SCRUM (Desarrollo de un sistema web para la gestión de pacientes del consultorio dental “Dra. Kerstin Ramos Andrade” de la ciudad de Guayaquil)

* trabajo que se realiza en equipo y es incremental
* Se establece la personas responsables y asignar los roles que utilizaremos.
* Metodología es utilizada cuando hay que entregar un producto en un tiempo muy corto.
* Recoger los requisitos que requiere el cliente para poder elaborar la pila del producto
* Un sprint es el subconjunto de requerimientos que se extraen de la pila del producto y deben ser ejecutadas en un periodo de una a cuatro semanas de trabajo. (LEAL,
* Selección de requisitos, Es la iteración entre cliente y equipo de desarrollo, realizando preguntas al cliente sobre las dudas que surgen y se seleccionan los requerimientos que tienen prioridad y de ellos se comprometen a completar en la iteración.
* Definición de Roles
* Se crea una lista con las tareas que se necesitan para el desarrollo de los requisitos que se establecieron.
* Durante la Ejecución de Scrum, las reuniones que se realizan en esta fase son 15 minutos máximo
* En esta metodología se ejecuta bloques temporales cortos y fijos.
* Scrum Diario, son sesiones diarias, una vez comenzado el sprint, el equipo realiza una reunión de coordinación y cada miembro del equipo revisa el trabajo en base a tres preguntas.
* Una de las ventajas principales del scrum es que nunca se extiende la duración de cada sprint, se debe culminar la tarea en la fecha estipulada aunque el equipo no haya culminado con la respectiva tarea.
* Cada vez que se termina un sprint se hace la revisión junto con el dueño del producto.

(XP)- Aplicación Web Para La Gestión Académica Y Administrativa De La Unidad De Atención Odontológica Uniandes

- está diseñada para el desarrollo de aplicaciones que requieran un grupo de programadores pequeño

- Promueve el trabajo en equipo, preocupándose en todo momento del aprendizaje de los desarrolladores y estableciendo un buen clima de trabajo.

-Cuenta con cuatro fases :

1. Planificación del proyecto.- recopilación de todos los requerimientos del proyecto, debe planificar bien entre los desarrolladores.

2. Diseño.- Se sugiere que hay que conseguir diseños simples y sencillos

3. Codificación.- el cliente es una parte más del equipo de desarrollo; su presencia es indispensable

4. Pruebas.- uso de test para comprobar el funcionamiento de los códigos que vayamos implementando