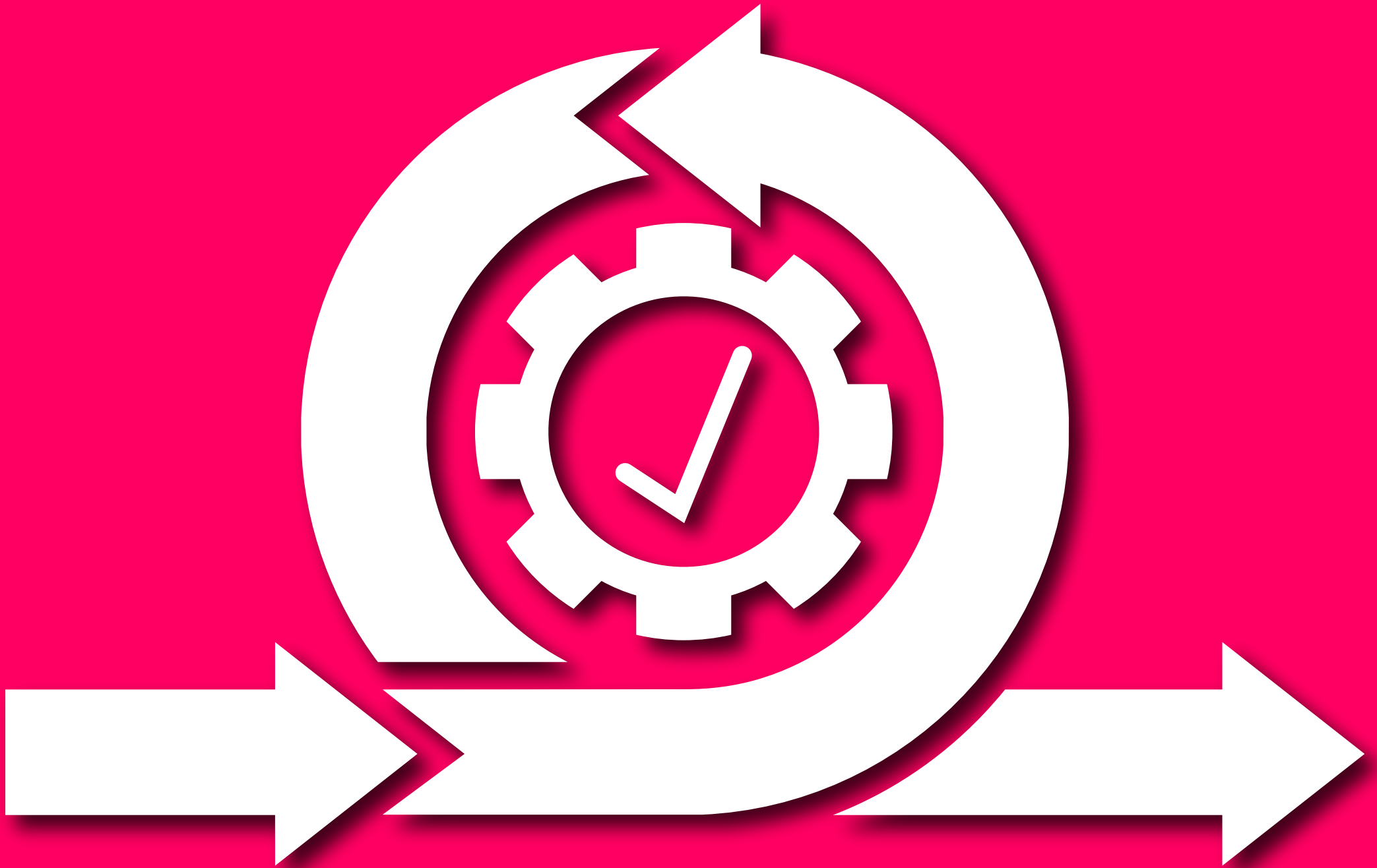




El futuro digital  
es de todos

MinTIC



# Introducción a métodos ágiles



Universidad de Caldas

# Hola:

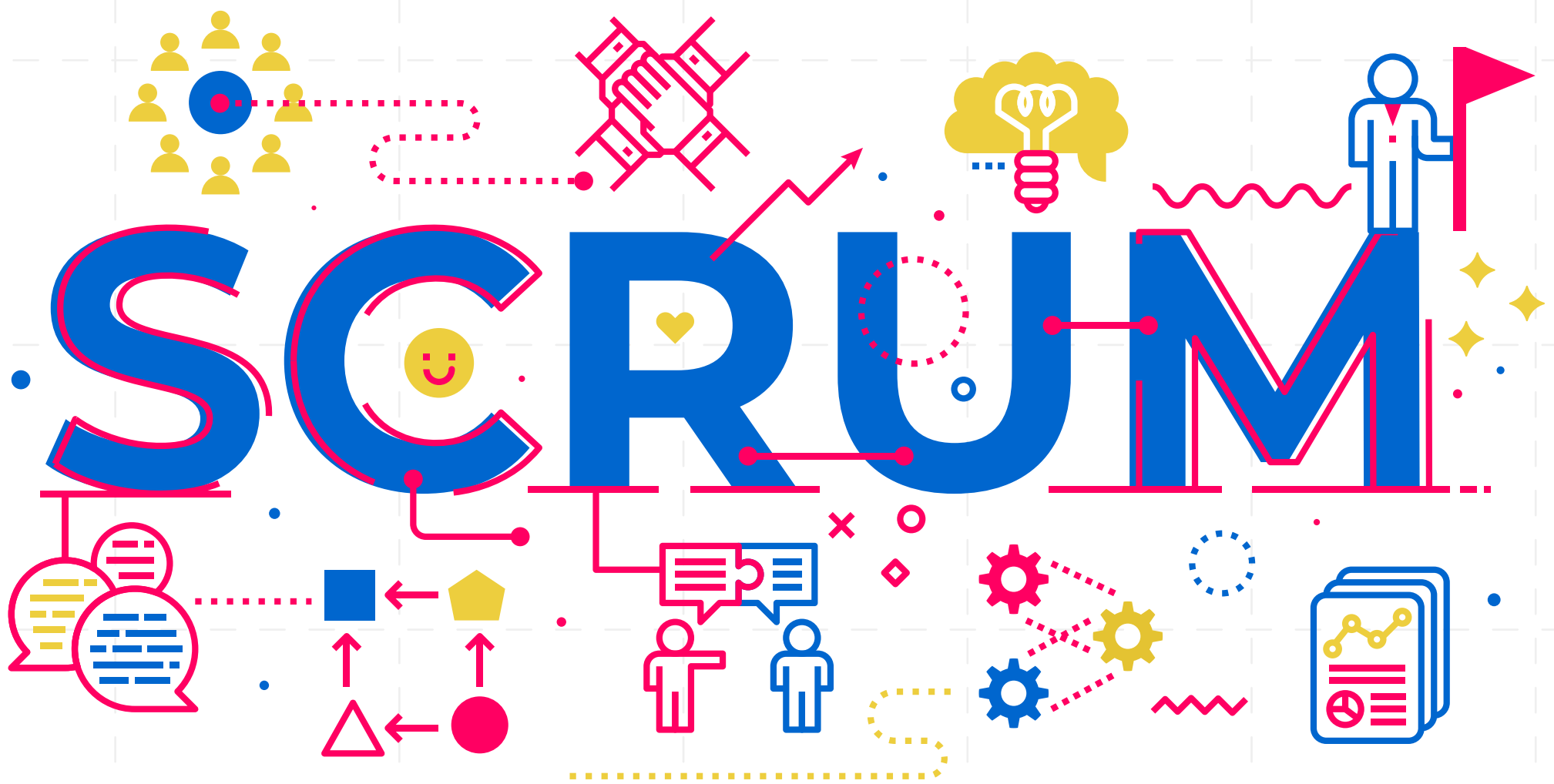
Con los diferentes ciclos de vida, actividades del desarrollo y características del trabajo en equipo se podrá conocer cómo es el desarrollo de software moderno a través de **métodos ágiles**. Estos serán muy importantes ya que servirán durante el proyecto de este ciclo.

Los métodos de trabajo son métodos de desarrollo de software que buscan entregar valor frecuentemente mediante ciclos iterativos e incrementales. Además, hacen énfasis en las personas y en los valores que orientan su trabajo en equipo, es decir, combinan dos de los elementos o conceptos que se han estudiado: un ciclo de vida (iterativo e incremental) y todos los elementos que conforman un equipo exitoso.

El esquema general de estos métodos dispone de una conceptualización inicial para determinar el alcance y las necesidades de los clientes y usuarios que posteriormente, se trabajarán con diferentes iteraciones o ciclos. Cada ciclo comienza con una planeación para determinar cuáles de las funciones se van a desarrollar y cómo se hará. Y posteriormente, se dará el desarrollo a través del trabajo colaborativo.

Al finalizar cada ciclo hay una revisión en la que los clientes y usuarios evalúan el producto y retornan sus recomendaciones al equipo que debe evaluar el proceso para mejorar en una siguiente iteración o ciclo. Por ejemplo, si el cliente solicita una vivienda, en la primera iteración puede darse como resultado algo muy básico que tal vez sea todo lo que el cliente necesita y con base a esto el cliente da las recomendaciones para la siguiente iteración, en la que se vuelven a plantear, desarrollar y revisar los alcances. De esta manera se continuará hasta llegar al producto que realmente quiere y necesita el usuario.

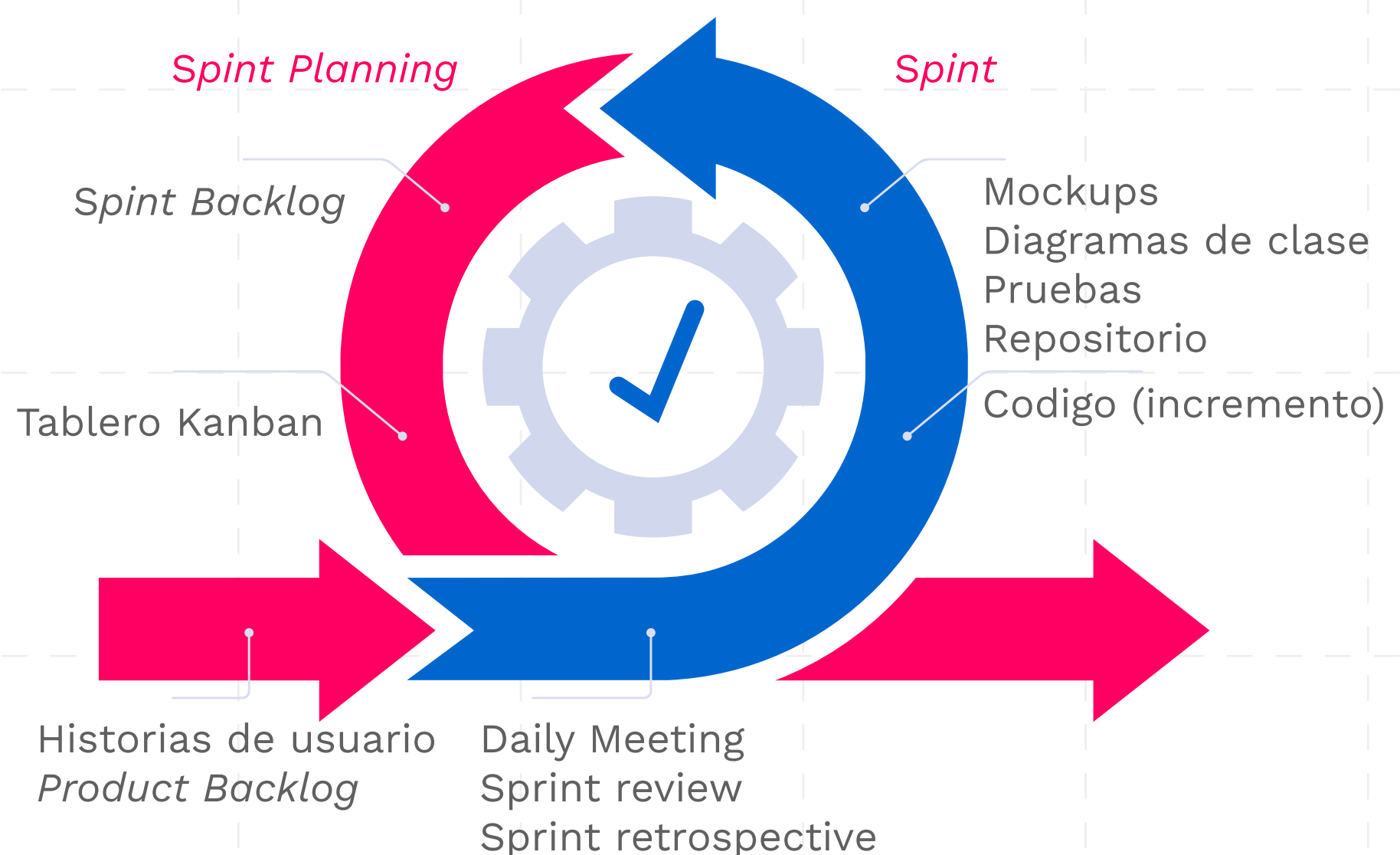
Algunos de los métodos ágiles más conocidos son: Scrum, Kanban, Lean y XP. Entre estos, Scrum es posiblemente el más utilizado en el mundo, debido a que ha definido una terminología que es importante conocer y aplicar.



\*Artefactos: son todos aquellos productos finales o intermedios que se hacen durante el desarrollo de software. Entre ellos están: requisitos, diagramas, pruebas, planes, código, entre otros.

El proceso comienza ordenando las historias de usuario, sus necesidades o lista de requisitos (Product Backlog). De allí se toman algunos requisitos para hacer una planeación y comenzar con los ciclos (Sprint Planning). Posteriormente se definen cuáles de estos requisitos se van a desarrollar en el ciclo y cómo se hará. A esto se le conoce como (Sprint Backlog). Por lo general, se usa alguna herramienta visual para representar las tareas e ir haciendo el seguimiento, por ejemplo, con un tablero Kanban.

La palabra Sprint es el corazón de Scrum. Esta es una iteración o un ciclo, un periodo de tiempo corto en el cual se hace un desarrollo y se entrega un valor. Durante el sprint se pueden elaborar mockups, diagramas de clase, pruebas, usar repositorios para tener almacenado un código, que tal vez es lo más importante y que representa un incremento cada que se termina un sprint. A la par de ese proceso, también se da un seguimiento en caso de que sea necesario tomar acciones correctivas, además de revisiones por parte de los usuarios y clientes.



En conclusión, se ha explicado que son los métodos ágiles, cuál es el esquema general de trabajo con ellos, cuáles son sus beneficios y retos, algunos de los métodos más conocidos y cuáles son los artefactos y eventos. Esto será muy importante porque durante el proyecto se usarán métodos ágiles como referencia.



# «Misión TIC 2022»



Universidad de Caldas