Programación extrema

Este [método](http://www.monografias.com/trabajos11/metods/metods.shtml) es típicamente atribuido a Kent Beck, Ron Jeffries y Ward Cinningham. El [objetivo](http://www.monografias.com/trabajos16/objetivos-educacion/objetivos-educacion.shtml) de Xp son [grupos](http://www.monografias.com/trabajos11/grupo/grupo.shtml) pequeños y medianos de [construcción](http://www.monografias.com/trabajos35/materiales-construccion/materiales-construccion.shtml) de [software](http://www.monografias.com/Computacion/Software/) en donde los requisitos aún son muy ambiguos, cambian rápidamente o son de alto [riesgo](http://www.monografias.com/trabajos13/ripa/ripa.shtml). Xp busca la satisfacción del [cliente](http://www.monografias.com/trabajos11/sercli/sercli.shtml) tratando de mantener durante todo el tiempo su confianza en el [producto](http://www.monografias.com/trabajos12/elproduc/elproduc.shtml). Además, sugiere que el lugar de [trabajo](http://www.monografias.com/trabajos34/el-trabajo/el-trabajo.shtml) sea una sala amplia, si es posible sin divisiones (en el centro los programadores, en la periferia los equipos individuales). Una ventaja del espacio abierto es el incremento en la comunicación y el proporcionar una agenda [dinámica](http://www.monografias.com/trabajos34/cinematica-dinamica/cinematica-dinamica.shtml) en el entorno de cada [proyecto](http://www.monografias.com/trabajos12/pmbok/pmbok.shtml).

## *Actividades de Xp*

**Codificar**

Es necesario codificar y plasmar nuestras ideas a través del [código](http://www.monografias.com/trabajos12/eticaplic/eticaplic.shtml). En programación, el código expresa la [interpretación](http://www.monografias.com/trabajos37/interpretacion/interpretacion.shtml) del problema.

**Hacer pruebas**

Las pruebas nos indican que nuestro trabajo funciona, cuando no podemos pensar en ninguna prueba que pudiese originar un fallo en nuestro [sistema](http://www.monografias.com/trabajos11/teosis/teosis.shtml), entonces habremos acabado por completo.

**Escuchar**

Tenemos que escuchar a nuestros clientes cuáles son los [problemas](http://www.monografias.com/trabajos15/calidad-serv/calidad-serv.shtml#PLANT) de su negocio, debemos de tener una escucha activa explicando lo que es fácil y difícil de obtener, y la realimentación entre ambos nos ayudan a todos a entender los problemas.

**Diseñar**

El [diseño](http://www.monografias.com/trabajos13/diseprod/diseprod.shtml) crea una [estructura](http://www.monografias.com/trabajos15/todorov/todorov.shtml#INTRO) que organiza la [lógica](http://www.monografias.com/trabajos15/logica-metodologia/logica-metodologia.shtml) del sistema, un buen diseño permite que el sistema crezca con cambios en un solo lugar

**METODOLOGÍA SCRUM**

SCRUM es un modelo de referencia que define un conjunto de prácticas y roles, y que puede tomarse como punto de partida para definir el proceso de desarrollo que se ejecutará durante un proyecto. Los roles principales en Scrum son el *ScrumMaster*, que mantiene los procesos y trabaja de forma similar al director de proyecto, el *ProductOwner*, que representa a los *stakeholders* (interesados externos o internos), y el *Team* que incluye a los desarrolladores.

Scrum es una metodología ágil y flexible para gestionar el desarrollo de software, cuyo principal objetivo es maximizar el retorno de la inversión para su empresa (ROI). Se basa en construir primero la funcionalidad de mayor valor para el cliente y en los principios de inspección continua, adaptación, auto-gestión e innovación.

**METODOLOGIA KANBAN**

Actualmente, el término **Kanban** ha pasado a formar parte de las llamadas **metodologías ágiles**, cuyo objetivo es gestionar de manera general cómo se van completando las tareas. Kanban es una palabra japonesa que significa “tarjetas visuales”, donde Kan es “visual”, y Ban corresponde a “tarjeta”.

Las principales ventajas de esta metodología es que es **muy fácil de utilizar, actualizar y asumir por parte del equipo**. Además, destaca por ser **una técnica de gestión de las tareas muy visual**, que permite ver a golpe de vista el estado de los proyectos, así como también pautar el desarrollo del trabajo de manera efectiva.

**CONCLUSION-.** En conclusión alas metodologías podemos decir que estas herramientas son de gran ayuda en la elaboración de proyectos y la gestión de nuevos productos ya que cada ves representan un porcentaje más importante en el volumen de negocio de las empresas.

Glenida Vega

Oscar Quispe

David Mamani

Mariana Villca

Edgar Michaga