



# PRÁCTICA 2 – AGILISMO

## ELEMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

### EJERCICIO 1: MANIFIESTO ÁGIL

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

### EJERCICIO 2: INCEPTION

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

### EJERCICIO 3: USM Y MVP

A partir del Elevator's pitch del E-Commerce armar un USM con su correspondiente MVP.