dejar para el último tareas de optimización del producto. |
| • Colaboración por sobre negociación con el cliente | **1:** Incluye al cliente como parte fundamental del proyecto, teniendo como objetivo compartido el cumplimiento de lo pactado con el menor costo posible.  **4:** Permite distintas perspectivas y discusiones para balancear lo que se quiere y lo que se puede hacer  **10:** Mantenerse comunicado con el cliente para entender lo que se va a trabajar y lo que no, para no hacer trabajo de más (o de menos). |
| • Responder a cambios por sobre seguir un plan | **2:** Sin importar la etapa en la que se encuentre el proyecto, el equipo debe recibir los cambios y adaptarse a ellos con facilidad para que el producto responda a los nuevos requerimientos.  **8:** El equipo siempre va a tener prevista una determinada cantidad de tiempo antes de su próxima entrega del software, por lo cual los integrantes del mismo siempre van a trabajar con el objetivo de cumplir con el mismo. |

**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