

# Introducción a metodologías ágiles y Scrum

DigitalHouse >  
Coding School

# Índice

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

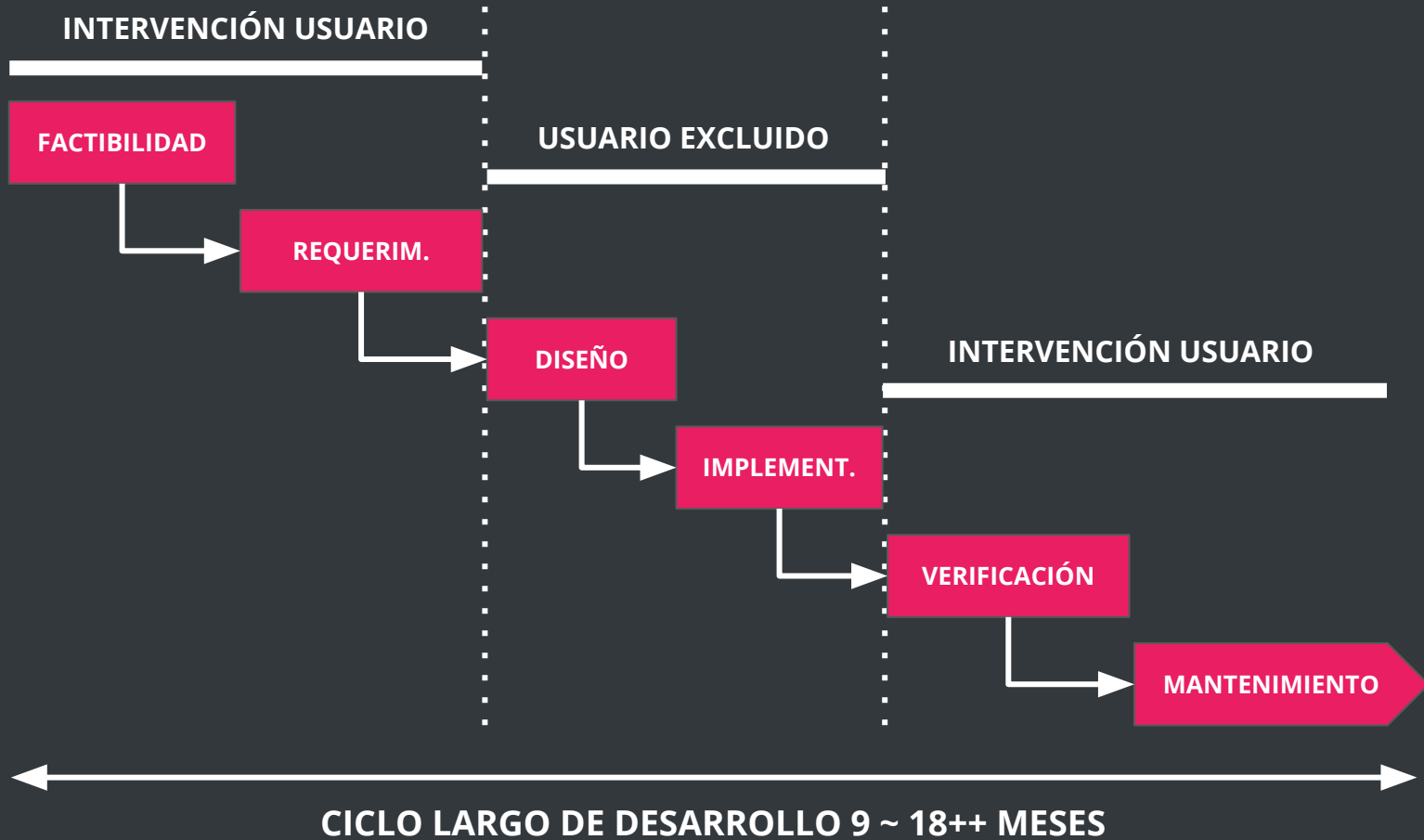
# 1 | Metodologías de cascada

# 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**

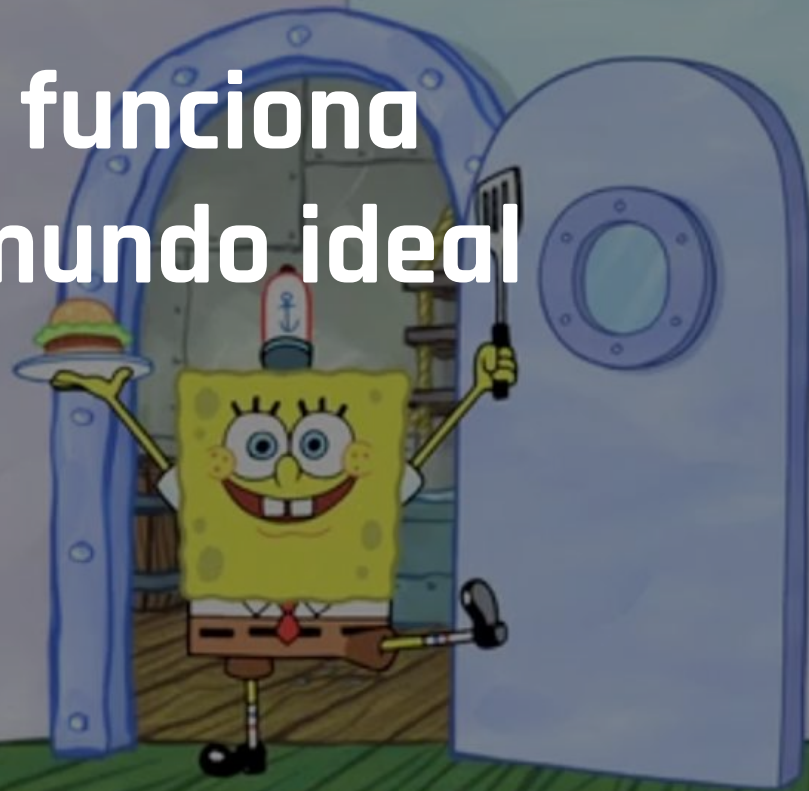
Deben conocerse todos los requerimientos desde el momento cero del proyecto.



## **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 dark, ominous restaurant interior. SpongeBob SquarePants is in the center, looking extremely shocked and scared with his mouth wide open and hands raised. He is surrounded by several green, slimy, tentacle-like monsters. One monster is hanging from the ceiling, another is on the wall, and a third is on the floor. A sign on the wall reads 'ORDER HERE' and another one says 'KEY CLUB'. The overall atmosphere is dark and terrifying, contrasting with the usually cheerful character of SpongeBob.

# 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**.

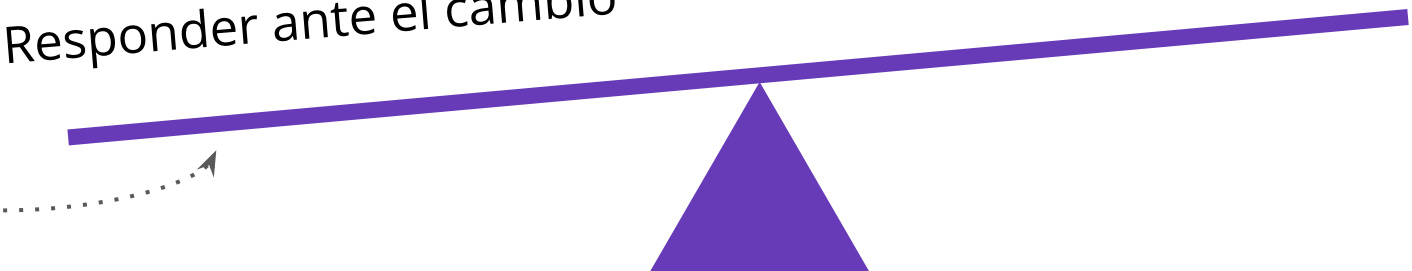
# El manifiesto ágil

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 actors from the movie 'Ocean's Eleven' are gathered around a poker table. The actors, including George Clooney, Brad Pitt, Matt Damon, and others, are dressed in suits and are looking at the camera with serious expressions. The poker table is green with white markings and has several stacks of chips 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.



A photograph of two men sitting in the front seats of a car. The man on the left is wearing glasses and a dark jacket, and the man on the right is also wearing glasses and a dark jacket. They are both looking towards the camera. The background is dark and out of focus.

# 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

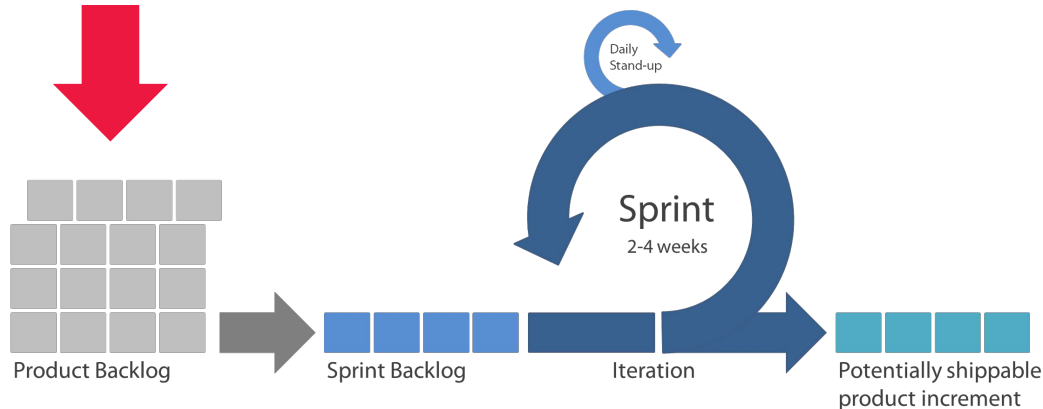
Los stakeholders son todas aquellas personas que **utilizarán, o de alguna manera serán afectadas, por nuestro producto o servicio.**



# Documentos de Scrum

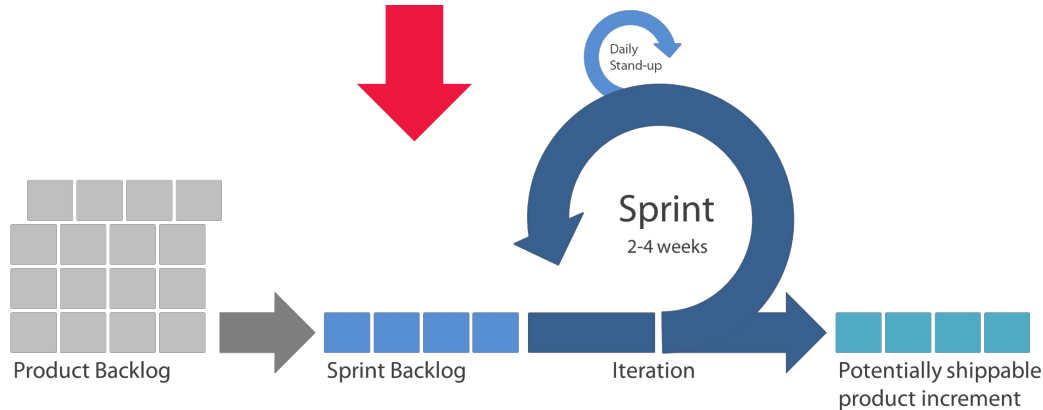
# El backlog del producto

- 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.



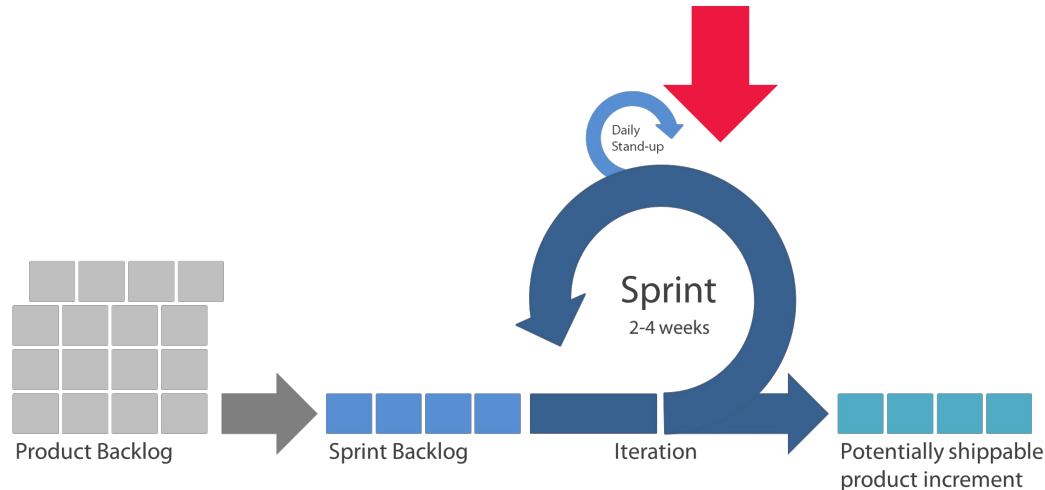
# El backlog del sprint

- 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.





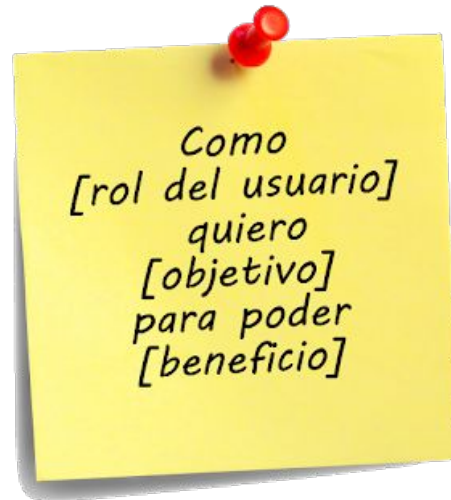
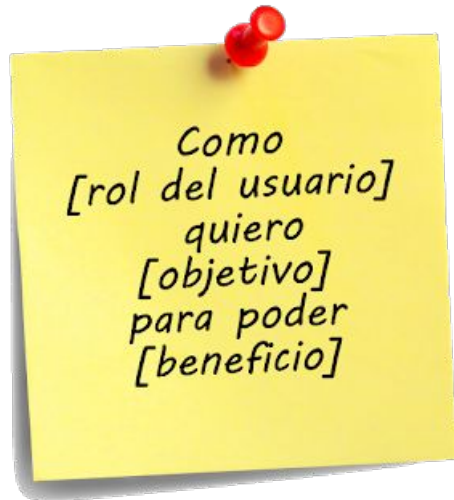
# El tablero de tareas

- 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