

Metodologies agils:

Si la X es majúscula es que es propi. Si te la x minúscula es que s'ha adoptat.

	XP	Kanban	Scrum
Setmanes de 40h: Setmanes de mes o menys 40h.	X		
El joc de la planificació: Fer una bona planificació	X		
Integració continua: Integrar les parts del codi a sovint. Les parts de codi que fem per separat, integrar-les a diari.	X		
Stand-up meeting: Es la primera reunió del dia. Abans de començar el equip se fa la reunió. 5 a 10 minuts de peu per fer una xarradeta.	X		x
Scrum Master: Líder del equip			X
Product owner: Client acordat amb el equip perquè està en el client.			X
Product backlog: Naix en SCRUM però se gasta en tot. És una llista de tasques per fer. A mesura que avancem el projecte va creixent (si el client demana coses o tenim coses per arreglar) o buidant-se quan fem les tasques. Funciona en format de "pila"	x	x	X
Lliuraments Xicotets	X		X
Velocitat del equip: Després de les <i>retrospectives</i> . Són les hores invertides en les <i>histories de usuari</i> . La velocitat deu anar incrementat-se després de cada <i>sprint</i> fins arribar a la velocitat de creuer, on tenim el màxim de velocitat.	X		x
Unitats de Treball	X		
Refactorització	X		
Estandards de codificació	X		
Test Case	X		
Dashboard		X	
To do / doing / done		X	
30 dies / 4 setmanes	X		
Kanban		X	
Propietat col·lectiva: El és de tots. Pertany al equip. El codi el té que agafar entendre i saber modificar qualsevol del equip.	X		
Tasca/Task	X	X	X
Hores programació / Punts: Assignar a cada <i>historia de usuari</i> quantes hores són necessàries.	X	x	x
Historia de Usuario: Són els requisits que té la app. Les funcionalitats que faran falta.	X		
Epica: Se tracta de una <i>historia de usuari</i> enormement gran comparat amb tot lo demés. Cal afrontar-lo perquè acaba en crisi del software.	X	X	X
Característiques / Features	X	X	X
Prioridad/Riesgo/Estimacion: Les <i>histories de usuari</i> se ponen en un ordre. En format de pila, però amb una prioritat. La prioritat la sol donar el client... O el equip amb el consentiment del client.	X	x	x
Rol	X	X	X
Programador	X	X	X
Tester	X	X	X
Lliurament/Versió/Release	X	X	X
Sprint			X

Duracio Sprint: Menys de quatre setmanes. Tipicament 3 setmanes.			X
Retrospectiva: Xicoteteta reunio per saber com van les coses despres del sprint normalment. Saber si han eixit les coses, si algo ha fallat per que, es per a prevencio de riscos			X
El client sempre amb el Desenvolupador Naix en XP, pero esta present en els altres. El client forma part del equip, parla amb el equip, participa en decisions del client.	X	x	x
Equip	X	X	X
Projecte : el que definim per a fer un producte	X	X	X
Producte	X	X	X
Client	X	X	X