

Introducción a metodologías ágiles y Scrum

DigitalHouse >
Coding School

Índice

1. [Metodologías de cascada](#)
2. [Metodologías ágiles](#)
3. [Scrum](#)

1

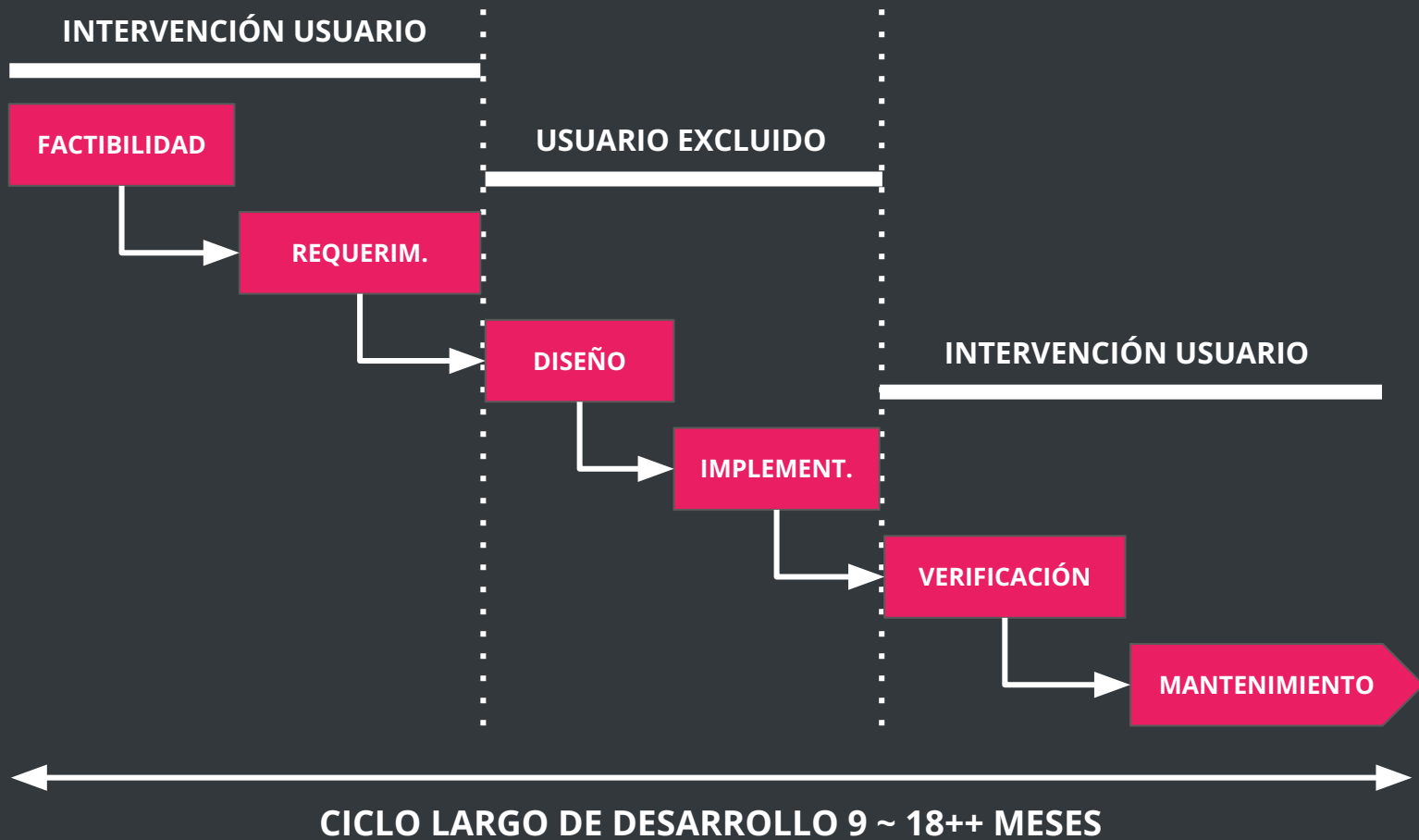
Metodologías de cascada

Breve historia

En **1970** Winston Royce publica un **artículo** sobre las metodologías secuenciales o de cascada.

En **1985** el **Departamento de Defensa de EEUU** hace obligatoria la implementación de la metodología para sus proyectos.

A partir de ese momento, la metodología de cascada se populariza hasta convertirse en un **estándar mundial** 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

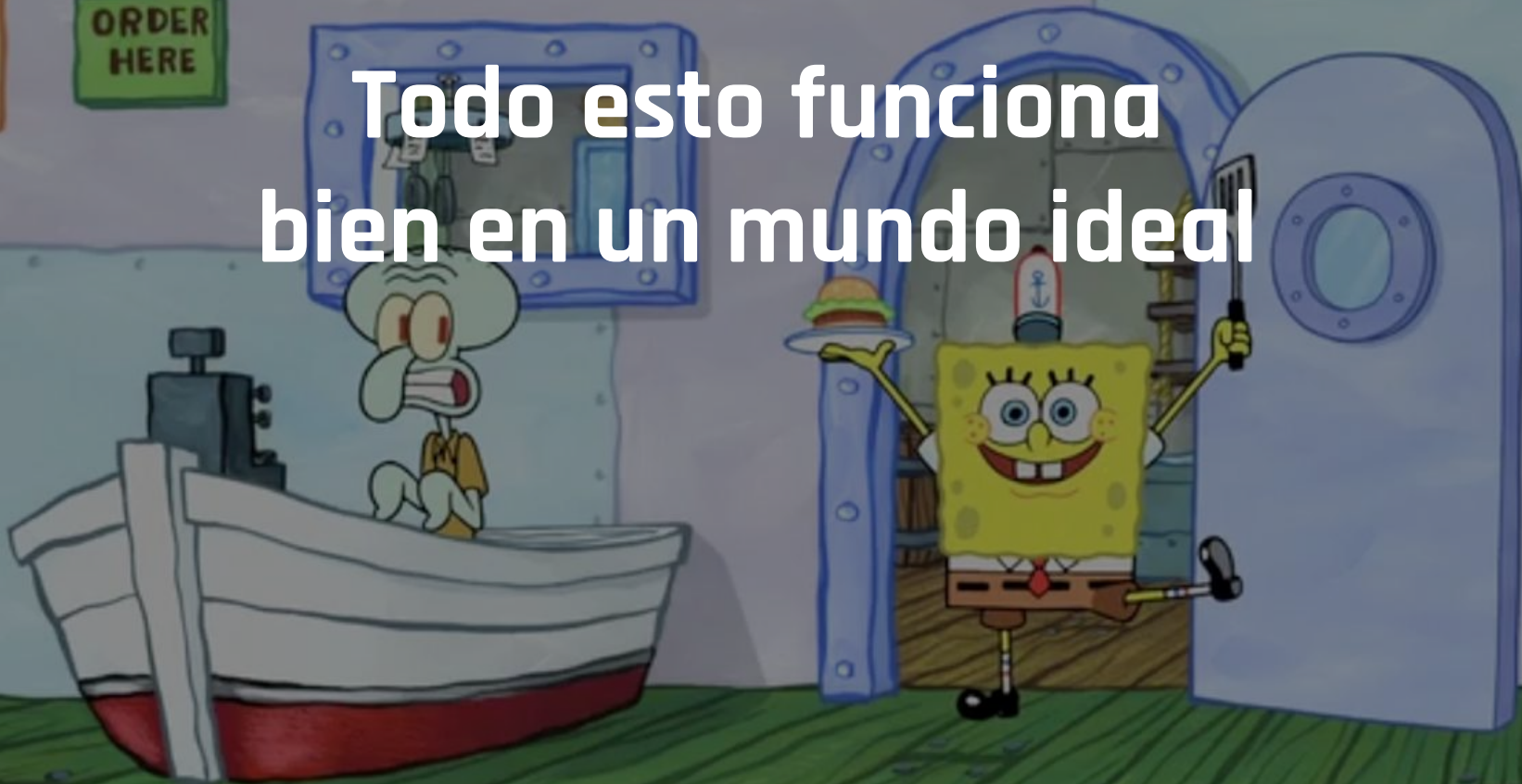
Deben conocerse todos los requerimientos desde el momento cero del proyecto.



Retrasos

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

Todo esto funciona
bien en un mundo ideal



A scene from the animated show 'SpongeBob SquarePants' depicting a terrifying situation. SpongeBob is in the center, looking extremely shocked with wide eyes and an open mouth. He is surrounded by several green, slimy, tentacle-like monsters. One monster is hanging from the ceiling, another is on the wall, and others are on the floor. A sign on the wall reads 'ORDER HERE' and another one says 'KEY CLUB'. The setting appears to be a dark, industrial-looking interior, possibly a restaurant or a warehouse, with a wooden floor and a large arched doorway in the background.

La realidad es un tanto diferente...

2 | Metodologías ágiles

Breve historia

Con el correr de los años se hizo evidente que las metodologías secuenciales no estaban produciendo buenos resultados.

Como resultado, durante la **década del 1990** surgieron diversas **metodologías ágiles** de desarrollo, como Scrum, XP, FDD, Crystal.

En **1994** se publica el **Reporte del caos**, donde se demostró que de cada 10 proyectos, menos de 2 llegaban a su fin o cumplían con la planificación original.

En el año **2001**, muchos de los impulsores de las diferentes metodologías mencionadas anteriormente se pondrían de acuerdo en lo que hoy se conoce como el **Manifiesto Ágil**.

El manifiesto ágil

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


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

valores con
mayor peso



3 | Scrum



Miembros de un equipo de Scrum



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

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 TÉCNICO

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

Horizontal.

Autoorganizado.

Multidisciplinario.

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

De **5 a 9** personas.



STAKEHOLDERS

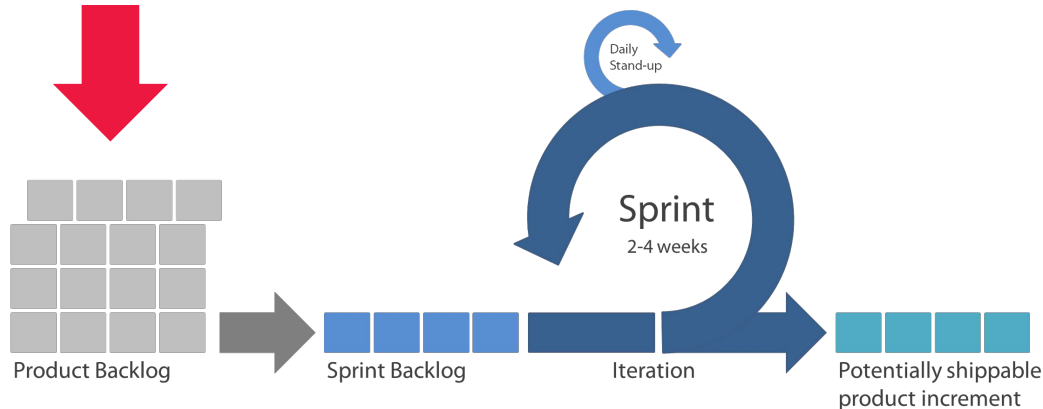
Los stakeholders son todas aquellas personas que **utilizarán, o de alguna manera serán afectadas, por nuestro producto o servicio.**



Documentos de Scrum

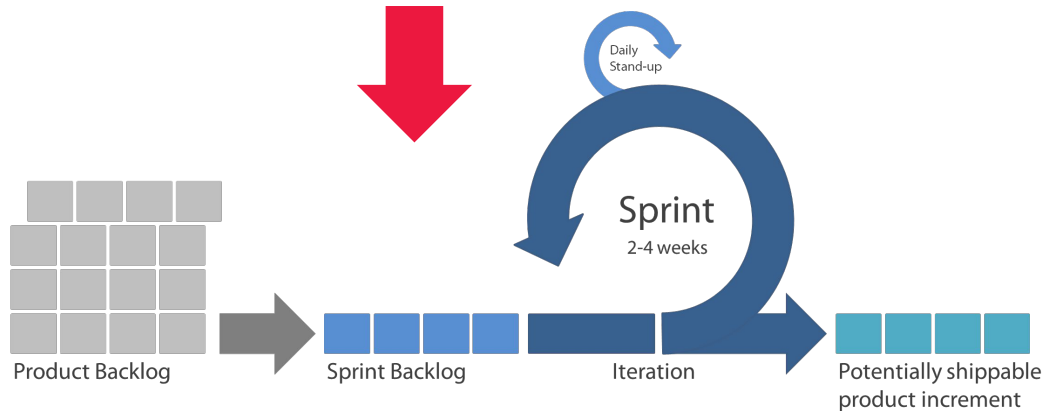
El backlog del producto

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



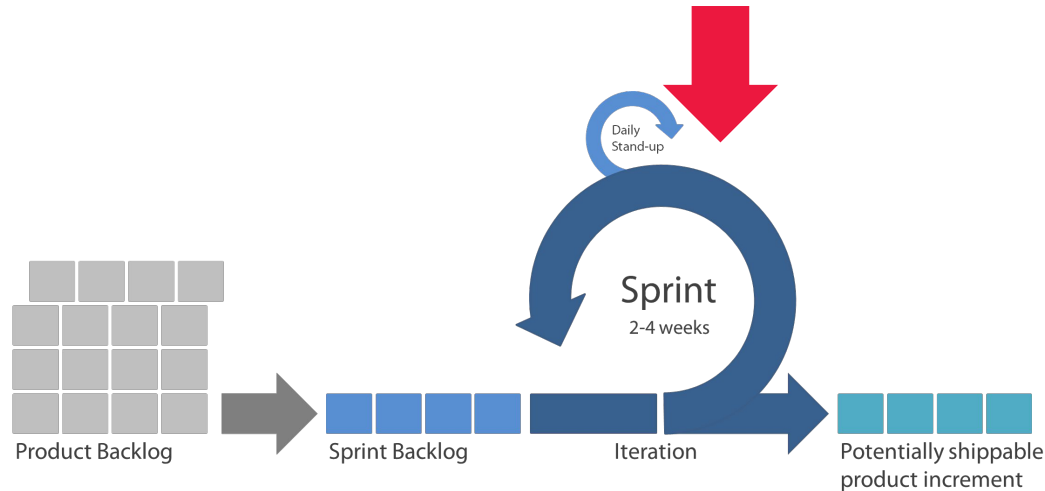
El backlog del sprint

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



El 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.



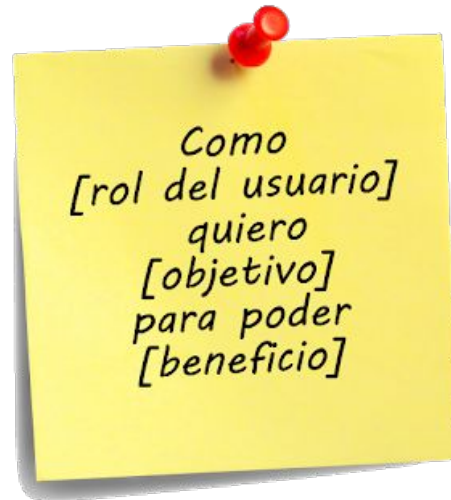
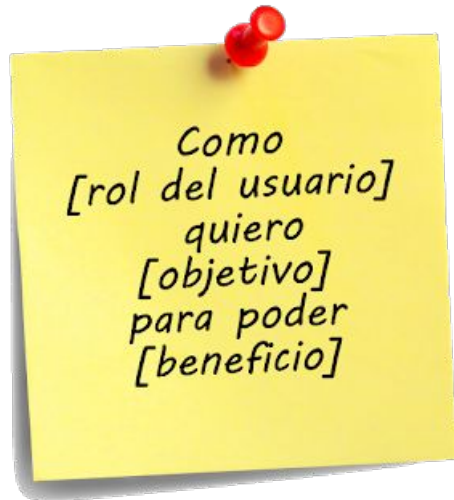
El tablero de tareas

- 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)



Las historias de usuario (*user story*)

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



Ceremonias de Scrum



Planificación

- Se define el trabajo a realizarse durante el sprint.
- Se realiza con el equipo completo.
- Se identifica cuánto esfuerzo es probable que se tenga que invertir en cada tarea que se proponga.
- Suele tener una duración máxima de 8 hrs para un sprint de 1 mes.



Stand-up / Scrum Daily

- Reunión diaria que se realiza con todos los participantes de pie.
- Dura como máximo unos 15 minutos.
- Cada integrante responde 3 preguntas claves:
 - ¿Qué hice ayer?
 - ¿Tuve impedimentos para lograr mis objetivos?
 - ¿Qué voy a hacer hoy?



Demo / Revisión

- Se revisa el trabajo que fue completado y el que no.
- Se presenta el trabajo completado a los stakeholders (cliente).
- El trabajo incompleto no se puede mostrar.
- Suele tener una duración máxima de 4 hrs para un 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 es de 4 horas fijas para un sprint de 1 mes.



DigitalHouse>
Coding School