

Resumen Metodologías Agiles.

Nombre: Dorian Felipe Marín Quintero

Código: 1006514485

En pocas palabras podríamos decir que el proceso de desarrollo de software es una estructura impuesta al desarrollo de un producto de software. Por la parte de los métodos, tenemos que la necesidad de las empresas provoca un peso mucho más ligero, pero a su vez que sean más eficientes, rápidos y ágiles.

Algunos métodos de desarrollo de software tradicionales que se llevaban a cabo en épocas de los 90's era el proceso de repetición acompañada de la documentación, algunos métodos importantes desarrollados en aquel entonces era el método en cascada (este método es el más adecuado para los usuarios tienen necesidades fijas o cuyos resultados son predecibles). Otros métodos de desarrollo eran el de SASD (Análisis y diseño estructurados), RUP (Proceso Unificado Racional).

El concepto de desarrollo ágil aparece en 2001 por el equipo ágil, con el tiempo muchos otros equipos de trabajo aceptaron y empezaron a utilizar estas técnicas. Dicho equipo de trabajo escribió un manifiesto con 12 principios para los cuales se destacan los siguientes:

- Entrega temprana y continua del software para poder encontrar errores en los requerimientos solicitados por el cliente, de esta forma se ataca el error desde etapas tempranas y se ahorra tiempo.
- Los empresarios y promotores del proyecto deben estar en constante comunicación con el equipo de desarrollo para identificación del problema lo antes posible y corregir el rumbo hacia el cual se estaba buscando en el momento de inicio.
- El software funcional es la principal medida de progreso para el proyecto, de esta forma los entregables no serán evaluados por el número de líneas desarrolladas, se hará de mediante el cumplimiento de los requerimientos entregados al principio del proyecto.

Una de las principales diferencias entre el desarrollo tradicional y el ágil es que el desarrollo ágil hace más hincapié en la adaptabilidad. El concepto inicial del desarrollo ágil es el proceso ágil, que incluye **extreme programming** (Plan para las prácticas de gestión de proyectos), **Scrum** (Marco de gestión de proyecto ágil), Lean Development, etc.

Para el caso de Scrum, existen 3 roles, estos son:

- Scrum master: Este debe guiar al equipo, hace de puente entre el equipo de desarrollo y el exterior (cliente)
- Equipo Scrum
- Product Owner