Reporte – Chapter 3. Agile: The Good, the Hype and the Ugly

Es muy interesante como empieza este capítulo, dando el ejemplo del trabajo de cascada como el enemigo principal de Agile. En lo personal, y con ayuda del texto, estoy de acuerdo con que la metodología de cascada es aburrida, lineal y mala para organizar diseños de software y en general trabajos de ingeniería. Además, ha demostrado tener fallas en sus entregables ya que no toma en cuenta al usuario hasta el final. Por otra parte, el texto comienza a mencionar las importantes habilidades que hacen al ingeniero lo que es, alguien que resuelve problemas, que diseña, que puede predecir comportamientos. Por lo tanto, concuerdo con esta parte del texto y me hace mucho sentido haber visto en la clase de ADSI frameworks famosos y útiles como SCRUM, entre otros para poder trabajar de una mejor manera.

La parte de las criticas y los desechos es interesante entenderla y analizarla, ya que lo que menciona es muy importante para decidir si algo sobre lo que vas trabajando o ya trabajaste será de utilidad o no. También la critica al cambio es algo que es importante ya que como menciona el texto nada esta tallado en piedra y no hay un “es a fuerza” y el cambio no es malo, aunque ya hayas trabajado sobre algo. Como menciona las especificaciones son un activo y son variables y no pasa nada si de un día a otro necesitas hacer algo nuevo o distinto. Por lo tanto, me parece muy interesante adoptar este sentimiento a la crítica, cambio y los desechos en un proyecto.

Finalmente, me llama la atención la forma en la que se presenta el problema del diseño en el diseño del software y el miedo a destinar mucho tiempo en esta parte yo supongo que en lugar de trabajar en la solución o el código. Pero de la mano del texto lo que diferencia a un agilista de un diseñador viejo es que ve los problemas como parte de la solución, y no todo es código, es diferente una implementación a la solución en código. Me parece excelente esta visión de incluir estos “problemas” en la solución ya que no solo el código es importante en estos asuntos.