

Práctica 01_2

Gestión ágil

Cuestionario

1. ¿Qué es un proyecto?
Es un conjunto de actividades relacionadas que utilizan recursos para cumplir con un conjunto de un objetivo deseado dentro de un plazo de tiempo delimitado.
2. Cuando un proyecto tiene éxito.
Los tres factores más importantes a controlar en un proyecto son: plazo, presupuesto y calidad; existen 4 factores que toda gestión de proyectos debe contemplar por ser los de mayor influencia en los resultados alcanzados.
3. Cuando se considera fracaso para un proyecto.
 - Una mala planificación o la falta de la misma y de los procesos necesarios.
 - No saber definir y gestionar las expectativas
 - Falta de comunicación
 - Gestores de proyectos no formados y con poca experiencia
 - Falta de liderazgo y soporte por parte de la organización
4. ¿Qué es la gestión de proyectos?
No suele ser algo fácil ni obvio la tecnología de la información es especialmente resbaladiza porque está siempre en movimiento y cambiando, obligando a las empresas a adaptarse constantemente. Pero es que además las necesidades de las propias empresas también cambian muy rápidamente en la actualidad y se vuelven además muy exigentes.
5. Las metodologías ágiles nos promueven 5 propiedades ¿Cuáles son?
 - Fecha de inicio y fin.
 - definición de tareas y calendario.
 - Sucesión de actividades.
 - Necesidad de recursos
 - Producción de un resultado único.
6. ¿Qué es la gestión ágil de proyectos?
La gestión ágil de proyectos es un enfoque iterativo para planificar y guiar los procesos del proyecto. Al igual que en el desarrollo de software ágil, un proyecto ágil se completa en pequeñas secciones llamadas iteraciones.
7. Explique las fases del desarrollo ágil: Concepto, Especulación, exploración, revisión y cierre.
Concepto: se define el alcance inicial y el equipo que lo llevara a cabo.
Especulación: permite que el equipo realice distintos avances sobre las posibles construcciones y sus limitaciones.
Exploración: todos los integrantes del equipo desarrollan sus tareas mientras pueden aparecer inconvenientes que son atendidos también de forma inmediata.
Revisión: con la finalización de la ejecución de las tareas se alcanza el producto real que debe ser utilizado y comparado con la propuesta inicial.
Cierre: se llega al fin de la iteración y entrega el producto pactado, el cual puede seguir siendo desarrollado con las mismas técnicas.
8. ¿Qué es el mito de mantenimiento?
El mito del mantenimiento el mantenimiento es necesario para corregir el software.
9. Explique qué es DSDM, sus prácticas y roles.
DSDM: se tienen nueve practicas las cuales intentan mantener en concreto su filosofía de desarrollo.

PRACTICAS:

- Compromiso del usuario
- Equipos son toma de decisiones
- Entrega frecuente
- Cambios reversibles
- Requerimientos de alto nivel
- Pruebas integradas
- Colaboración

ROLES:

Los roles más destacados definidos por la metodología son:

- Coordinador técnico.
- Usuario embajador.
- Visionario.
- Patrocinador ejecutivo.
- Facilitador.
- Desarrolladores.