



Introducción a la Asignatura Metodologías de Desarrollo Ágil





La Asignatura

Grado en Ingeniería Informática (4º Curso)
Especialidad en Ingeniería del Software
Dpto. de Lenguajes y Sistemas Informáticos

Obligatoria, 6 créditos ECTS

Cada semana 4 Horas de trabajo en clase + 4 Horas de trabajo en casa.

Profesores

Teoría

María Luisa Rodríguez Almendros

Tutorías:

<https://lsi.ugr.es/index.php/informacion/directorio-personal/maria-luisa-rodriguez-almendros>

Prácticas

MDA1: María Luisa Rodríguez Almendros

MDA2: María José Rodríguez Fórtiz

MDA3: Juan José Escobar Pérez



El contexto

Asignaturas Básicas:

Programación y Diseño Orientado a Objetos (2º Curso)

Fundamentos de Ingeniería del Software (2º Curso)

Especialidad en Ingeniería del Software:

Desarrollo de Software (3º Curso)

Dirección y Gestión de Proyectos (4º Curso)

Diseño de Interfaces de Usuario (4º Curso)

Metodologías de Desarrollo Ágil (4º Curso)



Unidad 1. Metodologías de desarrollo Ágiles.

Unidad 2. Ingeniería de Requisitos. Desarrollo Centrado en el Usuario.

Unidad 3. El Software Libre y su desarrollo.

Unidad 4. Calidad, Validación y Verificación del Software.



Temario de Prácticas

- Aplicación de las Metodologías Ágiles y el Diseño Centrado en el Usuario para el desarrollo de un Sistema Software y coordinación con la asignatura de Dirección y Gestión de Proyectos.
- Trabajo en grupo. Definición de roles. Gestión de comunicación y coordinación. Gestión de los “artefactos” generados durante el desarrollo.

Práctica 1: Personas y escenarios. Visión del producto.

Práctica 2: Plan de entrega del producto. Product Backlog.

Práctica 3: Desarrollo del producto. Realización de tres iteraciones.

Práctica 4. Modelo de negocio del producto. (Práctica individual y optativa).



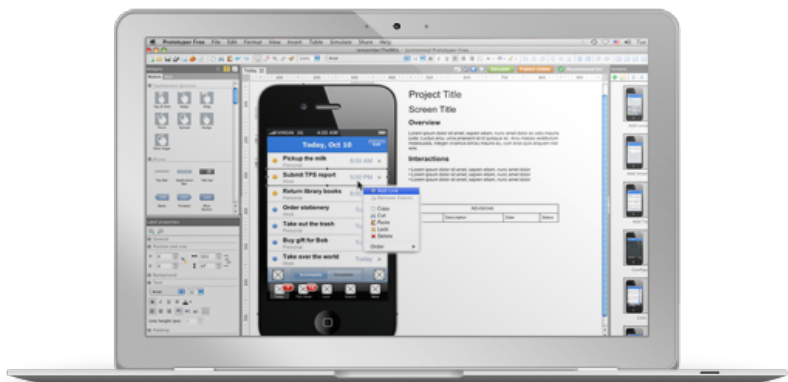
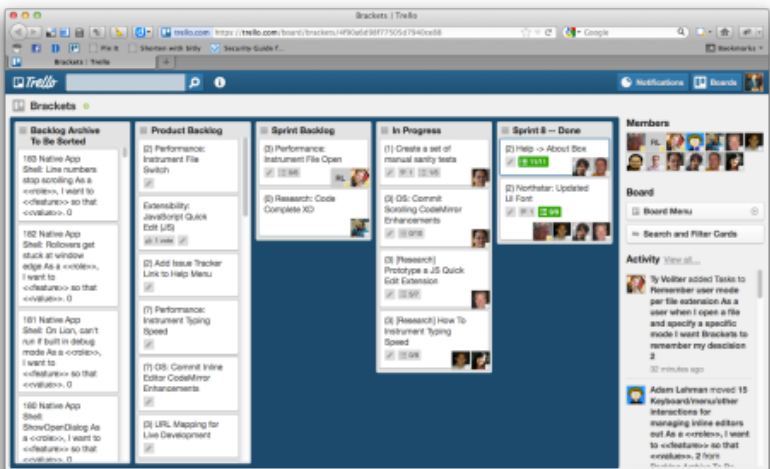
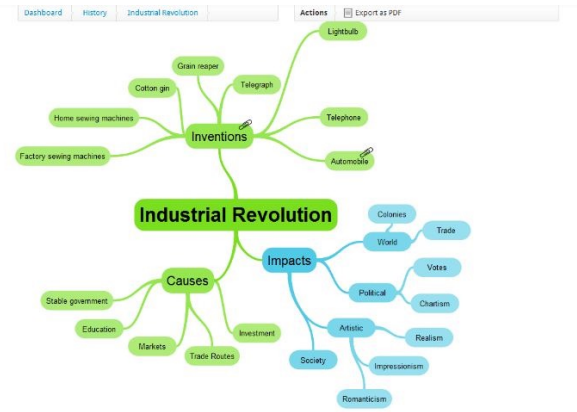
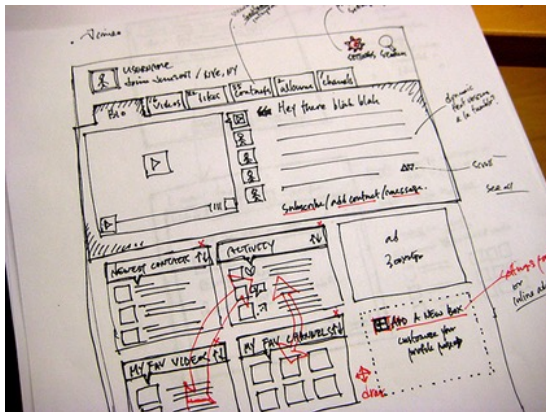
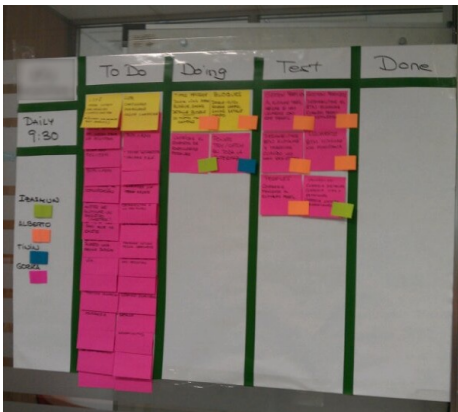
Normas de Prácticas

- Asistencia a prácticas obligatoria (**máximo 3 faltas justificadas**)
- Se realizarán en grupo de **6 alumnos**.
- Entrega de resultados parciales en las fechas indicadas.
- Reuniones de seguimiento con el profesor.
- Presentación y evaluación final del proyecto.

Comienzo: Semana del 26 de septiembre



Prácticas. Herramientas





Evaluación

A) (Evaluación continua):

Actividad	Ponderación	Tareas que se evalúan
Teoría	2.5 puntos	Entrega de ejercicios y trabajos propuestos. Participación en las actividades propuestas en clase.
	2.5 puntos	Exámenes parciales a lo largo del curso.
Prácticas (5 puntos)	5 (≥ 2.5)	Entrega de todos los resultados solicitados en cada una de las sesiones de prácticas y evaluación final de proyecto realizado.

- Evaluación = Teoría + Prácticas

B) Evaluación única (previa solicitud al director de Departamento, a través de la Secretaría):

- Evaluación: Examen Teoría (5 puntos) + Examen prácticas (5 puntos)



Documentación de la asignatura

Plataforma Prado (<https://prado.ugr.es>)

- Documentación de la asignatura.
- Notificación de resultados de pruebas y exámenes.
- Entrega de ejercicios, trabajos y prácticas.
- Comunicación entre alumno y profesor.



Bibliografía-1

- A. Alvarez, R. de las Heras, C. Lasa. ***Métodos Ágiles y Scrum***. Anaya Multimedia. 2012
- C. Lasa, A. Álvarez, R. de las Heras. ***Métodos Ágiles. Scrum, Kanban, Lean***. Anaya Multimedia. 2017
- Craig Larman. ***Agile and Iterative Development: A Manager's Guide***. The Agile Software Development Series. Addison-Wesley Professional. 2003.
- Alistair Cockburn, ***Agile Software Development***, 2 Edición, Addison-Wesley Professional, 2006
- Kent Beck, ***Una explicación de la Programación Extrema: Aceptar el Cambio***. Addison-Wesley Iberoamericana España; 2000.
- Mike Cohn, ***User Stories Applied: For Agile Software Development***, Addison-Wesley Professional, 2004
- Eric S. Raymond, ***The Cathedral and the Bazaar***, Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary. O'Reilly & Associates, 2001



Bibliografía-2

- Ian Sommerville. ***Ingeniería del Software***. Sexta edición. Editorial Addison Wesley,
- Mike Cohn, ***Agile Estimating and Planning***, Prentice Hall, 2005.
- David J Anderson, ***Kanban: Cambio Evolutivo Exitoso Para su Negocio de Tecnología***, Blue Hole Press, 2011.
- Kent Beck, ***Test Driven Development: By Example***, Addison-Wesley Professional; 2002
- Karl E Wiegers, Joy Beatty, ***Software Requirements 3***, Microsoft Press; Third Edition edition, 2013
- Travis Lowdermilk, ***User-Centered Design: A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications***, O'Reilly Vlg. Gmbh & Co., 2013
- Toni Granollers, Jesús Lorés, José Cañas, ***Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario***, Editorial UOC, S.L.; Edición: 1, 2005

Bibliografía-3

- Henrik Kniberg, Mattias Skarin, ***Kanban y Scrum – obteniendo lo mejor de ambos***, InfoQ's book series, 2010. <http://www.infoq.com/minibooks/kanban-scrum-minibook>
- Henrik Kniberg , ***Scrum y XP desde las trincheras***, InfoQ's book series, 2007, <http://www.infoq.com/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches>
- Carlos Blé, Juan Gutiérrez, Fran Reyes y Gregorio Mena, ***Diseño Ágil con TDD***,2009, <http://www.dirigidoportests.com/el-libro>

