



Proceso de desarrollo de software: *Agile-Spike*

***CE-4101
Especificación y diseño
de software***

Spike

- En algunas ocasiones es imposible para el equipo de trabajo estimar el tiempo que se debe invertir para convertir un story en código debido a que se desconoce una tecnología o se requiere cierta investigación
- En estos casos se asigna una tarea llamada spike, el cual es un breve experimento con la tecnología que permita generar el conocimiento de un área de la aplicación
- Los desarrolladores aprenden justo lo necesario para poder realizar la tarea

Spike

- Al spike se le debe asignar un tiempo máximo de trabajo ese tiempo es llamado “timebox”
- Debido al spike el story que no podíamos estimar se convierte en dos:
 - Un spike para recolectar la información
 - El story para realizar la tarea real
- Normalmente se pone el spike en una iteración y los stories subsecuentes en las próximas iteraciones