



PRÁCTICA 2 – AGILISMO

ELEMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

EJERCICIO 1: MANIFIESTO ÁGIL

- a. Leer el manifiesto ágil [HTTPS://AGILEMANIFESTO.ORG/ISO/ES/MANIFESTO.HTML](https://agilemanifesto.org/iso/es/manifiesto.html)
- b. Elegir los **3 principios** más **valiosos** y los 3 más **difíciles** según su análisis y perspectiva.

EJERCICIO 2: INCEPTION

- a. ¿Para qué sirve realizar una inception en la metodología ágil?
- b. ¿Para qué se utiliza la técnica **Elevator's pitch**?
- c. Armar el elevator's pitch de una aplicación de tipo E-Commerce
- d. ¿Para qué sirve armar un User Story Mapping (**USM**)? y ¿qué se obtiene a partir del mismo?
- e. ¿Se pueden realizar otras versiones aún menores del producto?