

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/manifesto.html)
- ¿Qué principio te pareció más valioso pero más difícil de implementar? ¿Por qué?

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.