

Practica 01_2
Gestión ágil
Cuestionario

1. ¿Qué es un proyecto?

Es un conjunto de actividades relacionadas que utilizan recursos para cumplir con el objetivo deseado dentro de un plazo de tiempo delimitado

2. Cuando un proyecto tiene éxito

- cuando se termina dentro del tiempo pactado, con el presupuesto comprometido y con la funcionalidad deseada
- El cliente se siente satisfecho con el producto
- El producto ofrece las ventajas comerciales esperadas

3. Cuando se considera fracaso para un proyecto

- Se exceden los costos o los tiempo
- El proyecto no cumple con lo prometido
- El cliente no se encuentra satisfecho

4. ¿Qué es 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.

5. Las metodologías ágiles promueven 5 propiedades ¿Cuáles son?

- Iteraciones
- Reutilización de componentes
- Equipos altamente integrados
- Facilitación de la comunicación
- Aprendizaje continuo

6. ¿Qué es la gestión ágil de proyectos?

La gestión ágil intenta convivir con la idea, y a la vez fomentarla, de que no existe productos finales. Todos los productos son versiones beta en constante mejora.

7. Explique las fases del desarrollo ágil: Concepto, Especulación, exploración, revisión y cierre.

- **Concepto:** se define el alcance inicial y el equipo que lo llevara a cabo.
- **Especulación:** permite que el equipo realice distintos avances sobre las posibles construcciones y sus limitantes.
- **Exploración:** todos los integrantes del equipo desarrollan sus tareas, mientras pueden aparecer inconvenientes que son atendidas de forma inmediata.
- **Revisión:** se alcanza el producto real, que debe ser utilizado y comparado con la propuesta inicial. En base a los objetivos alcanzados y propuestos se fijan las nuevas metas.
- **Cierre:** se llega al fin de la iteración y se entrega el producto pactado.

8. ¿Qué es el mito de mantenimiento?

El mantenimiento es necesario para corregir el software. Debemos remarcar que el software no tiene desgaste ni degradación en si mismo lo que sucede es que el ambiente es cambiante y repercute en él.

9. Explique qué es DSDM, sus prácticas y roles.

Es una metodología creada por un conjunto de grandes empresas británicas a principios de los años 90 para el desarrollo rápido de aplicaciones.

Prácticas

- **Compromiso del usuario:** para poder conocer las debilidades del proyecto y actuar de acuerdo a ello.
- **Equipos de toma de decisión:** se espera que el equipo de organice, gestione su proceso y el resultado sea producto de sus decisiones.
- **Entrega frecuente:** las iteraciones cortas permiten actuar sobre le producto de forma temprana.
- **Desarrollo incremental:** los cambios y modificaciones son agregadas al software
- **Conocer el negocio:** la aceptación de un entregable debe ser siempre de acuerdo al beneficio que este le puede brindar al negocio del cliente.
- **Cambios reversibles:** así como incrementamos la funcionalidad, también debemos poder deshacer los cambios.
- **Requerimientos de alto nivel:** debe ser representada de forma que el conocimiento pueda ser difundido y luego se profundice lo necesario.
- **Pruebas integradas:** se hacen pruebas y regresión en todo el proceso.
- **Colaboración:** se relacionan los desarrolladores y los usuarios para poder obtener beneficios.

Roles

- **Coordinador técnico:** es el responsable de la calidad del proyecto
- **Usuario embajador:** es un usuario experto con conocimientos suficientes para asumir diferentes puntos de vista.
- **Visionario:** conoce el objetivo y se encarga de comunicar su cumplimiento.
- **Patrocinador ejecutivo:** es el responsable financiero del proyecto y es quien en última instancia toma todas las decisiones concernientes a el.
- **Facilitador:** es el encargado de ofrecer lo necesario a fin de mejorar e incentivar la comunicación del equipo
- **Desarrolladores:** todos los analistas, diseñadores, administradores de base de datos programadores, etc.