

Proceso definido → repetibilidad. Hay una definición de proceso a la cual hay que adaptarse. Busca dar una forma de trabajo, para dar previsibilidad.

"iguales entradas, iguales salidas" } no es literal, no tiene sentido.

↳ ciclo de vida propuesto: iterativo e incremental

VS

Proceso empírico → aprendizaje basado en experiencia la que va facilitando el aprendizaje. Equipos de trabajo autogestionados, están capacitados, motivados y tienen experiencia. Ellos eligen qué proceso van a usar. La experiencia es la propia, no es extrapolable, es del equipo, con ese producto y ese cliente. No significa que la experiencia en una iteración va a ser igual a la próxima iteración.

el cliente debe participar

Producto

Proceso

3 PILARES

- Inspección
- Adaptación
- Transparencia

ciclos cortos de inspección - adaptación.
ciclo de vida única y exclusivamente
↳ ITERATIVO.

ciclo de vida ≠ proceso

cap 7 del libro

↓
orden en el
que se ejecutan
sus act., cuanto
de clara, si puedes
solaparlas o no.

↓
conjunto de act. estructurados
con un objetivo.

↳ ciclo de vida

- secuenciales
- Iterativos
- Evolutivos

Enfoque Agil → SCRUM: framework para gestión

↓
¿Qué es el agilismo? filosofía, forma de ser / actuar de los equipos

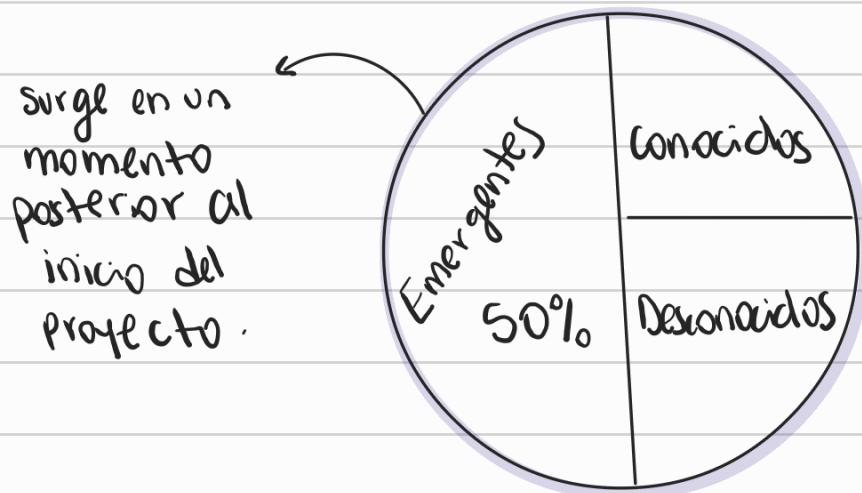
↓
Manifiesto Agil: acuerdo entre los que trabajaban con agilismo

4 VALORES → 12 PRINCIPIOS

Requerimientos: se usan US para gestionar requerimientos. La idea es bajar el porcentaje de req. que nunca se usan. Entonces la clave es ir armando los req. a medida que se van necesitando para evitar hacer funcionalidades que no se van a usar.

"No voy a tener el producto 100% definido, voy a tener una visión global de lo que quiero. Empezar por lo que estás seguro que vas a querer y vas avanzando".

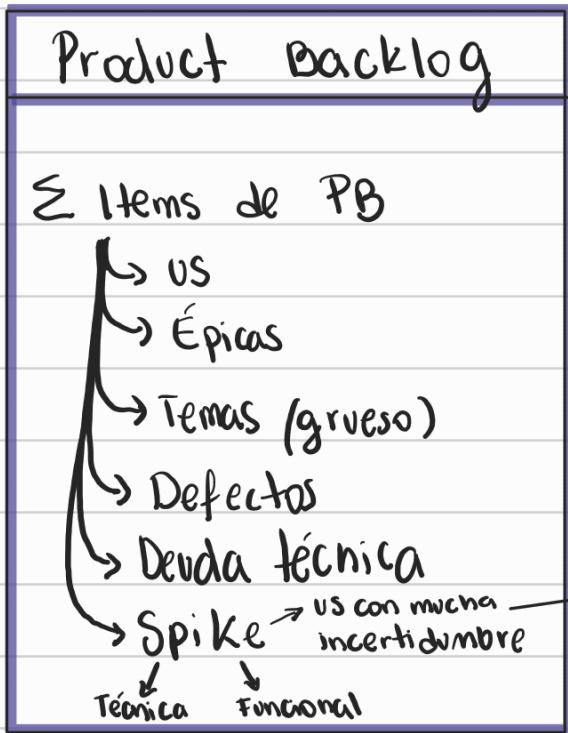
➤ Total de req. a identificar en un inicio:



Product backlog: contiene los requerimientos ordenados de mas importantes y detallados a menos.

se integra a alguien del negocio que conozca lo que se quiera y así pueda priorizar los requerimientos en el product backlog (Product Owner - Scrum).
↳ Se va a encargar de agregar, modificar, sacar, etc reg. del PB.

activa a nivel de producto.



⊕ Prioridad alta

→ no la puedo estimar

⊖ Prioridad baja

Producto, no tarea!!!

"Just in time": significa que vamos a ir analizando cuando lo necesitemos, no antes. Evitamos desperdicios.

"Comunicación cara-cara": es el mejor método de comunicación (+ cálida y efectiva).

Requerimientos → NIVELES

- de negocio
- de usuario
- de software

US: "el PO debe escribir las US." las ideas deben venir de él.

"los cambios son lo único constante en la filosofía agil"

USER STORIES → Porciones verticales

Fred Brooks - "No silver Bullet - Essence and Accidents of software Engineering".

CCC → card, conversation, confirmation

CARD

FRASE VERBAL → no es obligatoria, no debe reemplazar a la US.

"Como <nombre rol>, yo quiero <actividad>
para <valor de negocio que recibo >"

Criterios de Aceptación: límites a la funcionalidad que podamos demostrar que los cumplimos.

↳ Debe: obligatorio, Puede: Opcional

Pruebas de aceptación de usuario: al menos cada criterio con escenario feliz y uno que falle.