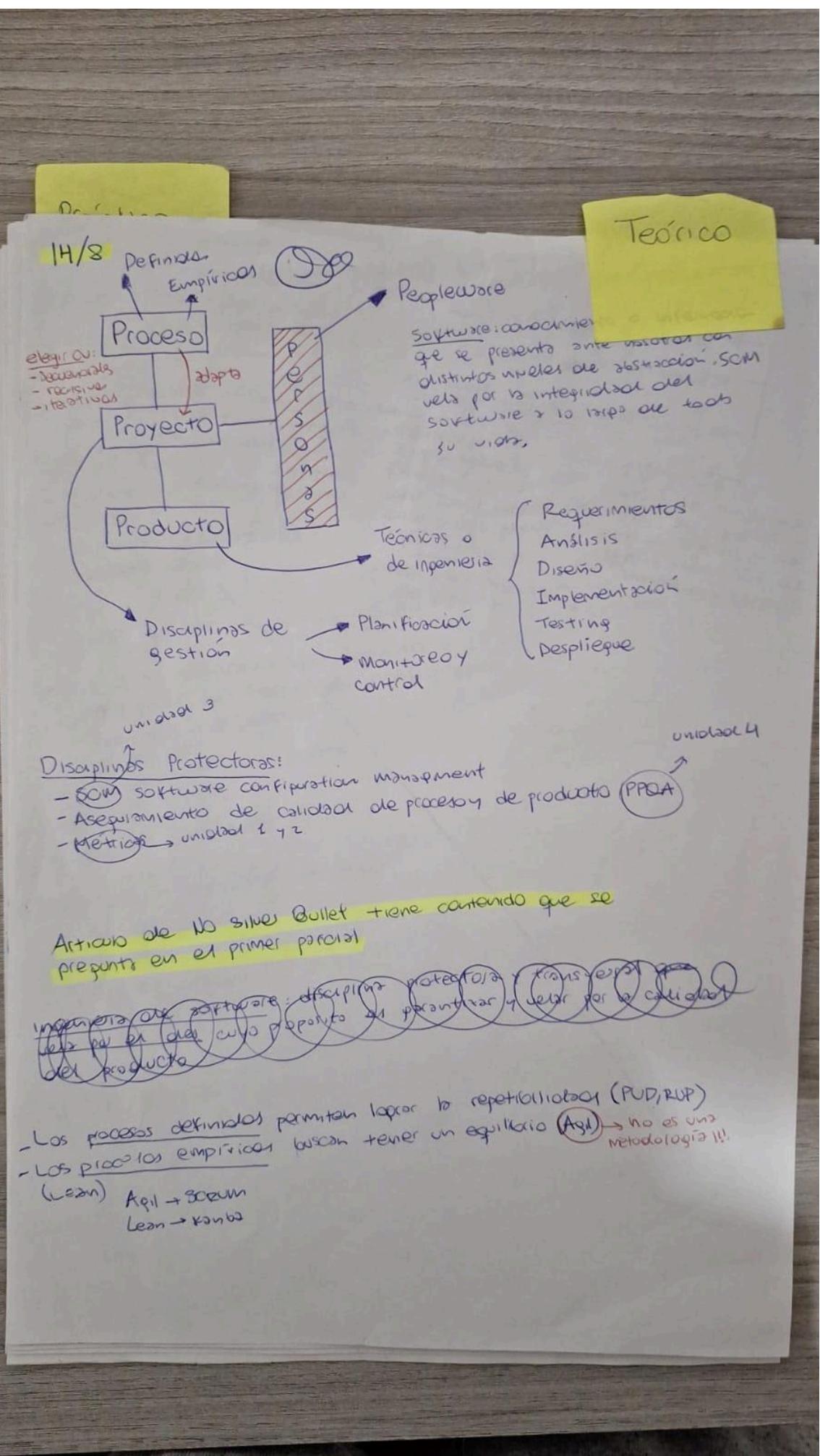
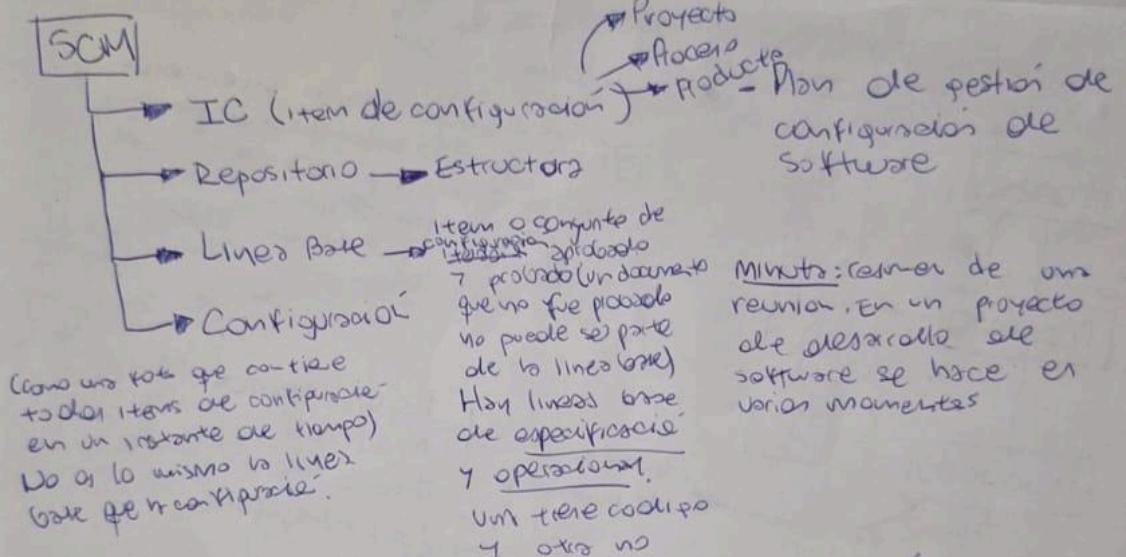


NOTAS TEÓRICO



PC2

SCM



Minutos: reunión de una reunión. En un proyecto de desarrollo del software se hace en varios momentos

Práctico

21/08

SCM: Software Configuration Management

TP4: 21/08/25 - 28/08/25

TP5: 21/08/25 - Fin del cuatrimestre

→ todo el equipo debe de tener commits (no todos al último).

Ejemplos de herramientas de SCM:

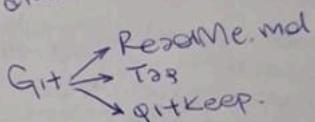
- Github
- Gitlab
- Bitbucket (Atlassian)
- Google drive.

Plan de gestión de configuración:

- Define la estructura del repositorio.
- Identificar los ítems de configuración
 - nombre-nomenclatura
 - que es
 - ubicación del archivo
- Glosario
- Criterio de línea base
- Crear propio repositorio (público)

} Entrega por UV
(uno solo por grupo)

Línea base: es una versión del software aprobada y que funciona y que para combinarla debe ser puesta a disposición.

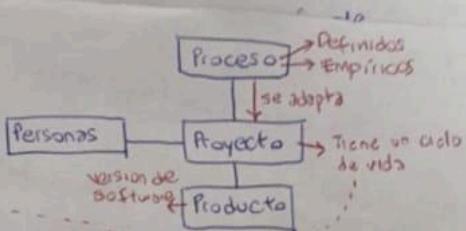


Grupo 2

26/3

→ Projects

Filosofía agil Manifesto agil



Proyecto: medio por el cual administramos los recursos y las personas asignadas a él para producir un producto. El producto se caracteriza por su resultado, el cual es único e irrepetible (cada versión es única y diferente por más de que el producto sea el mismo).

Características de un proyecto:

- Resultado Único
 - Fecha Inicio/Fin
 - Elaboración gradual
 - Tareas interrelacionadas

En un paréntesis se puede pedir hacer una infografía.

Procesos empíricos vs Procesos definidos:
Los procesos empíricos se diferencian de los definidos en que estos permiten predecir el comportamiento ya que definen de forma completa y previa por ejemplo los roles de las personas en el proceso. Los procesos empíricos dicen que la experiencia no se extrapola y le sirve al equipo solamente la experiencia cambia). El equipo genera su propia experiencia y lo debe hacer lo antes posible.
El equipo no necesita pedir permiso a alguien fuera del equipo para definir como trabajar. En un proceso definido el equipo no tiene que ser "profesional" o "muy preparado" ya que ellos se comparan con lo definido pero en uno empírico es más importante tener un equipo preparado y que preste atención a las implicaciones. Páginas del empirismo:
- tener la inspección y adaptación. La información

Pilares del empirismo:

Transparencia: visualizar que se puede hacer la repetición y adaptación. La información y el producto de trabajo es de todos. También implica saber pedir ayuda, comunicarse y compartirlo.

Inspección: ciclos cortos, control y adaptación en función de lo que considere.

postpración: correcciones/cambios realizados luego de un control

La filosofía Agile y Lean trabajan con procesos empíricos.

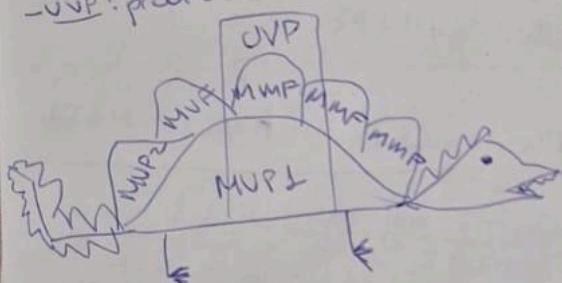
Agil no es una metodología. Es un pensamiento organizacional filosófico.

Práctico

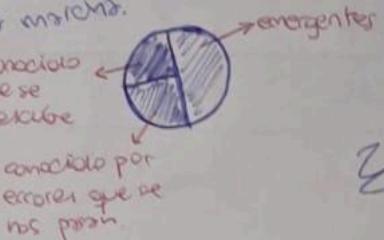
2/2

MVP

- MVP: producto mínimo viable.
- MVF: feature mínimo viable
- MMP: producto mínimo comercializable
- MCF: características mínimas comerciables
- UVP: producto único viable

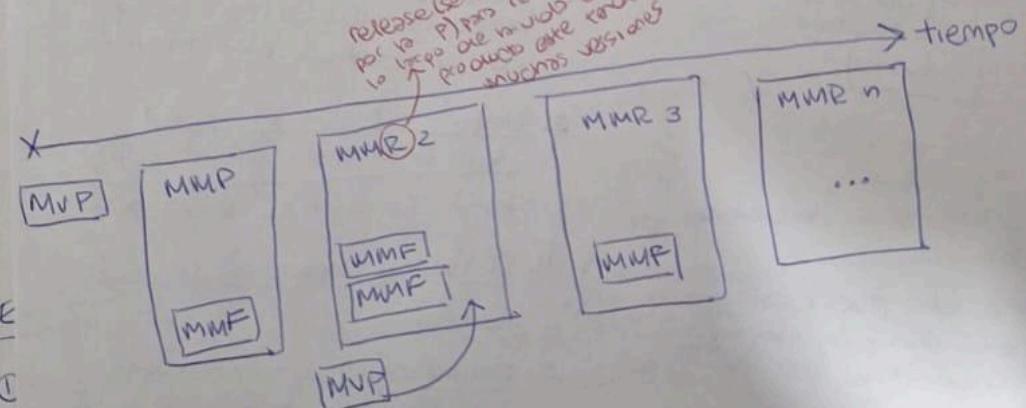


El 50% de los requerimientos se tienen en cuenta desde antes y el resto emergen sobre la marcha.



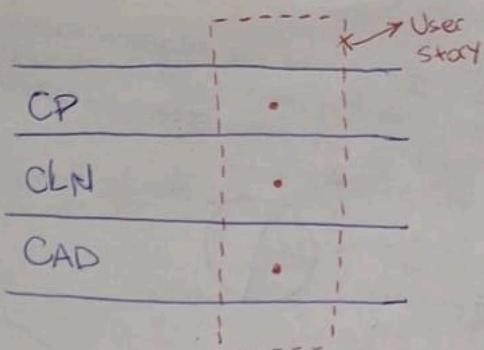
En el manifiesto ágil lo importante es que se puede comenzar a trabajar con el sistema sin tener todos los requerimientos.

viable: tengo una idea pero necesito validarla en el mercado (con una hipótesis)
mínimo: limitado en funcionalidad



C. Valor y Desperdicio: todo lo que no genera valor es un desperdicio. Se debe eliminar en lo posible la mayor cantidad de desperdicios. A veces se pueden eliminar y otras veces no.

El MVP puede ser un video, ppt, etc pero el MMP no porque este debe de ser comercializable



Cuando desarrollo algo entre lo que el usuario una características que puedo poner en producción por eso la user story se corta verticalmente.

2/9

Componentes de un Proyecto de Software



Planificación de un proyecto de SW

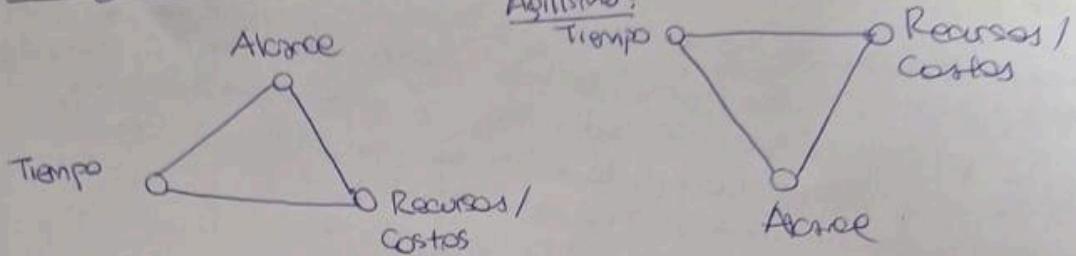
1. Objetivo del proyecto: ¿Qué vamos a hacer? Claro, un objetivo debe ser escrito y cumplido esto
2. Alcance del proyecto: todo en tiempo y solo el trabajo que es necesario realizar para cumplir con el objetivo del proyecto.
3. Definir el proceso y el ciclo de vida del proyecto.
¿Cómo lo vamos a hacer?
4. Definir el equipo de proyecto.
¿Quién?
5. Estimación: Es una predicción supuesta que tiene una probabilidad (siempre) asociada.

Cuando estimamos debemos de estimar:

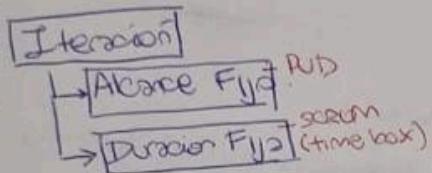
- Tamaño del producto (se suele medir)
- Esfuerzo del proyecto (según los costos con el "complejidad")
- Tiempo/Calendario del proyecto (número de personas)
- Costos
- Recursos críticos

P - worth

Triángulo de hierro o Triple restricción:



~~Duración: periodo sobre el tiempo que dura dentro un período~~



16/9

Productos

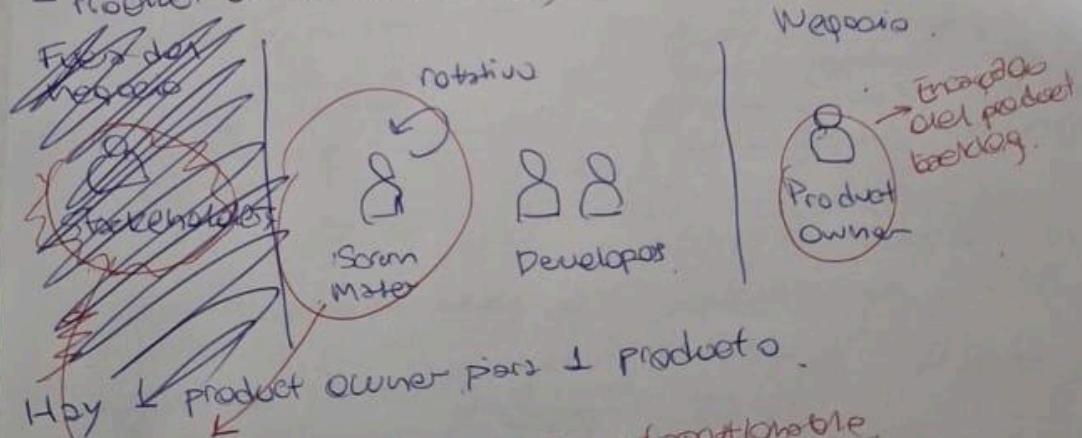
Definidos
Procesos of Empíricos

Scrum: framework que nos ayuda a organizar. Sirve para gestión ágil. El Manifiesto Ágil se conforma por 4 valores y 12 principios. Scrum adhiere a este manifiesto y propone cosas para cumplirlo, esto se materializa en prácticas. Scrum no sirve para hacer software. Scrum respeto los 3 pilares del empirismo.

- Transparencia
- Inspección
- Adaptación

Involucrados (categoría de responsabilidad)

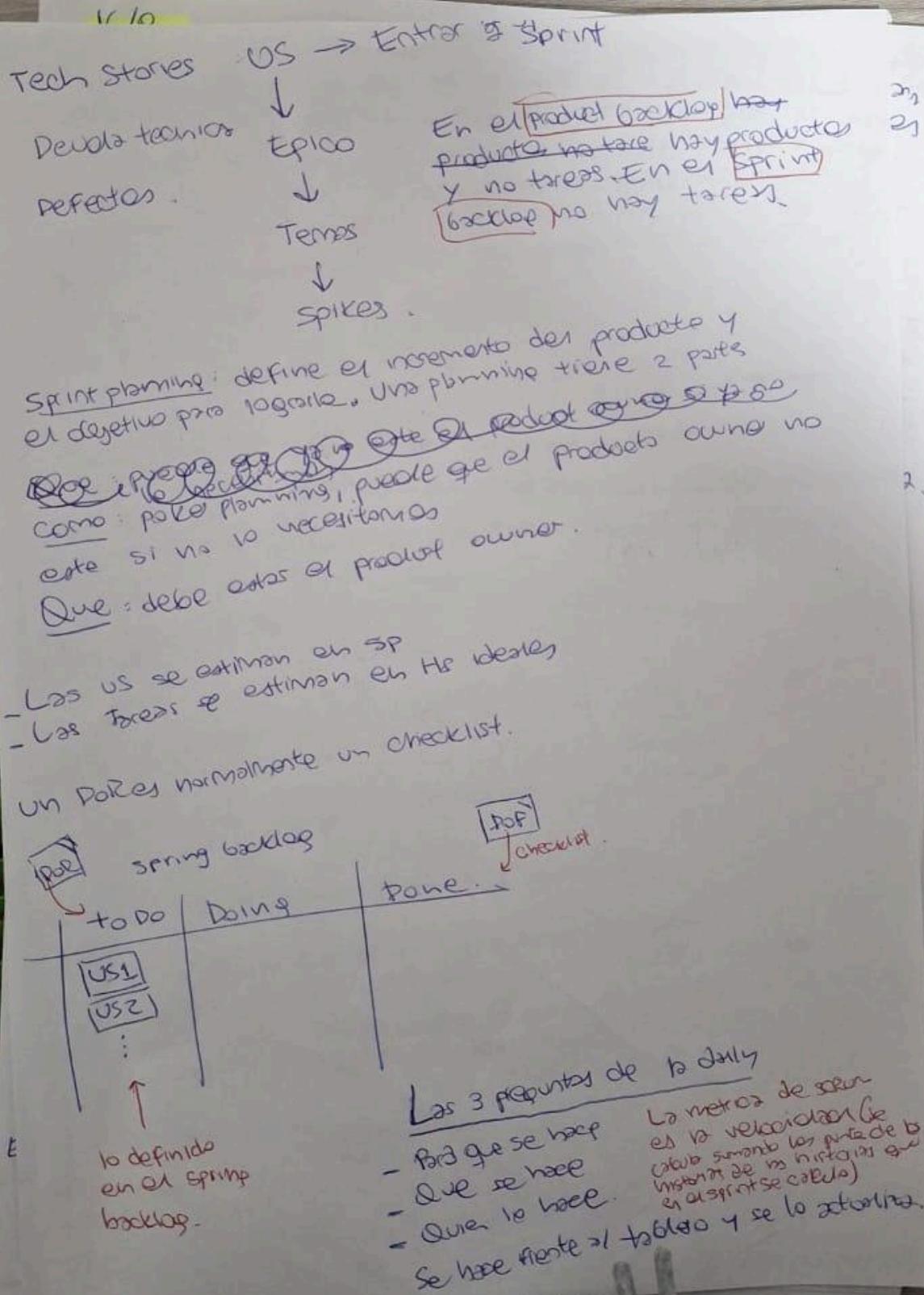
- Scrum master (técnico) - puede ser una responsabilidad rotativa
- Creadores de productos de trabajo (Developers) (técnico)
- Product owner (no técnico)



Un equipo de scrum es autogestionable. La responsabilidad del scrum master es ser un líder de equipo. Garantizar que se cumplen las reglas del ~~scrum~~ scrum.

Eventos (Spring es el Contenedor de todos los eventos)

- Planning
 - Daily
 - Review
 - Retrospective
- una iteración de duración fija. Como centro, genera un incremento en el producto (duracion maxima de 1 mes)
- Refinamiento del product backlog.

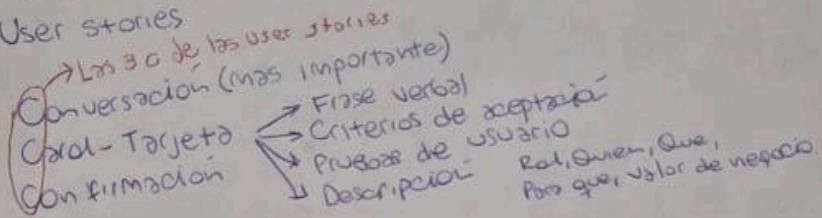


NOTAS PRÁCTICO

Práctico

28/8

User Stories



Ejemplo de una User Story:

Como Rol quiero que para valor de negocio

Casos de pruebas y Pruebas de usuario:

Los casos de pruebas son para buscar errores en el software y es una etapa anterior a las pruebas de usuario. Las pruebas de usuario le sirven para saber si el software es lo que los usuarios estan buscando o no.

Pruebas de usuario:

- se hacen tantas como sean necesarias
- un error es muy grave y baja la confianza

TPJ no
evidencie peso
si > el peso

Ejemplos de casos de prueba:

- ① El usuario mobil inicia sesion
- ② Móvil selecciona la opción cobrar al cliente

Criterio de Ready:

Modelo
se definen con el cliente

Es un sugerido de trabajo

Independiente: los criterios de desarrollo es independiente de los us
Respetable: los criterios de desarrollo son negociables
Valuable: todos los criterios son negociables
Estimable: se puede estimar cuanto tiempo / esfuerzo, etc me llevará
Simple: me entiende
Testable: todos los criterios deben poder testearse para cumplir
Si tiene errores o errores bien planteados

- Enviar pronto

User stories TPI Gastos familiares

US candidatas:

- Guardar
- Registrar gasto ✓
- ~~Registrar~~ registrar responsable de gasto ✓
- Visualizar plantilla de gasto ✓
- Filtrar gasto ✓
- Iniciar sesión ✓
- Registrar usuario ✓
- Modificar gasto ✓
- Registrar un tipo de gasto ✓
- Eliminar gasto ✓
- Cerrar sesión ✓

Consejos:

- las US son mas del lado del usuario (van en el lenguaje del cliente)
- una US tiene que dar valor por si misma
- iniciar con mi nombre
- registrar con null
- registrar con google
- registrar con apple

Lenguaje coloquial

Detallar la user story de Filtrar gastos.

Muy poco común usar usuario como rol (es más generalizado si se podría usar para iniciar sesión).

User story Filtrar gastos y reestablecer usuario.

Yo como usuario quiero poder filtrar los gastos para poder ~~bajar~~ gestionarlos de una manera más eficiente mostrándome solo aquellos criterios

UX Frase verbal

yo como rol quiero...
Para valor de negocio

CA:

- se debe obligatorio
- se puede optional

CA:

- se debe mostrar todos los gastos del mes ordenados del más actual al más antiguo.

PU:

Probar frase verbal ... (Pasa/Falla)

- se debe permitir ver cualquier periodo de fechas para los gastos
- se debe poder filtrar por tipo de gasto
- se debe poder filtrar por ~~del~~ responsable de gasto
- se debe poder filtrar por ~~del~~ rango de monto
- se debe poder modificar el criterio de ordenamiento
- se debe mostrar el total de gastos según el filtro aplicado

- Review
- Retrospective

4/9

User stories, MVP, Estimaciones TPS

MVP → Todo el listado de las US

- ↳ Están en el MVP
- ↳ No se incluyen en el MVP

Descripción

Hipótesis (H_0): Que mercado voy a atacar?
Que necesidad quiero cubrir?

¿Qué estimamos?

Tradicional

En base al de los usuarios voy a definir los de trabajo

- ↳ Tamaño
- ↳ Esfuerzo: se mide en horas personales lineales
- ↳ Calendario
- ↳ Costo

Agil:

↳ Tamaño: características del producto → US [Story Points]

Elegir Escala de la estimación

- 1...10
- 2^n ... 12481632...
- Fibonacci: 011235813...

Como elegir valor?

SP ⇒ Peso

- ↳ Complejidad (objetivo)
- ↳ Esfuerzo (subjetivo, depende del equipo)
- ↳ Incertidumbre: que tanto se aparta de implementar la US

Estimación:

La estimación es un proceso de opinión sobre uso de lo que tiene intenciones de hacer que el lo que tenemos que desarrollar. Nos ayuda a planificar y ver si lo que tenemos construir lo vamos a poder construir.

persona que tiene una US

~~Proyecto~~ TP2 EcoHarmony Park

US candidatos:

- Registrar sesión
- Iniciar sesión
- Cerrar sesión
- Consultar mapa
- Comprar entradas
- Consultar horarios de alimentación
- Consultar actividades
- Inscribirme a actividad

Para que una US sea
US debe de
cumplir con el
modelo INVEST

Una US cumple
cuando se una de
ABMUC

Comprar entradas:

Yo como visitante del parque quiero previamente poder
comprar mis entradas ~~pasando~~ en el
aplicativo para así iniciar más rápidamente. ~~recomendar~~
~~recomendar~~
autogestionandome.

CA:

- El visitante debe estar previamente registrado para comprar la entrada
- El visitante debe ingresar la fecha de visita deseada
- " " " " la cantidad de entradas y debe ser menor o igual
- " " " " la forma de pago en efectivo o tarjetas
- " " " " verificar su entrada en el parque

PU:

-

11/01

Estimaciones y MVP EcoPark

Hipótesis: Existen personas dispuestas a gestionar su experiencia en el parque mediante una aplicación móvil. Comprando entradas y reservando actividades.

↓
la forma más fácil de validar una hipótesis es ver si el usuario está dispuesto a usarla

(US incluidas: → una US básica no necesariamente va al MVP)

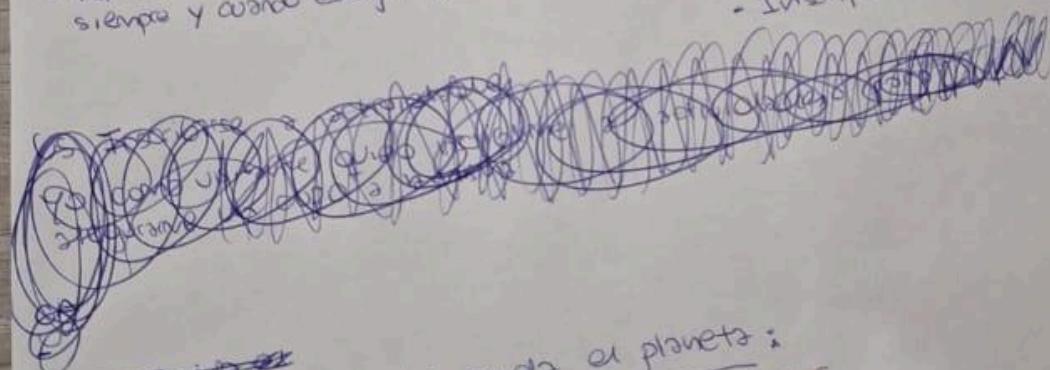
- Comprar entradas] [Justificación] Envío de mail
- Incribirse a actividades] [Justificación] Envío de mail
- Ver horarios de Alimentación
- Ver mapa interactivo
- Ver actividades (podría ir o no siempre y cuando este justificado)

Justificación: (Por que se incluye una US y por que no otra)

no necesariamente van US 300

No incluye:

- Parámetrización del software
- Creación de usuarios
- Localización en tiempo real
- Recobratorios
- Validación de entradas
- Inscripciones



TP3 Recicla tus prendas cuida el planeta:

↑ Ya saber que hay gente que quiere comprar

Hipótesis: Hay personas dispuestas a comprar y vender ropa usada.
→ compra y ventas de una plataforma web.

Justificación:

Incluye:

- comprar una prenda X
- completar formulario de venta de prendas
- ver catálogo de prendas disponibles
- registrar usuario vendedor por mail/Google
- aceptar propuesta de venta
- completar ficheros básicos del producto
- enviar prenda para vender

No incluye: