

# Tema: 036 - Anti-Patterns - Development

Fecha: 01/06/2023

Asignatura: INFO290

## Ideas

- ¿Qué términos y/o definiciones explica el video?
- Viewgraph Engineering: es cuando los desarrolladores eliminan su productividad al dedicar más tiempo a hacer presentaciones, documentación en lugar de código.
- Fire Drill (simulacro de incendio): es cuando los desarrolladores dejan muchas cosas para último momento. Esto puede suceder por una gestión ineficiente.
- Heroics: sucede cuando un proyecto se basa en las habilidades técnicas de un solo desarrollador para hacer el proyecto.
- Marcha de muerte: es cuando un equipo de desarrollo continúa desarrollando un proyecto aun sabiendo que este está destinado al fracaso.

## Notas de la clase

- ¿De qué se trata el video?
- El video al igual que el anterior se trata de antipatrones relacionados con cómo los gerentes individuales pueden impactar negativamente a los equipos de desarrollo a través de su comportamiento.
- Se nos presentan antipatrones nuevos como: Viewgraph engineering, fire Drill, Heroics y marcha de la muerte.
- Algo importante que se menciona es que poner demasiado esfuerzo en un proyecto puede ser un problema.
- Si todos trabajan a un ritmo constante se evitaría el antipatrón de fire y drill y heroics.
- Es importante que el equipo de desarrollo crea en el producto que están desarrollando para poder dar lo mejor de ellos mismos y hacer que el producto sea lo mejor que pueda ser.
- Ejemplos (¿Cómo se materializan los conceptos tratados?)
- En el video al igual que el anterior se muestran casos por medio de quizzes para poder ir entendiendo mejor los antipatrones.

## Resumen

Se presentan más antipatrones, como viewgraph engineering que es cuando los desarrolladores en lugar de codificar le dedican más tiempo a realizar presentaciones/documentación, fire drill cuando los desarrolladores tienden a acumular cosas para el final del proyecto, heroics cuando dependen de una persona para poder terminar un proyecto y marcha de la muerte que es cuando un equipo de desarrollo no cree en el producto de software porque son conscientes de que este está destinado al fracaso.