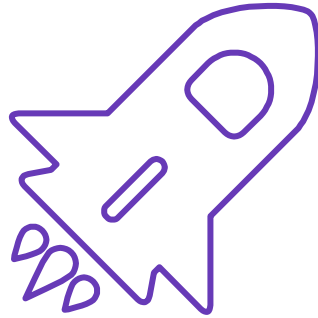




# INTRODUCCIÓN A METODOLOGÍAS ÁGILES Y SCRUM

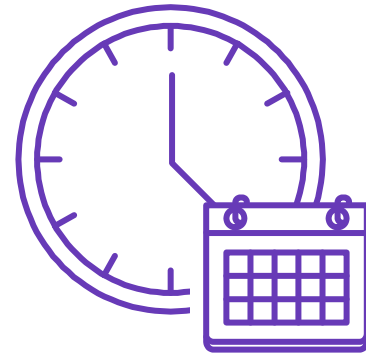
ANTES DE  
HABLAR DE  
**AGILIDAD...**  
VAMOS A  
PONERLA EN  
**¡EN PRÁCTICA!**



A white motorboat is shown from a side profile, floating on a body of water. The boat has a cabin and a mast with various antennas. In the background, a coastal town with many houses is visible on a hillside under a clear blue sky. The text "CONSTRUYAMOS UN BARCO..." is overlaid in large white letters.

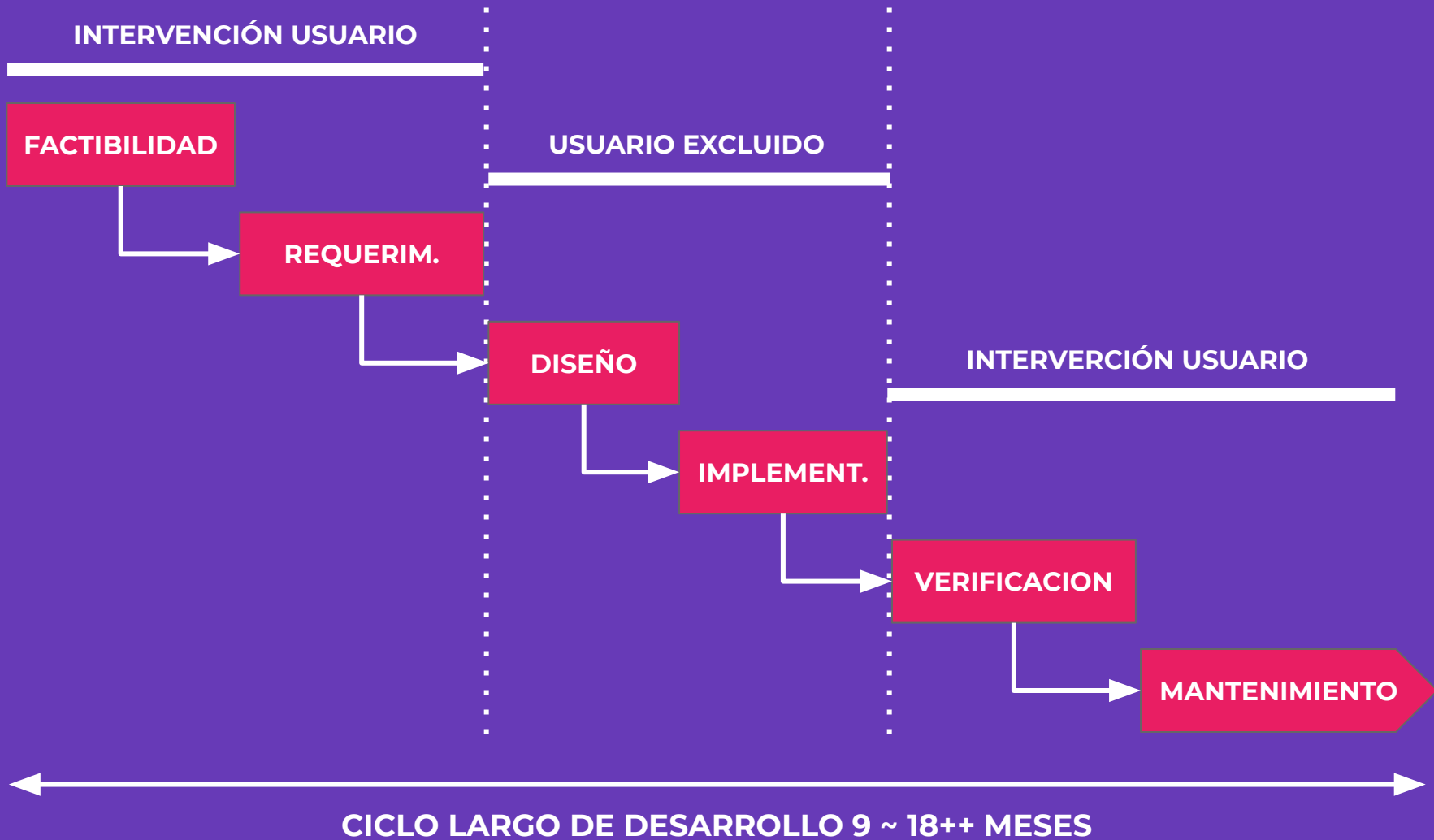
**CONSTRUYAMOS  
UN BARCO...**

AHORA, UN POCO  
DE **HISTORIA...**  
¿QUÉ PASABA  
ANTES DE LAS  
**METODOLOGÍAS**  
**ÁGILES?**





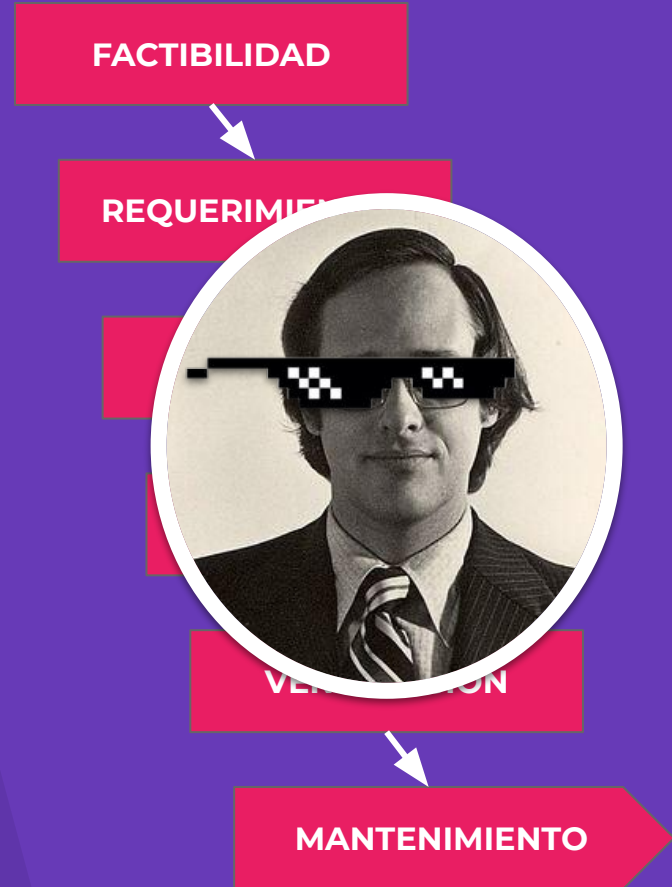
# METODOLOGÍAS DE CASCADA



En **1970 Winston Royce publica un artículo** sobre cómo estructurar proyectos grandes y complejos, basado en sus experiencias en la NASA.

En **1985 el DoD** (Departamento de Defensa de EEUU) **requiere que todo desarrollo de software siga el procedimiento** delineado por Winston.

A partir de ese momento, la metodología de cascada **se convierte en estándar** para el desarrollo de software.



# LO BUENO



## Procesos mecánicos

Funcionan muy bien para procesos donde no hay incertidumbre.



## Fases y costos

Al encontrarse con procesos mecánicos en terrenos con baja incertidumbre, las fases y los costos están bien calculados.



# LO MALO



## Cambios

Tienen poca capacidad de adaptación a los cambios de requerimiento.



## Requerimientos

Deben conocerse todos los requerimientos desde el momento 0 del proyecto.

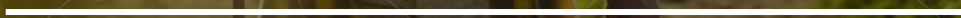


## Retrasos

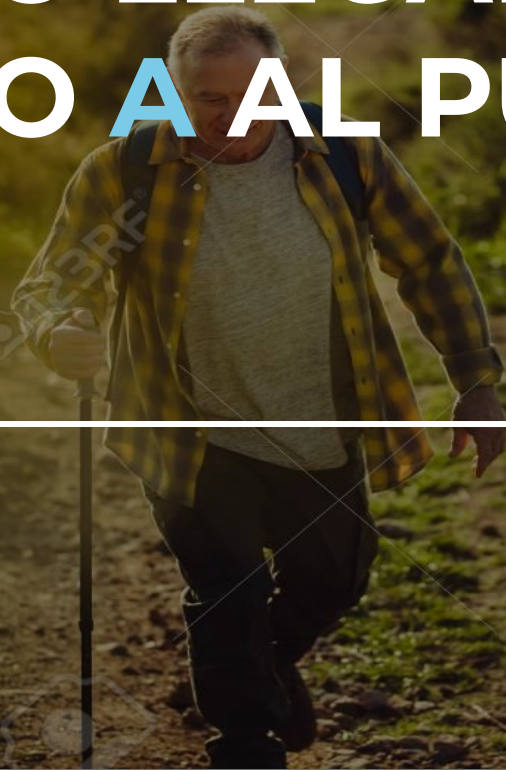
Al estar tan marcada cada etapa, si una se retrasa, traslada el retraso a la próxima y todas las demás consecutivamente.

¿CÓMO LLEGAMOS DEL  
PUNTO A AL PUNTO B?

A



B



**TODO ESTO FUNCIONA  
BIEN EN UN MUNDO IDEAL**





**LA REALIDAD  
ES UN TANTO DIFERENTE...**



# MANIFIESTO ÁGIL (2001)

**¡ES HORA DE CAMBIAR!**

Un compromiso público para conseguir mejores formas de trabajo y ayudar a otros a implementarlas.

Contrapuesta a los estándares del Product Manager Institute.

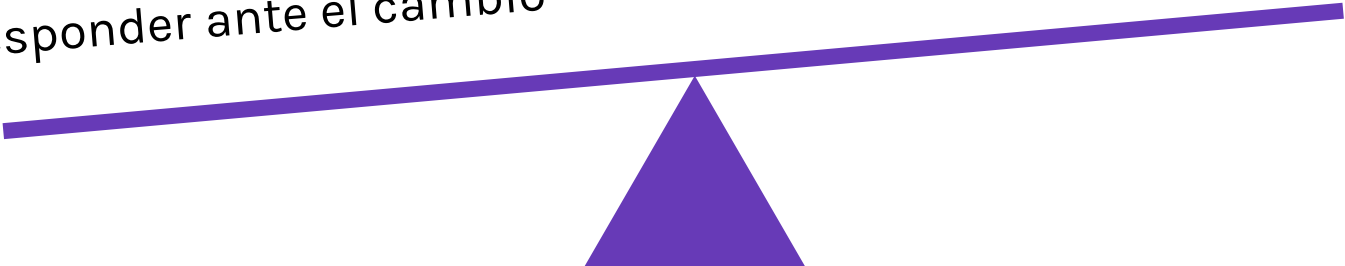
Consta de 12 principios y 4 valores principales.

<http://www.agilemanifesto.org>




# MANIFIESTO ÁGIL (2001)

Todo estos valores son importantes, pero vamos a darle prioridad a los de la izquierda.



Personas e interacciones  
Software funcional  
Colaboración con el cliente  
Responder ante el cambio

Procesos y herramientas  
Documentación compleja  
Apego a contratos  
Seguimiento de un plan

A cheetah is captured in a full sprint across a green, grassy field. The cheetah's body is low to the ground, with its legs extended forward and back in a powerful stride. Its tail is long and slightly curved, showing distinct dark spots. The background is a soft-focus landscape with some dark, indistinct shapes that could be trees or bushes. The overall lighting is natural, suggesting a bright day.

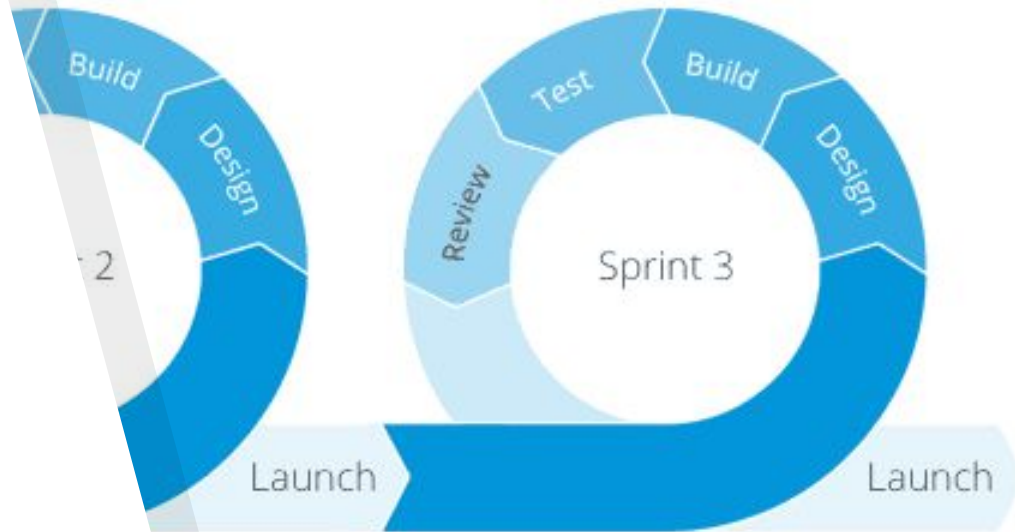
# **METODOLOGÍAS ÁGILES**



# METODOLOGÍAS ÁGILES

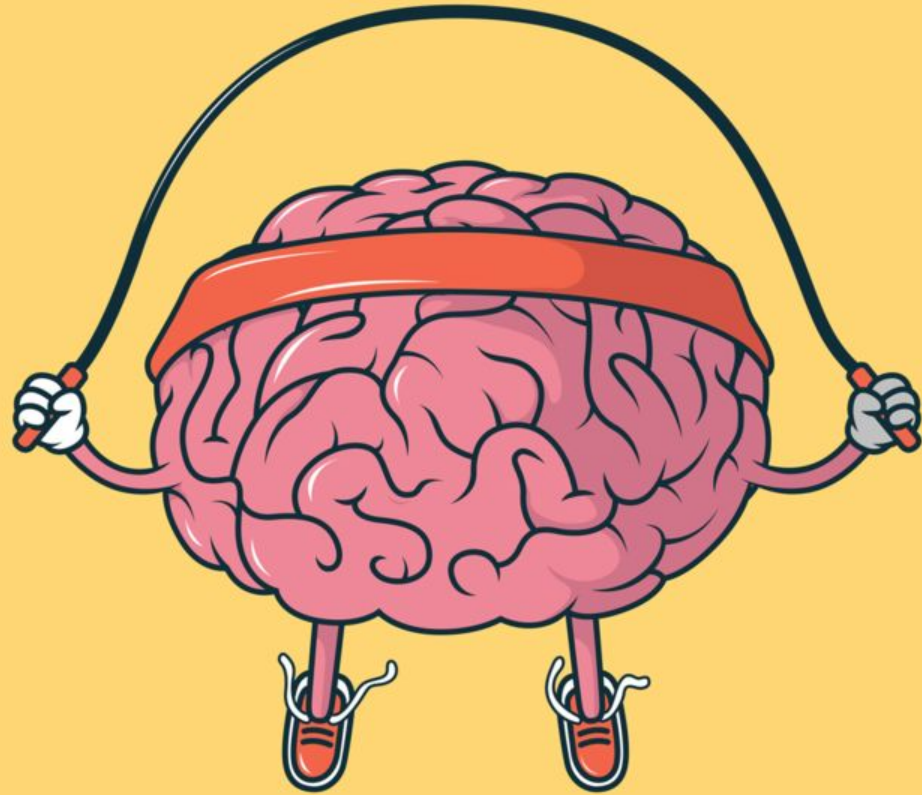
## SON TÉCNICAS QUE NOS PERMITEN:

- Flexibilidad
- Reducción de frustraciones
- Reducción de tiempos
- Reducción de costos
- Entregar valor constantemente
- Hacer énfasis en las personas
- Dejar que se auto-organicen.

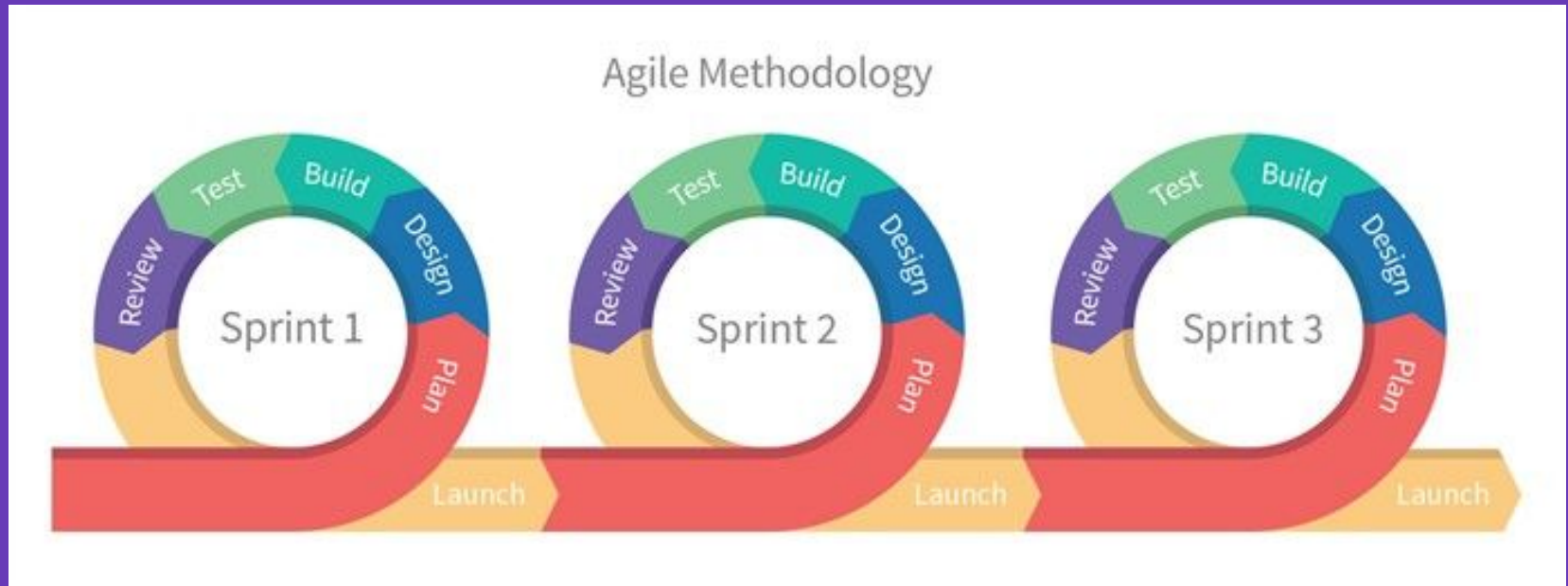




**LAS  
METODOLOGÍAS  
ÁGILES  
REQUIEREN  
UN CAMBIO DE  
PENSAMIENTO**

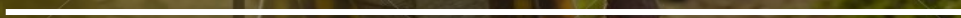


# LAS METODOLOGÍAS ÁGILES SON ITERATIVAS

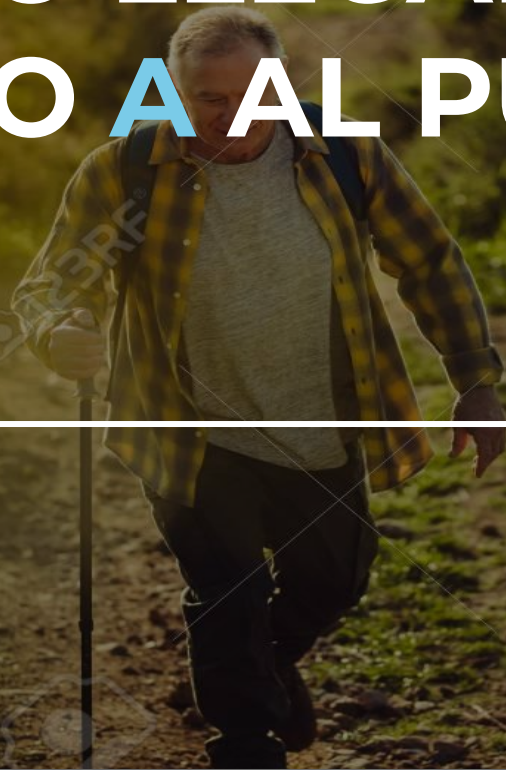


¿CÓMO LLEGAMOS DEL  
PUNTO A AL PUNTO B?

A



B





A high-angle photograph of a scrum in progress on a green rugby field. Two teams are locked together: Argentina, wearing light blue and white striped jerseys with 'VISA' on the back, and Australia, wearing yellow jerseys with green accents and 'AUSTRALIA' on the back. The players are huddled together, pushing against each other. The word 'SCRUM' is overlaid in large white capital letters in the center of the image.

# SCRUM

A group of eleven actors from the movie 'Ocean's Eleven' are gathered around a poker table. They are dressed in formal attire, including suits and ties. The actors are looking towards the camera with various expressions. The poker table is green with white markings and has several stacks of colorful chips (red, green, blue, yellow) on it. The background is a plain, light-colored wall.

# MIEMBROS DE UN EQUIPO DE SCRUM





Product  
Owner

# PRODUCT OWNER

Representa la **voz del cliente**. Es quien toma las decisiones finales del producto.

Se asegura de que el equipo **trabaje de forma adecuada** desde la perspectiva del negocio.

**Escribe historias** de usuario, las **prioriza**, y las coloca en el Product Backlog.



Scrum  
Master

# SCRUM MASTER

Es un **facilitador**.


**Responsable** de controlar el tiempo, las conversaciones y el proceso en general.

Ayuda a **eliminar obstáculos**.

Actúa como **protección entre el equipo y distracciones**.

Comprueba que cada miembro del equipo **utilice sus habilidades únicas para el éxito** del equipo.

No es el jefe del equipo.



# EQUIPO TECNICO

100% dedicado a **entregar el producto.**

**Horizontal**

**Auto-organizado**

**Multidisciplinario**

Trabajan codo a codo creando un **ambiente colaborativo.**

De **5 a 9** personas.

El equipo de  
trabajo



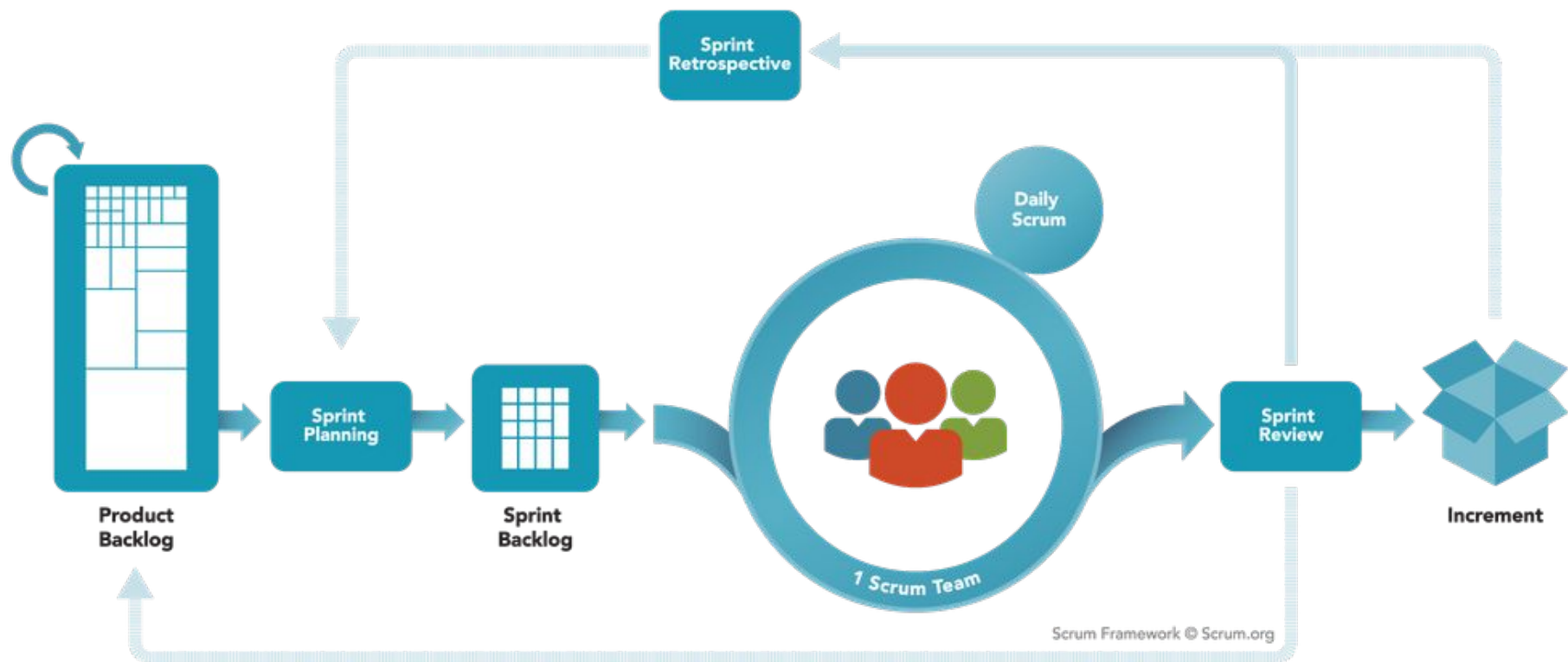
# STAKE HOLDERS

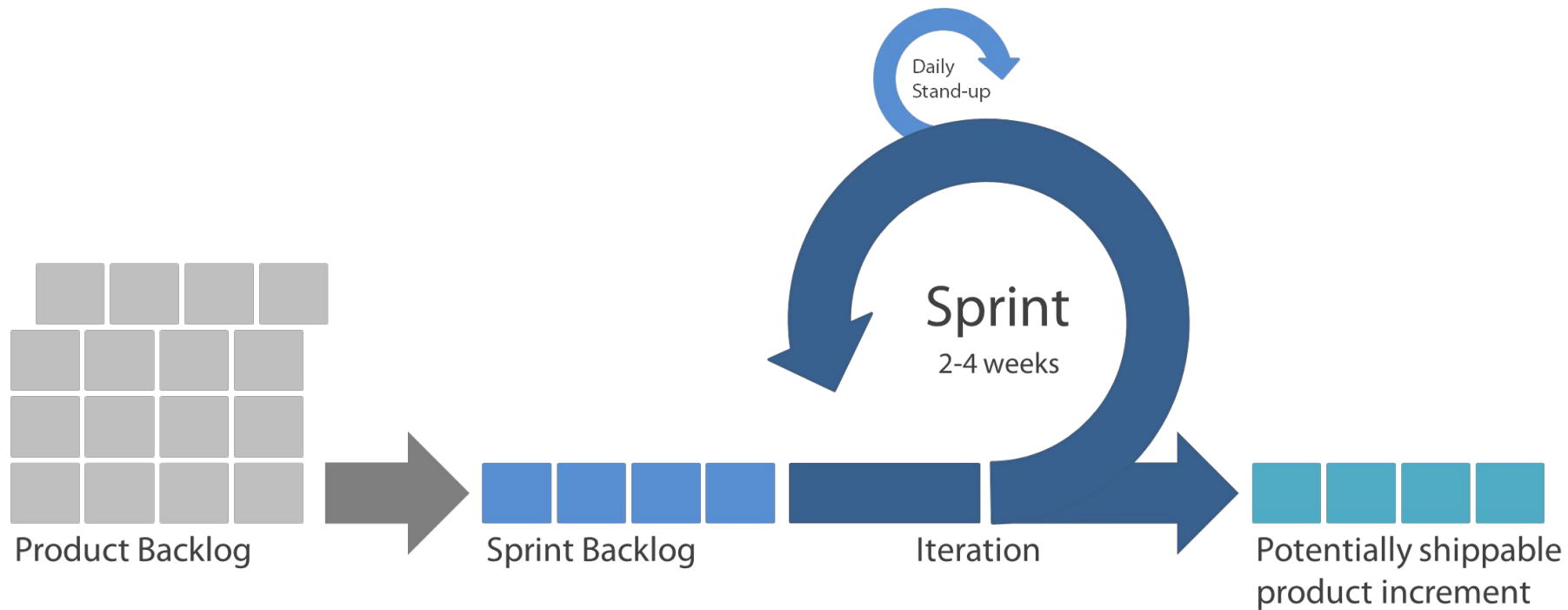
Los stakeholders son todas aquellas personas que **utilizarán o de alguna manera serán afectadas por nuestro producto.**

Los stakeholders



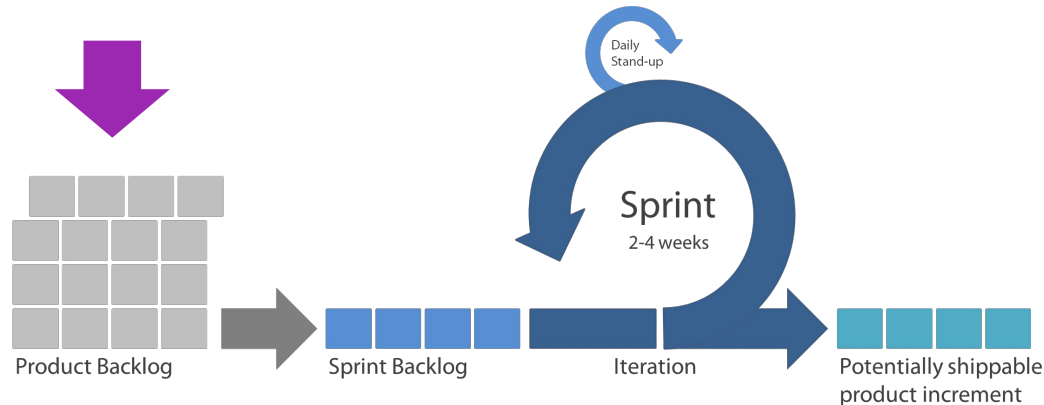
# DOCUMENTOS DE SCRUM





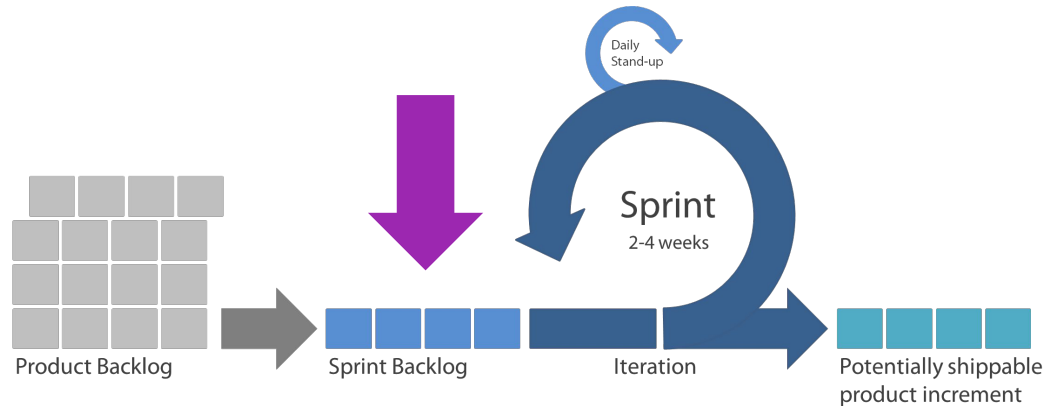
# BACKLOG DEL PRODUCTO

- > Es el conjunto de todos los requisitos de proyecto
- > Contiene descripciones genéricas de funcionalidades deseables, priorizadas según su retorno de inversión (ROI).
- > Representa el qué va a ser construido en su totalidad.



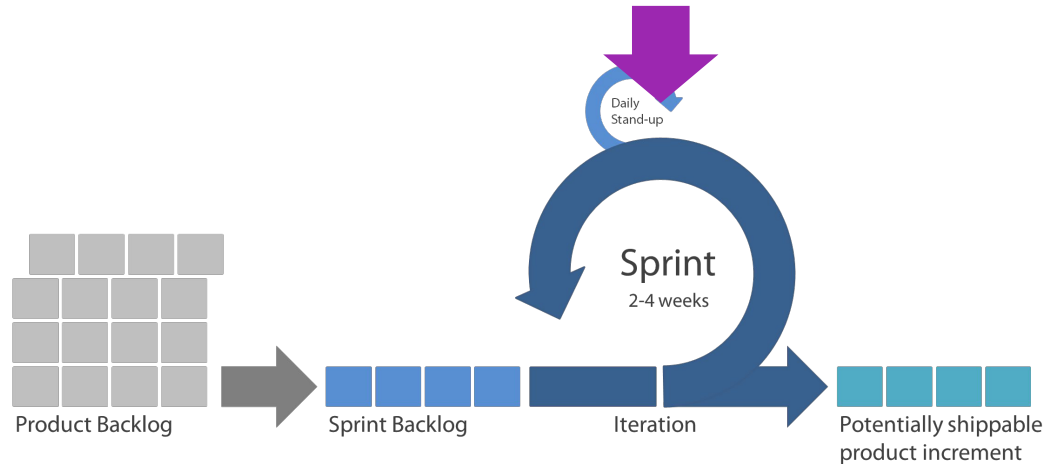
# BACKLOG DEL SPRINT

> Es el subconjunto de requisitos que serán desarrollados durante el sprint actual.



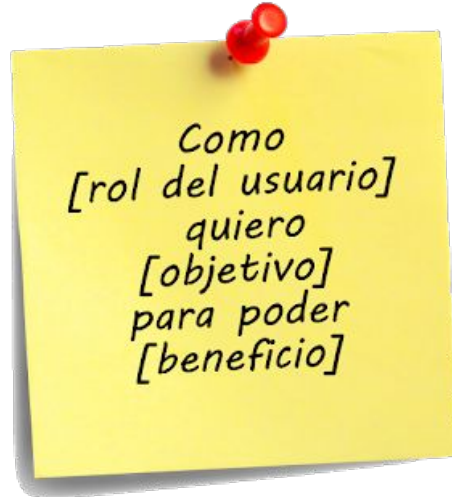
# SPRINT

- > El Sprint es el período en el cual se lleva a cabo el trabajo en sí.
- > Su duración es constante y definida por el equipo.



# HISTORIA DE USUARIO / USER STORY

- Se definen en base a la empatía.
- Deben ser específicos de acuerdo a la prioridad.
- Deben tener criterios de aceptación.





# TABLERO DE TAREAS

- **Story:** Historias de usuario que originaron las tareas.
- **To Do:** las tareas a realizar en el sprint.
- **En progreso:** las tareas en curso en este sprint.
- **A verificar:** tareas listas que requieren verificación
- **Terminadas:** tareas listas y verificadas (criterios de aceptación).



A group of people, mostly women, are seen from behind, walking along a dark sandy beach towards the ocean. They are wearing traditional Balinese clothing, including white lace tops (kebaya) and colorful batik sarongs. Many are carrying large, ornate traditional Balinese headpieces (udeng) on their heads. Some are holding up yellow umbrellas. The ocean is visible in the background under a clear blue sky. The text "CEREMONIAS DE SCRUM" is overlaid in large white letters in the center of the image.

# CEREMONIAS DE SCRUM

# PLANIFICACIÓN

- Definir **qué trabajo se hará**.
- Esta ceremonia se realiza con el **equipo completo**, donde se acuerda sobre el trabajo para hacer durante el sprint.
- Identificar y comunicar **cuánto esfuerzo** es probable que se tenga que invertir en las distintas tareas que se proponen.
- Dedicar a la planificación **8 hrs como tiempo límite** (sprint de 1 mes).

# STAND-UP / SCRUM DAILY

- Reuniones diarias que se realizan **todos de pie**
- **15 minutos**
- **3 preguntas** claves
  - ¿Qué hiciste ayer?
  - ¿Tuviste impedimentos para lograr tus objetivos?
  - ¿Qué vas a hacer hoy?

# DEMO / REVISIÓN

- Revisar el trabajo que fue completado y el que no.
- Presentar el trabajo completado a los stakeholders.
- El trabajo incompleto no puede ser demostrado.
- La reunión no debe durar más de 4 hrs (sprint de 1 mes).

# RETROSPECTIVA

- El equipo deja sus **impresiones respecto al sprint** recién superado.
- El propósito es realizar la **mejora continua del proceso y del equipo**.
- La **duración** de esta reunión es de **4 horas fijas** (sprint 1 mes).



A close-up, high-angle photograph of a light green ceramic cup filled with a frothy coffee beverage, topped with a layer of fine bubbles. The cup sits on a matching saucer. A silver spoon with a decorative handle rests on the saucer to the left of the cup. The entire set is placed on a dark, textured wooden surface. Several dark brown coffee beans are scattered around the cup and saucer, some near the top left and others to the right. In the upper right corner, a portion of a light-colored wooden box or tray with a handle is visible. The lighting is soft and directional, creating subtle highlights on the coffee's surface and the wooden textures.

**COFFEE BREAK**

# CONSTRUYAMOS UN PAJARRACO







## PRESENTATION DESIGN

This presentations uses the following typographies and colors:

- Titles: **Montserrat**
- Body copy: **Karla**

You can download the fonts on these pages:

<https://www.fontsquirrel.com/fonts/montserrat>

<https://www.fontsquirrel.com/fonts/karla>

Red #F44336

Yellow #FFEB3B

Teal #009688

Indigo #3F51B5

Blue gray #607D8B

Deep orange #FF5722

Lime #CDDC39

Cyan #00BCD4

Deep Purple #673AB7

Orange #FF9800

Green #8BC34A

Blue #03A9F4

Purple #9C27B0

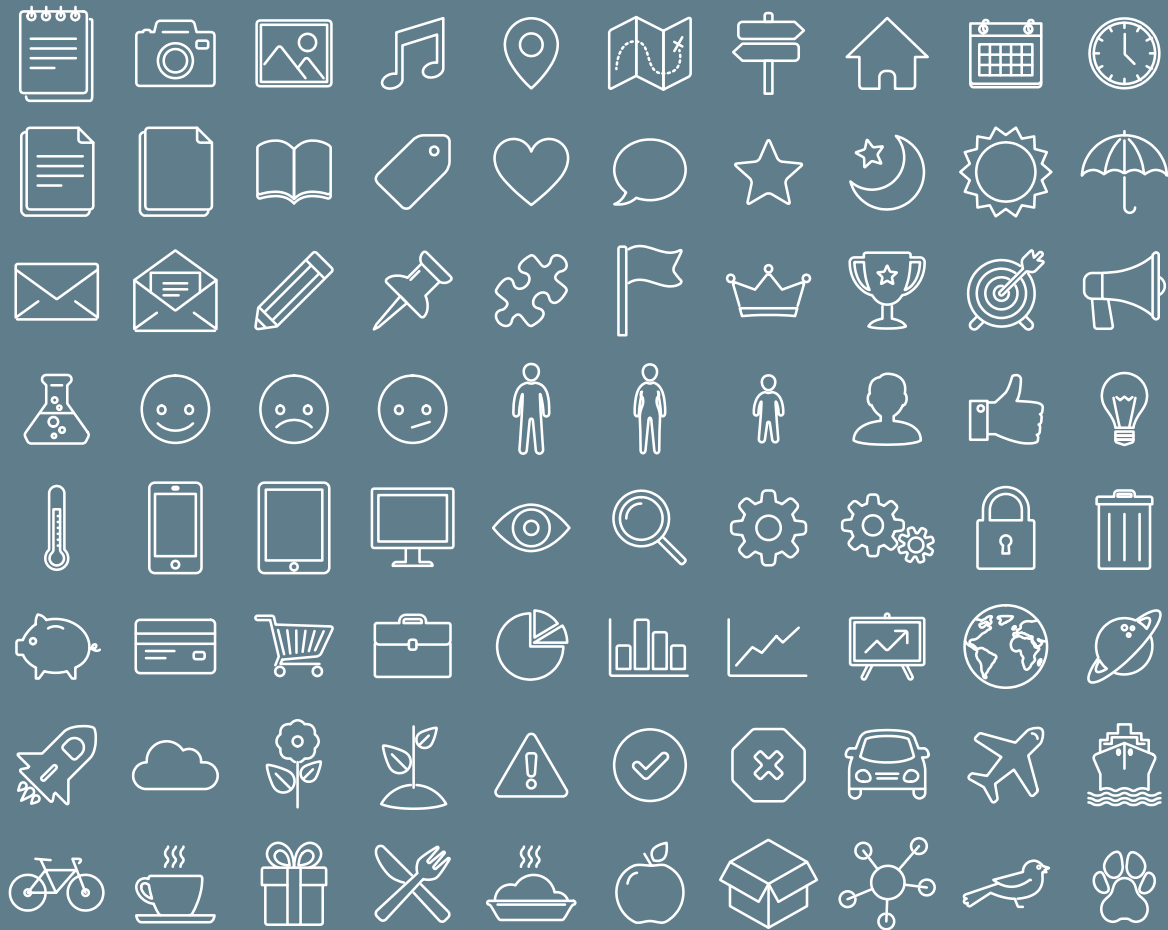
Amber #FFC107

Dark green #4CAF50

Dark blue #2196F3

Magenta #E91E63

You don't need to keep this slide in your presentation. It's only here to serve you as a design guide if you need to create new slides or download the fonts to edit the presentation in PowerPoint®



**SlidesCarnival icons are editable shapes.**

This means that you can:

- Resize them without losing quality.
- Change line color, width and style.

Isn't that nice? :)

Examples:



Now you can use any emoji as an icon!

And of course it resizes without losing quality and you can change the color.

How? Follow Google instructions

<https://twitter.com/googledocs/status/730087240156643328>



and many more...