**2024**

**30º ANIVERSARIO DEL RECONOCIMIENTO**



**CONSTITUCIONAL DE LA AUTONOMÍA Y**

**AUTARQUÍA UNIVERSITARIA ARGENTINA**

**TP N°2: Introducción a las metodologías ágiles**

1. Explique qué define a las metodologías ágiles y qué las diferencias de las llamadas metodologías tradicionales.

Lo que define a las metodologías ágiles es el enfoque que tienen en la adaptabilidad y la colaboración continua.

Se diferencian en que las metodologías ágiles se centran en la flexibilidad, la entrega continua y la colaboración, mientras que las metodologías tradicionales son más rígidas, lineales y centradas en la planificación detallada desde el principio. Hay constante interacción con el cliente en las distintas etapas de desarrollo.

1. Resumen de los 4 valores y 12 principios del Manifiesto Ágil.

4 VALORES:

1. Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas.

2. Software funcionando sobre documentación extensiva.

3. Colaboración con el cliente sobre negociación contractual

4. Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan.

12 PRINCIPIOS DEL MANIFIESTO AGIL

1. Nuestra mayor prioridad: satisfacer al cliente. ¿cómo? mediante la entrega temprana y continua de softwares con valor.

2. Aceptamos que los requisitos cambien, incluso en etapas tardías del desarrollo. Los procesos ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competitiva al cliente.

3. Entregamos software funcional frecuentemente, entre dos semanas y dos meses, con preferencia al periodo de tiempo más corto posible.

4. Los responsables de negocio y los desarrolladores tenemos que trabajar juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.

5. Los proyectos se desarrollan en torno a individuos motivados. Hay que darles el entorno y el apoyo que necesitan, y confiarles la ejecución del trabajo.

6. El método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es siempre la conversación cara a cara. En los tiempos que corren es más complicado, pero en su defecto tenemos la videoconferencia.

7. El software funcionando es la medida principal de progreso.

8. Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los promotores, desarrolladores y usuarios debemos ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida.

9. La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño mejora la Agilidad.

10. La simplicidad, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.

11. Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos autoorganizados.

12. A intervalos regulares, el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para a continuación ajustar y perfeccionar su comportamiento en consecuencia.

1. Luego de una lectura informativa, elabore a su criterio un ranking de las 5 metodologías agiles más usadas, siendo la primera la más utilizada.

Scrum

Kanban

Programacion Extrema

Design Sprint

Lean

1. Elabore una breve descripción o resumen de las metodologías mencionadas anteriormente (no más de media carilla para cada una)

Scrum: se basa en una estructura de desarrollo incremental. Cualquier ciclo de desarrollo del producto se desgrana en pequeños proyectos divididos en etapas de análisis, desarrollo y testing. En el desarrollo nos encontramos con los Sprint(entregas regulares y parciales del producto final). Permite abordar proyectos complejos que exigen flexibilidad con mucha rapidez para producir resultados.

KANBAN: también conocida como Tarjeta Visual. Util para los responsables de proyectos. Consiste en elaborar un cuadro o diagrama en el que se reflejan 3 columnas de tareas: pendientes, en proceso o terminadas. Al alcance de todos los miembros del equipo. Las ventajas que proporciona esta metodología son; planificación de tareas, mejora en el rendimiento de trabajo del equipo, métricas visuales y los plazos de entregas son continuos.

Programacion Extrema: PXP necesita un enfoque disciplinado: los desarrolladores son responsables de seguirlo el proceso y aplicar prácticas PXP. Los desarrolladores deben medir, rastrear y analizar su trabajo diario. El desarrollador debe aprender de sus variaciones de desempeño y apuntar a mejorar el proceso basándose en los datos recopilados del proyecto PXP implica pruebas continuas. La reparación de defectos debe ocurrir en las primeras etapas de desarrollo, cuando el costo de ella es menor. Los desarrolladores deben intentar automatizar tanto como sea posible su actividad diaria.

Design Sprint: metodología de Google. Un proceso que dura 5 dias en el que el negocio tiene que resolver todas las cuestiones relacionadas con diseño, prototipado, testeo de clientes. La idea es que el trabajo se elabora en etapas de sprints en las que meses de trabajo se pueden reducir en pocas semanas, en vez de esperar a lanzar un producto para entender si la idea es buena, el prototipo proporciona antes la información para evitar posibles errores.

LEAN: o lean software development, es un concepto diseñado para mejorar ganancias reduciendo costos en vez de confiar en aumentar las ventas. Mejora eficiencia eliminando desperdicios. Mejora de manejo de recursos eliminando la sobreproduccion, exceso de contratos, etc., para mejorar la competitividad sin reducir la calidad del producto y mejorar el desarrollo.

1. Realice un cuadro con ventajas y desventajas, similitudes y diferencias de las tecnologías descriptas en el punto anterior.
2. Detalle las fuentes de información utilizadas.

<https://www.iebschool.com/blog/que-son-metodologias-agiles-agile-scrum/>

<https://www.easyagile.com/blog/lean-agile/>

<https://core.ac.uk/download/pdf/213561553.pdf>

https://chatgpt.com/