

Introducción a metodologías ágiles y Scrum

DigitalHouse >
Coding School

Índice

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

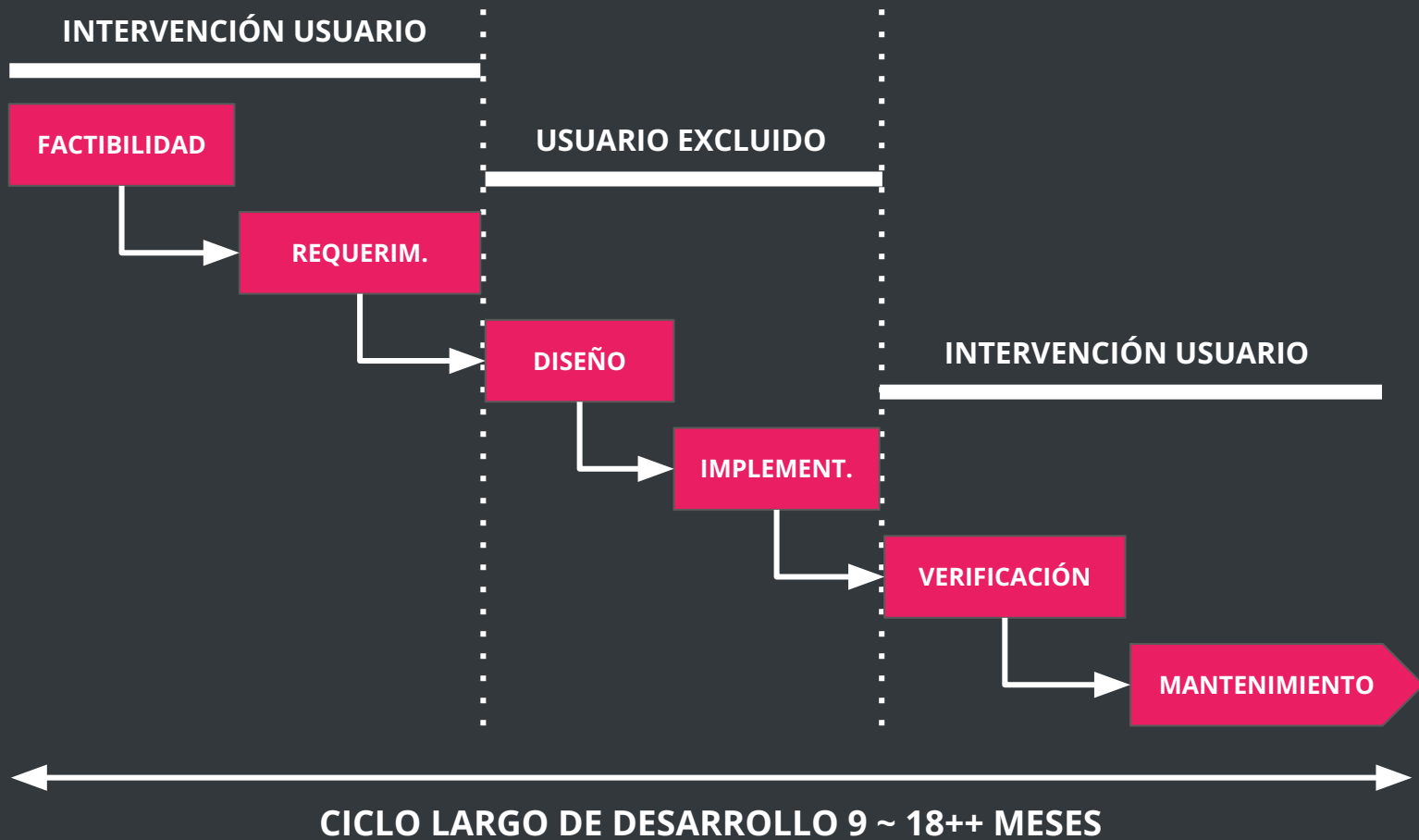
1 | Metodologías de cascada

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

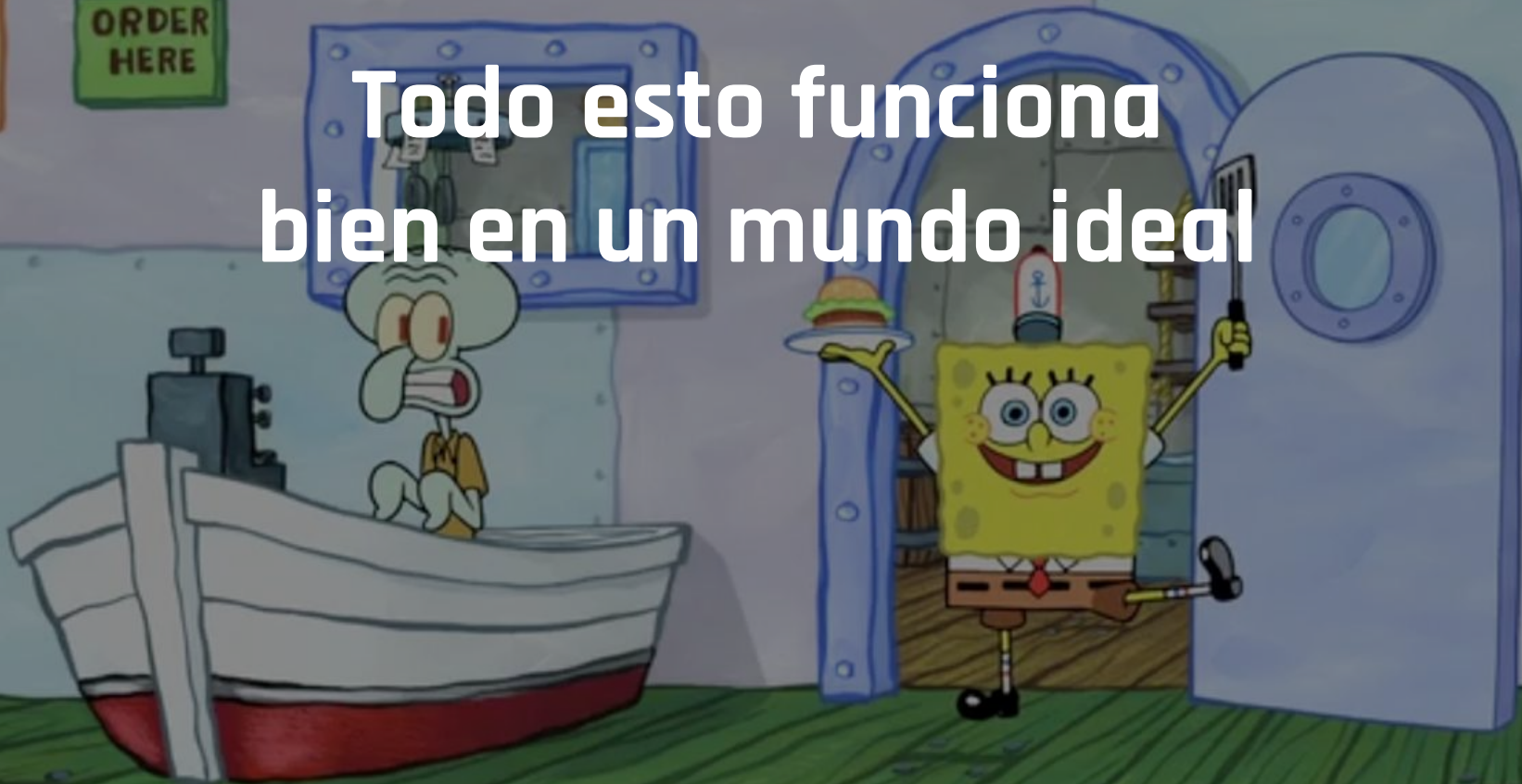
Deben conocerse todos los requerimientos desde el momento cero del proyecto.



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 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

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 at the camera with various expressions, some serious and some slightly smiling. 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

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

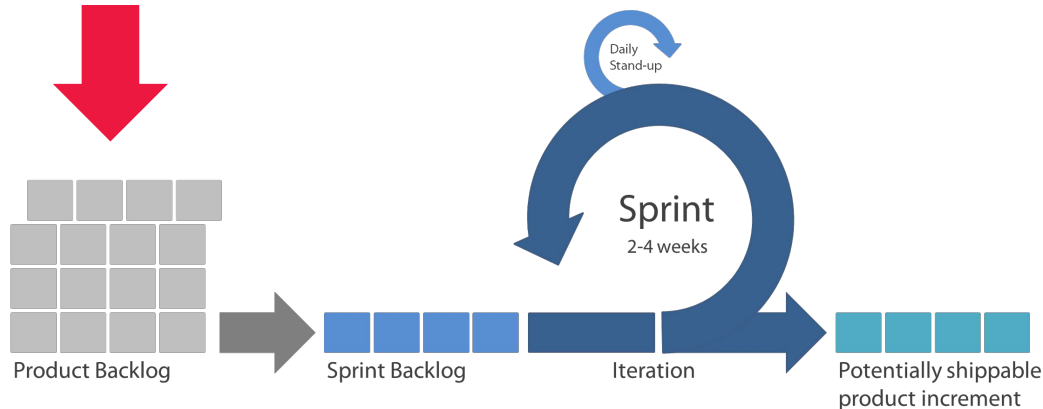
Los stakeholders son todas aquellas personas que **utilizarán, o de alguna manera serán afectadas, por nuestro producto o servicio.**



Documentos de Scrum

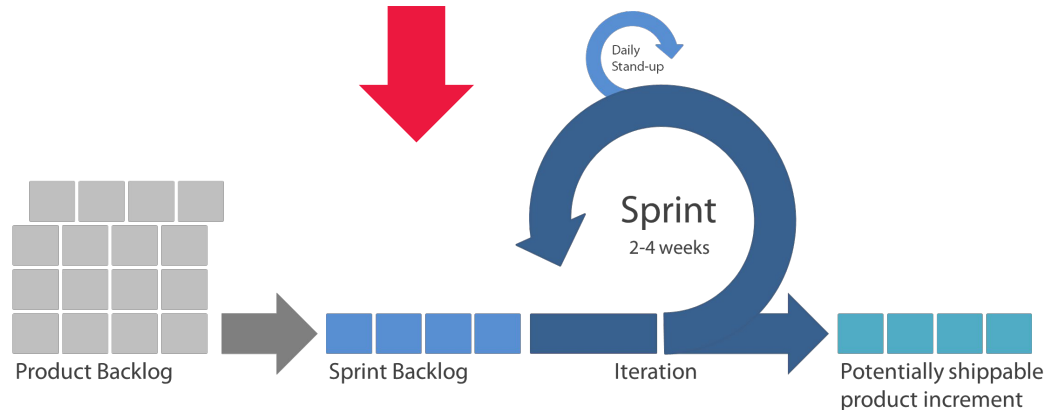
El backlog del producto

- 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.



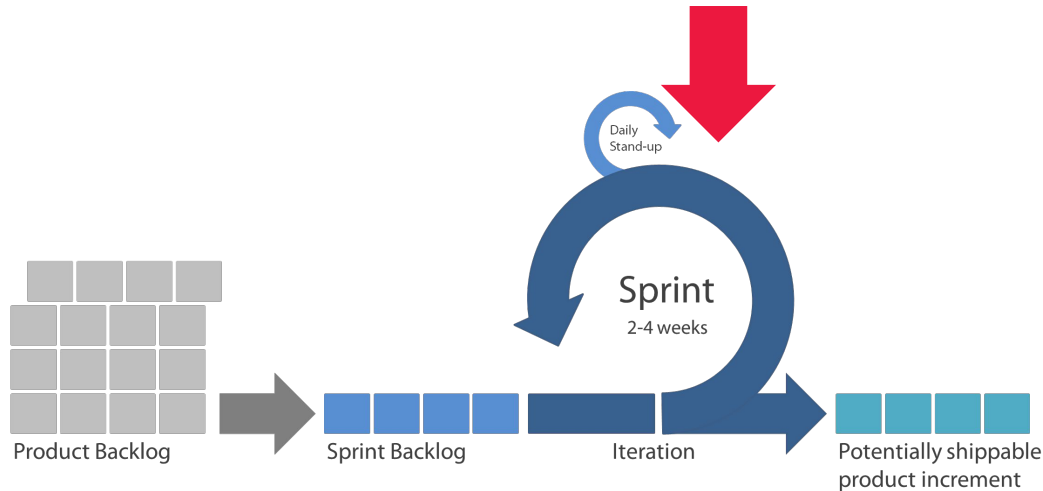
El backlog del sprint

- 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.



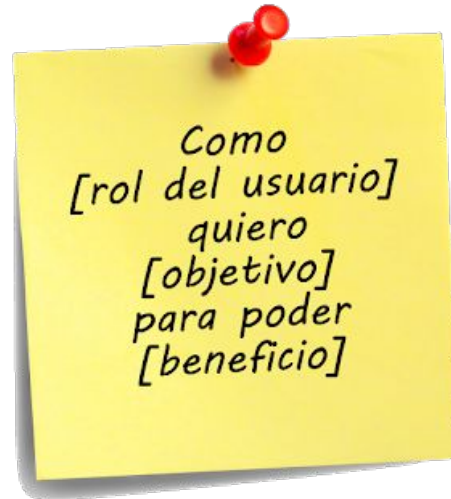
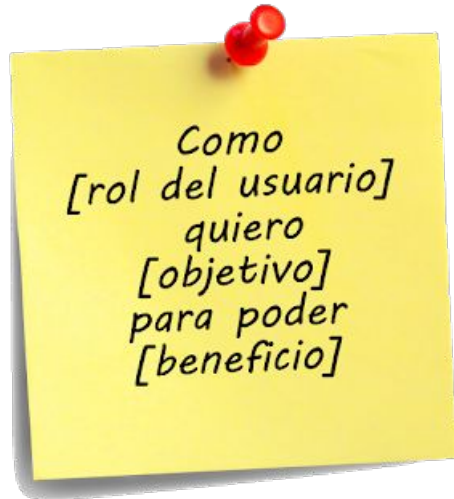
El tablero de tareas

- 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