



El futuro digital
es de todos

MinTIC

Ciclo 3 : Desarrollo de Software

Semana 1 Metodología de Desarrollo Ágil SCRUM

»
Misión TIC 2022

xxx

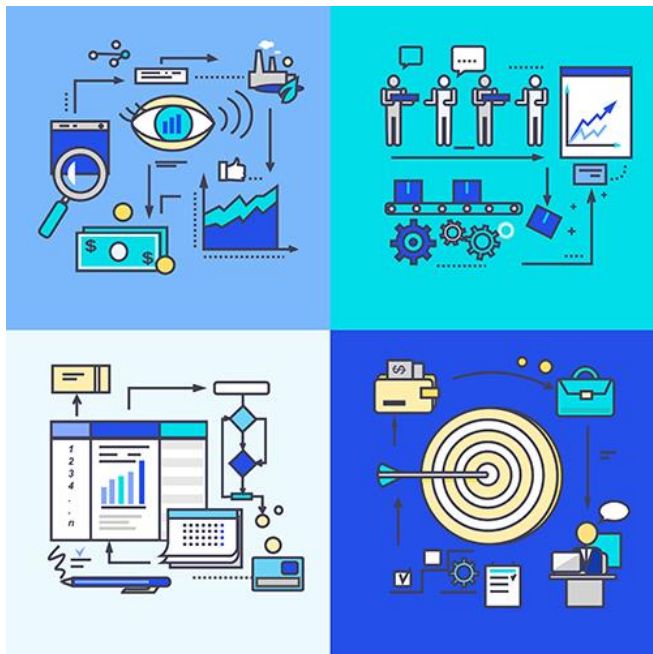


Misión
TIC 2022



Metodología de Desarrollo

XXXX



Una Metodología de desarrollo de software, consiste en el uso de **herramientas**, **técnicas**, **métodos** y **modelos** que ayuden a desarrollar software de calidad. Cada una de ellas tiene su propio enfoque, las cuales parten de enfoques generales de las metodologías tradicionales, que luego se desarrollan en otras metodologías específicas.



Metodología de Desarrollo Ágil



Las metodologías ágiles se basan en la metodología incremental, en la que en cada ciclo de desarrollo se van agregando nuevas funcionalidades a la aplicación final. Sin embargo, los ciclos son mucho más cortos y rápidos, por lo que se van agregando pequeñas funcionalidades en lugar de grandes cambios.

Este tipo de metodologías permite construir equipos de trabajo independientes que comparten las novedades de los desarrollos con periodicidad. Esto permite ir construyendo y puliendo poco a poco el producto final, con la ventaja que el cliente puede ir aportando nuevos requerimientos o correcciones bajo la marcha, ya que puede comprobar cómo avanza el proyecto en tiempo real.

Las principales metodologías ágiles son:

- **Kanban:** Inventada por la empresa de automóviles Toyota. Consiste en dividir las tareas en actividades sencillas, para luego organizarlas en un tablero de trabajo según su estado: pendientes, en curso y finalizadas. Esta metodología permite de forma muy visual identificar las tareas prioritarias para luego definir un flujo de trabajo que permita incrementar el valor del producto.



Metodología de Desarrollo Ágil



· **Scrum:** Es una metodología incremental que al igual que Kanban, divide los requisitos y tareas. Sin embargo se itera sobre bloques de tiempos cortos para conseguir un resultado completo en cada iteración. En el siguiente capítulo se abordará esta metodología en detalle.

· **Lean:** Está diseñado para que equipos de desarrollo pequeños, pero muy capacitados, elaboren cualquier tarea en poco tiempo. Esta metodología se centra en las personas, donde su aprendizaje, las reacciones rápidas y potenciamiento del equipo, son fundamentales para el éxito del proyecto. El tiempo y los costos quedan en un segundo plano.



El futuro digital
es de todos

MinTIC



Metodología de Desarrollo Ágil - Scrum

x
x
x



La **metodología SCRUM** se recomienda para proyectos de alta complejidad, que manejan incertidumbre debido a los entornos cambiantes o en los cuales intervienen todos los integrantes de un equipo. Las funcionalidades del prototipo a desarrollar contienen principalmente requisitos funcionales o historias de usuario que van consignadas en la Pila del Producto(en inglés Product Backlog).



SCRUM - Características



Comunicación: La comunicación entre los miembros del equipo es esencial y está presente en todo momento.

Tiempo: En Scrum está dividido en iteraciones, más conocidas como Sprint. El cual es un periodo de corta duración, que va entre 2 y 4 semanas, según lo decida el equipo. Cada sprint está diseñado para terminarlo dentro de las fechas estipuladas y se espera que al finalizarlo, se cuente con un prototipo funcional o un producto potencialmente entregable.

Entregables: Los sprints se caracterizan por estar enfocados a entregables, es decir que todo lo que se realiza en él es entregable: tareas, funcionales, productos, prototipos, etc. De manera que si una tarea se pospone para el próximo sprint siempre habrá algo que entregar al cliente.



SCRUM - Roles



En SCRUM se asigna a todos los que intervienen un rol claro y definido. Uno de los principales es el Scrum Master, que se encarga de supervisar que el trabajo y el seguimiento de la metodología se lleve a cabo correctamente por parte de todo el equipo.

A continuación se detallan los roles:

•**Product Owner.** Es el encargado de liderar el proyecto, desde la perspectiva del cliente, y será la persona encargada de supervisar que se lleve a cabo el proyecto de tal forma que cumpla las expectativas del cliente.

•**Scrum Master.** Es el líder de cada una de las reuniones, ayuda en la resolución de los problemas, jugando un rol de “facilitador” para minimizar los obstáculos. El Scrum Master debe ser una persona con conocimientos técnicos de los lenguajes de programación, bajo los cuales se llevará a cabo el proyecto; de lo contrario, no tendría como ayudar a solucionar problemas.

•**Scrum Team.** Es el equipo de desarrollo y núcleo de la metodología Scrum. Se encarga de la codificación del software y de cumplir los objetivos o metas propuestas por el Product Owner.

•**Cliente.** El cliente a diferencia de otras metodologías, juega un papel esencial en SCRUM, pues tiene la capacidad de influir en el proceso debido a que conoce la lógica del negocio. El cliente puede proponer nuevas ideas y hacer comentarios de retroalimentación.



SCRUM - Fases



Sprint Planning. Es el primer paso de la metodología SCRUM, y consiste en planificar las acciones que se realizarán en cada Sprint:

- Unidad de tiempo: La duración del sprint, entre 1 y 4 semanas y se realiza de forma consecutiva
- Cantidad: Se deciden cuántos sprints se llevarán a cabo en el proyecto.
- Estimación de cargas de trabajo: Los miembros estiman el peso o carga de cada una de las historias de usuario y la velocidad para realizar las tareas, asignándoles a cada una un valor. Esta estimación es un poco subjetiva y cada equipo la define según la dificultad, tiempo que tarda en desarrollarse, incertidumbre de información, entre otras. La idea es tener una aproximación clara para conocer el alcance de cada acción, pero normalmente se realizan valoraciones en unidades de dificultad en vez de en horas estimadas de trabajo.



SCRUM - Fases



Daily Scrum Meeting. Son reuniones diarias cortas donde se supervisa el estado del Sprint. En estas reuniones de no más de 15 minutos, se analizan los problemas que no permiten el avance del equipo, se fijan los objetivos del día y se organiza la coordinación entre los miembros.

Sprint Review. Una vez finalizado el sprint, se presentan los resultados obtenidos en la iteración. También se analiza si se han cumplido todos los objetivos trazados. También se establecen, si fuesen necesarios, los cambios a realizar en el próximo Sprint.

Retrospective. Después del Sprint Review, los miembros del equipo se reúnen en un espacio de retroalimentación para comentar el trabajo realizado, analizando qué se hizo bien y qué se debería mejorar en las próximas fases. También se estima si los valores asignados en las historias fueron correctos y si se ajustaron a las necesidades del proyecto.

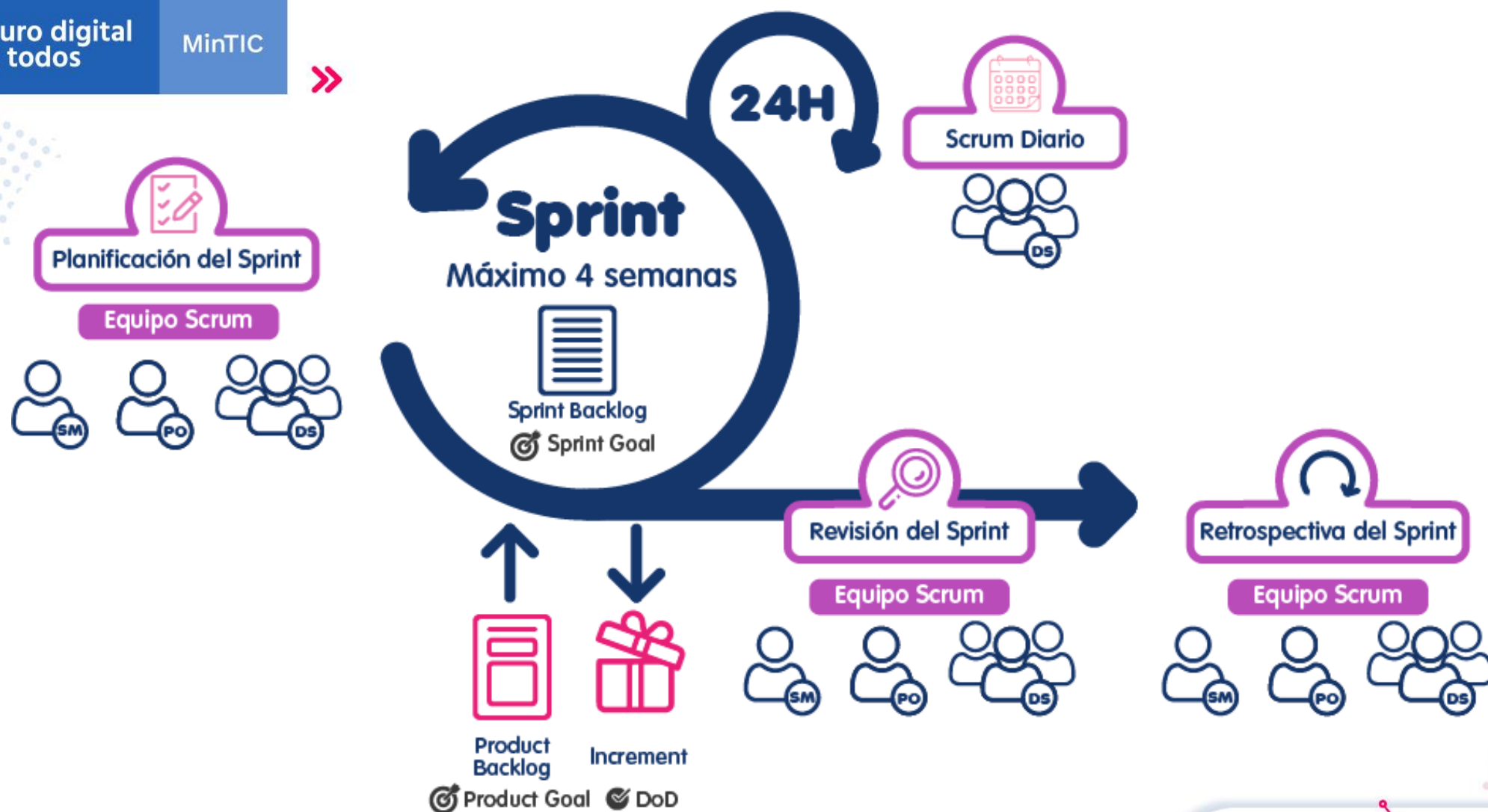


El futuro digital
es de todos

MinTIC



xxx



Fuente: [Scrum: el pasado y el futuro | Netmind](#)



SCRUM – Historias de Usuario



Una historia de usuario(HU) describe una funcionalidad que será útil para el usuario del sistema, la forma como interactúa con el sistema y cómo llevar a cabo su implementación, las pruebas y verificación de la misma.

Las historias de usuario no suelen tener el nivel de detalle de una especificación de requisitos, pues si tiene demasiada información, o incluso ocupa varias hojas, entonces NO es una historia de usuario.

En ese orden de ideas, una HU debería ser pequeña, de tal forma que pueda ser desarrollada en una semana. En tan reducido espacio no pueden contener el diseño, las pruebas, normativa, etc. Ni tampoco detalles para codificar; sin embargo, se llegan a soluciones intermedias que contengan diseños(Mock), criterios de aceptación, entre otros.

Las historias de usuario suelen expresarse con una frase simple con la siguiente estructura: “Como [perfil], [quiero] [para].”

“**Como [perfil del usuario]**”: Suele contestarse con la pregunta ¿para quién desarrollamos esto? Se busca más que un puesto o un nombre, buscamos el perfil de la persona. Ejm. “**como asesor de ventas**”



SCRUM – Historias de Usuario



“Quiere”: Se describe la intención, no las funciones que usa el usuario. En el “quiere” contestamos a las preguntas: ¿Qué es lo que están intentando lograr realmente?

Esta descripción debería realizarse con independencia de las implementaciones; ya que si se describe algún elemento de la interfaz de usuario (botones, tecnologías...) y no el objetivo del usuario, se está cometiendo un error.

“Para”: Se responde a las preguntas ¿Cuál es el beneficio general que intentan lograr? ¿Cuál es el gran problema que debe resolverse?

Por ejemplo, las historias de usuario pueden tener este aspecto:

Como gestor de agenda del restaurante, quiero poder registrar las reservas, para poder estimar la ocupación o disponibilidad de las mesas.



El futuro digital
es de todos

MinTIC

Ciclo: Desarrollo de Software

**Semana 1 – Sesión 2:
Metodología de Desarrollo Ágil
SCRUM**

»
Misión TIC 2022

xxx



**Misión
TIC 2022**