



RESUMEN DE EL GRAN LIBRO DE ANDROID

PRACTICA 02

PARADIGMAS Y SOFTWARE

Materia: Análisis Diseño Sistemas

Elaborado por: Michael Oliver prado morales

Docente: ing. Baltazar Llusco Ever Jaime

Fecha: 18 de junio de 2018

Cochabamba-Bolivia

GESTION AGIL

PROYECTOS

Un proyecto es un conjunto de actividades relacionadas que utilizan recursos para cumplir con un objetivo deseado dentro de un plazo de tiempo delimitado. Todo proyecto tiene limitantes que pueden ser de orden económico, técnico, operativo. Presenta las siguientes características:

- Fecha de inicio y fin.
- Definición de tareas y calendarios.
- Sucesión de actividades.
- Necesidad de recursos.
- Producción de un resultado único.

Los factores que influyen en el fracaso son múltiples e infinitos, pudiendo resumirse en los que mencionamos a continuamos:

- Falta de personal.
- Error en la selección de recursos.
- Falta de capacidad administrativa.
- Falta de comunicación.
- Incompleto análisis de requisitos.
- Fallas en el planeamiento.
- Fallas en la ejecución de tareas.

GESTION DE PROYECTOS

La gestión de proyectos es la disciplina encargada de organizar y administrar recursos para poder llevar a cabo los proyectos cumpliendo con las restricciones pactadas. La administración de proyectos es una tarea compleja con gran cantidad de variables originales principalmente por el resultado, único producto del proyecto.

NUEVO ESCENARIO

La posibilidad de nuevos productos y la velocidad del cambio junto con los adelantos tecnológicos hicieron necesario que las mitologías de gestión pasaran a ser mas dinámicas.

- Retroalimentación del producto y el entorno.
- Mayor innovación del producto
- Reducción de tiempos.
- Salida inmediata al mercado.

RIQUISITOS IMPREDECIBLES

- Iteraciones (generalmente cortas).
- Reutilización de componentes.
- Equipos altamente integrados.

GESTION AGIL DE PROYECTOS:

La gestión ágil intenta convivir con la idea y a la vez fomentarla de que no existen productos finales. Todos los productos son versiones beta en constante mejora. Esta responde ante los valores de la industria: valor, tiempo, fiabilidad y agilidad.

- Fases de desarrollo superpuestas.
- Incrementos de funcionalidad.

Desarrollo ágil es un proceso iterativo que presenta, en menor o mayor detalle, las fases que mencionemos a continuación:

- Concepto.
- Especulación.
- Explotación.
- Revisión.
- Cierre.

ESPECULACION

La fase de especulación permite que el equipo realice distintos avances sobre las posibilidades construcciones y limitaciones. Esta fase se repite continuamente a lo largo del desarrollo con las ventajas de que en cada iteración los conocimientos del equipo sobre el producto suelen ser mayores.

- Detalle del producto,
- Armado de requisitos.
- Determinación de tareas.
- Determinación de plan de entrega.
- Determinación de los responsables de las tareas.

EXPLORACION:

En la fase de exploración todos los integrantes del equipo desarrollado sus tareas, mientras pueden aparecer inconvenientes que son atendidos también de forma inmediata.

RIVISION:

Con la finalización de la ejecución de las tareas se alcanzan el producto real, que debe ser utilizado y comparado con la propuesta inicial.

CIERRE:

Se llega al fin de la iteración y se entrega el producto pactado, el cual puede seguir siendo desarrollado con las mismas técnicas.

DSDM (DYNAMIC SYSTEMS DEVELOPMENT METHOD):

El DSDM (Método de desarrollo de Sistema dinámico) es una metodología creada por un conjunto de grandes empresas británicas a principios de los años 90 para el desarrollo rápido de aplicaciones.

FASES DE DESARROLLO:

Es importante destacar que el método de desarrollo de sistema dinámico sostiene la necesidad de mantener el tiempo y el costo como constantes y que la variable debe ser la funcionalidad.

ESTUDIO DE VIABILIDAD:

Este estudio tiene una duración de semanas y quizá hasta un par de meses. Las tareas que se realizan son similares a las de un método clásico.

ESTUDIO DEL NEGOCIO:

Este estudio pretende poner al equipo en contacto con los requisitos reales del cliente y el análisis de una solución.

ITERACIONES FUNCIONAL Y DE DISEÑO

Estas dos etapas son iterativas, aunque con pequeñas diferencias. En un primer momento los desarrolladores trabajan sobre el modelo y lo ponen a prueba con los clientes.

PRACTICAS:

En DSDM se tienen nueve practicas las cuales intentan mantener en concreto su filosofía de desarrollo.

- Compromiso del usuario.
- Equipos con toma de decisión.
- Entrega frecuente.
- Desarrollo incremental.
- Conocer el negocio.
- Cambios reversibles.
- Colaboración.

ROLES

- Coordinación técnico
- Usuario embajador
- Visionario
- Patrocinador ejecutivo
- Facilitador
- Desarrolladores