



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 se realiza una inception en la metodología ágil?

EJERCICIO 3: ELEVATOR'S PITCH

- ¿Para qué sirve la técnica Elevator's pitch?
- Armar el elevator's pitch de una aplicación de tipo E-Commerce

EJERCICIO 4: USM

Armar el User Story Mapping (USM) del E-Commerce

EJERCICIO 5: MVP

- ¿Qué significa MVP y cómo se define?
- ¿Se pueden realizar otras versiones aún menores del producto?
- Definir el MVP del E-Commerce del punto anterior