

# Filosofia Agil

■ Unidad	Unidad 1
■ tipo	teórico
■ Archivos & enlaces	<u><a href="#">02 Rqs Agiles USER STORIES.pdf</a></u>

## Linea Base

Nunca se puede identificar nada solo con el nombre del ítem. La linea base es como un subconjunto de la configuración de software, es uno o mas ítems de configuración que ha alcanzado un nivel de aprobación. Quiere decir que ese ítem esta en un estado en el cual yo puedo tomarlo y avanzar desde allí.

Después de que un ítem paso una instancia de aprobación esta en condición de formar parte de la linea base. Quien es el responsable de la linea base → comité de control de cambios (son representantes del equipo de desarrollo de software) .

La linea base se suele marcar sobre el tronco no sobre las ramas. Osea sobre la rama main.

Los dos tipos de Lines base :

Linea base de especificación : Productos de trabajo varios

La linea base operacional : Esta si tiene código, este codigo se puede poner eventualmente en producción.

## Dimensiones sobre las que trabaja la ingeniería de software

**Proceso** (define que hay que hacer → es una definición teórica)

|

**Proyectos** → **Personas**

|

**Producto**

El proceso se adapta al proyecto.

Los procesos definidos → todo lo que podes llegar a necesitar , intenta involucrar todas las posibilidades.

Ciclo de vida → no es lo mismo que un proceso, los proyectos tienen ciclo de vida . Un sinónimo es modelo de proceso.

El ciclo de vida del producto es mucho mas largo en general que el ciclo de vida del proyecto.

Es el proyecto el que tiene ciclo de vida , es la elección de como va a llevar adelante el proceso que eligió. Puede ser iterativo , secuencial , recursivo (estos son los tipos de ciclo de vida) . Cuantas tareas y en que orden es lo que marca y determina el ciclo de vida. Después vienen las **marcas** dentro de cada tipo :

Espiral → modelo de ciclo de vida dentro del recursivo

Iterativo incremental → dentro del iterativo

cascada → dentro del secuencial.

Cuando uno quiere obtener un producto de software como resultado → aparece el concepto de proyecto.

El proyecto es el medio por el cual nosotros administramos los RR que tenemos disponibles, las personas se integran y ahí tenemos como resultado el producto.

La primera de las cosas que caracteriza a un proyecto es el resultado. Cada proyecto es único e irrepetible.

El proyecto es la unidad de organización.

El proyecto es un esfuerzo temporal que tiene fecha de inicio y fecha fin. Definimos los RR y personas que tengo afectadas en el proyecto en esa fecha especifica.

Es una elaboración gradual → el proyecto para hacer esto usa lo que esta definido en el proceso. Divide en subobjetivos .

## **Procesos Empíricos :**

Su diferencia con los definidos es que los procesos definidos son procesos mas formalizados → te digo todo lo necesario para hacer software, quien lo va a hacer, se definen roles. Definen que es lo que tiene que entrar que es lo que tiene que salir → con el objetivo de lograr visibilidad : cuanto va a costar, cuanta gente, cuantas horas, etc. Ademas así puedo establecer los mismos

tiempos que para proyectos anteriores → se puede lograr respetabilidad si se hacen las mismas tareas.

En cambio los procesos empíricos surgen en rechazo de los definidos. Estos dicen que la experiencia no se transporta, aunque sea con la misma gente y los mismos RR no va a ser la misma experiencia. A las experiencias las tengo que generar y son propias de cada equipo. Como por ejemplo en los partidos de basquet cuando en piden tiempo y lo usan para hacer mejoras. La idea es esa la experiencia sirve dentro del mismo proceso. Un proceso empírico es un proceso que nos permite a nosotros aprender de la experiencia del equipo. Si yo no tengo ciclos de retroalimentación rápidos no me sirve el empirismo.

### PILARES DEL EMPIRISMO

- **Transparencia** → es lo que viabiliza que esto se pueda hacer, si no hay transparencia no hay aprendizaje. Que todos puedan acceder a la información y a los cambios.
- **Inspeccion** → en función de esa inspección se cambia lo que corresponde
- **Adaptación** → se adapta a los nuevos cambios

Queremos siempre tender hacia procesos empíricos

La filosofía Agil se adhiere a los procesos empíricos



Agil no es una metodología y no es un proceso.

Dentro de AGIL nosotros vemos SCRUM → Es un framework para la gestión ágil de proyectos.

Los procesos definidos pueden usar cualquiera de los ciclos de vida

Los procesos empíricos solo pueden usar ciclo de vida iterativo → intentando que sea lo mas corto posible. Hay un acuerdo de que los ciclos no deberían de durar mas de un mes.

SCRUM con un ciclo de vida secuencial no sirve .

## Manifiesto ágil

Se valora mas la colaboración

Valoramos mas estas abierto a que los requerimientos camben y así no quedarse solamente con eso

12 principios del manifiesto agil