



Título del Documento

[Nombre del primer alumno]

[Nombre del segundo alumno]

[Nombre del tercer alumno]

[Nombre de la Universidad]

Facultad de [nombre de la facultad]

Carrera de [nombre de la carrera]

Correo electrónico de autor

Correo electrónico de autor

Correo electrónico de autor

Abstract. Resumen hasta 200 palabras.

Keywords: Máximo 5 palabras claves.

Índice

1 Metodologías ágiles (Agilismo)	1
2 Manifiesto ágil, XP y Scrum	1
2.1 Historia del agilismo	1
2.2 El manifiesto ágil	1
2.3 eXtreme Programming	1
2.4 Scrum	1
Referencias	1

1 Metodologías ágiles (Agilismo)

2 Manifiesto ágil, XP y Scrum

2.1 Historia del agilismo

2.2 El manifiesto ágil

2.3 eXtreme Programming

2.4 Scrum

sa

Referencias

- Beck, K. (2003). *Test-driven development: by example*. Addison-Wesley.
- Beck, K., & Andres, C. (2005). *Extreme programming explained: embrace change* (2nd ed). Addison-Wesley.
- Beck, K., Beedle, M., van Bennekum, A., Cockburn, A., Cunningham, W., Fowler, M., Grenning, J., Highsmith, J., Hunt, A., Jeffries, R., Kern, J., Marick, B., Mellor, S., Schwaber, K., Sutherland, J., & Thomas, D. (2001). Manifesto for Agile Software Development. <https://agilemanifesto.org/>
- Boral, S. (2016). *Ace the PMI-ACP® exam*. Apress. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2526-4>
- Gill, A., & Henderson-Sellers, B. (2006). Comparative evaluation of XP and scrum using the 4d analytical tool (4-DAT). *Proceedings of the European and Mediterranean Conference on Information Systems, EMCIS 2006*.
- McKenna, D. (2016). *The Art of Scrum*. Apress. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2277-5>
- Takeuchi, H., & Nonaka, I. (1986). The New New Product Development Game. *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/1986/01/the-new-new-product-development-game>