

# Metodologías de desarrollo ágil

## Relación de ejercicios 3

Javier Gómez Luzón

### 1. Comenta las diferencias principales entre las metodologías ágiles y las metodologías tradicionales.

- Las metodologías ágiles están orientadas a proyectos pequeños, de corta duración, con equipos pequeños y trabajando en el mismo sitio, mientras que la metodología tradicional es para proyectos de cualquier tamaño y equipos dispersos.
- En las metodologías ágiles hay pocos artefactos, el modelado es prescindible y dichos modelos se podrían desechar, mientras que la metodología tradicional tiene muchos artefactos, el modelado es esencial y se debe hacer un mantenimiento de los modelos.
- Las metodologías ágiles tienen pocos roles siendo estos más genéricos, mientras que las metodologías tradicionales tienen muchos roles siendo más específicos.
- En las metodologías ágiles no existe un contrato tradicional (debe ser bastante flexible), mientras que en las metodologías tradicionales existe un contrato prefijado.
- En las metodologías ágiles el cliente es una parte del equipo de desarrollo mientras que en las metodologías tradicionales el cliente interactúa con el equipo de desarrollo mediante reuniones.
- En las metodologías ágiles la arquitectura se va definiendo y mejorando a lo largo del proyecto, mientras que en las metodologías tradicionales se promueve que la arquitectura se defina tempranamente en el proyecto.
- En las metodologías ágiles se hace énfasis en los aspectos humanos (el individuo y el trabajo en equipo), mientras que en las metodologías tradicionales se hace énfasis en la definición del proceso (roles, actividades y artefactos).
- En las metodologías ágiles se esperan cambios durante el proyecto, mientras que en las metodologías tradicionales no se esperan cambios de gran impacto durante el proyecto.

### 2. Lee el documento sobre 11th Annual State of Agile Survey que podéis encontrar en (<https://versionone.com/pdf/VersionOne-11th-Annual-Stateof-Agile-Report.pdf>), y contesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el método ágil más utilizado?

El método ágil más utilizado es el método SCRUM.

- ¿Cuáles son las 5 técnicas ágiles más usadas?

Las 5 técnicas más usadas son:

- Iteration Planning
- Daily Standup
- Retrospectives
- Iteration Reviews
- Short Iterations

- Comenta algunas de las causas principales que hacen que los proyectos ágiles fallen.

Algunas de las causas que provocan el fallo en los métodos ágiles son la falta de experiencia en el uso de métodos ágiles, la falta de apoyo en la gestión en usarlos, la falta de entrenamiento en los mismos... Generalmente, cuando un proyecto ágil falla es debido a que el equipo no conoce al 100 esta metodología, ya que es “relativamente” nueva.

- Comenta algunos de los obstáculos que impiden que se adopten los métodos ágiles.

Los obstáculos más comunes cuando llega el momento de adoptar una metodología ágil se suelen dar por la filosofía de la empresa, que suele estar en desacuerdo con los valores ágiles. Como por ejemplo, se pueden oponer al cambio y apoyar la permanencia de métodos tradicionales.

### 3. Comenta las diferencias principales entre escenarios, casos de uso de historias de usuario

Un escenario describe una instancia de uso de un producto o sistema en un contexto determinado. Se presenta usando una narrativa que cuenta una historia.

Los casos de uso están escritos como una serie de interacciones entre el usuario y el sistema. Hacen hincapié en el contexto orientado al usuario, las características que usa cada usuario identificado en el sistema.

Las historias de usuario sirven para describir lo que el usuario desea ser capaz de hacer. Se centran en el valor que viene de usar el sistema en lugar de una especificación detallada de lo que el sistema va a hacer.

4. ¿Por qué se especifican las pruebas de aceptación antes de desarrollar las Historias de usuario por parte del Equipo de desarrollo?

Para que los desarrolladores usen estas pruebas de aceptación para mejorar el desarrollo del software, ya que estas pruebas de aceptación se escriben antes de implementar nada.

5. Describe las historias de usuario de una aplicación web que permita la compra de entradas de cine, así como la consulta de las películas que se ofrecen en un lugar concreto. Prioriza las historias de usuario, y para las 5 primeras escribe las pruebas de aceptación y las divides en sus tareas.

<b>Identificador:</b> HU-01		El usuario puede ver las películas en cartelera	
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>
Tarea 1-1	Implementar la interfaz básica del sistema	2	Desarrollador 1
Tarea 1-2	Implementar base de datos	1	Desarrollador 2
Tarea 1-3	Se podrá ver las películas que se emiten el día actual	1	Desarrollador 2
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU-02		El usuario podrá reservar un ticket		
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>	
Tarea 2-1	Implementar la interfaz para reservar un ticket	1	Desarrollador 1	
Tarea 2-2	Implementar sistema de pago	2	Desarrollador 3	
Tarea 2-3	Implementar actualización de butacas libres	1	Desarrollador 2	
Tarea 2-4	El usuario podrá elegir el asiento	1	Desarrollador 1	
<b>Observaciones:</b>				

<b>Identificador:</b> HU-03		El usuario podrá devolver un ticket		
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>	
Tarea 3-1	Implementar la interfaz para devolver un ticket	2	Desarrollador 1	
Tarea 3-2	Implementar sistema de devolución del dinero mediante el identificador del ticket	2	Desarrollador 1	
Tarea 3-3	Implementar actualización de butacas libres	1	Desarrollador 2	
Tarea 3-4	El usuario no podrá devolver el ticket 1 hora antes de la película	1	Desarrollador 3	
<b>Observaciones:</b>				

<b>Identificador:</b> HU-04		El usuario administrador podrá actualizar las películas que emite el cine.	
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>
Tarea 4-1	Implementar la interfaz para eliminar películas e introducir nuevas	2	Desarrollador 1
Tarea 4-2	El administrador no podrá asignar películas a salas ya estén ocupadas a esa hora	2	Desarrollador 2
Tarea 4-3	El administrador podrá decidir la fecha en la que la película será visible para los usuarios.	1	Desarrollador 3
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU-05		El usuario podrá registrarse si quiere	
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>
Tarea 5-1	Implementar la interfaz de registro y login	2	Desarrollador 2
Tarea 5-2	Implementar base de datos	2	Desarrollador 1
Tarea 5-3	Se deberá registrar el dni para evitar personas con dobles cuentas	1	Desarrollador 1
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU-06		El usuario registrado podrá recibir ofertas	
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>
Tarea 6-1	Implementar la interfaz para el administrador para introducir y eliminar ofertas	2	Desarrollador 3
Tarea 6-2	Implementar base de datos	2	Desarrollador 1
Tarea 6-3	Implementar algoritmo para enviar ofertas	1	Desarrollador 2
<b>Observaciones:</b>			

## 6. ¿Por qué los usuarios escriben las historias de usuario?

Por qué las historias de usuario son la parte más importante de muchas metodologías de desarrollo ágil. El cliente puede decidir, qué historias de usuario tienen prioridad sobre que otras. Estas historias de usuario se dividirán en subtareas y su tiempo de desarrollo se estimará por los desarrolladores.