

ELO-329 PRIMER SEMESTRE 2021

DISEÑO Y PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS - AGILIDAD, ROLES, ARTEFACTOS

AGUSTÍN GONZALEZ
FRANCISCO CABEZAS BERRÍOS
PATRICIO OLIVARES

```
34 self.logduplex = logduplex
35 self.debug = debug
36 self.logger = logger
37 if path:
38     self.file = open(path, 'a')
39     self.fingerprints.update({request.fingerprint})
40
41
42 @classmethod
43 def from_settings(cls, settings):
44     debug = settings.getbool('SUPERFILTER_DEBUG')
45     return cls(job_dir(settings), debug)
46
47 def request_seen(self, request):
48     fp = self.request_fingerprint(request)
49     if fp in self.fingerprints:
50         return True
51     self.fingerprints.add(fp)
52     if self.file:
53         self.file.write(fp + os.linesep)
54
55 def request_fingerprint(self, request):
56     return fingerprint(request)
```


CLASE 25

AGILIDAD, ROLES Y ARTEFACTOS

CAMPOS DE SCRUM V/S MODELO CLÁSICO DE DESARROLLO

DESARROLLO TRADICIONAL	DESARROLLO ÁGIL
Especialización	Equipo multidisciplinario
Fases	Solapamiento
Requisitos detallados	Visión del producto
Seguimiento del plan	Adaptación a los cambios

CARACTERÍSTICAS DE UN CAMPO DE SCRUM

- Incertidumbre circunstancial al entorno y la cultura de la organización
- Equipos auto-organizados
- Control sutil
- Difusión y transferencia de conocimiento

OBJETIVOS DE LA GESTIÓN ÁGIL

- Valor (Innovación, Flexibilidad)
- Reducción del tiempo de puesta en producción
- Agilidad
- Flexibilidad
- Resultados fiables

CICLO DE DESARROLLO ÁGIL

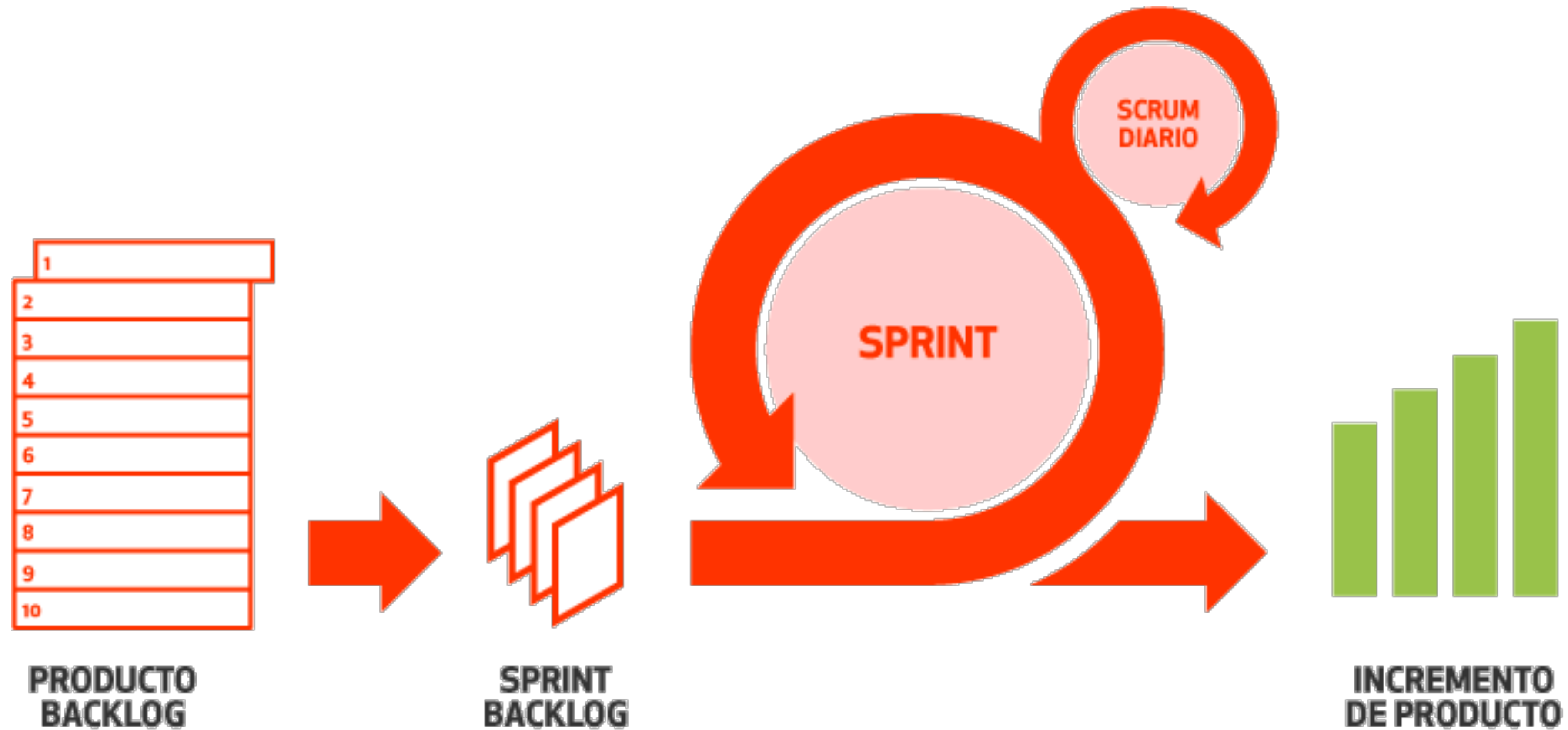
- Concepto
- Especulación
- Exploración
- Revisión
- Cierre

VISIÓN GENERAL DEL MODELO DE SCRUM

- Scrum denomina “Sprint” a cada iteración de desarrollo, y según las características del proyecto, y las circunstancias del sprint, puede determinarse una duración desde una semana hasta 2 meses, aunque no suele ser muy recomendable hacerlos de más de 1 mes, de hecho, el estándar es 2 semanas de iteración.
- Los artefactos que conforman el desarrollo de Scrum son:
 - Las reuniones
 - Los elementos
 - Los roles

CICLO DE SCRUM

VISIÓN GENERAL



Fuente: <http://www.cordobasoftware.com.ar/>

REUNIONES

PLANNING

- Jornada previa al inicio del sprint en donde se determina cuál es el objetivo del sprint.



REUNIONES

DAILY MEETING

- Breve revisión diaria, de no más de 15 minutos, en que el equipo de desarrollo da el status de cada historia. En principio se deberían revisar 3 temáticas:
 - ¿Qué realicé el día anterior?
 - ¿Qué tengo previsto realizar?
 - ¿Existe algún bloqueante o dependencia externa?



REUNIONES

REFINAMIENTO

- Se realiza 1 o 2 veces a la semana, con el objetivo de contextualizar una historia de usuario con tal de llegar a tal nivel de detalle que permita que todo el equipo entienda el objetivo de la historia.
- Sirve para aminorar el esfuerzo que se podría invertir en una sesión de planning completa

REUNIONES

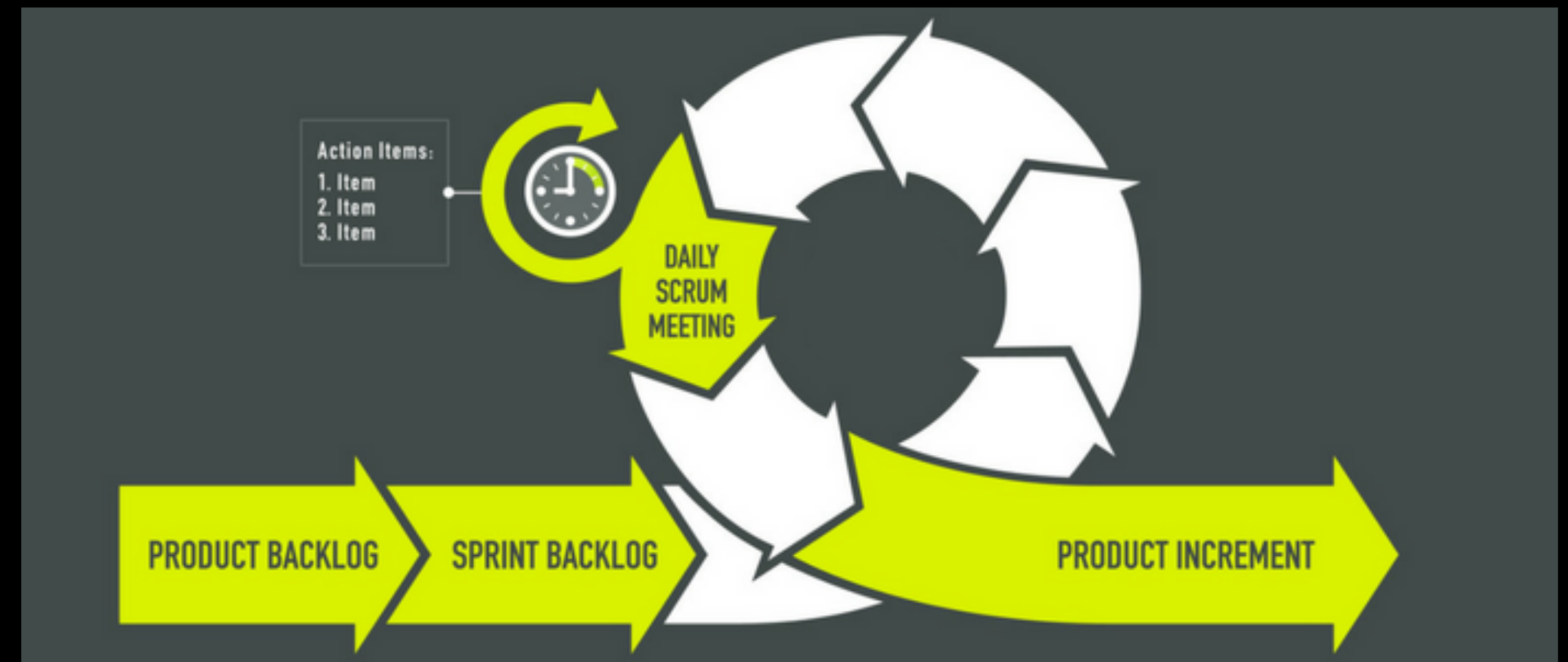
RETROSPECTIVA

- El equipo conversa sobre aquellos puntos que se hicieron bien durante el sprint y que permitieron la mejora en la performance, así como también, se discute sobre aquello que perjudicó la performance del equipo y cómo no volver a caer en los mismos problemas a futuro.

LOS ELEMENTOS

PRODUCT / SPRINT BACKLOG, INCREMENTO

- Product Backlog: Lista de historias de usuario (requisitos), el cual va evolucionando conforme la estrategia de negocio también lo hace.
- Sprint Backlog: Lista de tareas por hacer durante la iteración.
- Incremento: Resultado de cada sprint



DE TODAS FORMAS CABE DESTACAR QUE NO ES EstrictAMENTE NECESARIO ESPERAR HASTA EL FIN DEL SPRINT PARA LIBERAR UNA FUNCIONALIDAD, EL CONCEPTO DE AGILIDAD PROMUEVE LA LIBERACIÓN CONTINUA, ES DECIR, PODEMOS LIBERAR FEATURES A MEDIDA QUE LAS VAYAMOS FINALIZANDO, O INCLUSO, SIN FINALIZAR TOTALMENTE, PERO RESGUARDANDO QUE NO PRODUZCA PROBLEMAS EN AMBIENTE PRODUCTIVO

LOS ROLES

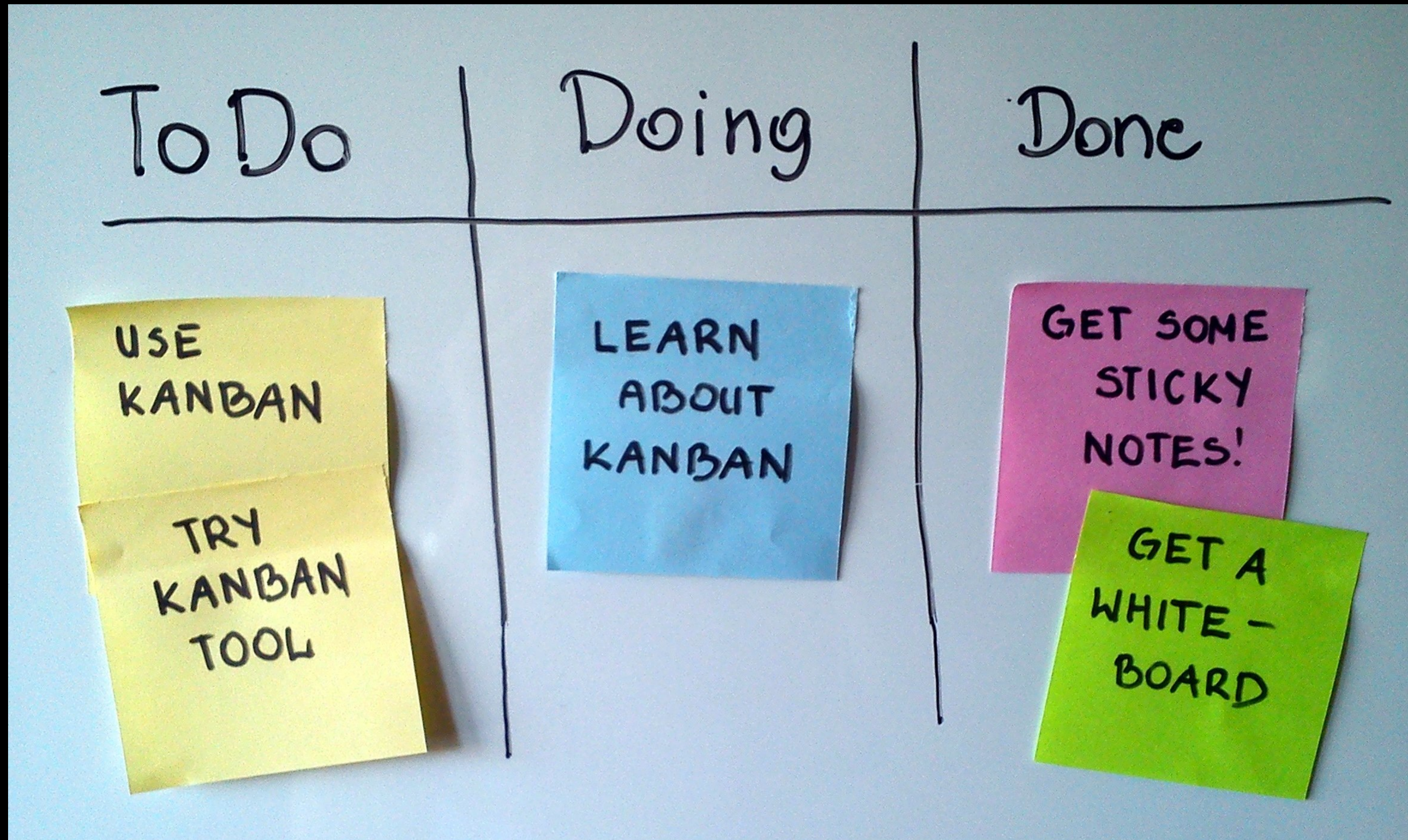
COMPROMETIDOS	IMPLICADOS
PRODUCT OWNER	OTROS INTERESADOS (DIRECCIÓN, GERENCIAS, MARKETING, ETC.)
EQUIPO DE DESARROLLO	
SCRUM MASTER	

TRABAJO CON KANBAN

- En Scrum se considera a Kanban como una herramienta especialmente útil para gestionar productos con entregas continuas.
- Kanban no es un modelo, método o marco de gestión, sino más una herramienta de señalización. Por tanto, no hay un formato cerrado, sino que se puede ajustar a lo que el equipo necesite

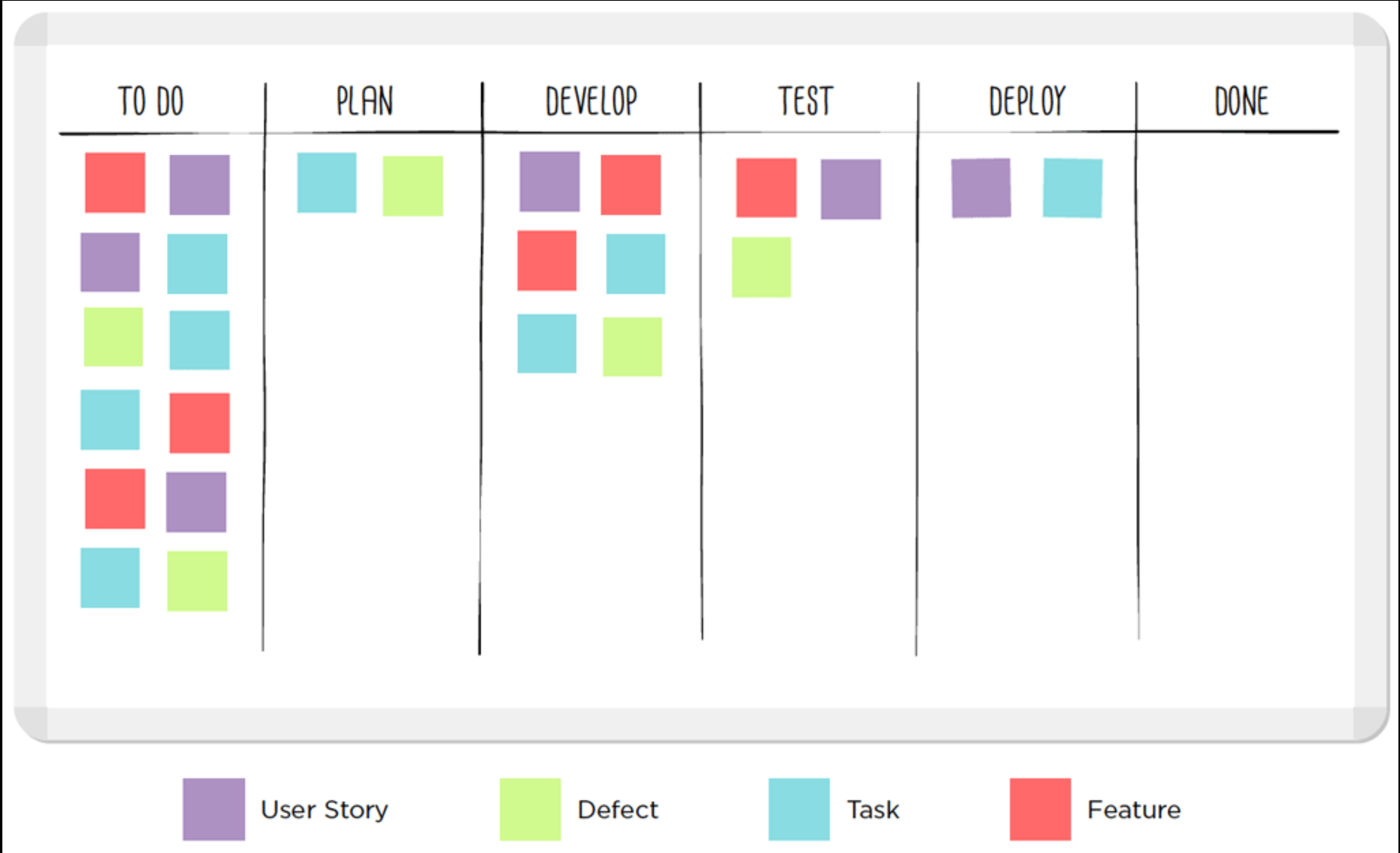
KANBAN

TABLEROS



KANBAN

TABLEROS



TABLEROS

[illegible]

¿CÓMO PODEMOS ESTIMAR UNA TAREA?

ESTIMACIÓN ÁGIL

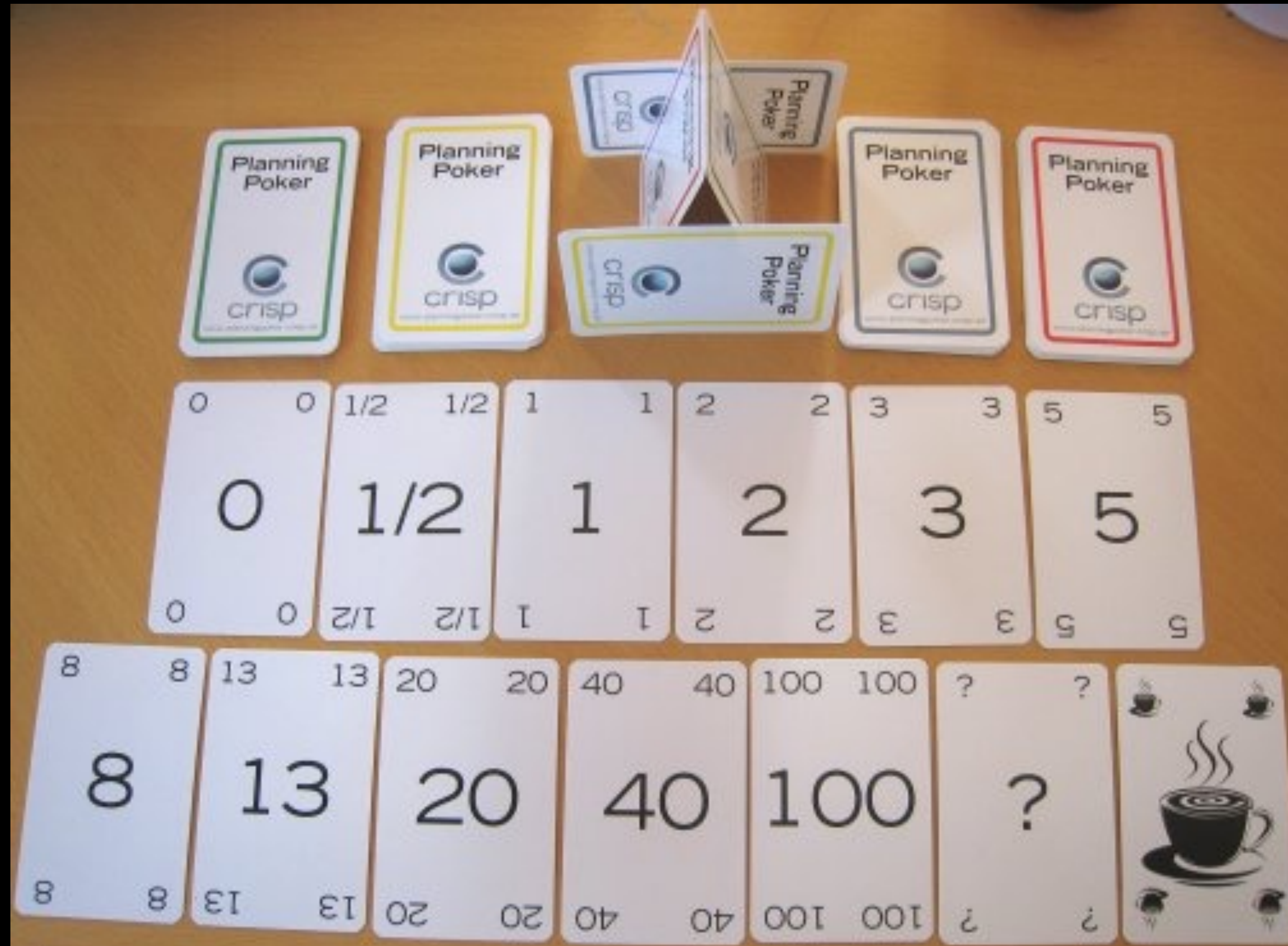
ESTIMACIÓN ÁGIL

- La estimación es un proceso que no es determinista per se, sino que más bien pasa a ser un acuerdo de equipo, en donde se discuten con argumentos técnicos la complejidad de una tarea.
- La estimación se basa en gran parte en el juicio experto de cada integrante del equipo, sumado a que cada historia que se esté estimando, esté debidamente refinada, y su objetivo sea alcanzable y medible.

ESTIMACIÓN POKER

- Se estima en grados de dificultad de una historia de usuario
- Se puede medir de forma numérica, como un número entero que representa un story point (punto de historia) o en horas (lo cual es poco usado por la característica restrictiva del tiempo).
- También se puede medir en tallas de ropa: S, M, L, XL
- La idea es que el equipo llegue a un consenso después de una discusión constructiva, en la que se expongan todos los argumentos técnicos y funcionales necesarios.

ESTIMACIÓN POKER



FIN CLASE 25

GRACIAS POR SU ASISTENCIA
¿TIENEN PREGUNTAS?