

3. Métodos de desarrollo de Software

Ya había pasado una semana. La semana pasada no fue tan dura en término de las tareas que realicé, pero si lo fue en cuanto al nuevo paradigma que estaba viviendo. La semana fue muy similar a la primera porque estuve estudiando algunos conceptos y documentación propia de TI. Uno de los conceptos sobre los que investigué fue:

3.1. Desarrollo Ágil de Software

Es un paradigma de desarrollo de software basado en procesos ágiles o metodologías livianas que se enfoca en la gente y los resultados. Carece de documentación técnica. Existen muchos métodos de desarrollo ágil. Minimizan riesgos desarrollando por unidades de tiempo (iteraciones). Las iteraciones del ciclo de vida incluyen: Planificación, análisis de requerimientos, diseño, codificación, revisión y documentación. Las iteraciones tienen como meta obtener un demo (sin errores). Al final de cada iteración el equipo vuelve a evaluar las prioridades del proyecto. Los principales modelos son: Scrum, AUP (proceso ágil unificado) y XP (programación extrema).

3.2. Scrum (línea de defensa)

Es un modelo ágil para el desarrollo y mantenimiento de software. Es fácil de aprender y utilizar. El primer concepto asociado con Scrum es el “sprint”. Un “sprint” es un periodo de 15 a 30 días en el cual el equipo involucrado crea un incremento potencialmente utilizable. Los requisitos del sistema no pueden ser cambiados durante su duración.

Dentro de Scrum existen dos tipos de roles; roles “cerdo” y roles “gallina”. Los roles “cerdo” representan a la gente involucrada directamente en el proyecto, mientras que los roles “Gallina” a la gente involucrada indirectamente.

3.3. Documentación TI

Como su nombre lo dice, repase la forma que tienen en TI de documentar y llevar una bitácora de cada proyecto. Para documentar tienen plantillas word y también lo hacen sobre código, para las bitácoras usan MS Project.