

Entorno Informativo en *Extreme Programming*

Felipe Baytelman

Entorno Informativo

- Asegurar que exista comunicación
- Permitir mejorar la comunicación
- Lograr que un observador externo
 - Rápidamente sepa el estado del desarrollo
 - Pueda acceder a detalles al acercarse

Entorno Informativo: Herramientas Grupales

- Radiadores de información
 - No es necesario preguntar para entender
 - La información “te salta encima”
- Indicadores del progreso proyecto general

Herramientas Grupales:

Principales ventajas

- Rápidamente se ve estado del proyecto
 - Observador externo sabe de un vistazo
- Facilita el control y monitoreo general
 - Administrador puede “ver” avances
- Se evitan distracciones del programador
 - Consultas cortas desconectan del código

Entorno Informativo: Herramientas Individuales

- Indicadores de progreso individual
- Información útil personal
 - Datos útiles, mapas, gráficos a mano
 - Permite a otros entender en detalle
- Libertad y relajó
 - Personalizar el espacio (acogedor)
 - Subir y compartir buen ánimo

Entorno Informativo



Entorno Informativo



Prácticas Extremas de Extreme Programming

