

# Teoría de Sistemas II - Tarea 5

José Daniel Velásquez Orozco - 201800722

## ScrumBan

Es una metodología de gestión de proyectos que combina dos estrategias ágiles comunes: Scrum y Kanban. Se desarrolló con la intención original de ayudar a los equipos en su transición de Scrum a Kanban o viceversa.

Scrum y Kanban son metodologías ágiles muy populares aunque tengan diferencias, pues en Scrum se lleva a cabo en sprints que duran alrededor de dos semanas. Kanban es un marco ágil muy útil para que los equipos distribuyan equitativamente el trabajo según la capacidad productiva disponible de cada integrante.

Las funciones de Scrum son:

- Iteración de procesos se produce en intervalos constantes.
- El trabajo se prioriza según la complejidad de la tarea y demanda del producto.
- El equipo entero se pone de acuerdo y se alinea con respecto a qué significa trabajo terminado para que todos entiendan que implica finalizar una tarea.

Las funciones de Kanban son:

- Se trabaja con un conjunto claro de tareas que deben realizar. Una vez que un miembro del equipo empieza a trabajar con una tarea, la extrae del backlog y la ingresa a su carga de trabajo.
- Hay límites estrictos con respecto a la cantidad de tareas en progreso, para evitar el exceso de trabajo en el equipo.
- Por lo general, las tareas se representan con tarjetas que avanzan a través de diferentes etapas del proceso en un tablero Kanban.

Las funciones de Scrumban:

- No hay jerarquías, todos los integrantes tienen las mismas oportunidades que cualquier otra persona para elegir o tomar decisiones. No hay líder y se autogestiona el grupo.
- No deben tener un vencimiento, los sprints se trabajan en períodos incrementales de dos semanas.

Los pasos para trabajar con Scrumban son:

- Crear un tablero Scrumban.
- Establecer límites para la etapa de trabajo en el curso.
- Trabajar con el equipo para establecer prioridades.

- Organizar reuniones diarias de actualización.

## Extreme Programming

Es una metodología de desarrollo que pertenece a las conocidas ágiles y su objetivo es el desarrollo de gestión de proyectos con eficacia, flexibilidad y control. Las variables en XP son:

- Coste
- Tiempo
- Calidad
- Alcance

De estas 4, hay 3 que pueden ser fijadas por actores externos al equipo de desarrollo, osea clientes o responsables del proyecto. El objetivo es alcanzar un equilibrio entre las cuatro variables.

Los valores del XP son: Comunicación, Simplicidad, Feedback, Respeto, Valentía. En un equipo de XP encontramos: Clientes, Programadores, Testers, Coach, Manager.

El diseño y la programación debe ser llevada de forma iterativa y se hace en pareja, esto se llama programar a dos manos. Para que un programador controle la labor del otro.

## Crystal

Es una colección de enfoques de desarrollo de software ágil, se centra en las personas y la interacción entre ellas mientras se trabaja en un proyecto de desarrollo de software.

Crystal no repara las herramientas técnicas para el desarrollo sino que mantiene a las personas y procesos en el centro del proceso de desarrollo. Lo importante no son solo las personas o procesos sino su interacción.

Las prácticas incluyen:

- Enfoque de desarrollo iterativo e incremental.
- Participación activa del usuario.
- Cumplimiento de compromisos.

Las características son: potencia humana, adaptación y capacidad de ser ultraligera.