

Identificación de la metodología para el proyecto de desarrollo de software

Danny Julián Perilla Mikán
Yesica Paola Garzón Plazas
David Jesús Garcés Díaz

Marzo, 2025

1. Introducción

La selección de una metodología adecuada para el desarrollo de software es un factor determinante en la eficiencia y calidad del producto final. En la industria, se han propuesto diversos marcos de trabajo que permiten organizar las actividades del equipo de desarrollo, facilitando el seguimiento del proyecto y la implementación de mejoras continuas. Estos marcos de trabajo se agrupan en dos grandes enfoques: **tradicionales** y **ágiles**. Mientras que los marcos tradicionales siguen un proceso lineal y estructurado, los ágiles son iterativos y flexibles ante cambios en los requerimientos. En este contexto, el presente trabajo tiene como objetivo identificar la metodología más adecuada para el desarrollo de **buenviaje.co**, una plataforma enfocada en el turismo, considerando las particularidades del proyecto y las necesidades del negocio.

2. Metodología del proyecto

Para el desarrollo del proyecto, se ha optado por un enfoque ágil, específicamente el marco de trabajo **Scrum**. Los marcos ágiles están diseñados para acelerar el desarrollo de proyectos al simplificar procesos complejos, reducir tiempos de entrega y fomentar interacciones frecuentes. A diferencia de los enfoques tradicionales, Scrum permite la participación activa del cliente durante todo el proceso de desarrollo, facilitando la incorporación de mejoras, la validación de ideas y el seguimiento continuo del progreso. Scrum es ampliamente utilizado en la industria del software y se fundamenta en los valores y principios del *Manifiesto Ágil* (2001) [Kniberg(2015)]. Su estructura se basa en tres pilares fundamentales: **transparencia, inspección y adaptación**, los cuales garantizan que el equipo de desarrollo pueda responder rápidamente a cambios y optimizar su rendimiento.

Este marco de trabajo está organizado en torno a roles bien definidos: *Product Owner*, *Scrum Master* y *Development Team*; eventos iterativos como *Sprint Planning Meeting*, *Daily Scrum*, *Sprint Review* y *Sprint Retrospective*; y artefactos clave, tales como el *Product Backlog*, el *Sprint Backlog* y el *Burndown Chart*, los cuales permiten una gestión eficiente del proyecto y un desarrollo estructurado.

Análisis y Desarrollo de Software

Ficha: 2791446

Competencia: evaluar requisitos de la solución de software (220501093)

Evidencia: GA1-220501093-AA1-EV04 .

Gracias a **Scrum**, el equipo de desarrollo podrá entregar funcionalidades en cortos periodos de tiempo (*sprints*), recibiendo retroalimentación constante para garantizar que la plataforma se alinee con las expectativas del usuario. En la siguiente se presenta un esquema de la metodología Scrum.



Referencias

[Kniberg(2015)] Henrik Kniberg. *Scrum and XP from the Trenches: How We Do Scrum*. InfoQ, 2015.