

# Clase 8: Arquitectura ágil

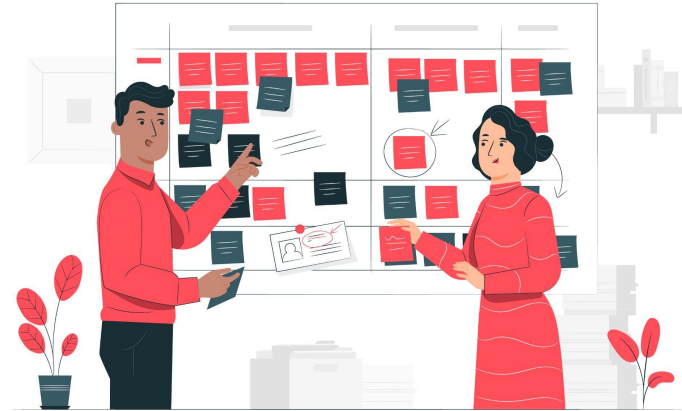
**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified Tech  
Developer**  
The Ultimate Degree

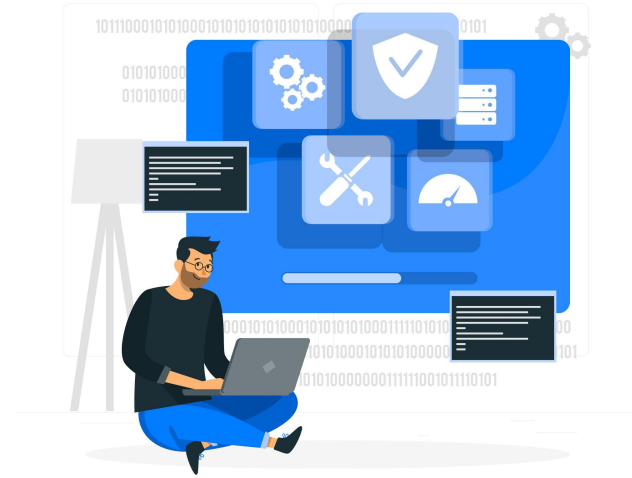
# ¿Que vimos la clase anterior?

1. User stories.
2. Priorización del backlog.
3. User story mapping.



# ¿Que vamos a ver hoy?

1. Calidad del software.
2. Equipos en tecnología.



1

# Modelado de software y calidad

# Construcción de una casa para “Fido”

Puede hacerlo una sola persona.

Requiere:

1. Modelado mínimo.
2. Proceso simple.
3. Herramientas simples.



# Construcción de una casa

Construida eficientemente y en un tiempo razonable por un equipo.

Requiere:

1. Modelado.
2. Proceso bien definido.
3. Herramientas más sofisticadas..



“

Es preferible construir tu producto con calidad desde el inicio, que controlarla luego.

W. Edwards Deming



”

Las metodologías nos permiten gestionar la calidad en el desarrollo de un producto de software.



Evitan costos de corrección y retrabajo.



Mejoran satisfacción de cliente.



Controlan riesgos.



Reducen mantenimiento.



**Primero hacer  
las cosas bien,  
luego hacerlas  
rápido.**



## ¿Cómo aseguramos la calidad?

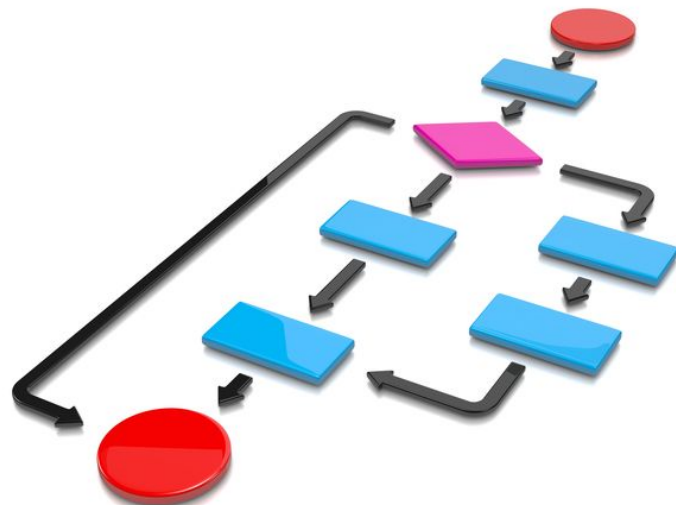
- Usando metodologías probadas.
- Aplicando técnicas y herramientas de ingeniería.
- Asegurando alto nivel de consenso.
- Haciendo revisiones cruzadas en etapas tempranas.
- Priorizando la previsión más que la corrección.
- Estandarizando el proceso de optimización de calidad.
- Midiendo la calidad (queue size bugs).



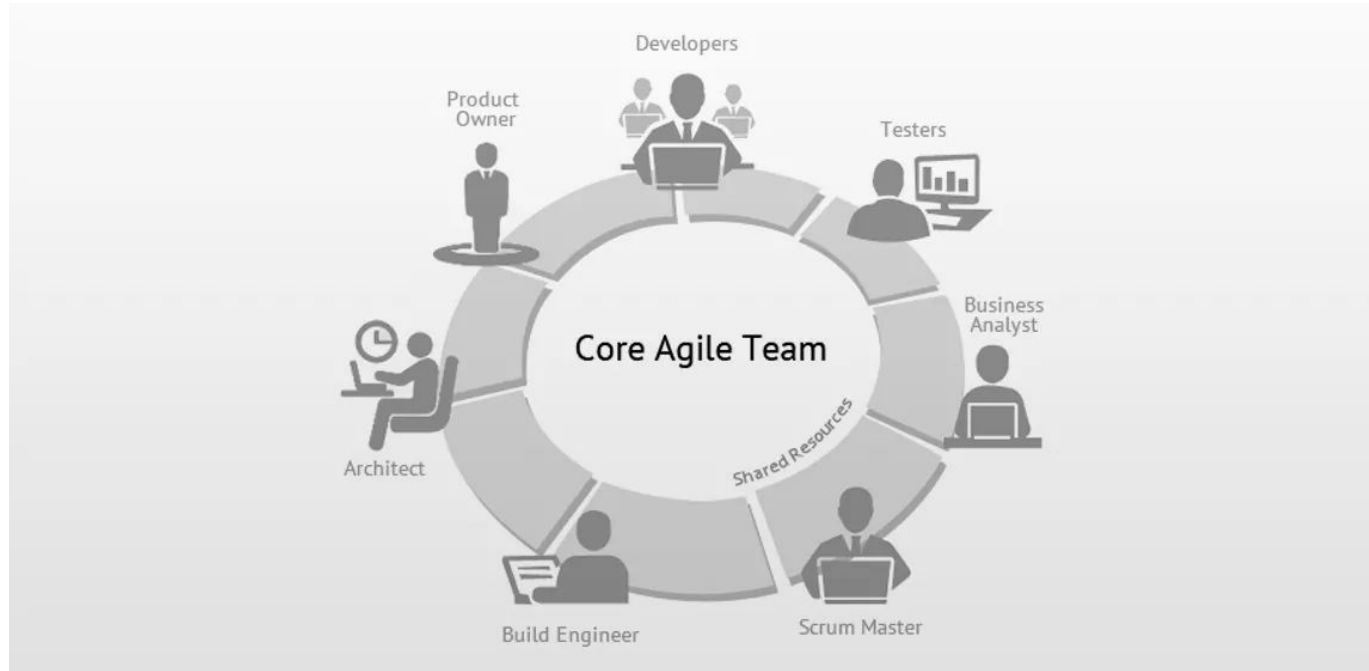
# DEBATE: TÉCNICAS DE MODELADO DE SOFTWARE

En grupos de Zoom, debatamos sobre RUP y UML.

¿Para qué sirve el modelado de software?  
¿Dónde lo aplicarían? ¿Es importante para las empresas? UML en un #

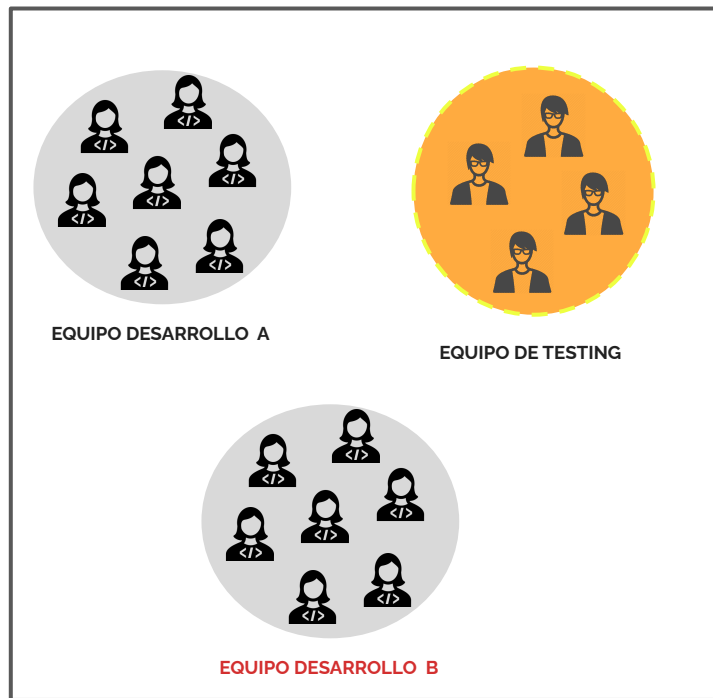


# Equipos ágiles: ¿conocen alguno de estos roles?

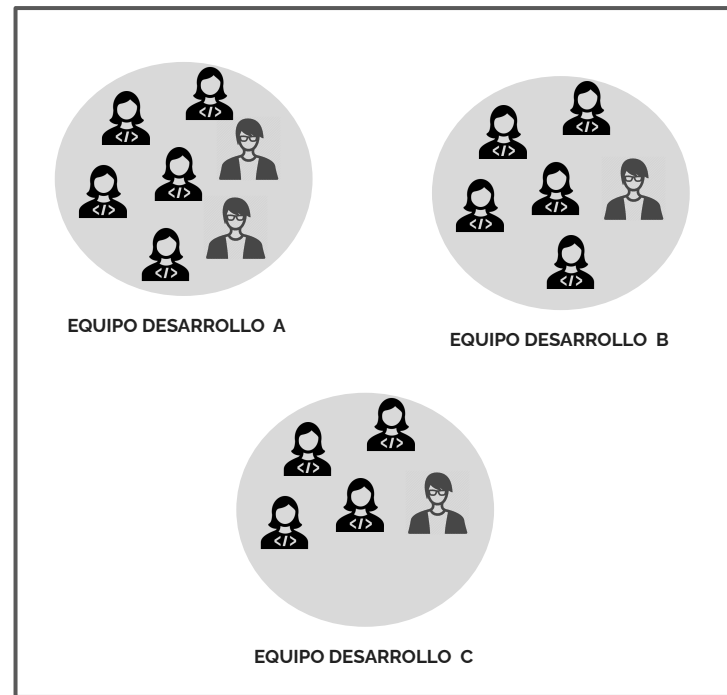


Fuente: [DevTeam.Space](https://devteam.space).

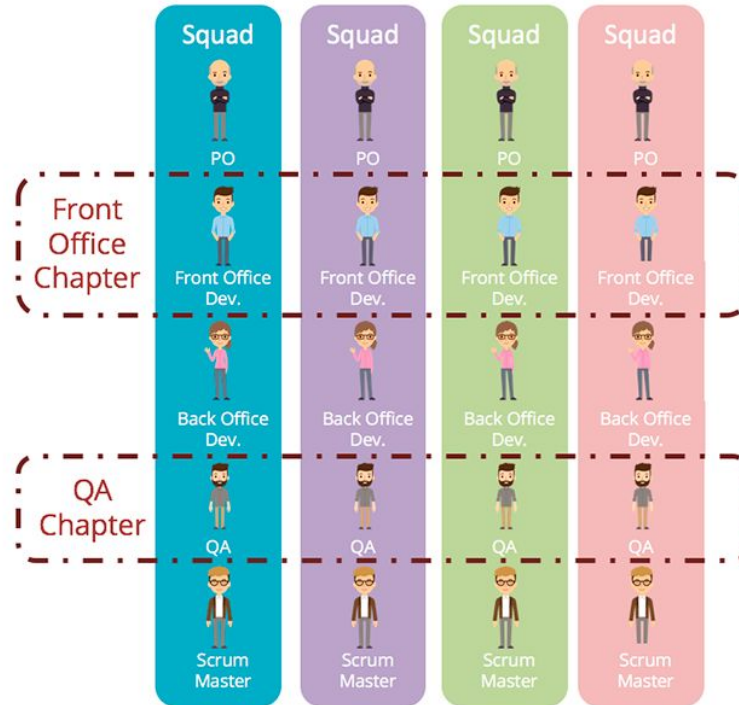
# Organizaciones dev teams



VS.



# Spotify Rules

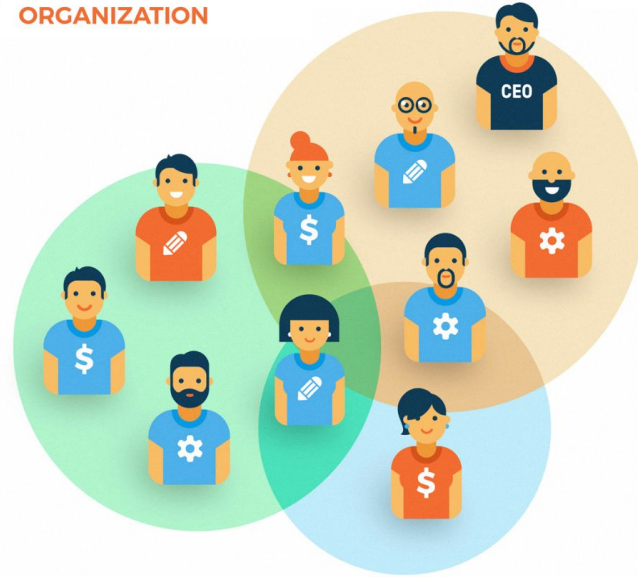


Fuente: [Deloitte](#).

## HIERARCHICAL ORGANIZATION

VS

## HOLACRATIC ORGANIZATION



Fuente: [Railware](#).

# Lectura para la próxima clase:

Material asincrónico  
Clase 9.





DigitalHouse>  
Coding School