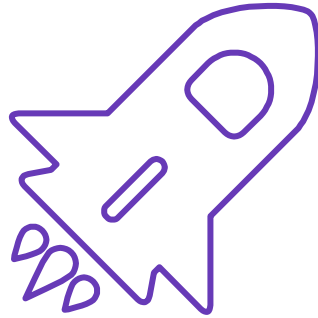




INTRODUCCIÓN A METODOLOGÍAS ÁGILES Y SCRUM

ANTES DE
HABLAR DE
AGILIDAD...
VAMOS A
HACER UNA
¡ACTIVIDAD!



A white motorboat is shown from a side profile, floating on a body of water. The boat has a cabin and a mast with various antennas. In the background, a coastal town with many houses is visible on a hillside under a clear blue sky. The text "CONSTRUYAMOS UN BARCO..." is overlaid in large white letters.

**CONSTRUYAMOS
UN BARCO...**

AHORA, UN POCO
DE **HISTORIA...**

¿QUÉ PASABA
ANTES DE LAS
METODOLOGÍAS
ÁGILES?



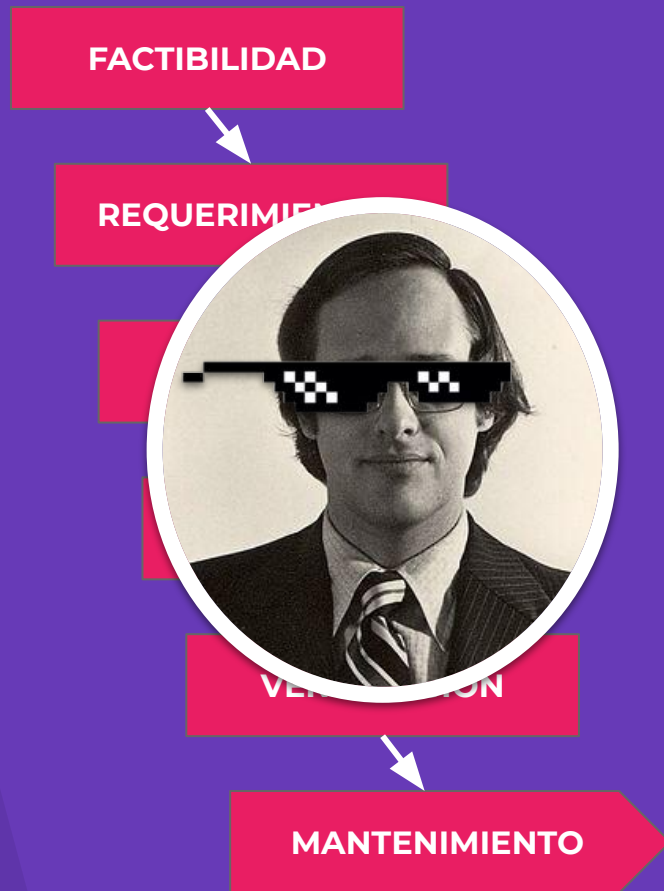


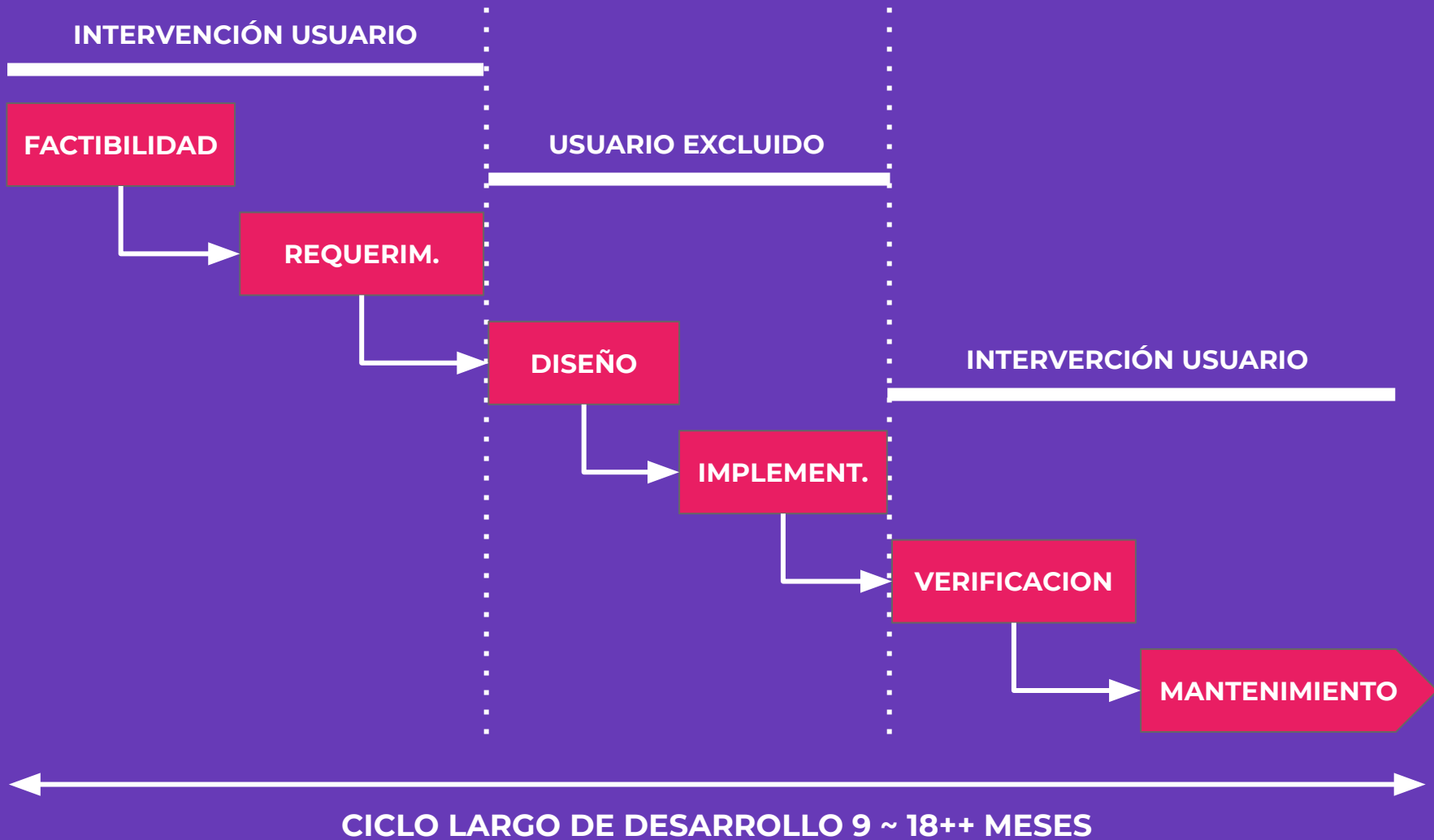
METODOLOGÍAS DE CASCADA

En **1970 Winston Royce publica un artículo** sobre cómo estructurar proyectos grandes y complejos, basado en sus experiencias en la NASA.

En **1985 el DoD (Departamento de Defensa de EEUU) requiere que todo desarrollo de software siga el procedimiento** delineado por Winston.

A partir de ese momento, la metodología de cascada **se convierte en estándar 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 0 del proyecto.

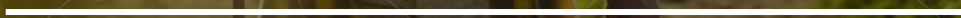


Retrasos

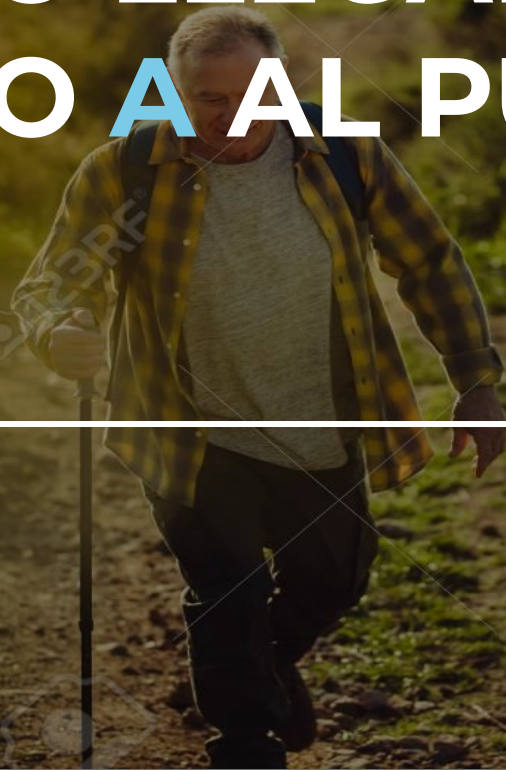
Al estar tan marcada cada etapa, si una se retrasa, traslada el retraso a la próxima y todas las demás consecutivamente.

¿CÓMO LLEGAMOS DEL
PUNTO A AL PUNTO B?

A



B



**TODO ESTO FUNCIONA
BIEN EN UN MUNDO IDEAL**



**LA REALIDAD
ES UN TANTO DIFERENTE...**



MANIFIESTO ÁGIL (2001)

¡ES HORA DE CAMBIAR!

Un compromiso público para conseguir mejores formas de trabajo y ayudar a otros a implementarlas.

Contrapuesta a los estándares del Product Manager Institute.

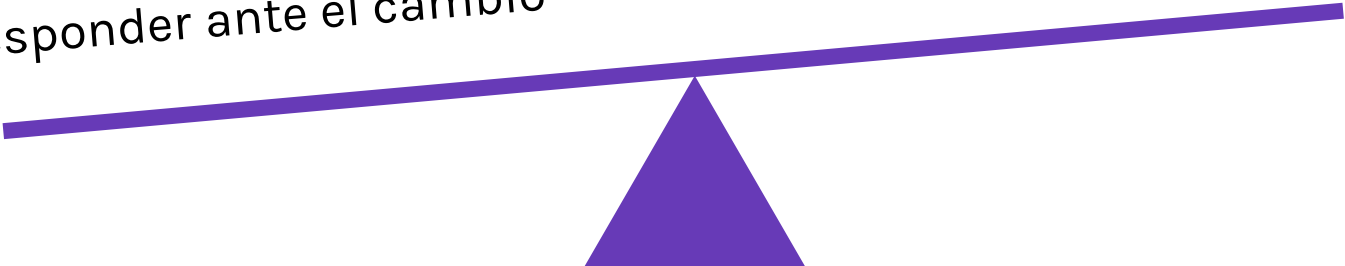
Consta de 12 principios y 4 valores principales.

<http://www.agilemanifesto.org>




MANIFIESTO ÁGIL (2001)

Todo estos valores son importantes, pero vamos a darle prioridad a los de la izquierda.



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

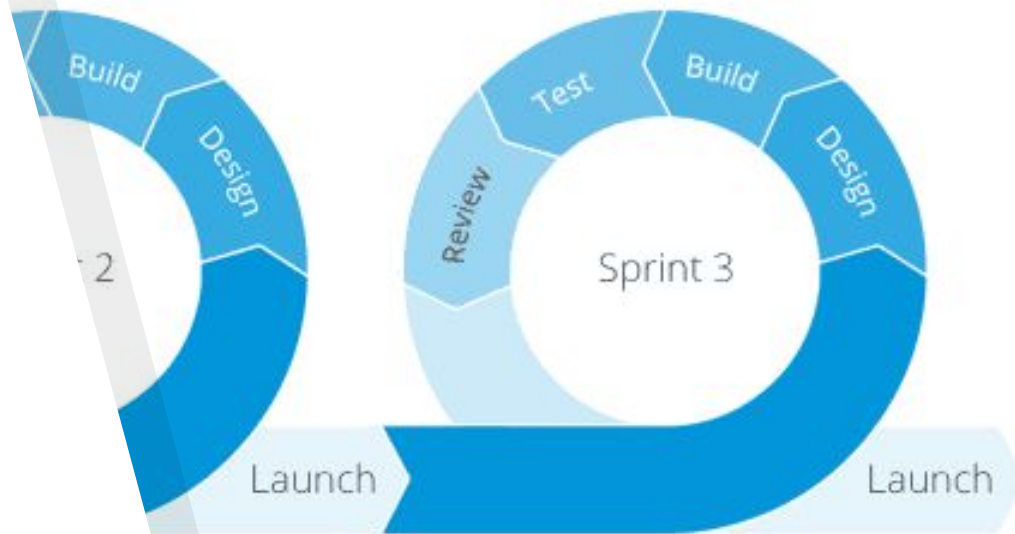
A cheetah is captured in a full sprint across a green, grassy field. The cheetah's body is low to the ground, with its legs extended forward and back, showing the characteristic spotted pattern of its fur. The background is a blurred landscape with some dark, indistinct shapes, suggesting a natural habitat. The overall image has a slightly desaturated, muted color palette.

METODOLOGÍAS ÁGILES

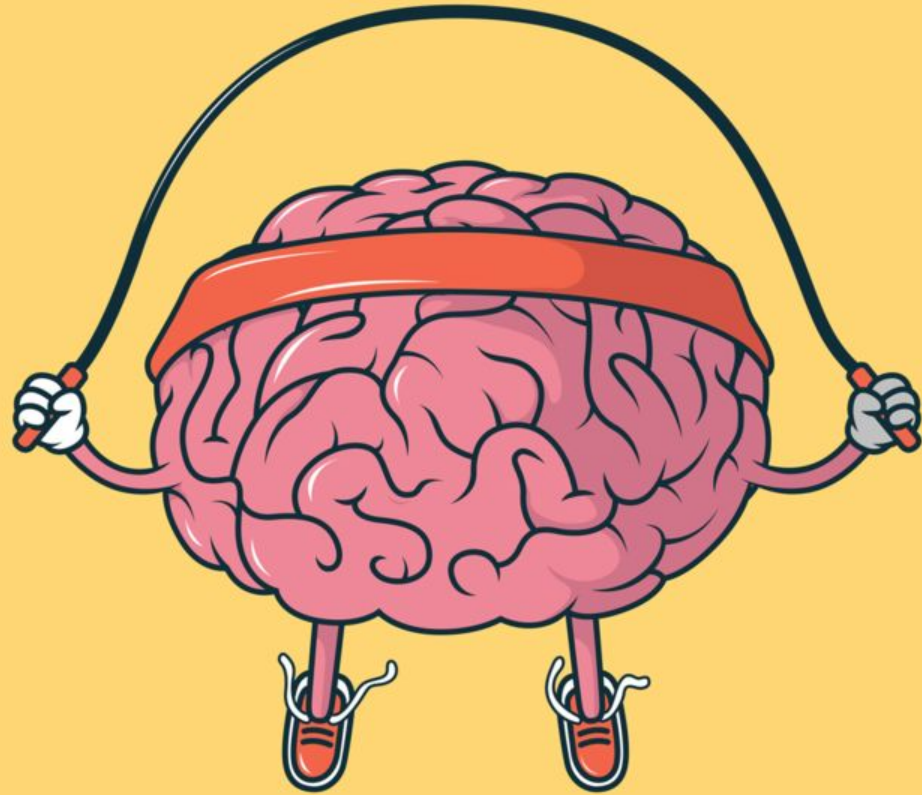
METODOLOGÍAS ÁGILES

SON TÉCNICAS QUE NOS PERMITEN:

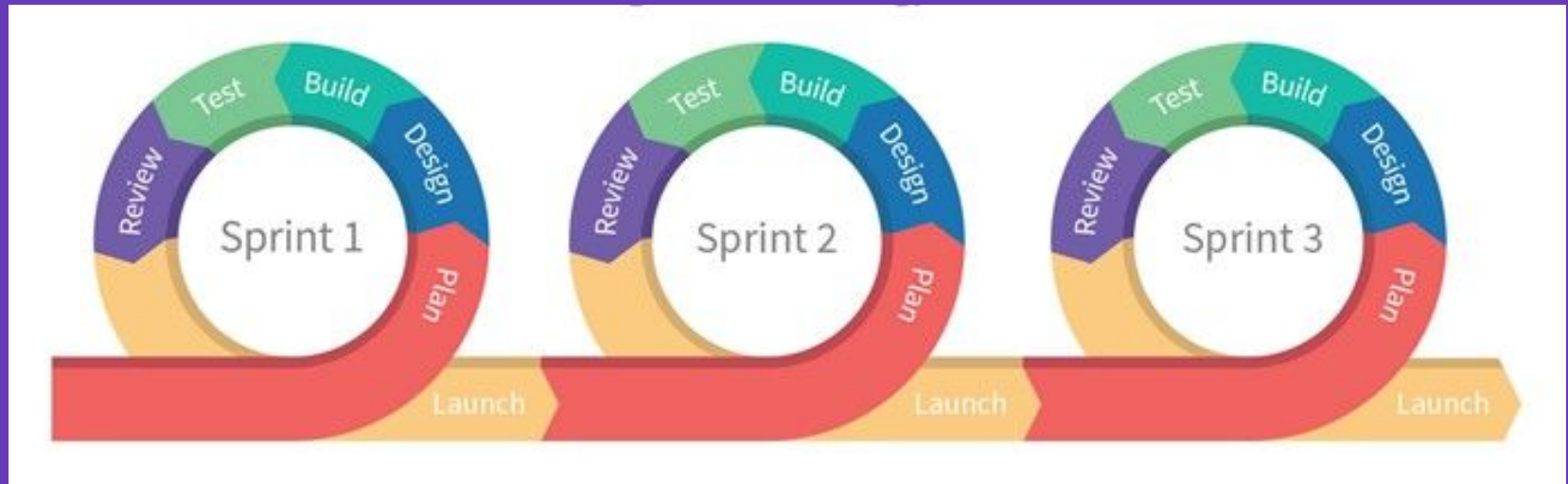
- Flexibilidad
- Reducción de frustraciones
- Reducción de tiempos
- Reducción de costos
- Entregar valor constantemente
- Hacer énfasis en las personas
- Fomentar la auto-organización



**LAS
METODOLOGÍAS
ÁGILES
REQUIEREN
UN CAMBIO DE
PENSAMIENTO**

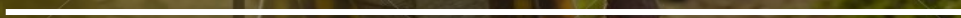


LAS METODOLOGÍAS ÁGILES SON ITERATIVAS



¿CÓMO LLEGAMOS DEL
PUNTO A AL PUNTO B?

A



B

A still life photograph of a cup of coffee. The cup is light-colored with a dark rim and is filled with a frothy beverage. It sits on a matching saucer. A silver spoon rests on the saucer. The entire set is on a dark, textured wooden surface. Several coffee beans are scattered around the cup. In the upper right corner, a wooden coffee grinder is partially visible. The text "TOMÉMOS NOS UN DESCANSITO" is overlaid in the center in a bold, white, sans-serif font.

**TOMÉMOS NOS
UN DESCANSITO**

A high-angle photograph of a scrum in progress on a green rugby field. Two teams are locked together: Argentina, wearing light blue and white striped jerseys with 'VISA' on the back, and Australia, wearing yellow jerseys with green accents and 'AUSTRALIA' on the back. The players are huddled low to the ground, pushing against each other. The word 'SCRUM' is overlaid in large white capital letters in the center of the image.

SCRUM

A group of eleven actors from the movie 'The Hangover' are posed around a green poker table. They are leaning over the table, which is covered with various colored chips and has a detailed betting layout. The actors are dressed in a mix of formal suits and casual shirts. The background is a solid dark grey. The text 'MIEMBROS DE UN EQUIPO DE SCRUM' is overlaid in the center in a large, white, bold, sans-serif font.

MIEMBROS DE UN EQUIPO DE SCRUM



Product
Owner

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.

A close-up photograph of Brad Pitt with a cigarette in his mouth, looking slightly to the side. The background is dark with blurred city lights.

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.

Scrum
Master

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, looking towards the camera. The man on the right is also wearing glasses and a dark jacket, looking slightly away from the camera. The car's interior and windows are visible, with some greenery outside.

EQUIPO TECNICO

100% dedicado a **entregar el producto.**

Horizontal

Auto-organizado

Multidisciplinario

Trabajan codo a codo creando un **ambiente colaborativo.**

De **5 a 9** personas.

El equipo de
trabajo

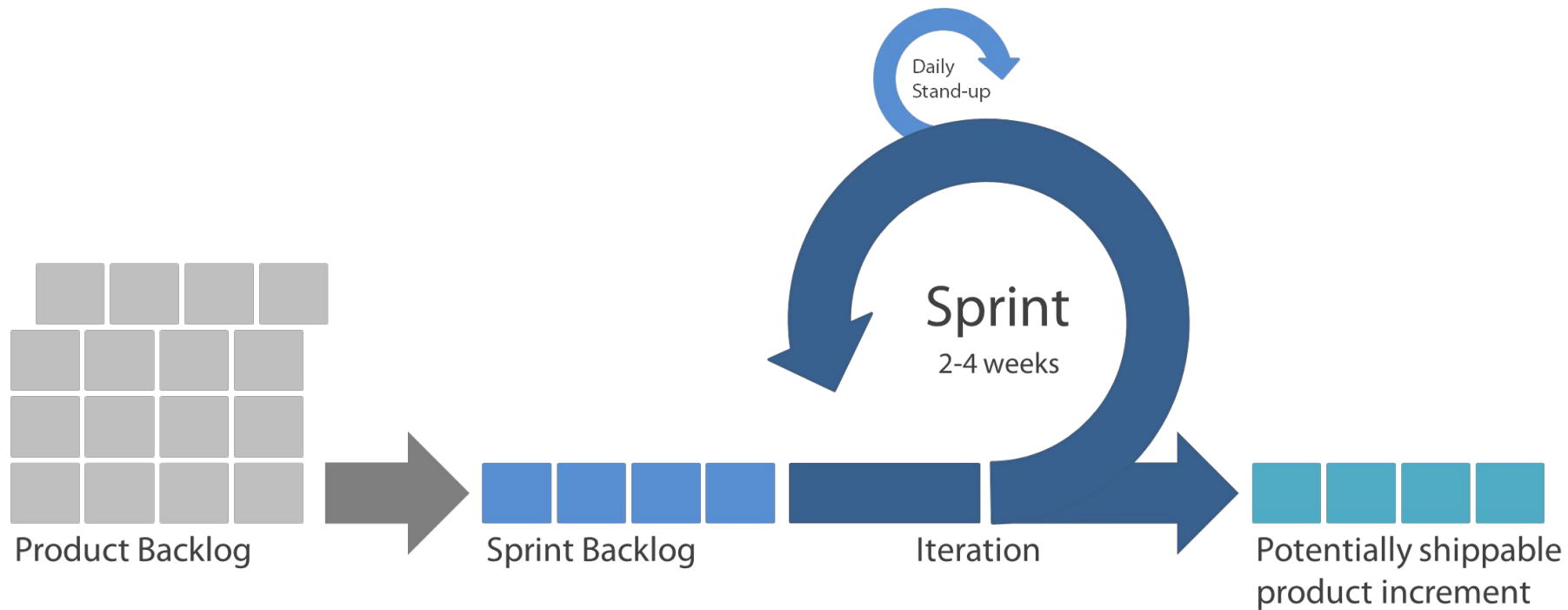
STAKE HOLDERS

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

Los stakeholders

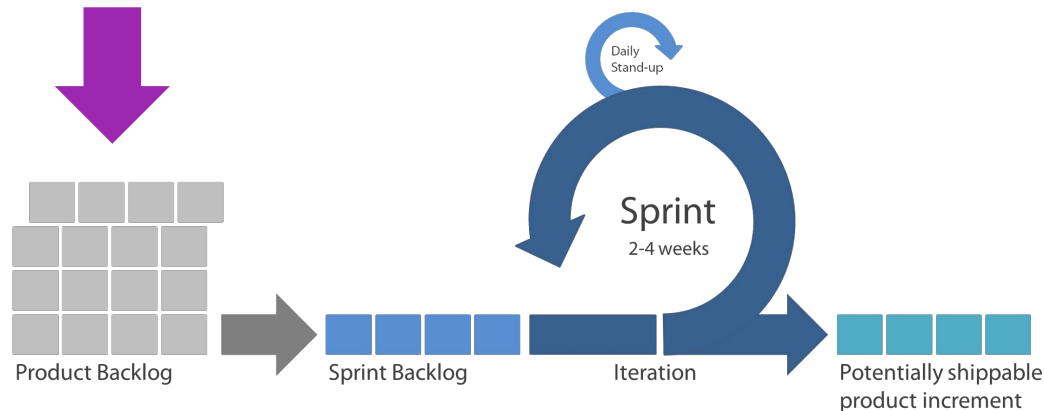


DOCUMENTOS DE SCRUM



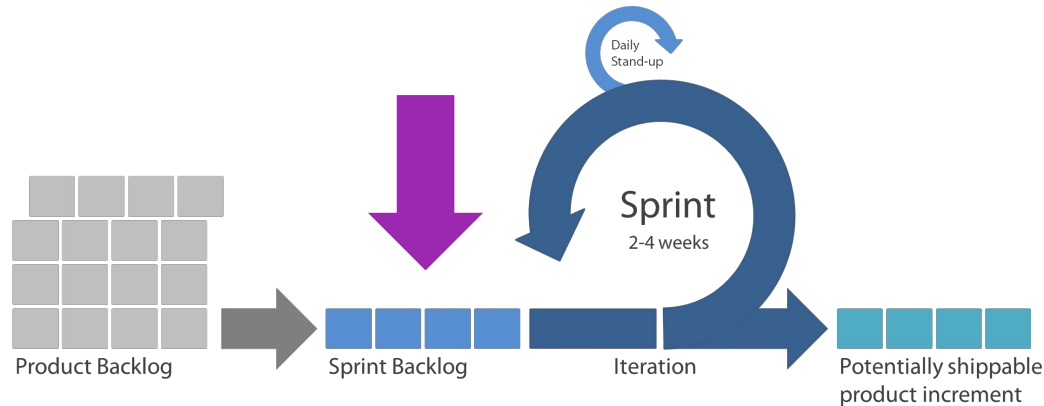
BACKLOG DEL PRODUCTO

- > Es el conjunto de todos los requisitos de proyecto
- > Contiene descripciones genéricas de funcionalidades deseables, priorizadas según su retorno de inversión (ROI).
- > Representa la totalidad de lo que va a ser construido.



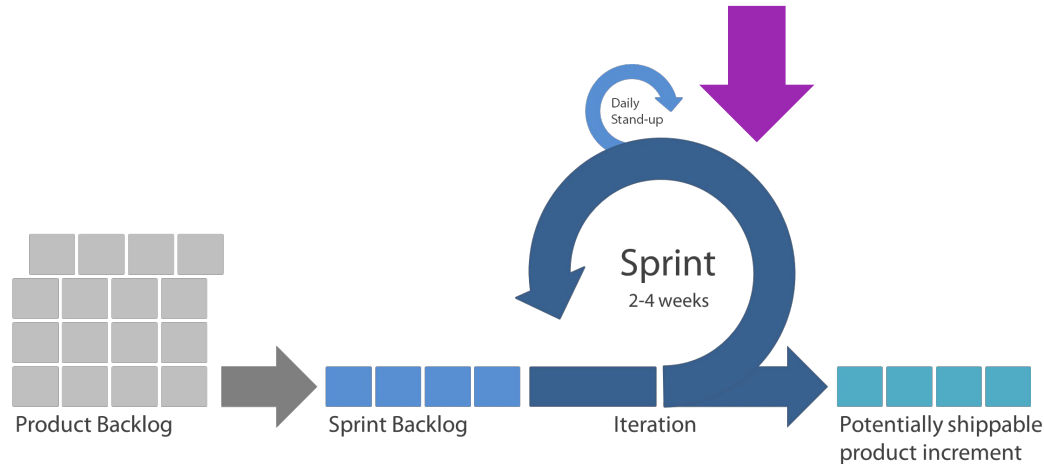
BACKLOG DEL SPRINT

> Es el subconjunto de requisitos que serán desarrollados durante el sprint actual.



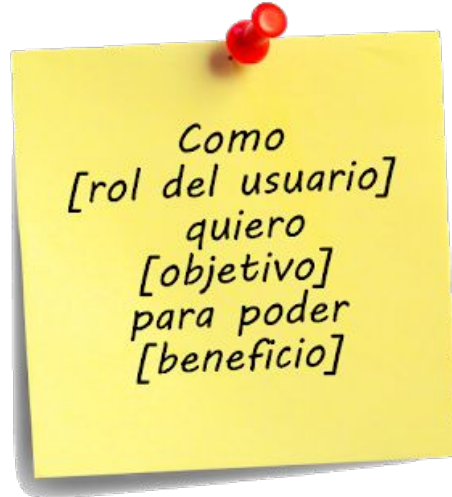
SPRINT

- > 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.



HISTORIA DE USUARIO / USER STORY

- Se definen en base a la empatía.
- Deben ser específicos de acuerdo a la prioridad.
- Deben tener criterios de aceptación.



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).



CEREMONIAS DE SCRUM

A group of people, mostly women, are seen from behind, walking along a dark sandy beach towards the ocean. They are wearing traditional Balinese clothing, including white lace tops (kebaya) and colorful batik sarongs. Many of them have elaborate, tall, and ornate headpieces (udeng) on their heads. Some are holding up their hands in a gesture of prayer or offering. In the background, the blue ocean meets a clear sky. A few traditional Balinese umbrellas (payung) are visible on the left. The overall scene suggests a religious or cultural ceremony taking place at the beach.

PLANIFICACIÓN

- Definir **qué trabajo se hará**.
- Esta ceremonia se realiza con el **equipo completo**, donde se acuerda sobre el trabajo para hacer durante el sprint.
- Identificar y comunicar **cuánto esfuerzo** es probable que se tenga que invertir en las distintas tareas que se proponen.
- Dedicar a la planificación **8 hrs como tiempo límite** (sprint de 1 mes).

STAND-UP / SCRUM DAILY

- Reuniones diarias que se realizan **todos de pie**
- **15 minutos**
- **3 preguntas** claves
 - ¿Qué hiciste ayer?
 - ¿Tuviste impedimentos para lograr tus objetivos?
 - ¿Qué vas a hacer hoy?

DEMO / REVISIÓN

- Revisar el trabajo que fue completado y el que no.
- Presentar el trabajo completado a los stakeholders.
- El trabajo incompleto no puede ser demostrado.
- La reunión no debe durar más de 4 hrs (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** de esta reunión es de **4 horas fijas** (sprint 1 mes).