

Cuadro comparativo

Metodologías Ágiles vs Metodologías Tradicionales

Pulido Reséndiz Aarón Isai

Taller de Modelado Ágil de Software

Introducción

Las metodologías son un conjunto de técnicas, prácticas y procesos en el desarrollo de software cuya finalidad es garantizar la eficacia la eficiencia de dicho desarrollo. Es bien sabido que las metodologías se pueden dividir en dos grandes vertientes: Metodologías Tradicionales y Metodologías Ágiles.

En este documento se verán las principales que existen entre las Metodologías Ágiles y las Metodologías Tradicionales, con el objetivo de comprender las ventajas y desventajas que nos ofrecen.

Cuadro comparativo

| METODOLOGÍAS ÁGILES | METODOLOGÍAS TRADICIONALES |
|--|--|
| Orientada a proyectos pequeños | Orientada a proyectos de cualquier tamaño |
| Proyectos de corta duración | Proyectos de media / larga duración |
| Menos énfasis en la arquitectura del software | La arquitectura del software es esencial y se expresa mediante modelos |
| Orientado a personas | Orientado a procesos |
| Adaptativas | Predictivas |
| Especialmente preparados para cambios durante el proyecto | Cierta resistencia a los cambios |
| Proceso flexible | Proceso rígido |
| Proceso menos controlado, con pocos principios | Proceso mucho más controlado, con numerosas políticas/normas |
| Proceso iterativo | Proceso lineal |
| El coste puede dispararse | El coste se acerca a lo estimado |
| Poca documentación | Documentación extensa |
| Arquitectura se va mejorando | Arquitectura prefijada |
| Comunicación constante con el cliente | Poca comunicación con el cliente |
| El cliente es parte del equipo de desarrollo | El cliente interactúa con el equipo de desarrollo mediante reuniones esporádicas |
| El cliente ve la evolución del proyecto | El cliente no ve el producto hasta el final |
| Entregas constantes de software | Entrega de software al finalizar el desarrollo |
| No existe contrato tradicional o al menos es bastante flexible | Existe un contrato prefijado |
| Bajo coste de prototipado | Alto coste de prototipado |
| Un proyecto es subdividido en varios proyectos más pequeños | Se concibe como un proyecto completo |
| Grupos pequeños (<10 integrantes) y trabajando en el mismo sitio | Grupos grandes y posiblemente distribuidos |
| Pocos roles | Más roles |
| Roles genéricos | Roles específicos |
| Roles flexibles | Roles no intercambiables |

(Ortega & Camacho, 2019); (Molina, Vite, & Dávila, 2018); (García & Martínez, 2018); (López, 2018)

Conclusión

Metodologías Tradicionales son producto de la ya conocida “Crisis del software”, en la cual no había un control y no se seguían normas y estándares durante el desarrollo de los proyectos. Fueron importantes ya que lograron desarrollos mucho más organizados; y, por consiguiente, software de mejor calidad.

Sin embargo, este tipo de metodologías tenían ciertas desventajas, como tiempos de desarrollo largos, documentación rigurosa y resistencia a los cambios. Debido a esto, surgieron las Metodologías Ágiles, las cuales solucionaron estos problemas y agregaron cosas interesantes como los roles, mejor integración del cliente en el proyecto (siendo este casi como un integrante más del equipo), un proceso de desarrollo iterativo, contratos flexibles, etc.

Es importante conocer las características de estas metodologías para saber cuál de ellas se debe de elegir dependiendo del proyecto, ya que, al contrario de lo que se puede llegar a pensar, las metodologías tradicionales siguen siendo utilizadas hoy en día en proyectos de gran tamaño.

Referencias

- García, J., & Martínez, X. (2018). Obtenido de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/73151/6/jgarcianavarroTFG0118memoria.pdf>
- López, A. (2018). Obtenido de <https://agileexperience.es/wp-content/uploads/2020/06/TFG-I-1015.pdf>
- Molina, B., Vite, H., & Dávila, J. (2018). Obtenido de <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/download/269/225>
- Ortega, M., & Camacho, E. (2019). Obtenido de <https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1730/USO%20DE%20MODELOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>