

Formación en Metodologías Ágiles

Darío Correal
Profesor Asistente

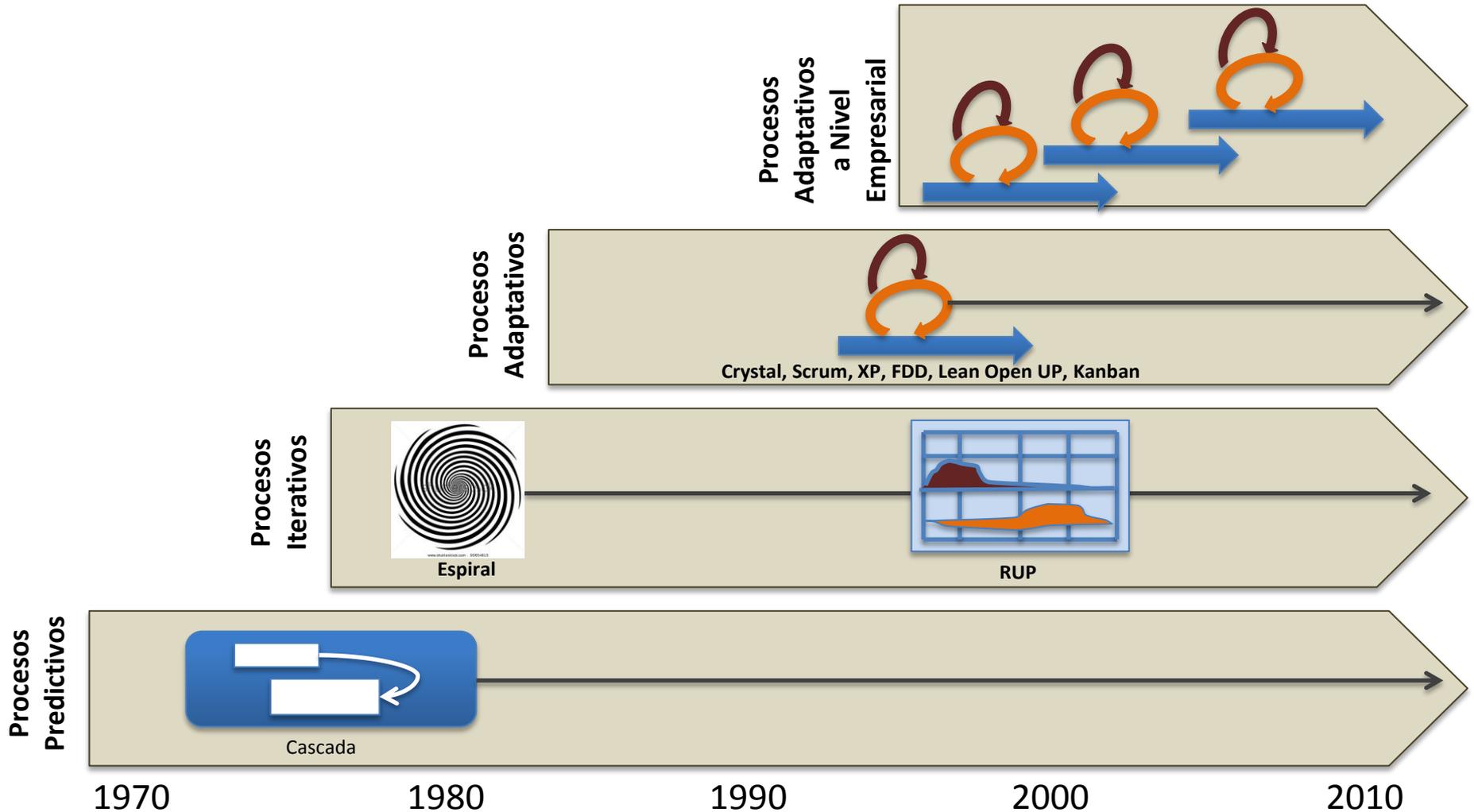
Departamentos de Sistemas y Computación
Universidad de Los Andes

(dcorreal@uniandes.edu.co)

Agenda

- Contexto
- Lecciones aprendidas
- Formación en metodologías ágiles

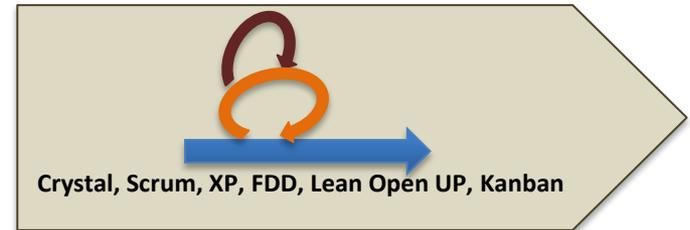
Contexto



Tomado de: Agile Software Requirements: Lean Requirements Practices for Teams, Programs and Enterprise. Dean Leffingwell

Contexto

Procesos Adaptativos

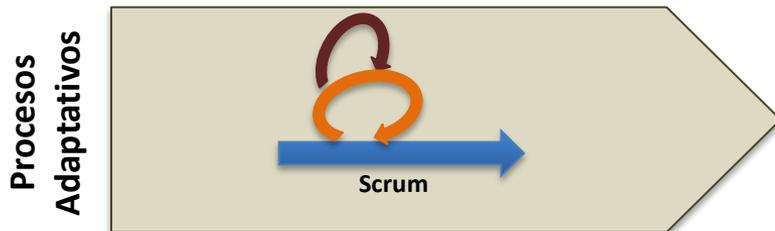


Fijo

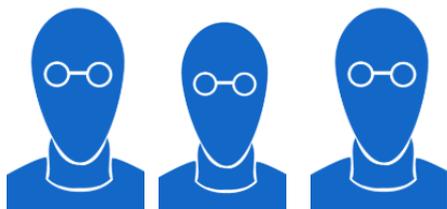


Estimado

Tomado de: Agile Software Requirements: Lean Requirements Practices for Teams, Programs and Enterprise. Dean Leffingwell



Contexto



Scrum Team



Scrum Master

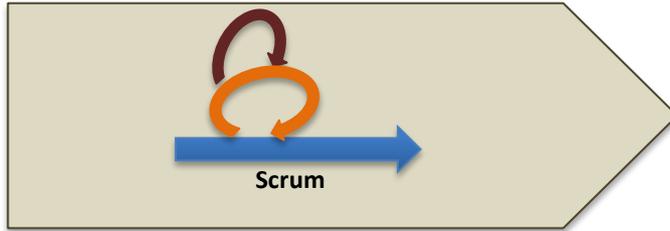


Product Owner

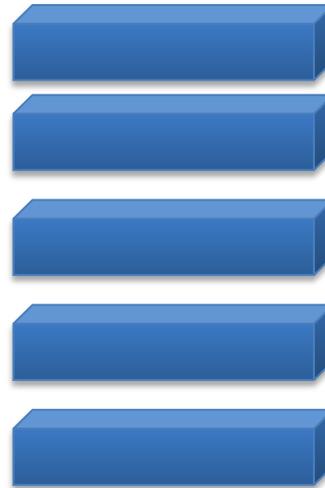
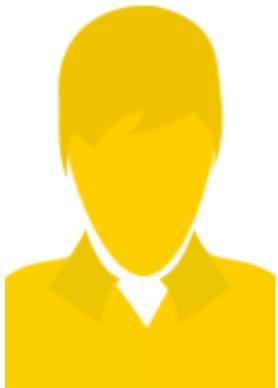


Customer

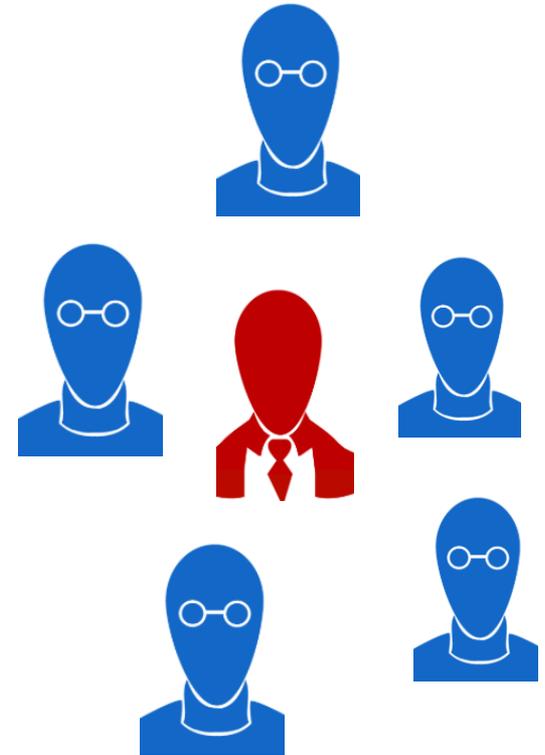
Procesos Adaptativos



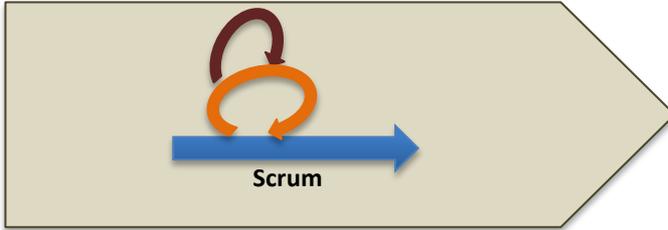
Contexto



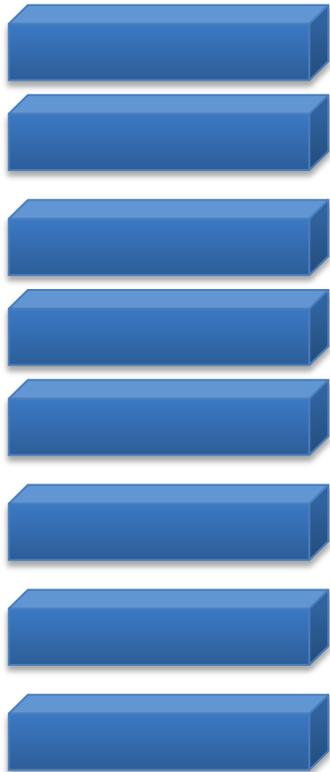
Product Backlog



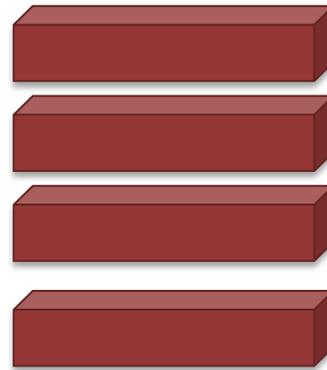
Procesos Adaptativos



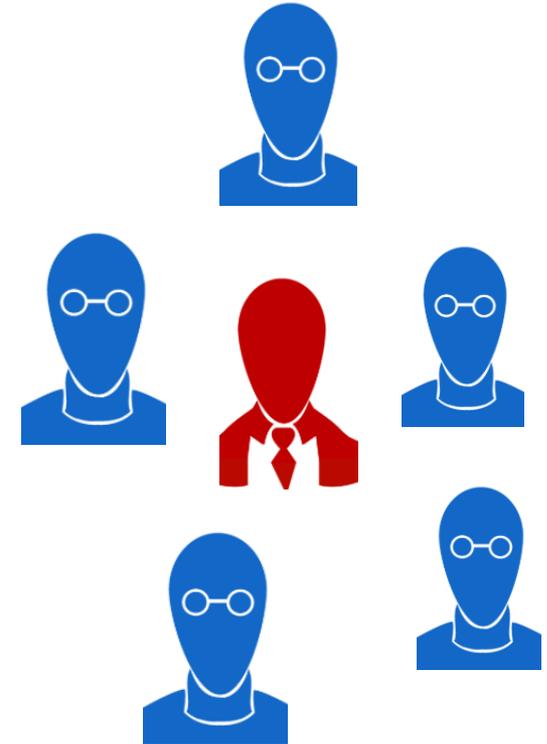
Contexto



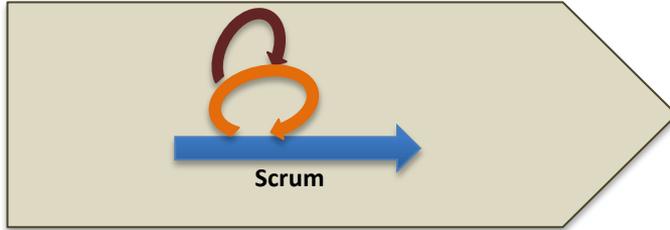
Product Backlog



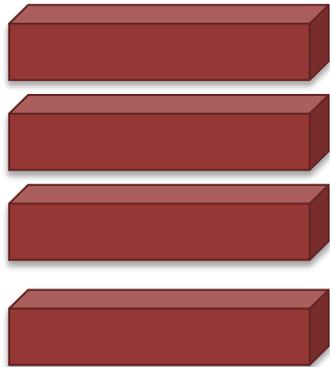
Sprint Backlog



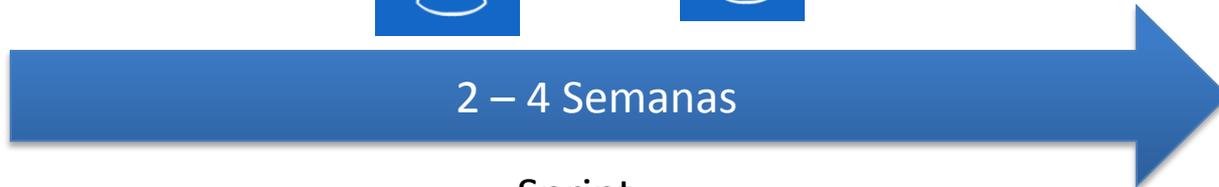
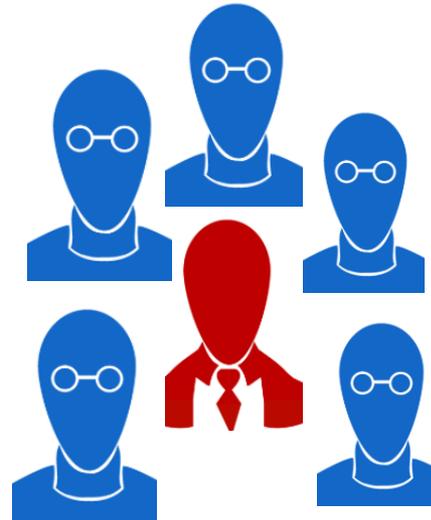
Procesos Adaptativos



Contexto



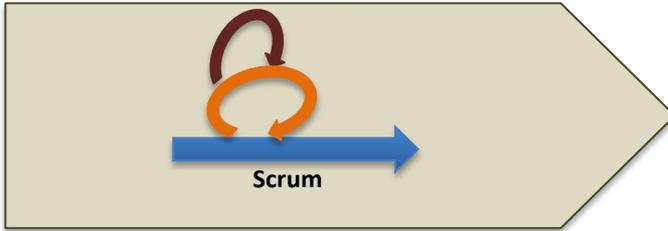
Sprint Backlog



2 – 4 Semanas

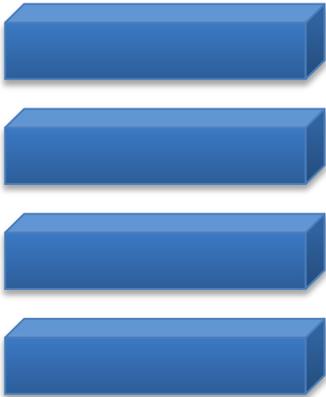
Sprint

Procesos Adaptativos



Contexto

Historia de Usuario

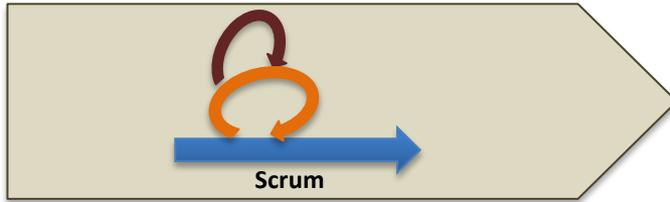


Product Backlog

Cliente:	Proyecto:		
Prioridad: OB () DS () OP () NO ()	Tamaño: Epic () Feature () Story ()	Estimado: (días)	Puntos:
Narrativa	<input type="text" value=" <Nombre corto>"/>		
Como	<input type="text" value=" <Rol>"/>		
Yo Quiero	<input type="text" value=" <Algo>"/>		
De forma que	<input type="text" value=" <Beneficio>"/>		

Carátula frontal

Procesos Adaptativos



Contexto

Historias de Usuario

Cliente: Proyecto:

Prioridad: OB () DS () OP () NO () Tamaño: Epic () Feature () Story () Estimado: (días) Puntos:

Narrativa

Como

Yo Quiero

De forma que

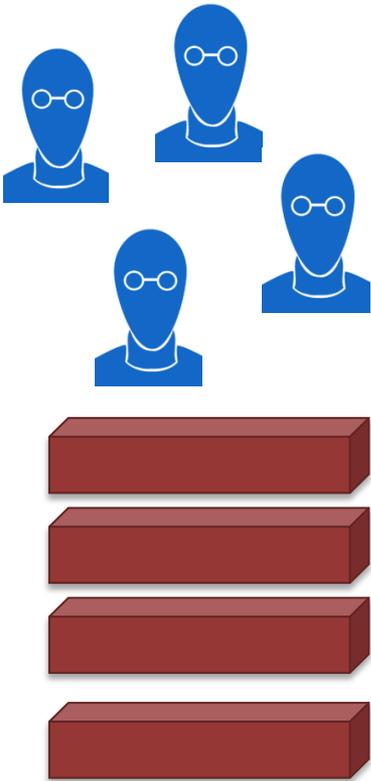
Carátula frontal

Puntos de Historia

- Número entero que representa el tamaño de la historia
- No tienen unidad
- Historias
 - 0,1,2,3,5,8,
- Temas
 - 13, 20 y 40
- Épicas
 - 100

Velocidad

- Suma de los puntos de historia que el equipo implementó durante un sprint

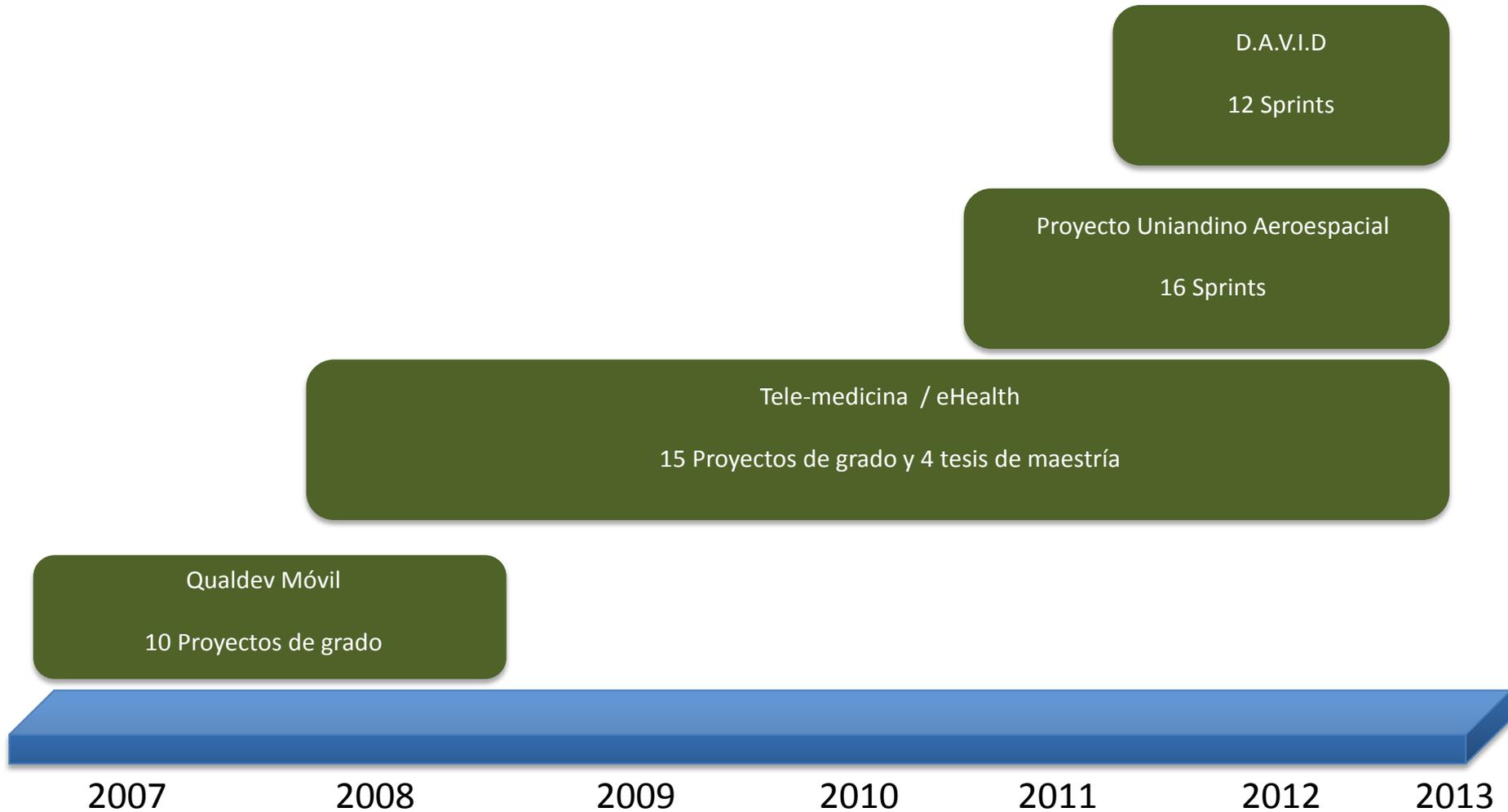


Sprint Backlog

Agenda

- Contexto
- Lecciones aprendidas
- Formación en metodologías ágiles

Lecciones Aprendidas



Lecciones Aprendidas (D.A.V.I.D)

david.virtual.uniandes.edu.co/plantillas/177/locale=en

Esta página está escrita en inglés ¿Quieres traducirla? No Traducir

DAVID Project Projects Resources Users Assets **Configuration** About.. Contact

Desarrollo Creativo de Video Juegos Casuales

Statistics **BPMN Diagram** Details

CREATED AT 2012-11-28 01:58:33 UTC
 UPDATED AT 2012-11-28 01:58:33 UTC
 DESCRIPTION 0



Tasks	7
Gateways	4
Events	0
Subprocess	0
Estimated duration	7
Estimated cost	0
Resources	0

cost vs time



work vs time



Desarrollo Creativo de Video Juegos Casuales

- Inicio
 - Realizar lluvia de ideas
 - Decisión
 - Documento
 - Ya está documentado?
 - Si
 - Ajustar Game Design Docu
 - No
 - Crear Game Design Docum
 - Mockups
 - Crear Mockups
 - Planeación
 - Realizar planeación
 - Cierra decisión
 - Aprobar inicio de proyecto
 - fue aprobado?
 - Si
 - Fin
 - No
 - Realizar ajustes

Lecciones Aprendidas (D.A.V.I.D)

dauid.virtual.uniandes.edu.co/plantillas/17?locale=en

Esta página está escrita en inglés ¿Quieres traducirla? No Traducir

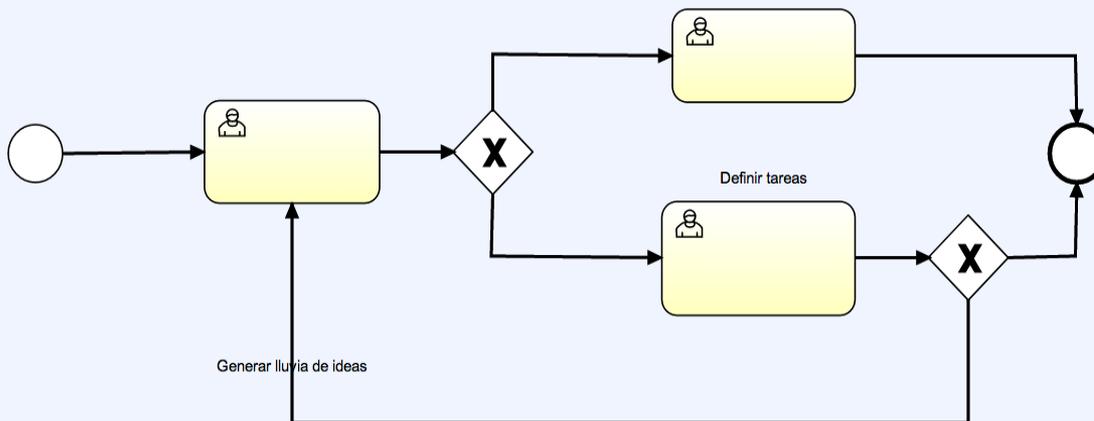
Configuración

DAVID Project Projects Resources Users Assets Configuration About.. Contact

Desarrollo Creativo de Video Juegos Casuales

Statistics BPMN Diagram Details

- Inicio
 - Realizar lluvia de ideas
 - Decisión
 - Documento
 - Ya está documentado?
 - Si
 - Ajustar Game Design Docu
 - No
 - Crear Game Design Docum
 - Mockups
 - Crear Mockups
 - Planeación
 - Realizar planeación
 - Cierra decisión
 - Aprobar inicio de proyecto
 - fue aprobado?
 - Si
 - Fin
 - No
 - Realizar ajustes



Lecciones Aprendidas (D.A.V.I.D)

The screenshot displays the DAVID Project interface for user Laura Diaz. The page is organized into three main columns: 'TASKS TO START', 'TASKS IN PROGRESS', and 'COMPLETED TASKS'. Each task entry includes a title, planned hours, a progress bar, and 'hrs worked' information. The tasks are associated with the 'Desarrollo creativo del videojuego de Coca-Cola' project, specifically for the 'CAMPAÑA COCA-COLA'.

Task Status	Task Name	Planned Hours	Progress (%)	Hrs Worked
Tasks to Start	Realizar lluvia de ideas	1	0%	0
Tasks to Start	Realizar ajustes	1	0%	0
Tasks in Progress	Realizar lluvia de ideas	2	40%	2
Tasks in Progress	Aprobar inicio de proyecto	1	40%	3
Completed Tasks	Crear Game Design Document	48	100%	0

Lecciones Aprendidas (D.A.V.I.D)

<i>Nó. Sprint</i>	<i>Velocidad</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>
11	32	08/04/13	26/04/13
<i>Historias:</i>			
Gráfico de piechart de estado de tareas Ver tareas asignadas Asociar artefactos desde razuna a una actividad			

<i>Nó. Sprint</i>	<i>Velocidad</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>
10	26	08/03/13	04/04/13
<i>Historias:</i>			
Asociar y listar recursos a un proyecto Planear actividad Crear reporte a partir de la planeación realizada			

<i>Nó. Sprint</i>	<i>Velocidad</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>
9	21	22/02/13	06/03/13
<i>Historias:</i>			
Generar proceso a partir de plantilla Asociar recursos a un proyecto Mostrar Dashboard estadísticas del proyecto			

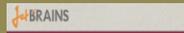
<i>Nó. Sprint</i>	<i>Velocidad</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>
8	24	07/02/13	20/02/13
<i>Historias:</i>			
Asociar rol a una actividad Crear proyecto Crear Tipos de Artefactos			

Lecciones Aprendidas (Curso)

Temas

- Conformación grupos
- Historias de Usuario
- Puntos de Historia
- Estimación
- Planeación
- Product Backlog

Sprint 0



Sprint 1

- Definición de historias de usuario
- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Pruebas unitarias

Sprint 2

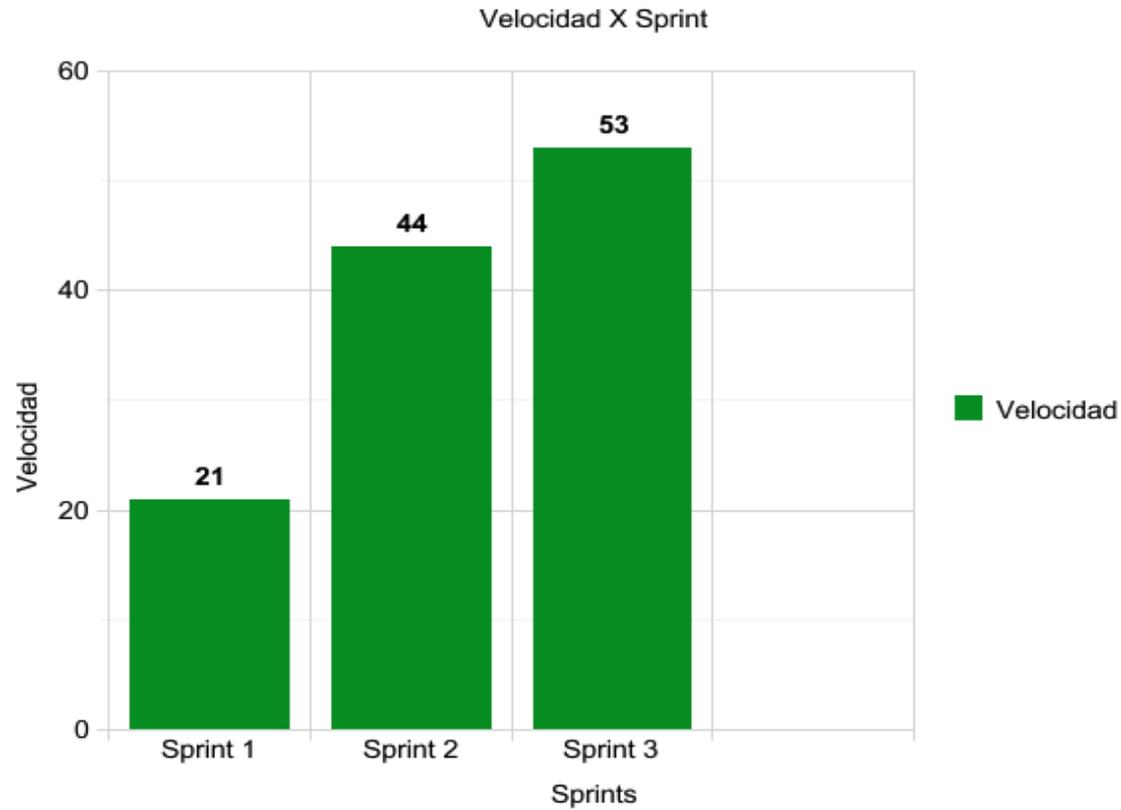
- Cambios en los requerimientos
- Pruebas de integración
- Integración continua
- Arquitectura

Sprint 3

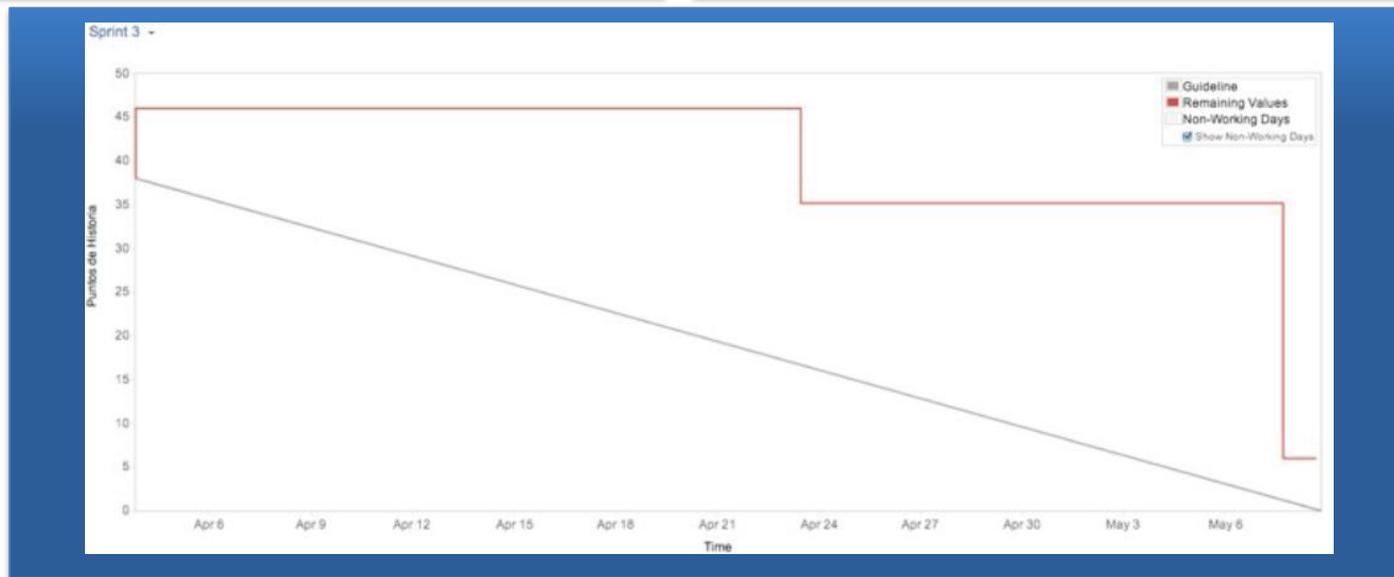
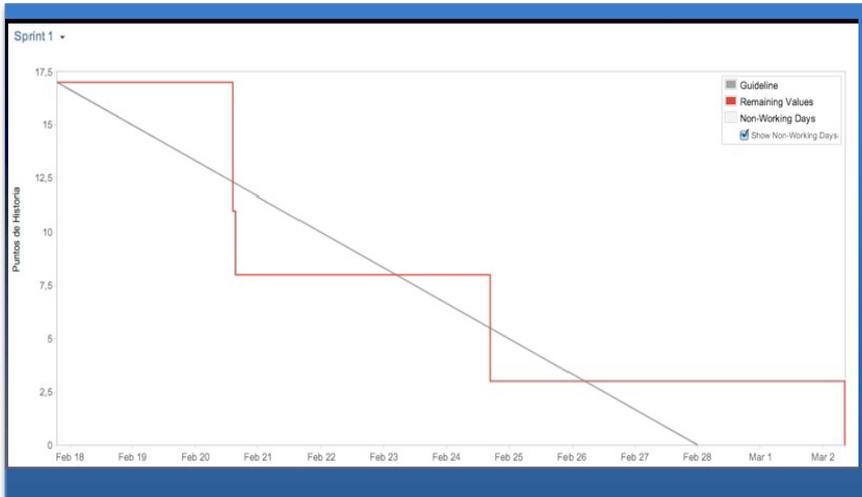
- Test Driven Development
- Agile User Centered Experience
- Atributos de Calidad

S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S8 S9 S10 S11 S12 S13 S14 S15

Lecciones Aprendidas (Curso)



Lecciones Aprendidas (Curso)



Agenda

- Contexto
- Lecciones aprendidas
- Formación en metodologías ágiles

MISO

Maestría en Ingeniería de Software

Estructura

El programa consta de 10 cursos, cada uno de 4 créditos, para un total de 40 créditos, distribuidos en las categorías de fundamentación, profundización, complemento e integración.

El programa ofrece dos modalidades:

Modalidad de profundización

El programa consta de tres cursos de fundamentación (12 créditos), 4 de profundización (16 créditos), 2 electivos de complemento (8 créditos) y un proyecto (4 créditos) que integra los conocimientos y las habilidades que se han adquirido a lo largo de la maestría.

Modalidad de Investigación

En esta opción, el estudiante reemplaza algunos cursos de profundización por actividad adicional de investigación. En el currículo, a cambio del proyecto y dos materias de profundización se toman doce créditos de tesis, dirigida por un profesor de uno de los grupos de investigación del Departamento.

MISO

Maestría en Ingeniería de Software

Plan de estudios

Integración	MISO-4301 Proyecto Integrador			
Complemento	Electiva	Electiva		
Profundización	MISO-4202 Mejoramiento de la Productividad:Automatización	MISO-4203 Gestión de Proyectos de desarrollo de software	MISO-4204 Fabricas de software	MISO-4205 Mejoramiento de la Experiencia del Usuario
Fundamentación	MISO-4101 Procesos de Desarrollo Ágiles	MBIT-4201 Emprendimiento y Negocios Electrónicos	MISIS-4412 Desarrollo de soluciones Cloud y Móviles	

Gracias !!!