



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LA SELVA

División:

Tecnologías de la información

Carrera:

Desarrollo de Software Multiplataforma

Materia:

Metodologías para el desarrollo de proyectos

Unidad Temática:

II. Metodologías de desarrollo

Tema del trabajo:

Cuestionario

Nombre del alumno:	Matrícula:
Leonardo Antonio Guillén Navarro	091910039

Grado: 7°

Turno: Matutino

Grupo: A

Nombre del profesor:

Magnolia Noemí Hernández Gutiérrez

Lugar y Fecha de entrega:

Ocosingo, Chiapas, 15 de Octubre de 2021

- 1. Menciona una técnica para estimar el esfuerzo de una actividad.**
 - Póker de planeación.
- 2. ¿Por qué los números asignados al esfuerzo no deben ser consecutivos (por ejemplo: 6,7,8)?**
 - Se colocan números como: 1, 5, 8, 13 para advertir fácilmente su diferencia, de esta manera se conoce el tamaño de una tarea.
- 3. ¿A qué se refiere el efecto tren, y el efecto halo?**
 - El efecto tren se basa en la idea de una persona y es compartido a las demás personas y cada una de ellas está de acuerdo, pero si la persona sondea a las demás sobre esa idea, sucede que tenían sus reservas, pero no eran expresados porque los demás estaban entusiasmados.
- 4. ¿Qué ventaja proporciona utilizar el ejercicio Delfos?**
 - toma una amplia serie de opiniones, intenta eliminar todos los sesgos posibles y con juicios informados, pero anónimos, reduce las opiniones a una estimación generalmente aceptada
- 5. Explica con tus propias palabras a qué se refiere el póker de planeación**
 - Se refiere a la integridad de las personas para asignar tareas mediante cartas de naipes con los números de Fibonacci, todos tiran la carta que se crea la cantidad de esfuerzo correcta, si la secuencia resulta números sucesivos como 5, 8, 8, 13 se suma y se saca el promedio (6,6) se pasa a la tarea siguiente.
- 6. ¿Por qué en Scrum se trabaja con historias y no con tareas?**
 - Porque de esta manera el miembro sabrá ¿por qué se estará realizando tal cosa? Sin que se den datos equivocados o se malinterpreten
- 7. Menciona dos criterios para saber si una historia está lista**
 - Valiosa. Tiene que aportar valor a un cliente, usuario o interesado.
 - Estimable. Debe ser posible evaluarla.
- 8. Escribe 2 historias de usuario con base en el proyecto que definiste**
 - Como cliente de la tienda deportiva, quiero poder ver los modelos por categorías, para poder tener una mejor elección en mi compra.
 - Como dueño del cine, quiero poder tener asientos cómodos, para que el cliente pueda disfrutar mejor la película.
- 9. Explica con tus propias palabras ¿cómo podemos conocer el tiempo que nos llevara terminar el proyecto?**
 - Los sprints se elaboran una vez se hayan hecho todas las mediciones y se tenga contemplado una estimación, para verificar cuantas historias se han podido terminar, se suman los puntos asignados, con este dato se puede examinar cuantas historias nos faltan y los puntos que representan para

saber cuando finalizaremos.

10. Escribe brevemente lo que te pareció más interesante de la lectura.

- en esta lectura me pude dar cuenta más a detalle la planeación que un proyecto debe tener como también los acuerdos, el tiempo que se debe estimar para poder concluir con las tareas y a la vez compartir entre los miembros del equipo conocimientos sobre una tarea particular.

Me llamó mucho la atención esto “Los seres humanos pensamos en forma de relatos, de anécdotas. Es así como comprendemos el mundo. Poseemos un entendimiento íntimo de personajes, deseos y motivaciones.”