

Metodologías de desarrollo ágil

Relación de problemas 1

Tema 1. Desarrollando software

1. ¿Cuáles crees que son los tres principales problemas en el desarrollo de software?
2. ¿Por qué crees que es importante la calidad en el proceso de desarrollo de software?
3. ¿En qué se diferencian el modelo en cascada de los modelos iterativos e incrementales?
4. ¿Por qué crees que la documentación forma parte del software?
5. Comenta las dos características principales de los métodos ágiles que expone Martin Fowler, en su artículo “The New Methodology” (<http://www.martinfowler.com/articles/newMethodology.html>)

Tema 2. Principios y prácticas ágiles

6. La “alianza Ágil” definió una serie de 12 principios que debería tener una metodología para alcanzar niveles aceptables de agilidad. Comentar cuales son los motivos o los problemas que intentan solucionar cada uno de estos principios.
 1. Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software con valor.
 2. Aceptamos que los requisitos cambien, incluso en etapas tardías del desarrollo. Los procesos Ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competitiva al cliente.
 3. Entregamos software funcional frecuentemente, entre dos semanas y dos meses, con preferencia al periodo de tiempo más corto posible.
 4. Los responsables de negocio y los desarrolladores trabajamos juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.
 5. Los proyectos se desarrollan en torno a individuos motivados. Hay que darles el entorno y el apoyo que necesitan, y confiarles la ejecución del trabajo.
 6. El método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la conversación cara a cara.

7. El software funcionando es la medida principal de progreso.
8. Los procesos Ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los promotores, desarrolladores y usuarios debemos ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida.
9. La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño mejora la Agilidad.
10. La simplicidad, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.
11. Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos auto-organizados.
12. A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para a continuación ajustar y perfeccionar su comportamiento en consecuencia.

7. ¿Qué tipos de contratos ágiles podemos encontrar?

(ver <http://www.proyectosagiles.org/como-cocinar-tu-contrato-agil>)

8. Los equipos ágiles son auto-organizados. ¿Qué ventajas tienen estos equipos frente a los equipos jerarquizados?

Seminario 1. Los escenarios

9. ¿Qué diferencias encuentras entre los escenarios y los casos de uso?
10. Indica los elementos de los escenarios.
11. ¿Se pueden utilizar los escenarios como base para definir las pruebas de un sistema software? Justifica tu respuesta.
12. De todos los posibles usos de los escenarios cuál crees que es la más importante.
13. Describe los usuarios y los escenarios de un sistema de gestión de una biblioteca universitaria. Utiliza las plantillas vistas en clase de teoría.
14. Describe los usuarios y los escenarios de un sistema de gestión de reservas de vuelos para personas mayores. Utiliza las plantillas vistas en clase de teoría añadiendo los aspectos que creas necesarios.