

## I » ¿Cuál fue la necesidad de la creación de las metodologías ágiles?

Las metodologías ágiles surgieron como una necesidad de adaptar los procesos de desarrollo de software a las necesidades cambiantes del mercado, permitiendo mayor flexibilidad y adaptabilidad.

## II » ¿Qué recordás del manifiesto que se menciona?

El manifiesto ágil es un documento que establece los valores y principios fundamentales de las metodologías ágiles, como la priorización de la satisfacción del cliente, el trabajo en equipo y la respuesta a los cambios.

## III » ¿Qué problemática se presenta sobre la temporización del proyecto realizado con una metodología tradicional?

Una problemática que se presenta en la temporización de proyectos con metodologías tradicionales es que los requisitos y las necesidades del cliente pueden cambiar a medida que avanza el proyecto, lo que puede llevar a retrasos y malgasto de recursos.

## IV » ¿Se pueden realizar cambios en cualquier etapa del desarrollo? Justifique.

En las metodologías ágiles, se pueden realizar cambios en cualquier etapa del desarrollo, ya que se basan en la colaboración constante entre el equipo de desarrollo y el cliente.

## V » En el video se menciona Scrum ¿cómo se define?

Scrum es un marco de trabajo para abordar problemas complejos adaptativos, a la vez que se entregan productos de máximo valor posible productiva y creativamente. Se basa en la teoría de control de procesos empírica o empirismo, asegurando que el conocimiento procede de la experiencia y de tomar decisiones basándose en lo que se conoce.

## VI » ¿En qué se basan principalmente las metodologías ágiles?

Las metodologías ágiles se basan principalmente en la colaboración constante entre el equipo de desarrollo y el cliente, la entrega de valor en cortos períodos de tiempo y la adaptación a los cambios.

## VII » ¿Qué diferencia se menciona sobre los entregables entre metodología ágil y tradicional?

Una diferencia entre los entregables de las metodologías ágiles y tradicionales es que en las metodologías ágiles, los entregables son incrementales y se entregan en cortos períodos de tiempo, mientras que en las metodologías tradicionales, los entregables suelen ser finales y entregados al final del proyecto.

## VIII » ¿Qué problemática se menciona sobre Scrum?

Una problemática que se menciona sobre Scrum es que, si no se realiza correctamente, puede llevar a una sobrecarga de reuniones y a una falta de claridad en los objetivos del equipo.

## IX » ¿Qué se realiza en la retrospectiva?

En la retrospectiva, el equipo de desarrollo reflexiona sobre cómo ser más eficaz, para después afinar y ajustar su comportamiento en consecuencia.

## X » ¿Rol del Scrum master o qué hace el Scrum master?

El rol del Scrum Master es el de promover y apoyar Scrum, ayudando a todos a entender la teoría, prácticas, reglas y valores de Scrum, guiando al equipo de desarrollo en ser autoorganizado y multifuncional, eliminando impedimentos para el progreso del equipo de desarrollo y liderando el proceso de mejora continua.



## **Reglas de la empresa.**

- 1- El coordinador no puede ser sacado del grupo de forma directa.
- 2- Para sacar al subcoordinador se debe tener el voto a favor del coordinador obligatorio.
- 3- Para cambiar al coordinador por el subcoordinador se deben tener todos los votos y también la firma del profesor Gabriel Barboza.
- 4- Cuando alguien quiera modificar o añadir una nueva regla deberá hacerlo en una asamblea, se debe votar a favor por unanimidad y por parte de todos los integrantes para que la regla sea modificada.
- 5- Las penalizaciones van desde un trabajo exitoso obligatorio (regla 7) hasta una amonestación (regla 6).
- 6- Cada integrante del grupo (ni coordinador ni subcoordinador) como máximo puede recibir 3 amonestaciones, ante la tercera amonestación se convoca a una asamblea con el profesor de Gestión, Gabriel Barboza.
- 7- En todo momento debe existir respeto y compromiso por parte de todos los participantes, quienes no lo acaten deberán ser penalizados.
- 8- Un trabajo exitoso obligatorio es cuando un integrante del grupo es obligado a terminar un trabajo de forma exitosa.
- 9- Cuando se penaliza a un integrante se debe realizar una asamblea para decidir cuál será la penalización.
- 10.1- Después de cada asamblea para penalizar se tienen 72 horas hábiles para concretar la fecha de finalización de la penalización.
- 10.2- Si un integrante no realizó las tareas asignadas por penalizaciones a tiempo se notificará al Profesor de Gestión, Gabriel Barboza y después de 24 horas hábiles se deberá realizar una asamblea para decidir.
- 11- Si un integrante no llega en un lapso de 10 minutos del comienzo de la asamblea se penalizará y en la misma asamblea se decidirá la penalización. La penalización común en este caso será pedir al integrante que lleve merienda la siguiente clase.
- 12- Ningún integrante puede dar a conocer ningún dato sobre el proyecto a nadie, ante esta falta se amonestará de forma automática.

# **I.S.B.O**



13- Se debe aceptar las decisiones tomadas por el grupo.

14- Medios de comunicación oficiales:

- a) grupo de WhatsApp
- b) grupo de Discord
- c) Trello

14.1- Medios de asamblea oficiales:

- a) Zoom

14.2- Obligatoriamente cada integrante debe tener instaladas en su teléfono las siguientes aplicaciones:

- a) WhatsApp
- b) Discord
- c) Zoom
- d) Trello

15- Cada integrante debe utilizar todos los días el medio de comunicación (a).

16- Todas las grandes decisiones deben ser tomadas en grupo.

17- Cuando un integrante termina sus tareas asignadas está obligado a tomar y pedir nuevas tareas.

18- Obligatoriamente se debe realizar una asamblea para ver el progreso por cada semana, Sábados, Domingos o Lunes.

19- Cada mes (entre 28 y 34 días) se debe realizar una asamblea mensual para ver qué metas se deben establecer.



## **Esquema de Organización Empresarial**

Nuestra empresa esta organizada en estos tres niveles que puede verse de la siguiente manera:

### **Nivel Operativo**

- Producción de bienes y servicios
- Entrega de bienes y servicios

### **Nivel Gerencial**

- Planificación de la empresa
- Control de la empresa

### **Nivel Estratégico**

- Dirección a largo plazo de la empresa
- Toma de decisiones estratégicas

**I.S.B.O.**

## **Nombre la Empresa:**

Imagine All Tech.

## **Nombre de los integrantes:**

Lucas Baz, Franco Behn, Nicolas Nuñez, Fabricio Jordan.

## **Roles de los integrantes.**

**Fabricio Jordan.**

- Coordinador.

**Franco Behn:**

- Subcoordinador.

**Lucas Baz:**

- Integrante.

**Nicolas Nuñez:**

- Integrante.

## Diagrama Kanban e implementación.



### Visión

¿Cuál es su motivación para crear una nueva solución?  
¿Qué cambio positivo debería provocar?

Producto adaptable a las necesidades del consumidor.  
Automatización de las competencias.



### Grupo Objetivo (target)

¿A qué mercado o segmento se dirige la solución?  
¿Quiénes son los beneficiarios objetivo?

Torneo de  
Kata.

Confederación  
Uruguaya de  
Karate.



### Necesidades

¿Qué problema se busca resolver?  
¿Qué beneficio proporciona?

Baja  
tecnología.

La digitalización.



### Producto/Proceso/Servicio

¿Qué Producto/Proceso/Servicio se creará y/o modificará?  
¿Qué lo hace destacar?

Sistema informático  
para competiciones  
Katas.

Accesibilidad y  
transparencia.



### Objetivos de Negocio

¿Cómo va a beneficiar esta iniciativa a la empresa?  
¿Cuáles son los objetivos de Negocio?

Nos dará a  
conocer.

Conseguir  
un sistema.



### Competidores

¿Quiénes son sus principales competidores?  
Cuáles son sus fortalezas y debilidades?

Otras empresas.

Perseverancia y  
compromiso.  
Poca preparación y baja  
profesionalización.



### Flujos de ingresos y/o beneficios

¿Cuánto ingreso planeas ganar en un periodo determinado?  
¿Qué beneficios se obtendrá?

Se gana:  
Experiencia y  
conocimiento.



### Estructura de costos

¿Cuánto planea gastar en el desarrollo y elaboración de la solución durante un periodo determinado?

Se gastará el tiempo  
necesario para cumplir  
dicho objetivo.



### Canales

¿Cómo vas a llegar a tus clientes?  
¿Existen los canales hoy?

Reuniones  
mensuales

Si