Tarea 1 AGIL - SCRUM

Investiga en la web y escribe un resumen con las respuestas a las siguientes preguntas

1 - ¿Qué problemas del desarrollo de software existían y que fueron solucionados por las metodologías agiles?

2- ¿Dónde tiene su origen la metodología SCRUM (quienes la idearon, etc.)?

Antes de la llegada de fines del Siglo XX e inicios del Siglo XXI, se utilizaba el método tradicional de desarrollo de software el cual seguía el ciclo de vida básico de un programa de software, pero existía un problema, ya no era un sistema eficiente y necesitaba de un cambio.

Este sistema tradicional presentaba una serie de dificultades que hacían que no se presente un producto de calidad en varias de las oportunidades. Estos problemas eran:

* Ciclos Largos de Desarrollo: ya que siempre había que esperar a que termine una tarea para comenzar otra y esto generaba una enorme lentitud de entrega del producto.
* Falta de Flexibilidad: esto se daba porque los programas casi ni pasaban por pruebas constantes ni tenían tanta cercanía al cliente en la fase de desarrollo, por lo tanto, los errores se percibían comúnmente al final, cuando ya era muy costoso hacer el cambio, lo que hacía que el programa se deje así. No tenía adaptación.
* Comunicación Ineficiente: como dije antes, los desarrolladores no tenían casi contacto con el cliente, por lo que el mismo solo daba su idea del producto y veía el producto final. Esto generaba que el producto no alcance las expectativas del cliente.
* Documentación Excesiva: se documentaba absolutamente todo, cada movimiento, por lo tanto, se tornaba todo mucho más lento ya que la documentación ocupaba bastante porcentaje del tiempo de desarrollo.
* Retroalimentación Tardía: el cliente y usuarios finales recién podían ver el producto cuando ya estaba casi terminado, por lo que hacer cambios para que el sistema se retroalimente era muy costoso y complicado.
* Gestión de Riesgos Ineficiente: estos mismos no eran detectados en el proceso sino llegando al final, lo que hacía que sea muy difícil corregirlos.
* Motivación del Equipo: solía pasar muy seguido que los desarrolladores se sientan muy desmotivados ya que la metodología tradicional no les proveía mucha independencia y autonomía, tenían que seguir el sistema rígido.
* Calidad del Producto: toda esta serie de problemas recaían negativamente en lo más importante, el producto. No era un producto de calidad y hasta muchas veces ni siquiera era lo que pedía el cliente.

Estos problemas llevaron a que se busquen nuevas metodologías para el desarrollo de software. Y en esa búsqueda surgieron las metodologías ágiles, con el método *Scrum* como bandera de esta nueva idea.

La idea del método *Scrum* nace en los años 80 por Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka, quienes en un periódico hicieron una comparación entre el desarrollo de software y un equipo de rugby, y lo determinaron con el nombre *Scrum* haciendo alusión al trabajo en equipo.

Eso había quedado simplemente como un paralelismo, pero los años 90 surge el método formalizado como tal. Jeff Sutherland y Ken Schwaber presentan en una conferencia el *SCRUM Software Development Process*, una metodología de desarrollo de software completamente nueva basándose en las ideas presentadas por Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka en los años 80.

Jeff Sutherland y Ken Schwaber fueron los primeros en implementarlos en sus primeras empresas, y continuaron promoviendo el uso de esta metodología ágil.

Luego, a comienzos del siglo XXI, se redactó el *manifiesto ágil*, cuya redacción formaron parte Jeff Sutherland y Ken Schwaber.

El método *Scrum* empezaba a llamar mucho la atención por su rapidez y su naturaleza iterativa, flexibilidad y participación de clientes. Poco a poco, el sistema tradicional comenzaba a abandonarse y cambiarse por las metodologías ágiles, llegando al día de hoy donde no existe el uso del sistema tradicional.