



Taller de Metodologías Ágiles de Desarrollo de Software

CC62V

Acerca del Curso

Agustín Villena M.
Agustin.villena@gmail.com



Quién soy

- Ex-alumno del DCC
- Titulado en 1998
- Dueño de una empresa de multimedia (QEPD) (1998-2001) y otra de informática educativa (2002,2003) (QEPD2)
- Ingeniero de I+D de Microsystem S.A.
- Tutor y Profesor de CC61A "Proyecto de Software" (cc61a) (2002-2005)
- Creador y profesor de este curso (2002-2005)



Quién soy Experiencia Profesional

- **Sistema CERTIFICA – DICTUC**
(1998-2000): Arquitecto del sistema y desarrollador
- **CD VTR Banda Ancha**
- **CD CEPECH PAA2000**: Creador y desarrollador
- **Asesor organizacional**
 - Fundación Hogar Catequístico
 - Corporación de Educación de San Bernardo
- Sistema de generación de Factura Electrónica **Acepta.com**
- Investigación y Desarrollo **Microsystem S.A.**



Objetivos del Curso

- **General**
 - Evaluar en la práctica **metodologías ágiles de desarrollo** de software, en particular la metodología "**Extreme Programming**" (XP)
- **Específicos**
 - **Identificar los conceptos** en los que se basan dichas metodologías
 - **Experimentar la metodología** XP a través del desarrollo de un software
 - **Evaluar** las distintas **prácticas y reglas** promovidas por XP, según se **efectividad y pertinencia** a la **realidad nacional**



Metodología

- **Aprender haciendo**
 - Se realizará un software siguiendo las **prácticas y valores** ágiles
- **Tiempo requerido por el curso**
 - Horas de clases => Desarrollo práctico
 - 3,5 hrs. por semana
 - Trabajo en casa => Investigación y lectura
 - 4 horas por semana aprox.
- **Si se falta a clases, se recuperan las horas de desarrollo**

Etapas del Curso

- Presentaciones Iniciales
 - Introducción Teórica
 - Presentaciones de Alumnos
 - Prácticas XP de Trabajo en Equipo
 - Prácticas XP de Desarrollo
- Desarrollo
 - 3 iteraciones de 4 semanas aprox.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	25	26	27	28	29	30	31
Agosto	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28
	29	30	31	1	2	3	4
Septiembre	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18
	19	20	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30	1	2
Octubre	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	1	2	3	4	5	6
Noviembre	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
Simbología							
Presentaciones Iniciales							
Puesta en Marcha							
Primer Ciclo							
Segundo Ciclo							
Tercer Ciclo							
Feriados							
Días Importantes							



Reglas del juego

Evaluación

- Se evaluarán **3** aspectos
 - **Desarrollo realizado** (30%)
 - **Proceso** (40%)
 - Cumplimiento de tareas *asumidas*
 - Co-evaluación
 - **Experimental:** Investigar y evaluar los valores y prácticas XP (30%)
 - *Papers* mensuales, individuales, con **opinión personal**
 - Investigaciones ad-hoc dependiendo de las necesidades surgidas
 - Presentación final, grupal
- Todos los aspectos deben tener **nota ≥ 4.0**
 - Sino, nota I