METODOLOGIAS AFILES

SCRUM: framework

-partimos de la base con que es imposible definir todo el proyecto desde un principio, donde facilita los cambios inesperados en los requisitos.   
Es un marco de trabajo, donde se interactúa directamente con el cliente, teniendo un aprendizaje y ajustes continuos, permitiendo adaptarse con facilidad a los diferentes cambios de los requerimientos del usuario, cambiando las propiedades de lo que se desarrolla gracias a su corto ciclo de entrega.

Roles Principales  
-Product Ouner: Es la representación del cliente dentro del equipo de trabajo, o también denominado ingeniero de requisitos, su función es expresar la necesidad del cliente en el producto backlog. Se encarga de acomodar las propiedades en el Product BackLog. Se encarga de que el equipo entregue primero lo que tiene mas valor para el usuario.

-SCRUM Master: Moderador para que las tareas se lleven a cabo, ademas debe asegurarse que el equipo trabaja ajustándose a las reglas de scrum (no da ordenes, sol sirve para velar por el proyecto y asegurarse que sigan la metodologia)

-Developer Team: El equipo de desarrollo se compone de las personas reponsables de dar cumplimiento a los SPRINT, equipo autogestionado y organizado.

Product BackLog: Es una lista de requerimientos que el cliente desea que se implementen y que la arma el Product Owner. (Lista de todo el trabajo que se debe realizar para completar el Proyecto)  
Sprint Goal => (Se define al principio del sprint y es lo que el equipo desea alcanzar al inicio del sprint {es un objetivo único para cada equipo dentro de scrum})  
Sprin Planning Meeting: Luego del Product Backlog, se lleva a cabo esta reunión donde el Team se pone de acuerdo que tareas del Product Backlog se realizara en el SPRINT. Estas tareas no pueden cambiar en el medio del SPRINT

SPRINT:  
Básicamente es el núcleo de SCRUM, debe ser corto (entre 1 o 4 semanas), donde su objetivo es que el producto de software sea desglosado en pequeñas porciones o iteraciones permitiendo su fácil modificación o adaptación a los requerimientos solicitados.

Grooming = es exclusiva del product ouner

SPRINT: Aquí corresponde el proceso de construcción de la necesidad del cliente divididas en un modulo funcional, o producto incremental. Aquí interveinen el ScrumMaster y el Team Developer, en donde se discuten y se facilitan las necesidades del cliente, además de guiar al equipo sobre los requerimientos elegidos.

Daily Scrum: Son reuniones de no menos de 15 minutos, y son reuniones diarias donde se reúnen el Team Developer y el Scrum Master para dar seguimiento diario a todos los procesos que se están dando dentro del SPRINT.  
Se preguntan: (que hizo ayer, que va a hacer hoy y que problemas tubo)  
Sirve para dar un contexto global del estado del SPRINT

Scrum Board: Se muestran los estados de cada tarea y se coloca en función de ello en una pizarra.

Hay un tablero donde se ve el estado de las tareas para que haya principio de transparencia para que todo el equipo pueda aportar?

Sprint Review: Al final de cada SPRINT se hace una Reunion donde se juntan todos los roles para verificar el cumplimiento del las metas y de los objetivos del Sprint en cuestión para garantizar la entrega del producto.

Sprint Retrospective:Obetivo (mejorar el flujo de trabajo del propio equipo) Al finalizar la entrega del producto se hace una retrospectiva del sprint, para analizar cuales fueron los resultados del sprint anterior para encontrar problemáticas en el proceso y mejoras para aplicar al siguiente SPRINT. Así se repite sucesivamente el proceso hasta tener un nuevo producto funcional.

KANBAN:  
-tablero visual, básicamente es un tablero donde hay un flujo de tareas las cuales se posicionan en una tabla y en función del avance de dicha tarea avanzara sobre las columnas de la tabla.

La tabla se divide en 3 columnas Pendientes, en Porceso o Terminadas, podemos extender este cuadra a tareas bloqueadas o etc, pero la idea es ordenar las tareas según su estado de realización.  
La idea es que todo el equipo vea las tareas de cada uno y pueda saber que tareas se están llevando a cabo.

LEAN:  
Filosofía de trabajo que busca agregar valor, donde su finalizad es la mejora y otpimizacion de un sistema de producción , focalizándose en identificar y eliminar todo tipo de conflictos y optimizar dicho proceso. Basado en la comunicaciones y en el trabajo en equipo

Sus principios son:  
 - Valor del producto: Definir el valor de un producto especifico con la oferta de un precio y un lapso determinado  
 - Identificar la cadena de Valor: Determinar los pasos requeridos suficientes para generar valor al cliente eliminando desperdicios.

- Crear Flujo de Valor: Hacer que todo el proceso fluya de un paso agregándole valor al otro. Partiendo desde el inicio hasta las manos del cliente  
- Sistema Pool: Consiste en producir acorde a la demanda evitando producción innecesaria o tiempo de entrega tardío.

- Perseguir la Perfección: Se basa en la constante agregación de valor, perfeccionando el proceso de producción y eliminando desperdicios, mejorando cada ves mas la productividad, tiempo y costo.

Generación de Valor: Se le dice genera Valor cuando determinada tarea, producto o servicio tienen como único objetivo transformar, con lo cual el cliente se encuentre dispuesto a consumir  
Desperdicio: Todo lo que no agrega valor al producto o que no es esencialmente fundamental para el producto.

Resciordar que hay actividades que no añaden valor al producto pero que son necesarias y su suprecion significaría en un fallo del producto final