

resumen

resumen de contenidos de los distintos temas tratados en el curso

introducción a la agilidad

los proyectos grandes están abocados al fracaso

las metodologías en cascada sólo funcionan con proyectos muy definidos donde los requisitos sean inamovibles

las metodologías ágiles gestionan antes el riesgo y se basan en técnicas de equipos de alto rendimiento

las metodologías ágiles se basan en los paradigmas **iterativo e incremental**

el cliente forma parte del equipo de desarrollo

XP

XP es una metodología que busca la excelencia, la entrega de **valor** y el desarrollo de las **personas**

XP promueve la calidad a través de la **simplicidad y la mejora continua** en pequeños pasos

XP utiliza equipos multifuncionales y fomenta la **programación por parejas**

XP promueve la cultura del test, la **integración continua** y la interacción con el cliente

XP se basa en entregas de valor a través de ciclos iterativos e incrementales utilizando **historias de usuario**

rails y ruby on rails

grails y ror son dos frameworks de desarrollo web basados en groovy y ruby respectivamente, centrados en potenciar la **productividad**

ambos se apoyan en paradigmas ágiles tales como el scaffolding, programación orientada a pruebas, **convención sobre configuración**, duck typing, etc.

grails corre sobre la **máquina virtual de java** y en cualquier contenedor de servlets

grails es un framework **orientado al dominio**: modelo de negocio potente y robusto e independiente de la base de datos subyacente

el futuro de grails, a fecha de junio de 2015, es incierto...

scrum

equipo multifuncional y auto-organizado

roles: product owner, scrum master, developer

artefactos: product backlog, sprint backlog, product increment

reuniones: spring planning, sprint revision, sprint retrospective, daily scrum meeting

escalado: scrum of scrums

planificación ágil

planning poker y secuencia de fibonacci

el coste del proyecto se puede calcular a partir de la estimación y la
velocidad del desarrollo

duración de una iteración: de 2 a 4 semanas

estimación por tallas: más rápido y apropiado para una primera
aproximación

lean IT y kanban

lean IT comparte los principios ágiles y se centra en toda la cadena de valor IT

lean IT se centra en **eliminar el desperdicio**

kanban permite dejar de empezar tareas y empezar a terminarlal
limitando el WIP

kanban permite detectar cuellos de botella y tener una visión del estado de las actividades del equipo en pocos segundos

kanban + scrum = scrumban

otros conceptos y herramientas

microservices: servicios pequeños, independientes y resistentes a fallos que desempeñan una única funcionalidad

devops: mayor colaboración entre desarrollo y sistemas a través de herramientas ágiles

gestores de la configuración: [puppet](#), [chef](#), [ansible](#)

uso de contenedores: [docker](#), [vagrant](#), [AWS](#), [openstack](#)

texto plano: [markdown](#) [pandoc](#), [plantuml](#), [rmtoc](#), [taskwarrior](#)

agilidad en la administración

la ley de contratos complica la contratación ágil experiencias en UK, US, País Vasco...

introducir cláusulas que contemplen la posible variabilidad de requisitos

introducir cláusulas que aseguren la calidad: complejidad ciclomática, cobertura de test, validaciones...

requerir el uso de metodologías ágiles (scrum, xp...)

conceptos clave

partir los proyectos grandes en proyectos pequeños

buscar el 20% de la funcionalidad que tiene el 80% del valor y priorizar

primero, simplificar; después, automatizar

usar las reuniones diarias para saturar al equipo de información (y ser más productivos)

usar planning poker para mejorar las estimaciones de esfuerzo, coste y duración de un proyecto de forma ágil

usar kanban y limitar el trabajo en progreso para reducir el desperdicio por cambio de contexto

¡y hablar con los usuarios!

**la informática por la informática no tiene sentido: es una
herramienta**



[Acceso al repositorio del curso](#)

[Miguel Expósito Martín](#)