

Metodología para Análisis y Diseño

Con el objetivo de que se cumplan todas las expectativas del proceso JCE-CCC-LPN-2022-0002, nos estaremos apoyando en SCRUM y Clean Architecture. Estas metodologías nos permitirán lograr los siguientes objetivos:

- a) Asegurar la calidad del análisis, diseño y desarrollo del sistema.
- b) Satisfacer las necesidades de los usuarios del sistema.
- c) Conseguir un mayor nivel de rendimiento y eficiencia del equipo técnico.
- d) Ajustar los plazos y costes previstos en la planificación.
- e) Generar de forma adecuada la documentación de los sistemas.
- f) Facilitar el mantenimiento posterior.



SCRUM

Scrum es un marco de trabajo que ayuda a las personas, los equipos y las organizaciones a generar valor a través de soluciones adaptativas para problemas complejos. Esto se logra a través de un enfoque ágil y de retroalimentación constante que nos permitirá validar inmediatamente que todo va de acuerdo con lo planificado, apoyándonos de los siguientes eventos.

- Sprint
- Planificación del Sprint
- Scrum Diario
- Revisión del Sprint
- Retrospectiva del Sprint

Clean Architecture

Es una arquitectura que se basa en la premisa de estructurar el código en capas contiguas, es decir, que solo tienen comunicación con las capas que están inmediatamente a sus lados. Esto nos brindará las siguientes ventajas:

- **Independencia:** Cada capa tiene su propio paradigma o modelo arquitectónico como si se tratara de una aplicación en sí misma sin afectar al resto de los niveles.
- **Estructuración:** Mejor organización del código, facilitando la búsqueda de funcionalidades y navegación por el mismo.
- **Desacoplamiento:** Cada capa es independiente de las demás por lo que podríamos reemplazarla o incluso desarrollar en diferentes tecnologías. Además de reutilizar alguna de ellas en diferentes proyectos.

- **Facilidad de pruebas:** Podremos realizar test unitarios de cada una de las capas y test de integración de las diferentes capas entre sí, pudiendo reemplazarlas por objetos temporales que simulen su comportamiento de forma sencilla.



20

