

Información tomada de la página:

<https://comunidad.iebschool.com/rnemtz/2013/05/16/introduccion-al-desarrollo-del-software/>

## Introducción al Desarrollo del Software

El desarrollo del software puede ser un tema bastante complejo si así lo queremos, este día vamos a tratar de reducir esta complejidad a algo comprensible en unas líneas.

Al momento de definir software podríamos verlo como una herramienta que nos sirve para agilizar nuestro trabajo, en los juegos que usamos en *Facebook*, las aplicaciones de nuestro *smartphone*, todo lo que usamos en la computadora fue creado por un equipo de desarrollo, pequeño, grande, distribuido o local, pero la pregunta que nos plantearemos es: ***Que hay detrás de este herramienta, como se construyo esta aplicación*** Es claro que hay un gran trabajo detrás de cada botón, detrás de cada información que mandamos a guardar.

Como todo proyecto el software tiene un ciclo para desarrollarse y consta de una serie de pasos que se van completando en diferentes tiempo; este ciclo de desarrollo de software depende directamente de la metodología que utilizamos para este desarrollo, y no es mas que una serie de pasos/tareas que tenemos que seguir como en cualquier otro proyecto, no hay nada escondido, nada mágico excepto la gran mente del equipo de desarrollo y las creaciones para tener una experiencia única al utilizar la aplicación o el paquete de software.

Antes de entrar en mas detalle, debemos mencionar que las metodologías para el desarrollo del software es independiente de la tecnología que usemos para el desarrollo del mismo.

Dentro de los ciclos mas conocidos se utilizan: ***waterfall, test driven development, agile methodologies***, el día de hoy describiremos **scrum** que pertenece a las metodologías ágiles.

Que es el Scrum como metodología?

Scrum como metodología simplifica el desarrollo y la interacción con el cliente o usuario final al tener ciclos cortos de entrega de pequeñas funciones del software en general.



## Proceso

Scrum define varios conceptos para el manejo de su metodología de los cuales definiremos los mas importantes a continuación:

- **Sprint.** El corazón de esta metodología donde cerramos ciclos de 2 a 4 semanas normalmente, en este ciclo, hay tareas planeadas para su desarrollo y entrega en este corto periodo de tal manera que al final de cada ciclo existe una entrega de una pequeña parte y el cliente esta siempre viendo avances.
- **Backlog.** Es la lista de tareas que tenemos planeadas para el ciclo completo del desarrollo del software, la clave esta en desacoplar cada una de las tareas en su mas mínima expresión.
- **Scrum Master.** Es la persona que esta encargada del equipo de desarrollo, planear tareas y llevar su revisión diaria, podría verse como el Administrador del Proyecto que a su vez esta en contante comunicación con los clientes (StakeHolders)
- **Standup Meeting.** Otro punto importante de esta metodología es el uso de juntas diarias muy cortas (10 -15 min) donde cada miembro del equipo comparte que hizo el día anterior, que hará el día actual y si hay algún problema que lo este deteniendo

El ciclo comienza haciéndose una planeacion de las tareas que pueden ser capaces de tener listas dentro de las 2 a 4 semanas que dura el sprint. En este ciclo el desarrollo debe de ser completo, incluye la programación del código la fase de pruebas, y finalmente la entrega del paquete nuevo al cliente.

El numero de ciclos dependerá que tan grande sea nuestro **backlog**, es decir que tantas tareas hay por hacer en el paquete de software que tenemos que entregar.

Uno de los puntos preferidos por los clientes es que la metodología permite que el cliente pueda hacer cambios al software en medio de su desarrollo, este es un punto importante ya que las empresas actuales están en constante cambio y sus procesos cambian día a día.

Vídeo de introducción a esta metodología, bastante bien explicado y fácil de entender.

<http://www.youtube.com/watch?v=XU0lIRItyFM>

El utilizar una metodología para el desarrollo de nuestras aplicaciones asegura el éxito de tenerla en tiempo y presupuesto, es importante para los clientes y para los administradores de proyecto siempre estar enterados en que fase del proyecto están actualmente y tomar acciones inmediatas en caso de una desviación.

Para complementar esta metodología hay muchas herramientas de uso libre y con licencias de propietarios, que nos sirven para llevar el control de las tareas y tener los reportes generales de la información que necesitamos.

Ejemplos:

<http://kunagi.org/>

<http://www.scrumdo.com/>

<http://sprintometer.com/>

<http://www.icescrum.org/>

Espero les haya servido de ayuda y para limpiar un poco el concepto que podemos tener del desarrollo del software, no se olviden de dejar algún comentario o pregunta si pasan por aquí.