

¿QUÉ ES LA AGILIDAD? – PARTE 2

Desde el punto de vista de Jacobson, la ubicuidad del cambio es el motor principal de la agilidad. Los ingenieros de software deben ir rápido si han de adaptarse a los cambios veloces que describe Jacobson.

Pero la agilidad es algo más que una respuesta efectiva al cambio. También incluye la filosofía expuesta en el manifiesto citado al principio de este capítulo. Ésta recomienda las estructuras de equipo y las actitudes que hacen más fácil la comunicación (entre los miembros del equipo, tecnólogos y gente de negocios, entre los ingenieros de software y sus gerentes, etc.); pone el énfasis en la entrega rápida de software funcional y resta importancia a los productos intermedios del trabajo (lo que no siempre es bueno); adopta al cliente como parte del equipo de desarrollo y trabaja para eliminar la actitud de “nosotros y ellos” que todavía invade muchos proyectos de software; reconoce que la planeación en un mundo incierto tiene sus límites y que un plan de proyecto debe ser flexible.

La agilidad puede aplicarse a cualquier proceso del software. Sin embargo, para lograrlo es esencial que éste se diseñe en forma que permita al equipo del proyecto adaptar las tareas y hacerlas directas, ejecutar la planeación de manera que entienda la fluidez de un enfoque ágil del desarrollo, eliminar todos los productos del trabajo excepto los más esenciales y mantenerlos esbeltos, y poner el énfasis en una estrategia de entrega incremental que haga trabajar al software tan rápido como sea posible para el cliente, según el tipo de producto y el ambiente de operación.