

Las metodologías tradicionales (o predictivas), **encaran las fases** que componen el ciclo de vida del desarrollo de Software, **de manera sucesiva**. Es decir, que una fase sucede a otra, y cada fase, ocupa un espacio lineal en él.

Relevamiento	Análisis	Diseño	Construcción	Pruebas	Implementación
--------------	----------	--------	--------------	---------	----------------

En cambio, **las metodologías ágiles, solapan estas etapas**, permitiendo ahorrar tiempo, evitando la dependencia (cada etapa es independiente de la otra) y haciendo del ciclo de vida, un proceso iterativo (se inicia con el relevamiento, se finaliza con la implementación y se vuelve a comenzar para abordar nuevas funcionalidades).



► TIPOS DE PROYECTOS

Nuevo Sistema

Es el proyecto mediante el cual, se desea automatizar un proceso de negocio. Requiere construir una aplicación desde cero, como por ejemplo, desarrollar un nuevo sistema de finanzas, el sitio Web corporativo de una compañía, etc.

Nuevas Funcionalidades

Al igual que en el caso anterior, son proyectos donde también se requiere automatizar un proceso de negocio, no contemplado en una aplicación existe. En este caso puntual, dicha automatización, se transforma en una funcionalidad que deberá ser incorporada a una aplicación ya existente. Es el caso, por ejemplo, de agregar la emisión de códigos de barras a un sistema de control de Stock.

► TIPOS DE PROYECTOS

Reingeniería

Este tipo de proyectos son mucho más puntuales y complejos, que los dos anteriores. En estos casos, se pretende reemplazar un sistema actual, por uno con características similares pero más específicas y posiblemente -en gran parte de los casos- se requiera migrar de tecnología a una más moderna, con mejor soporte o simplemente más robusta.

Mantenimiento evolutivo

Este tipo de proyectos, son los que más acercan al Desarrollo de Nuevas Funcionalidades, pero con una gran diferencia: se enfocan en la evolución de una funcionalidad de Software existente. Dicha evolución, generalmente se centra en agregar a una funcionalidad una o más características adicionales.

► TIPOS DE PROYECTOS

Mantenimiento adaptativo

En estos casos, la complejidad del proyecto, estará atada al tipo de adaptación requerida. Son proyectos donde generalmente, se necesita adaptar el Software existente, a un nuevo entorno de hardware, versión de Sistema Operativo, del lenguaje informático con el que se ha escrito la aplicación o del framework.

Mantenimiento preventivo

Los mantenimientos preventivos son aquellos que no generan cambios visibles a la aplicación y su objetivo es mejorar cuestiones inherentes al rendimiento interno del sistema, como podrían ser refactorizaciones de código para eliminar redundancia, generación de logs de acceso al servidor o la base de datos, etc.

► TIPOS DE PROYECTOS

Mantenimiento correctivo

El mantenimiento correctivo está generalmente ligado de forma directa, a las fallas actuales de un sistema y su objetivo, es corregir bugs (bug-fixing).

La octava clasificación

Otro tipo de proyectos que puede definirse, son los destinados a la investigación cuyos objetivos pueden estar centrados, en el avance de pruebas de concepto, una tecnología o producto.

Metodologías ágiles

En lo que respecta al enfoque ágil, existen un gran número de propuestas, de las cuales, las más utilizadas y estadísticamente con mejores resultados son Scrum (se pronuncia "scram"), Kanban (se pronuncia tal cual se escribe) y eXtreme Programming, más conocida como XP (se pronuncia por sus siglas en inglés "ex-pr" o en castellano "equis pe")

Metodologías ágiles
más comunes

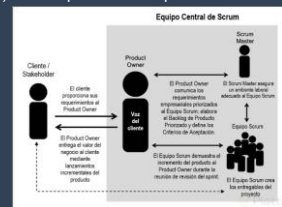
SCRUM

KANBAN

SCRUM

Etimología

SCRUM es una metodología ágil utilizada en el desarrollo de proyectos de software y que permite obtener el mejor resultado posible en la gestión de un proyecto. Un scrum es un agrupamiento en Rugby, todos los integrantes del conjunto actúan para avanzar con la pelota "



Factores claves del SCRUM

- ✓ Equipos auto organizados que toman de decisiones
- ✓ Responsabilidad y autodisciplina
- ✓ Trabajo centrado en el compromiso de desarrollo
Información, transparencia y visibilidad en el desarrollo del proyecto
- ✓ Fases de desarrollo solapadas
- ✓ La incertidumbre como elemento consustancial y asumido en el entorno y cultura de la organización
- ✓ Difusión y transferencia del conocimiento
Control sutil

LOS SPRINT, ¿QUE SON?

En Scrum los proyectos avanzan en iteraciones llamadas Sprint de 2-4 semanas de duración (desarrollo de funcionalidad)

Dentro de cada Sprint, SCRUM gestiona la evolución del proyecto mediante reuniones breves de seguimiento en las que se revisa el trabajo realizado desde el hito anterior y los planes para el hito siguiente

Las reuniones de seguimiento de cada Sprint deben ser diarias



Marco de trabajo de SCRUM

ROLES	REUNIONES	ARTEFACTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Dueño del producto o Product Owner • Scrum Master • Scrum Team 	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación del Sprint • Revisión del Sprint • Retrospectiva Sprint • Reunión diaria de Scrum 	<ul style="list-style-type: none"> • Backlog del producto • Backlog del Sprint • Gráfica de Burndown