

DESARROLLO DE SOFTWARE:

ESTRATEGIAS Y PRACTICAS PARA PROYECTOS EFICIENTES

softserve

Por Liza Ramírez Silva

LIZA RAMIREZ S.

PROJECT MANAGER



liza-rs

softserve

AGENDA

- Definición de proyectos y sus etapas
- Stakeholders
- SDLC – Ciclo de vida del desarrollo de software
- Metodologías para el desarrollo de proyectos
- Scrum
- Ejercicio práctico y socialización
- Trello
- Comunicación y habilidades humanas
- Conclusiones
- Recursos: enlaces, cursos, certificaciones
- Preguntas y comentarios

1. DEFINICIÓN DE PROYECTO

Un esfuerzo temporal que se lleva a cabo para crear un producto, servicio o resultado único.

- Inicio
- Fin
- Progresivo



¿QUÉ ES LA GESTIÓN DE PROYECTOS?



El uso de conocimientos, habilidades, herramientas y técnicas específicas para entregar algo de valor a personas.

¿QUÉ HACE QUE UN PROYECTO SEA EXITOSO?



PROYECTO EXITOSO

Los proyectos permiten cambios: Valor e impacto

1. Entrega a tiempo
2. Entrega dentro del presupuesto
3. Cumplimiento de objetivos
4. Satisfacción del cliente
5. Calidad del producto
6. Satisfacción del equipo
7. Aprendizaje y mejora continua



ETAPAS DE UN PROYECTO



Inicio



Planeación



Ejecución y
monitoreo



Cierre

STAKEHOLDERS (PARTES INVOLUCRADAS)

Los *stakeholders* son individuos, grupos o entidades que tienen interés o impacto en el resultado de un proyecto. Pueden incluir clientes, patrocinadores, equipos de proyecto y cualquier entidad afectada directa o indirectamente por el proyecto.

La gestión efectiva de los stakeholders es esencial para el éxito del proyecto.



Identify

Analyse

Plan

Engage

SISTEMA DE GESTIÓN DE BIBLIOTECA DIGITAL

- Imagina que estás liderando el desarrollo d un Sistema de Gestión de Biblioteca Digital para una universidad.
- ¿Cuáles crees que serían los principales stakeholders involucrados en este proyecto?



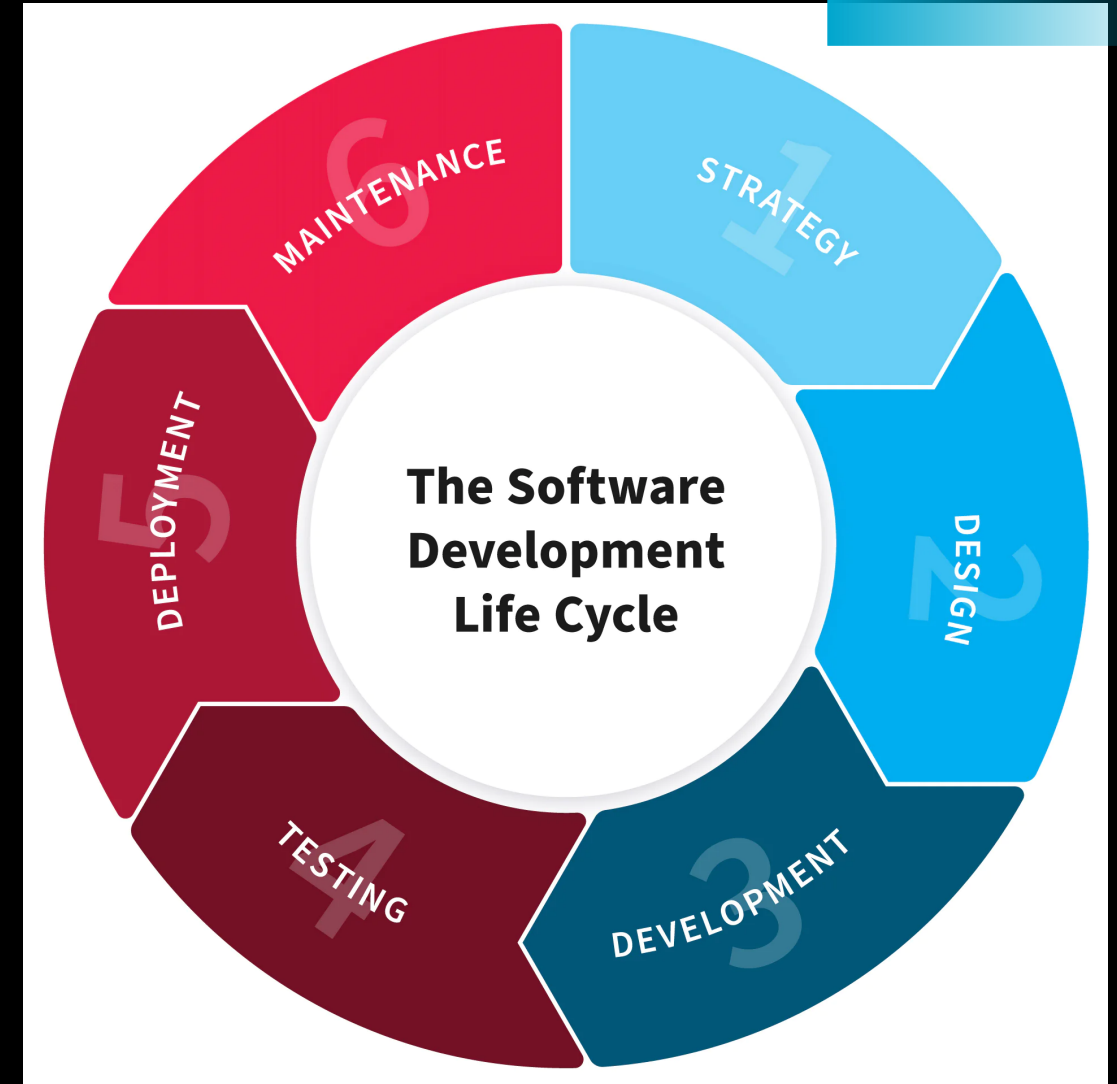
ANÁLISIS DE LOS STAKEHOLDERS

Stakeholder	Rol y Responsabilidad
Cliente principal	Universidad XYZ - Financia y solicita el desarrollo del sistema.
Usuarios finales	Estudiantes, profesores y personal administrativo que utiliza la biblioteca.
Equipo de desarrollo	Ingenieros de software, diseñadores de interfaz, especialistas en bases de datos.
Gerente de proyecto	Responsable de la planificación y ejecución del proyecto.
Departamento de TI	Proporciona la infraestructura necesaria para alojar y mantener el sistema.
Analistas de negocio	Comprende los requisitos del usuario y traduce las necesidades al equipo de desarrollo.
Patrocinador del proyecto	Decano de la Facultad de Informática - Respalda financieramente el proyecto y tiene un interés estratégico.
Equipo de pruebas	Ingenieros de pruebas que garantizan que el sistema sea robusto y cumpla con estándares de calidad.
Equipo de soporte	Personal de soporte técnico que brinda asistencia y soluciona problemas postimplementación.
Reguladores	Comisión de Educación - Establece estándares y regulaciones para la gestión de recursos digitales en instituciones educativas.

SDLC* – Ciclo de vida del desarrollo de software

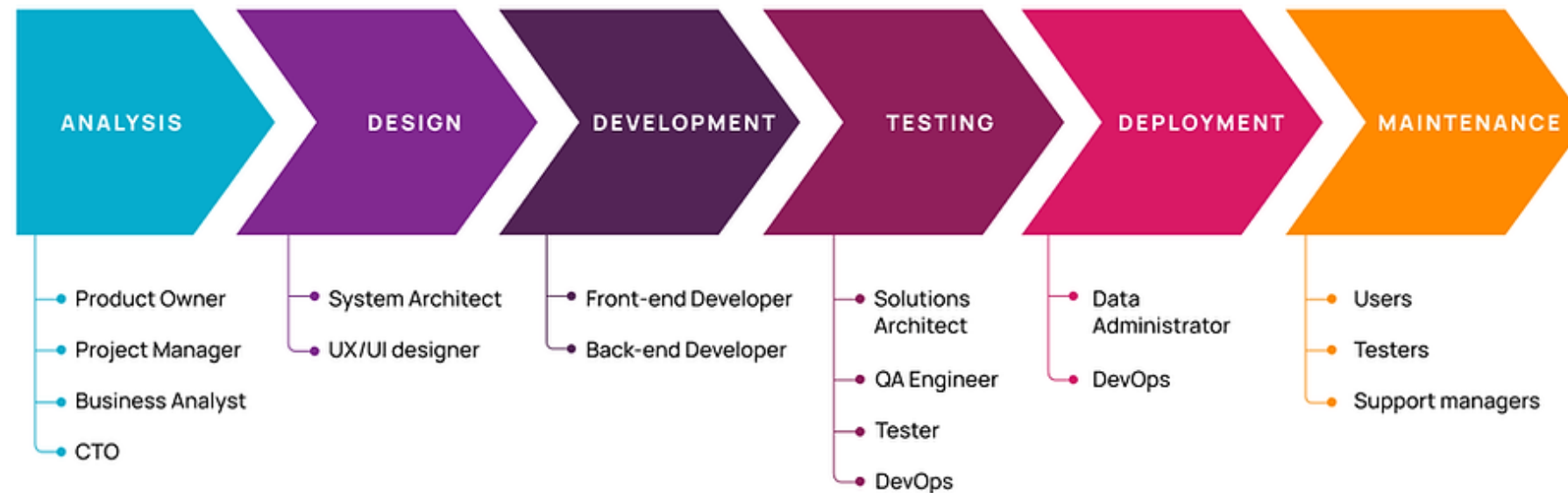
1. Análisis y planeación - Requerimientos
2. Diseño
3. Desarrollo (código)
4. Pruebas
5. Despliegue (release)
6. Mantenimiento

*Software Development Life Cycle



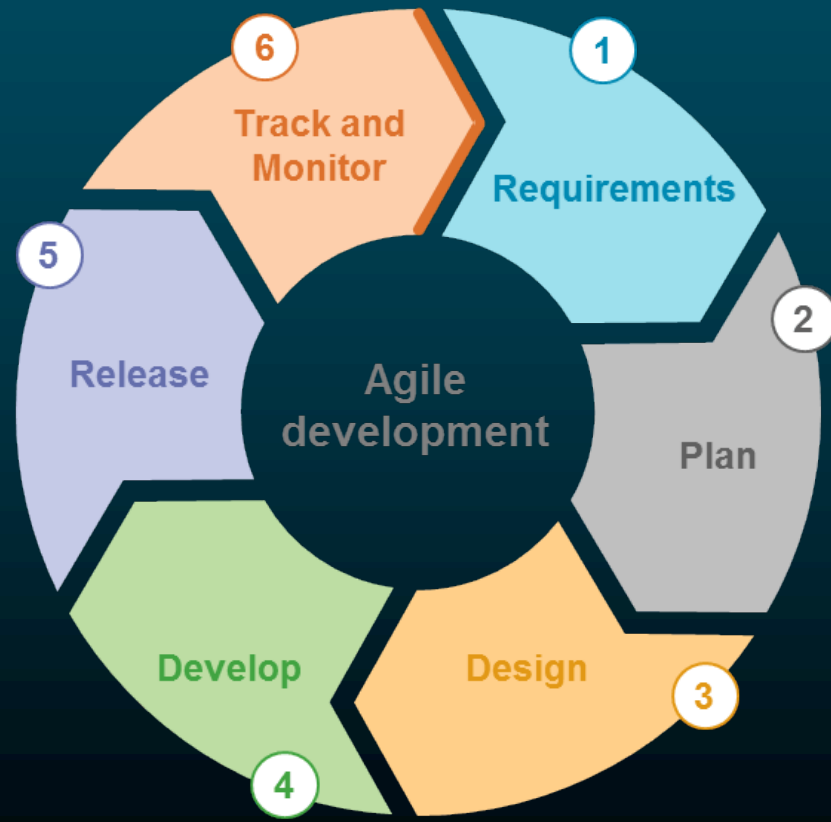
ROLES - SDLC

6 Phases of the Software Development Life Cycle

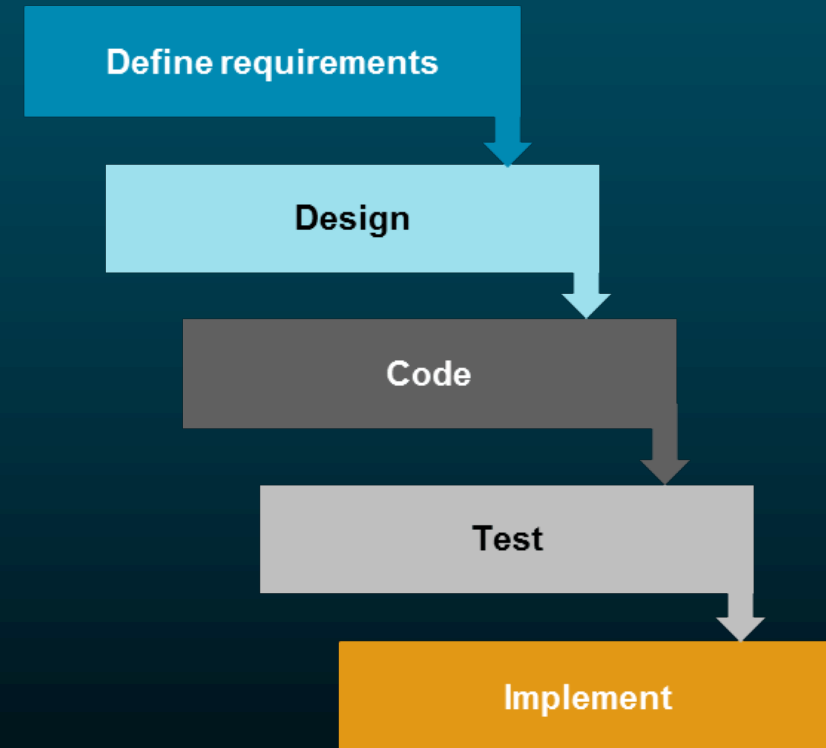


METODOLOGÍAS DE DESARROLLO DE PROYECTOS

Agile

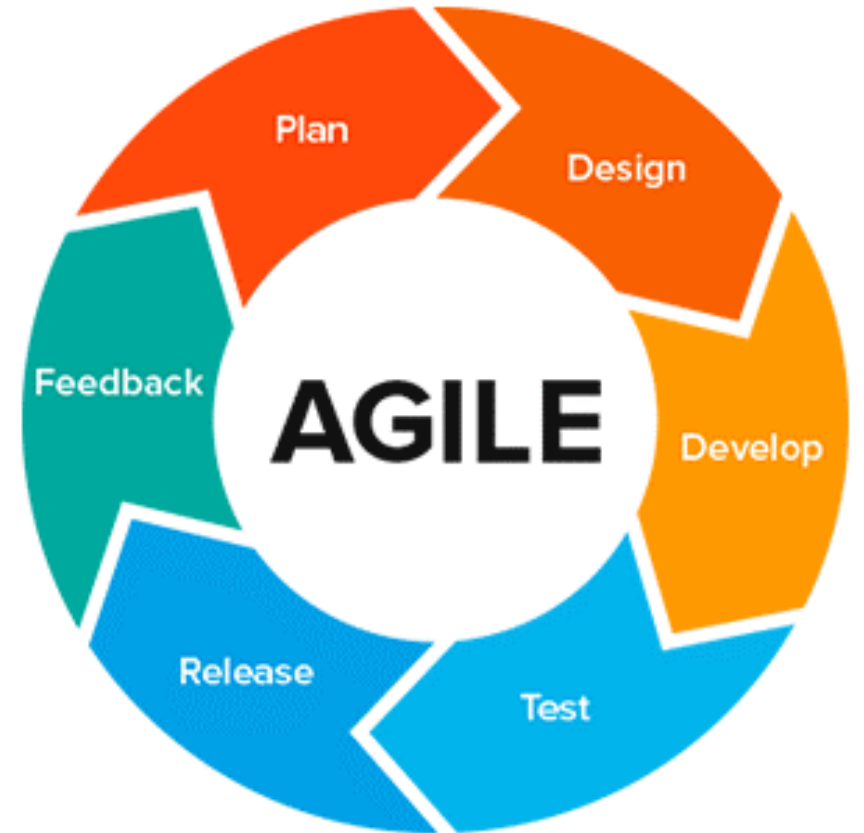


Waterfall



AGILE

"Agile" es un enfoque de desarrollo de software que se centra en la entrega iterativa e incremental de productos, priorizando la colaboración y la flexibilidad para adaptarse a los cambios.



VALORES ÁGILES



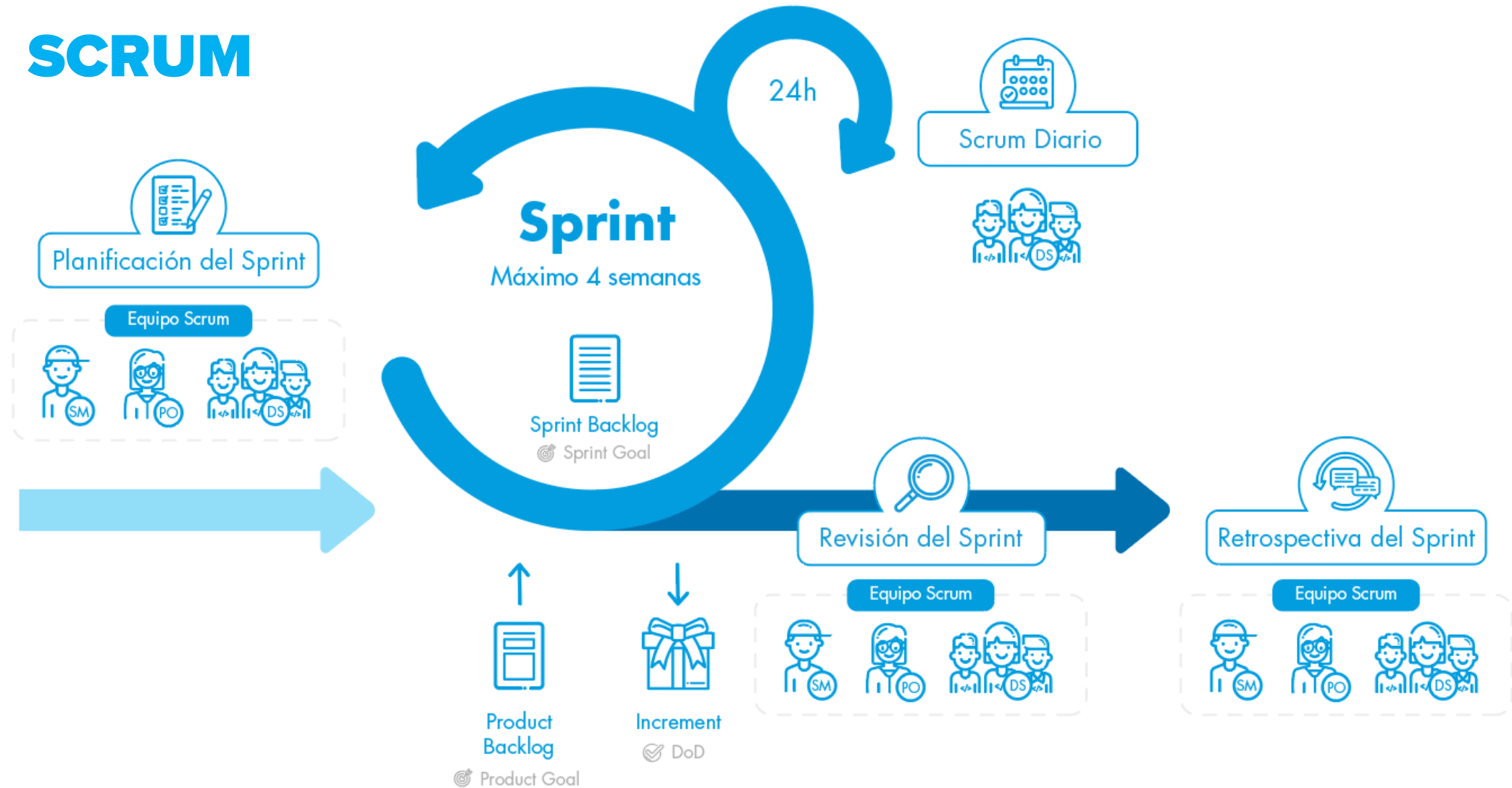
Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas.

Software funcionando sobre documentación exhaustiva.

Colaboración con el cliente sobre negociación contractual.

Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan.

SCRUM



ELEMENTOS DE SCRUM



Equipo

- Product Owner
- Scrum Master
- Development Team



Eventos o ceremonias

- Sprint Planning
- Daily Stand-up
- Sprint Review
- Sprint Restrospective
- *Backlog refinement



Artefactos

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Incremento

Cronograma del sprint

Sample Sprint Schedule

	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
Sprint 1	Sprint Planning	Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup
	Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup	Sprint Review
					Sprint Retrospective
Sprint 2	Sprint Planning	Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup
	Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup	Sprint Review
					Sprint Retrospective

"SPRINTMASTER PRO" - DISEÑA Y PLANIFICA TU PLATAFORMA DE SALUD EN 5 SPRINTS

Desarrollo de Plataforma de Salud

¡Bienvenidos al desafío "SprintMaster Pro" - Diseña y Planifica tu Plataforma de Salud en 5 Sprints!

En esta actividad, se convertirán en un equipo de desarrollo para planificar el lanzamiento de la plataforma de salud "HealthHub" en 5 sprints.

Asignarán funcionalidades a cada sprint y trabajarán hacia el lanzamiento de la primera versión. ¡Comencemos el viaje hacia la salud digital!

- Instrucciones
- Plantilla

SOCIALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

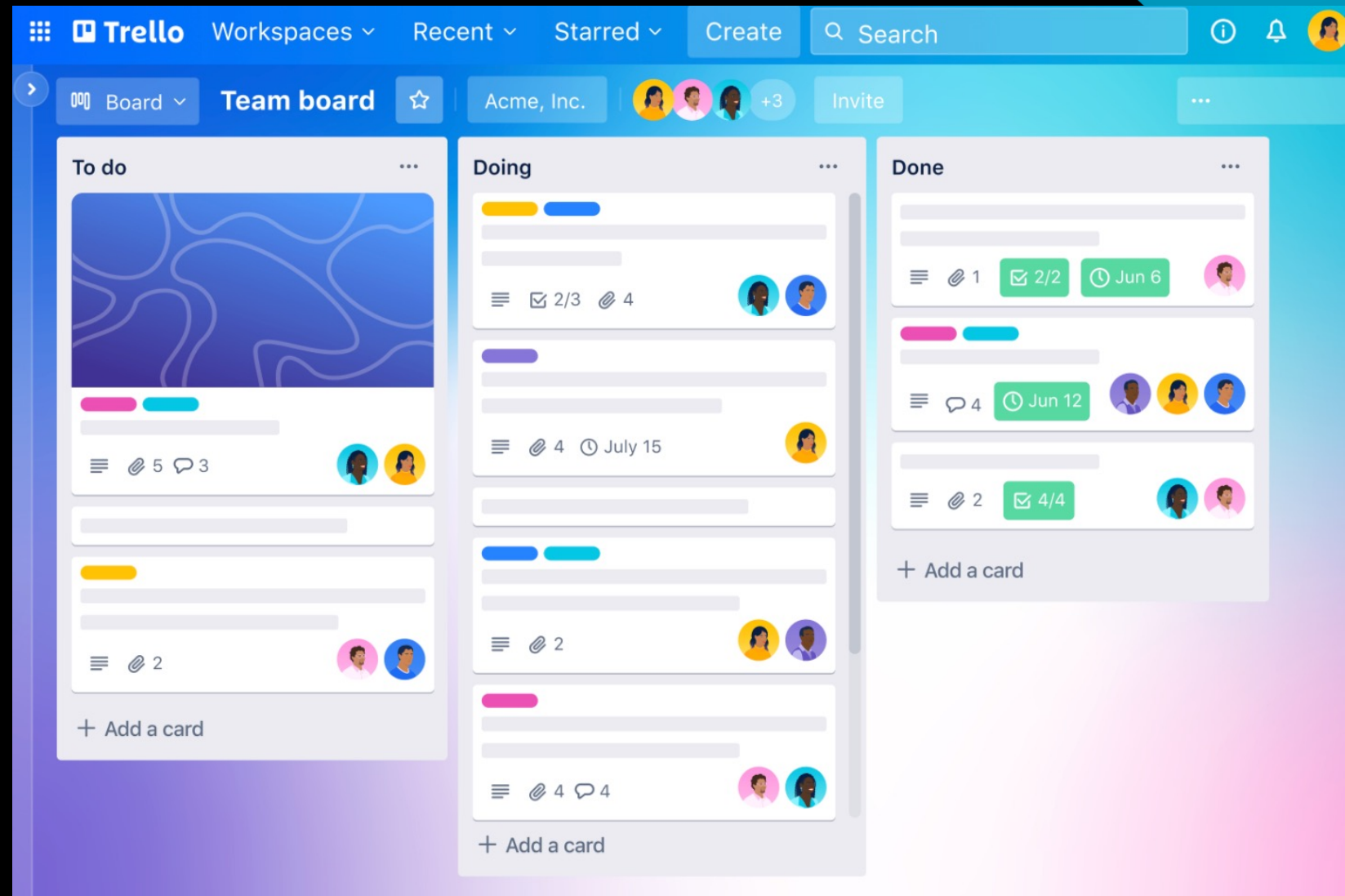
[Enlace](#)



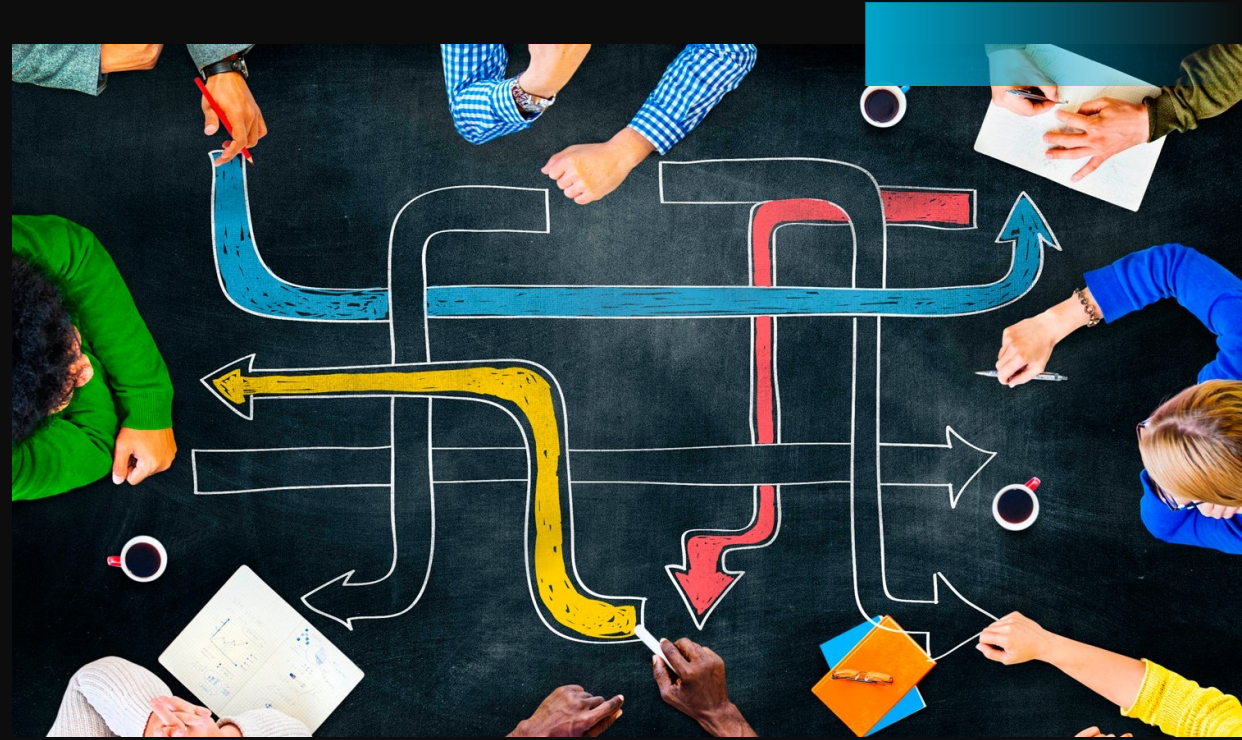
TRELLO

Trello es una plataforma de gestión de proyectos basada en tableros que facilita la colaboración y la organización de tareas.

[Enlace al tablero](#)



“El desarrollo de software no se trata solo de código y algoritmos, sino de personas. La comunicación efectiva y las habilidades humanas sólidas son los cimientos sobre los cuales construimos soluciones exitosas. Desde entender las necesidades del cliente hasta trabajar en equipo y superar obstáculos, la conexión humana impulsa nuestro éxito en este viaje”.



6. CONCLUSIONES

1. Agile y Scrum para la adaptabilidad:

Destacan por su flexibilidad y capacidad de respuesta a cambios, asegurando entregas continuas y adaptativas.

2. Roles clave y colaboración efectiva:

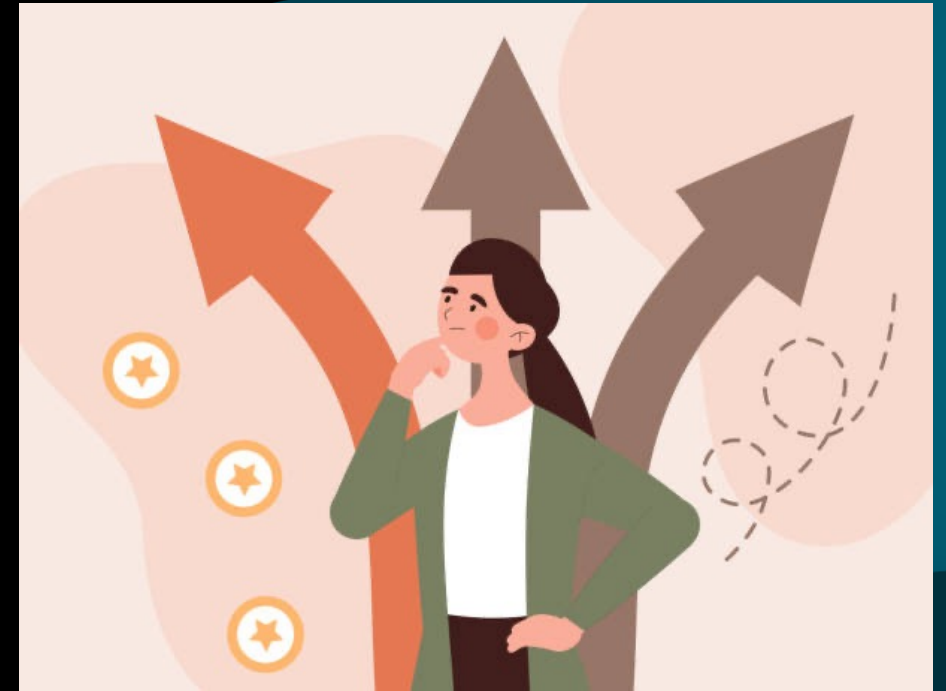
Product Owner, Scrum Master y Development Team son esenciales para una colaboración efectiva y una entrega de valor eficiente.

3. Gestión efectiva de stakeholders:

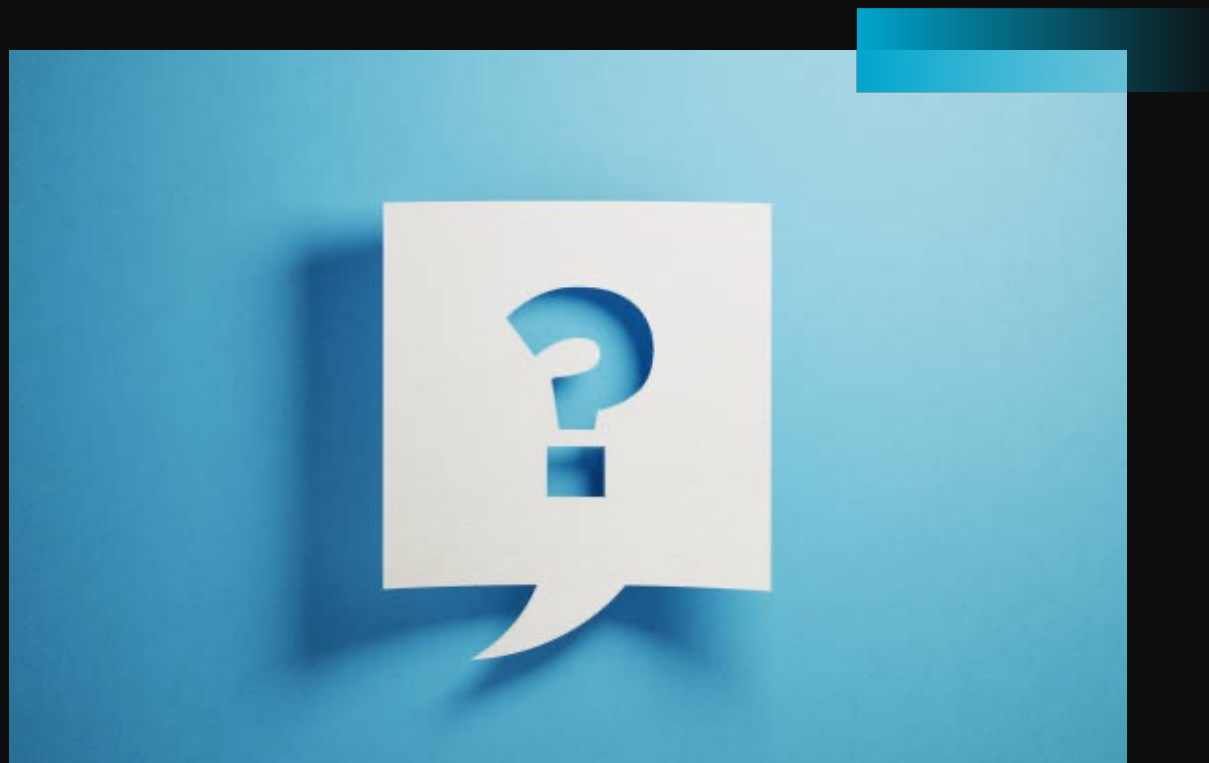
La comprensión y gestión de expectativas de stakeholders son críticas, garantizando la alineación con necesidades reales.

4. Elección contextual entre SDLC y Agile:

La elección depende del contexto; SDLC para estructura y previsibilidad, Agile para entornos dinámicos y flexibilidad.



7. PREGUNTAS Y COMENTARIOS



REFERENCIAS Y RECURSOS

- [Manifiesto ágil](#)
- [Guía de Scrum](#)
- [Kickoff PMI: Agile & Predictive](#)
- [Trello](#)
- [Jira](#)
- [Scrum Foundations Free Certificate](#)
- [Checklist para el desarrollo del proyecto final de curso](#)
- [Material de la sesión](#)

*Tutoriales en Youtube sobre Trello, Jira, Scrum

Gracias

**¡Éxitos con sus
proyectos!**