

Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba

Ingeniería en Sistemas de Información

Cátedra: Ingeniería de Software

Trabajo Práctico N° 1

Dinámica del manifiesto Ágil y Lean

Curso: 4k1

GRUPO 9:

- 76168 Álvarez Ferrer, Tomás.
- 75956 Eciolaza, Tomás.
- 77222 Herrera, Santiago.
- 76167 Domínguez, Pedro.
- 73280 Picone, Lucas.

Docentes:

- **Meles, Silvia Judith**
- **Robles, Joaquin Leonel**
- **Crespo, María Mickaela**

Fecha de Presentación: 04/08/2020

Manifiesto Ágil.

VALORES:

- A. Individuos e interacciones por sobre procesos y herramientas
- B. Software funcionando por sobre documentación detallada
- C. Colaboración por sobre negociación con el cliente
- D. 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

Asociación entre los principios y los valores:

A) Individuos e Interacciones por sobre Procesos y Herramientas

- **4:** Lo importante es que las personas que pertenecen al equipo trabajen juntos y dialoguen entre sí, independientemente del rol que cumplen dentro del proyecto. Tanto cliente, como programadores (front o back) y los stakeholders deben comunicarse para obtener un buen resultado del proyecto.
- **5:** Darle valor al individuo lo motiva y, sumado a esto, el diálogo hace surgir creatividad, mejora la calidad y logra un mejor involucramiento en el proyecto.
- **6:** La interacción entre los miembros del equipo que forman parte del proyecto es un aspecto clave para el éxito del mismo. La posibilidad de discutir las ideas y opiniones de cada uno de ellos, cara a cara, permite una mayor comprensión de las ideas de los mismos, evitando malas interpretaciones.

- **8:** Para que el ritmo de desarrollo sea sostenible en el tiempo es necesario que los individuos que participan en el mismo mantengan una comunicación efectiva, que permita mantener un ritmo de trabajo constante.
- **11:** La clave para la buena autoorganización de un equipo radica en el diálogo constante entre los distintos individuos (que tienen distintos roles), y no en equipos que trabajan de manera aislada que desconocen lo que hace el resto. Esto se debe a que los equipos pueden encontrar su forma de llevar el desarrollo de software de la manera que consideren más eficiente. Las reuniones rutinarias permiten llevar esto a cabo.
- **12:** Las reuniones le permiten al equipo identificar eventos que requieran un cambio en la forma actual de desarrollo, permitiendo que el mismo se adapte de manera óptima, según el contexto permanentemente cambiante.

B) Software funcionando por sobre Documentación Extensiva

- **1:** Parte de satisfacer al cliente es otorgarle software funcionando. De esta manera pueden ver cómo va a ser el resultado final del producto.
- **3:** La documentación extensiva suele llevar mucho tiempo por lo que si se lleva a cabo es complicado entregar producto funcionando en corto tiempo.
- **7:** El cliente va a medir mejor el progreso de un producto de software mediante sucesivas implementaciones funcionales, antes que mediante avances en la documentación y planificación del proyecto que expliquen en detalle lo que se va a hacer, pero que para el cliente no aportan demasiado valor.
- **9:** El software no sólo debe funcionar y agregarle valor al cliente, sino también debe hacerlo con la mayor calidad posible. Esto se consigue velando continuamente por ella.
- **10:** Realizar una documentación extensiva iría en contra de la idea de simplificar, ya que la misma no es sencilla de realizar ni mantener, lo que muchas veces le agrega al desarrollo del proyecto complejidad y aumenta el costo y el tiempo de desarrollo del mismo.

C) Colaborar con el cliente por sobre Negociación Contractual

- **1:** Para poder satisfacer al cliente de manera ágil - manteniendo alta calidad- es necesario dialogar tempranamente con el mismo, para poder conocer el objetivo final, o sea qué se espera realmente del software desarrollado.
- **4:** El cliente también debe mantenerse en contacto con el equipo de desarrollo y permanecer involucrado constantemente en el proceso.
- **6:** Al tener una comunicación cara a cara con el cliente se pueden comprender mejor los requerimientos ya que ante cualquier duda se puede preguntar. De esta manera, el requerimiento tiene menos probabilidad de ser cambiado en el futuro ya que fue bien definido acorde a lo que quería el cliente desde un principio.

D) Responder al cambio por sobre seguir un Plan

- **1:** Pueden ir modificando las funcionalidades o planteando nuevos requerimientos cuando ven un resultado del producto.
- **2:** El cambio no es un problema. Al aceptarlo nos acercamos cada vez más a lo que el cliente realmente quiere. No se tiene un diseño marcado en piedra que deba seguirse al pie de la letra, y reemplazarlo cuando llega el cambio de requerimiento, sino que se va modificando según sea necesario.
- **9:** El buen diseño del software lleva a que ante futuros cambios de los requerimientos no sea costoso actualizar el producto, logrando una mayor agilidad.
- **12:** Estas reuniones con periodos regulares de tiempo permiten responder a los cambios rápidamente, adaptando el desarrollo del producto conforme a los nuevos requerimientos y/o modificaciones.