

Metodologías no lineales de trabajo

Introducción:

Una metodología de trabajo es un sistema de reglas, procesos, procedimientos y protocolos que regulan la forma en la que se dirige y trabaja en un proyecto. Existen dos tipos de metodologías de trabajo: las lineales y las no lineales. Las metodologías lineales son aquellas que siguen un orden predefinido y secuencial de tareas o pasos que no puede alterarse una vez se ha iniciado el proyecto. Por otro lado, las metodologías no lineales de trabajo permiten cambios en el orden de tareas o pasos, y por tanto permiten una mayor flexibilidad a la hora de adaptarse a cambios en el proyecto.

Existen varios tipos de metodologías de trabajo, y algunas se explican brevemente a continuación.

Metodologías de trabajo no lineales

Agile

La metodología Agile nace en 2001 con el Manifiesto Agile, y empieza a ser aplicada a proyectos por todo el mundo por sus diversos beneficios. Agile no es solo una metodología de trabajo, es además una filosofía de trabajo donde se busca la mejora a base de la optimización de procesos. En Agile también se trata con los diferentes contextos en los que se encuentra una empresa (simple, complicado, complejo y caótico) y se trata como adaptarse a cada uno de ellos.

Kanban

La metodología Kanban trata de dividir las diferentes tareas de un proyecto en tareas más pequeñas y aisladas que se pueden realizar independientemente y por miembros diferentes del equipo. Kanban se utiliza con tablas específicas donde se separan las tareas en tres categorías o columnas: Pendientes, en proceso y terminadas. Aunque Kanban se puede utilizar de una forma más lineal, no lo es inherentemente por lo que podemos decir que no lo es.

Scrumban

Esta metodología de trabajo nace de la mezcla entre Scrum y Kanban, aprovechando las rutinas y Sprints de Scrum y los métodos visuales de Kanban. Se siguen utilizando las reuniones diarias de Scrum con las preguntas del tipo de “¿Que tareas he completado?”, “¿En qué tareas estoy trabajando?” y “¿Que obstáculos tengo?”.

Programación extrema

La programación extrema es una metodología de trabajo en la que se priorizan las entregas cada poco tiempo. Para que funcione correctamente se debe realizar una refactorización continua del proyecto manteniendo una simplicidad en la mayoría de los aspectos de este. Además, esta metodología se basa también en el desarrollo a base de pruebas, normalmente a través de la automatización de tests de pruebas.

Scrum

Scrum es un framework de Agile que se centra en permitir a equipos crear valor y entregarlo de forma rápida, eficiente y fácil. Para ello se plantea una metodología de trabajo en Sprints. Un Sprint es un periodo de tiempo en el que se intenta alcanzar un objetivo predefinido. Una vez este objetivo se alcanza, se realiza una revisión y registro de él, para posteriormente añadirlo al producto oficial que se le entregará al cliente. Los pilares de Scrum son la transparencia, la inspección y la adaptabilidad, que casan muy bien con el principio de Scrum del aprendizaje a través de la experimentación. Scrum además tiene los siguientes valores: Coraje, Concentración, Compromiso, Respeto y Honestidad. Estos valores están pensados para permitir un entorno eficiente, cercano y eficaz en el que los problemas se pueden afrontar y resolver sin demasiado problema, y los miembros del equipo puede hablar abiertamente sin estar condicionados por malas relaciones o problemas en la jerarquía empresarial. Por ello también la confianza es de mucha importancia en los equipos de Scrum, para poder hablar sin miedo a consecuencias negativas o rechazo automático.

Los equipos de Scrum se componen de un Scrum Master, el dueño del producto y los desarrolladores del proyecto. El SM es el encargado de organizar las reuniones de Scrum y organizar su desarrollo, mientras que el dueño del producto da feedback de primera mano sobre cómo quiere que sea su producto y que cambios considera adecuados e inadecuados.

¿Cómo aplicarlo a nuestro proyecto?

Para nuestro proyecto lo ideal sería dividir la creación del frontend y el backend. Una vez realizada esa división, dividiríamos las tareas de ambas partes por funcionalidad. Por ejemplo, dividiríamos el backend en: diseño de la base de datos y sus diferentes pasos, diseño del sistema de procesamiento de datos recibidos de la página web, administración del servicio de hosting de los servidores, etc.

Además, podríamos separar el diseño de cada página de la página web como una tarea y se podrían hacer de forma paralela para luego hacer un reporte del progreso al final del día como una reunión de final de Sprint.

En general podríamos sacar varios beneficios de Scrum, y estos se verían más fácilmente en el momento de realizar un proyecto un poco más grande en el que entren otros campos de la programación como javascript y sql. En ese caso tendríamos muchos más procesos no lineales que organizar con Scrum.

Bibliografía

<https://asana.com/es/resources/project-management-methodologies>

<https://learn.microsoft.com/es-es/devops/plan/what-is-agile>

<https://siigroup-spain.com/que-es-agile/>

https://www.scrum.org/resources/what-scrum-module?utm_source=google&utm_medium=adwords&utm_id=psmii&adgroup={groupid}&gad_source=1&gbraid=0AAAAADyZLu_O8ZvY96iOJs2njZ1L-cD6m&gclid=Cj0KCQjwiLLABhCEARIsAJYS6umOxl4vfa1LvwH-E0F4P_LCV4iNi-A1YaJbbG4605i14CTPY8hAAwcaAlQDEALw_wcB

<https://asana.com/es/resources/what-is-kanban>

<https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/scrumban>

<https://www.esic.edu/rethink/business/que-es-la-programacion-extrema-caracteristicas-c>