

# Introducción a metodologías ágiles y Scrum

DigitalHouse >  
Coding School

# Índice

1. [Metodologías de cascada](#)
2. [Metodologías ágiles](#)
3. [Scrum](#)

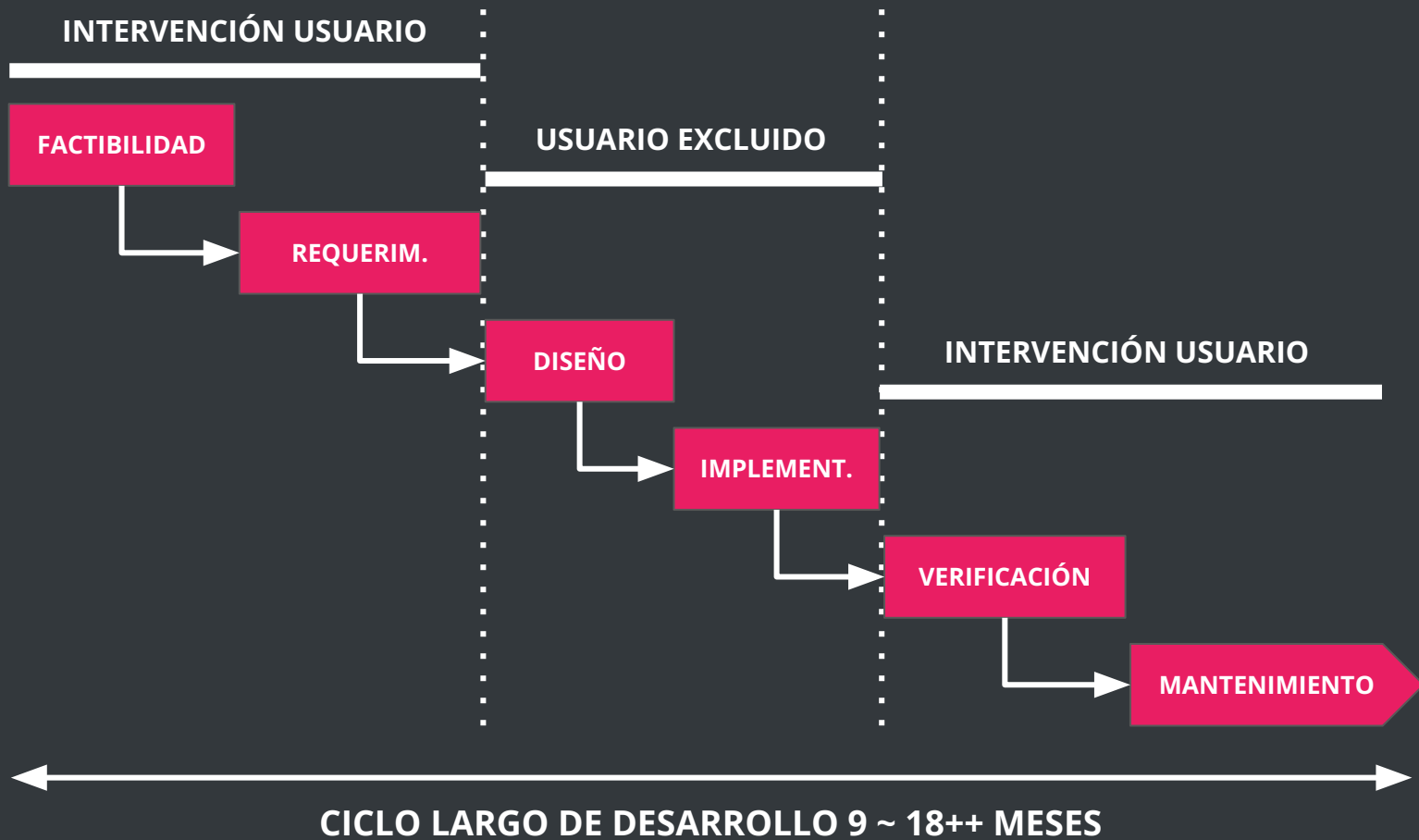
# 1 | Metodologías de cascada

# Breve historia

En **1970** Winston Royce publica un **artículo** sobre las metodologías secuenciales o de cascada.

En **1985** el **Departamento de Defensa de EEUU** hace obligatoria la implementación de la metodología para sus proyectos.

**A partir de ese momento**, la metodología de cascada se populariza hasta convertirse en un **estándar mundial** para el desarrollo de software.



# Lo bueno



## **Procesos mecánicos**

Funcionan muy bien para procesos donde no hay incertidumbre.



## **Fases y costos**

Al encontrarse con procesos mecánicos en terrenos con baja incertidumbre, las fases y los costos están bien calculados.

# Lo malo



## **Cambios**

Tienen poca capacidad de adaptación a los cambios de requerimiento.



## **Requerimientos**

Deben conocerse todos los requerimientos desde el momento cero del proyecto.



## **Retrasos**

Al estar tan marcada cada etapa, si una se retrasa, traslada el retraso a la próxima y a todas las demás consecutivamente.

A scene from the animated show 'SpongeBob SquarePants' set in Krusty the Clown's restaurant. Squidward Tentacles is sitting in a small white boat with a red hull, looking stressed with his hand to his face. A green sign hanging from the ceiling reads 'ORDER HERE'. SpongeBob SquarePants is standing in a large blue doorway, smiling broadly. He is holding a hamburger on a plate in his right hand and a spatula in his left. He is wearing his signature yellow square pants, white shirt, red tie, and a blue cap with an anchor. The background shows the interior of the restaurant with a green floor and a blue wall.

Todo esto funciona  
bien en un mundo ideal



A scene from the animated show 'SpongeBob SquarePants' depicting a dark, ominous restaurant. The background is a dark, metallic-looking structure with a large, grumpy green monster hanging from the ceiling. To the left, a green tentacle-like monster is visible. In the center, SpongeBob SquarePants is running towards the viewer with a wide-eyed, screaming expression, his arms raised in a panic. To his right, another green monster is running away from him. In the background, there are signs that read 'ORDER HERE' and 'KEY CLUB'. The floor is dark and reflective, with a small puddle of green liquid. The overall atmosphere is dark and scary, contrasting with the bright, cheerful character of SpongeBob.

# La realidad es un tanto diferente...

# 2 | Metodologías ágiles

# Breve historia

Con el correr de los años se hizo evidente que las metodologías secuenciales no estaban produciendo buenos resultados.

Como resultado, durante la **década del 1990** surgieron diversas **metodologías ágiles** de desarrollo, como Scrum, XP, FDD, Crystal.

En **1994** se publica el **Reporte del caos**, donde se demostró que de cada 10 proyectos, menos de 2 llegaban a su fin o cumplían con la planificación original.

En el año **2001**, muchos de los impulsores de las diferentes metodologías mencionadas anteriormente se pondrían de acuerdo en lo que hoy se conoce como el **Manifiesto Ágil**.

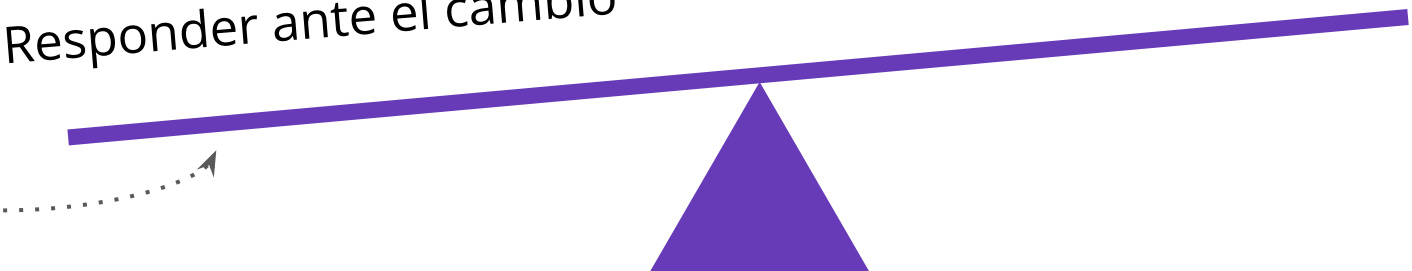
# El manifiesto ágil

Un compromiso público para conseguir mejores formas de trabajo y ayudar a otros a implementarlas.

Personas e interacciones  
Software funcional  
Colaboración con el cliente  
Responder ante el cambio

Procesos y herramientas  
Documentación compleja  
Apego a contratos  
Seguimiento de un plan

valores con  
mayor peso



# 3 | Scrum

A group of famous actors, including George Clooney, Brad Pitt, Matt Damon, and others, are gathered around a poker table. They are dressed in formal attire, and the scene is set in a dimly lit room, suggesting a high-stakes poker game. The actors are looking at the camera with serious expressions, and the text "Miembros de un equipo de Scrum" is overlaid on the image.

# Miembros de un equipo de Scrum





## PRODUCT OWNER

Representa la **voz del cliente**. Es quien toma las decisiones finales del producto.

Se asegura de que el equipo **trabaje de forma adecuada** desde la perspectiva del negocio.

**Escribe historias** de usuario, las **prioriza**, y las coloca en el Product Backlog.



# SCRUM MASTER

Es un **facilitador**.

**Responsable** de controlar el tiempo, las conversaciones y el proceso en general.

Ayuda a **eliminar obstáculos**.

Actúa como **protección entre el equipo y distracciones**.

Comprueba que cada miembro del equipo **utilice sus habilidades únicas para el éxito** del equipo.

No es el jefe del equipo.



A photograph of two men looking out of the open rear door of a white van. The man on the left is wearing glasses and a dark jacket, and the man on the right is also wearing glasses and a dark jacket. They are both looking towards the camera. The background is dark and out of focus.

# EQUIPO TÉCNICO

100% dedicado a **entregar el producto.**

**Horizontal.**

**Autoorganizado.**

**Multidisciplinario.**

Trabajan codo a codo creando un **ambiente colaborativo.**

De **5 a 9** personas.



# STAKEHOLDERS

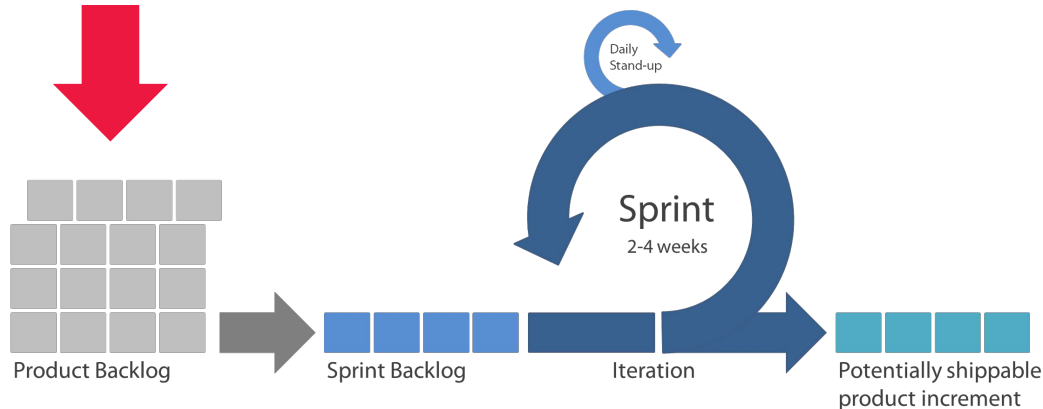
Los stakeholders son todas aquellas personas que **utilizarán, o de alguna manera serán afectadas, por nuestro producto o servicio.**



# Documentos de Scrum

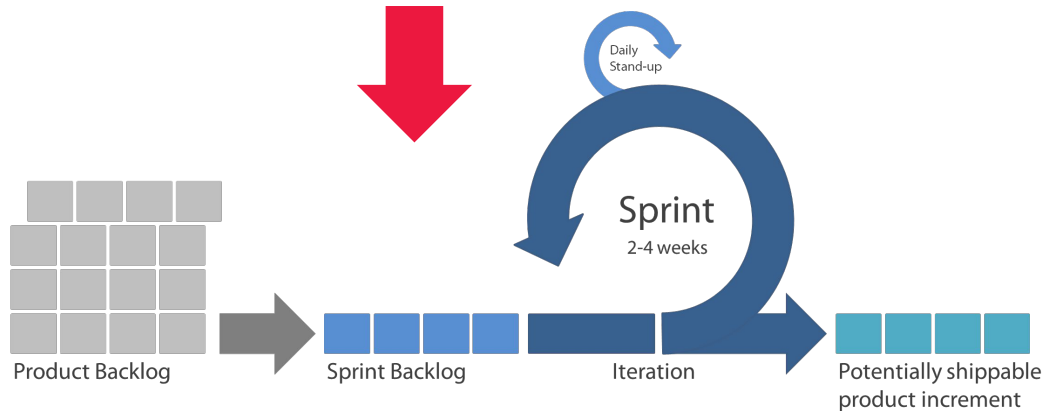
# El backlog del producto

- Es el conjunto de todos los requisitos del proyecto.
- Contiene descripciones genéricas de funcionalidades deseables, priorizadas según su retorno de inversión (ROI).
- Representa la totalidad de lo que va a ser construido.



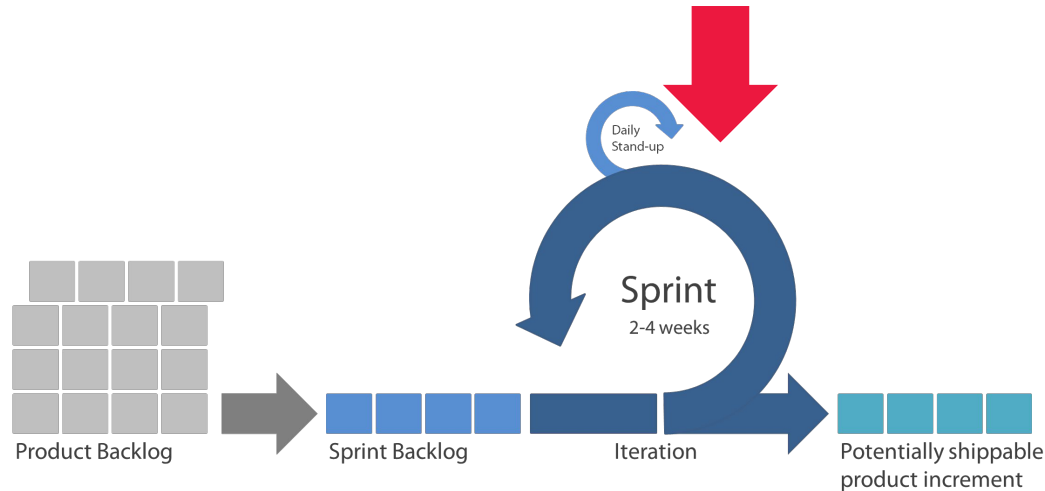
# El backlog del sprint

- Es el subconjunto de requisitos que serán desarrollados durante el sprint actual.



# El sprint

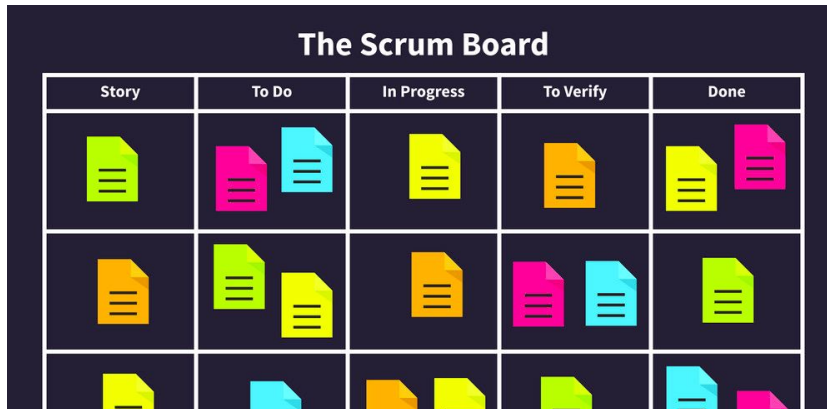
- El Sprint es el período en el cual se lleva a cabo el trabajo en sí.
- Su duración es constante y definida por el equipo.





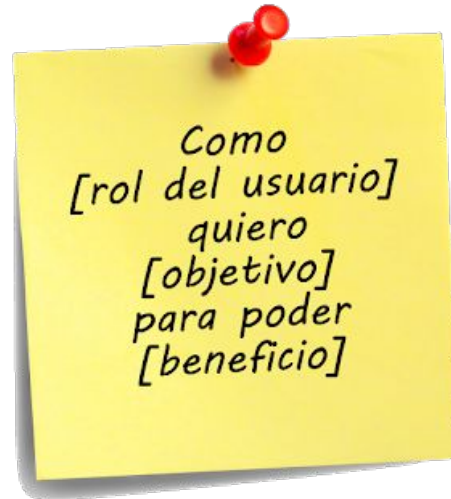
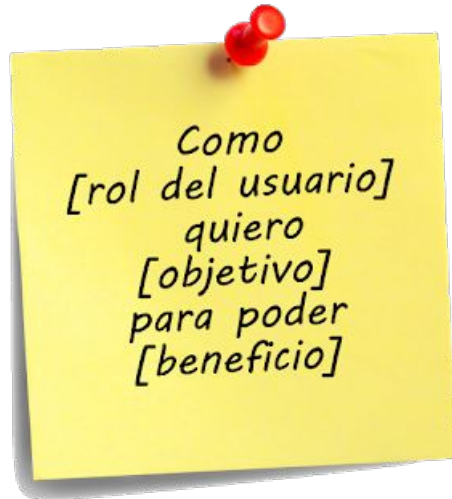
# El tablero de tareas

- Story: historias de usuario que originaron las tareas.
- To Do: las tareas a realizar en el sprint.
- En progreso: las tareas en curso en este sprint.
- A verificar: tareas listas que requieren verificación.
- Terminadas: tareas listas y verificadas (criterios de aceptación)



# Las historias de usuario (*user story*)

- Se definen en base a la empatía.
- Deben ser específicas de acuerdo a la prioridad.
- Deben tener criterios de aceptación.





# Ceremonias de Scrum



# Planificación

- Se define el trabajo a realizarse durante el sprint.
- Se realiza con el equipo completo.
- Se identifica cuánto esfuerzo es probable que se tenga que invertir en cada tarea que se proponga.
- Suele tener una duración máxima de 8 hrs para un sprint de 1 mes.



# Stand-up / Scrum Daily

- Reunión diaria que se realiza con todos los participantes de pie.
- Dura como máximo unos 15 minutos.
- Cada integrante responde 3 preguntas claves:
  - ¿Qué hice ayer?
  - ¿Tuve impedimentos para lograr mis objetivos?
  - ¿Qué voy a hacer hoy?



# Demo / Revisión

- Se revisa el trabajo que fue completado y el que no.
- Se presenta el trabajo completado a los stakeholders (cliente).
- El trabajo incompleto no se puede mostrar.
- Suele tener una duración máxima de 4 hrs para un sprint de 1 mes.



# Retrospectiva

- El equipo deja sus impresiones respecto al sprint recién superado.
- El propósito es realizar la mejora continua del proceso y del equipo.
- La duración es de 4 horas fijas para un sprint de 1 mes.



DigitalHouse>  
Coding School