

Metodologías Ágiles

Las metodologías ágiles surgieron como una respuesta a varios problemas que existían en el desarrollo de software tradicional, principalmente asociado al modelo en cascada.

Problemas y cómo las metodologías ágiles los abordaron:

Falta de Flexibilidad y Adaptabilidad:

- **Problema:** Los métodos tradicionales, como el modelo en cascada, seguían un enfoque secuencial y rígido. Una vez que se completaba una fase (por ejemplo, el diseño), no se volvía atrás, lo que hacía difícil adaptarse a cambios en los requisitos del cliente o en el entorno del proyecto.
- **Solución Ágil:** Las metodologías ágiles promueven la adaptación constante mediante ciclos de desarrollo cortos (sprints) y retroalimentación continua. Esto permite realizar ajustes a medida que cambian las necesidades del cliente.

Plazos de Entrega Largos:

- **Problema:** En el desarrollo tradicional, el software se entregaba al final del proyecto, lo que podía tomar meses o incluso años. Esto significaba que el cliente no veía resultados tangibles durante largos periodos, y cualquier problema solo se identificaba al final.
- **Solución Ágil:** En Agile, se entregan versiones funcionales del software de manera frecuente (cada 2-4 semanas), lo que permite al cliente ver el progreso y dar su opinión desde el principio.

Comunicación Inadecuada entre Equipos y con el Cliente:

- **Problema:** Los proyectos tradicionales a menudo sufrían de mala comunicación entre los diferentes equipos (desarrollo, pruebas, gestión) y con el cliente, lo que resultaba en malentendidos y expectativas no cumplidas.

- **Solución Ágil:** Las metodologías ágiles fomentan una comunicación constante y directa entre todos los miembros del equipo y con el cliente, mediante reuniones diarias (scrum), revisiones al final de cada sprint, y una colaboración continua

Exceso de Documentación:

- **Problema:** El desarrollo tradicional a menudo requería una cantidad excesiva de documentación antes de iniciar el desarrollo real, lo que consumía tiempo y recursos sin garantizar que se capturaran correctamente los requisitos.
- **Solución Ágil:** Agile prioriza el software funcional sobre la documentación extensiva. La documentación sigue siendo importante, pero no es el enfoque principal; se escribe solo lo necesario para guiar el desarrollo y mantener al equipo alineado.

Bajo Enfoque en la Satisfacción del Cliente:

- **Problema:** En los métodos tradicionales, la satisfacción del cliente no siempre era la prioridad principal, ya que el enfoque estaba en cumplir con los requisitos iniciales definidos al principio, que podían cambiar con el tiempo.
- **Solución Ágil:** La satisfacción del cliente es un pilar fundamental en Agile. El cliente está involucrado en cada iteración y su retroalimentación se integra continuamente, asegurando que el producto final cumpla con sus expectativas y necesidades reales.

Gestión del Riesgo Ineficiente:

- **Problema:** En los enfoques tradicionales, los riesgos a menudo se identificaban demasiado tarde en el ciclo de desarrollo, cuando era costoso y difícil resolverlos.
- **Solución Ágil:** Agile permite una gestión del riesgo más efectiva al dividir el proyecto en pequeños incrementos y evaluar los riesgos al inicio de cada sprint. Esto permite abordar los problemas potenciales de manera temprana y ajustar el rumbo del proyecto rápidamente.

La metodología Scrum

Tiene su origen en el desarrollo de software y fue ideada por Jeff Sutherland y Ken Schwaber a principios de la década de 1990.

El término "Scrum" proviene del rugby, donde un equipo trabaja de manera conjunta para avanzar el balón. Este concepto fue adaptado al desarrollo de software para representar un enfoque donde los equipos colaboran para alcanzar un objetivo común. La idea del término fue inspirada por un artículo de 1986 en la revista Harvard Business Review titulado "The New New Product Development Game" de Hirotaka Takeuchi y Ikujiro Nonaka, que describía un enfoque más holístico y flexible para la gestión de equipos en el desarrollo de productos.

Jeff Sutherland, un ex piloto de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos y experto en desarrollo de software, utilizó sus conocimientos en gestión de proyectos para crear un enfoque más efectivo que los métodos tradicionales. En 1993, junto con su equipo en Easel Corporation, comenzó a experimentar con lo que eventualmente se convertiría en Scrum. Por su parte, Ken Schwaber, desarrollador de software con experiencia en métodos iterativos, colaboró con Sutherland para refinar y formalizar las ideas detrás de Scrum.

En 1995, Sutherland y Schwaber presentaron oficialmente Scrum en la conferencia OOPSLA (Object-Oriented Programming, Systems, Languages & Applications), donde detallaron el marco de trabajo y los principios que habían estado desarrollando y probando en sus proyectos.

Posteriormente, Schwaber y Mike Beedle (otro pionero en Agile) publicaron un libro titulado "Agile Software Development with Scrum" en 2001, que ayudó a popularizar Scrum en la comunidad de desarrollo de software. Ese mismo año, Sutherland y Schwaber estuvieron entre los firmantes del "Manifiesto Ágil", un documento que reunió a varios expertos en desarrollo de software para establecer los principios fundamentales de las metodologías ágiles, con Scrum como uno de los marcos más destacados.

Desde entonces, Scrum ha evolucionado y se ha adaptado para ser utilizado en una amplia gama de industrias más allá del desarrollo de software, convirtiéndose en uno de los marcos ágiles más utilizados en el mundo. Su simplicidad y efectividad han permitido que Scrum proporcione una estructura clara para la colaboración y la entrega continua de valor en proyectos complejos.