

Me todos de Desarrollo Ágil

Objetivo del Enfoque Ágil

El objetivo primordial es construir software de forma rápida para aprovechar las actuales oportunidades y responder ante la amenaza competitiva, convirtiendo la velocidad de entrega en el requerimiento fundamental de los sistemas de software: **"software de entregas rápidas en un entorno cambiante"**.

Los desarrollos ágiles **se utilizan para entornos con gran variabilidad de requerimientos**, ya que los clientes encuentran imposible predecir como un sistema afectará sus prácticas operacionales o que cambios habrá en el entorno (mercado o políticas de negocio) que pueden dejar el sistema completamente obsoleto.

Los procesos de desarrollo de software rápido se diseñan para producir rápidamente un software útil, el cual no **se desarrolla** como una sola unidad, sino **como una serie de incrementos**, y cada uno de ellos incluye una nueva funcionalidad del sistema.

- Por lo general se crean nuevas versiones (incrementos) del sistema cada 2 o 3 semanas y se pone a disposición del cliente.

- Involucran a los clientes en el proceso de desarrollo para conseguir una rápida retroalimentación sobre los requerimientos cambiantes y minimizan la cantidad de documentación con el uso de comunicaciones informales en lugar de reuniones formales con documentos escritos.

- **Fowler:** "Un compromiso útil entre nada de proceso y demasiado proceso"

Valores del manifiesto Ágil

Individuos e interacciones por sobre procesos y herramientas

En metodologías ágiles estoy centrado sobre los individuos y por lo tanto los roles son intercambiables a diferencia de las metodologías tradicionales.

Software funcionando por sobre documentación detallada

Las metodologías ágiles entregan software funcionando todo el tiempo. Se documenta todo aquello que agregue valor al producto y este centrado en mi cliente (valor agregado). Si la documentación lo hace, tiene que ir creciendo en cada iteración.

Colaboración por sobre negociación con el cliente

Hay que estar dispuesto al cambio y cerca del cliente para predecirlo. Hay ciertos requerimientos que surgen de la colaboración con el cliente, donde van apareciendo alternativas que generan cambios en el producto. La relación con el cliente puede o no ser 1 a 1 (Ej. en Lyn thinking no).

Responder a cambios por sobre seguir un plan

Los nuevos requerimientos pueden tener un mayor valor que los iniciales. Se reciben cambios de requerimientos, y estos son vistos en su mayoría de buena forma por el equipo.

Los 12 Principios del Manifiesto

1. La prioridad es satisfacer al cliente a través de releases tempranos y frecuentes

2. Recibir cambios de requerimientos, aun en etapas finales

3. Releases frecuentes (2 semanas a un mes)

4. Técnicos y no técnicos trabajando juntos TODO el proyecto

5. Hacer proyectos con individuos motivados

6. El medio de comunicación por excelencia es cara a cara

7. La mejor métrica de progreso es la cantidad de software funcionando

8. El ritmo de desarrollo es sostenible en el tiempo

9. Atención continua a la excelencia técnica

10. Simplicidad - Maximización del trabajo no hecho

11. Las mejores arquitecturas, diseños y requerimientos emergen de equipos auto organizados

12. A intervalos regulares, el equipo evalúa su desempeño y ajusta la manera de trabajar