

# PROGRAMACIÓN

## Guía de estudio 3:

### Desarrollando livianito

#### Metodologías ágiles

**Nivel:** Secundario - Modalidad Educación Técnico-Profesional.

**Ciclo:** Segundo ciclo.

**Especialidades:** Programación, Informática.

#### Introducción

A medida que las computadoras comenzaron a usarse en diferentes ámbitos, el desarrollo de software se hizo cada vez más complejo. Por otra parte, los actores que interactúan con los desarrolladores no necesariamente tienen formación técnica, y por lo tanto, sus solicitudes pueden carecer de rigurosidad. En síntesis, desarrollar software era una tarea desesperante... Hasta que surgieron las metodologías ágiles.

**¿Qué estamos aprendiendo?** Concepto de metodología ágil. Comparación con el método en cascada. Ventajas y desventajas.

#### Material de estudio

**Video:** ¿Qué es Agile? Metodologías ágiles y agilidad - Agiles 2019  
<https://www.youtube.com/watch?v=xlmEwPHe04k>



## Actividades

Te invitamos a que veas el video del link o QR, realizado por Darío Palminio

*No olvides escribir tus respuestas, te facilitarán realizar trabajos prácticos y repasar los temas que hayas estudiado con esta guía.*

### Consigna 1

*Seguramente en tus estudios hiciste algún desarrollo medianamente grande (¡o también lo hiciste por tu cuenta!). Si nunca tuviste la experiencia, contáctate con alguien que trabaje en desarrollo de software y preguntale sobre algún trabajo reciente que haya realizado.*

- a) ¿Te acordás cómo te pasaron las especificaciones de lo que debías hacer?  
¿Cambiaron esas especificaciones en el medio del desarrollo?
- b) ¿Cómo organizaste el trabajo? ¿Lo hiciste en equipo? ¿Se dividieron las tareas?  
¿Cómo las dividieron?
- c) ¿Documentabas lo que estabas haciendo de alguna manera?
- d) Una vez que terminaste el trabajo, ¿tuviste que hacer alguna modificación posterior? ¿Te fue sencillo?
- e) Hoy, si te piden algo parecido a lo que hiciste, ¿pensás que lo podrías utilizar sin demasiado trabajo?

### Consigna 2

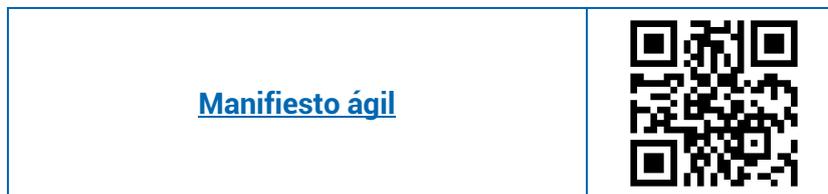
*Volvamos al video:*

- a) ¿Sabés por qué el autor del video le puso de nombre Bob al personaje? Fijate si hay algún Bob en la historia de las metodologías ágiles.
- b) En un momento aparece un gráfico que habla sobre desarrollo en CASCADA. Esa era la metodología tradicional antes de las ágiles. ¿Por qué se llamaba así? (La respuesta no está en el video!) ¿Para qué tipos de proyectos era útil?
- c) ¿Qué significa que un entorno es VUCA?
- d) ¿Cuáles son los problemas que surgen con el cliente? ¿Es culpa de él? ¿Qué opinás?

- e) Otra palabra que aparece en el video es Gantt. ¿Qué es? ¿Alguna vez hiciste uno?
- f) ¿Cuáles de los cuatro problemas que se presentan en las viejas metodologías están relacionados con los cambios dinámicos en el proceso de desarrollo?
- g) Pasando ahora a la nueva propuesta de las metodologías ágiles, ¿Cuándo entregó el software? ¿Viviste esa experiencia con algún juego que hayas seguido desde el principio de su desarrollo? ¿Aplicarán esto las empresas que desarrollan videojuegos? Fijate en la web si alguna empresa de videojuego cuenta de la incorporación de metodologías ágiles en su trabajo.
- h) Hacé un cuadro comparativo de tres características que quieras, entre el desarrollo en CASCADA y las metodologías ágiles.
- i) Elegí una de las metodologías que se comentan en el video (Scrum, XP, etc) y contame en no más de tres renglones de qué se trata.
- j) Buscate algún texto que critique a las metodologías ágiles. Elegí alguna crítica concreta. ¡Y ponete de alguno de los dos lados! Defendela o refutala.

### Para seguir aprendiendo...

No te podés perder el manifiesto original que lanzó al ruedo la idea de las metodologías ágiles:



**Para concluir este momento de estudio**, pensá y escribí:

Un tema de tu interés que surgió mientras estudiabas este contenido.

Preguntas o dudas que te fuiste haciendo mientras estudiabas este tema.