Metodologias agiles.

Miercoles, 9 de septiembre de 2020.

Actividades del desarrollo de software:

Primeramente para poder explicar como funciona y como se aplican las metodologias agiles es necesario explicar las tres partes o pilares del desarrollo de software; las mismas son:

1. Planificacion: Se planifica para poder obtener los requisitos o el analisis de requisitos, los cuales son una idea abstracta del producto final; **no son las funciones que debe cumplir el software**. Con esto se defines los requerimientos que deben tener el software.
2. Implementacion, pruebas y documentacion:
   1. Implementacion: Se programa para que el producto este correcto en relacion a la demanda del cliente con los requerimientos establecidos en la etapa de planificacion.
   2. Pruebas de software: En este proceso nos encargamos de encontrar la mayor cantidad posible de errores para solucionarlos y que no pasen a produccion.
   3. Documentacion: Se documenta el diseño del software (diagramas de red, diagramas de aplicación, UML, etc). Esto se realiza con el objetivo de mejorar a futurio.
3. Despliegue y mantenimiento:
   1. El despliegue comienza cuando el codigo ha sido suficientemente probado; el software ya debe estar en produccion.
   2. Entrenamiento y soporte para el software: hay veces que es necesario capacitar al cliente o partador del software para que el mismo pueda operar mejor.
   3. Mantenimiento: Se necesita en algunos escenario, este manteniemento puede generar nuevo codigo que no esta en el diseño inicial.

Metodoligias agiles:

El desarrollo de software agil utiliza un desarrollo iterativo como base para abogar por un punto de vista mas ligero y mas centrado en las personas que en el caso de las soluciones tradicionales. Se utiliza retroalimentacion en lugar de planificacion como principal mecanismo de control.

Ventajas y desventajas de las metodologias agiles:

[[1]](#footnote-1)

Desventajas

* Problemas derivados de la comunicación oral. No hace falta decir que algo esta escrito, se genera ambigüedad.
* Fuerte dependencia de personas.
* Falta de reusabilidad derivada de la falta de documentacion

Ventajas

* El cliente puede colaborar en el proyecto gracias a la gran cantidad de reuniones que se hacen.
* El ciclo de vida es simple y facil de entender.
* Importancia de la simplicidad al eliminar trabajo innecesario.
* Atencion continua a la excelencia tecnica y el buen diseño.
* Mejora continua de los procesos y el equipo de desarrollo.
* Evita malentendidos entre los requerimientos del cliente y el equipo.
* Cada componente del proceso final ha sido probado y satisface los requerimientos.

SCRUM

Es una metodologia de trabajo de procesos agiles este trabaja con un ciclo iterativo e incremental, el producto se va liberando de forma periodica; se trabaja con la base de una buena comunicación y en equipo, facilitando de esta manera las mejores soluciones(optimas) para resolver los problemas que se pueden ir generando en el desarrollo del proyecto.

En Scrum se realizan entregas regulares y parciales, las llamadas sprints del producto final; todos los sprints nacen dependiendo del beneficio que le va a dar al cliente, con esto se minimizan los riesgos que pueden surgir a la hora de desarrolloar en periodos muy largos.

Scrum esta diseñado para proyectos muy complejos que necesitan resultados casi inmediatos, en estos deben aperecer aspectos fundamentales los cuales son,innovacion, productividad, flexibilidad y competividad.

Actores del equipo Scrum

1. Skateholder: Es el cliente, su responsabilidad es definir correctamente los requerimientos (Product backlog) recibir el producto final de cada iteracion y proporcionar el feedback correspondiente.
2. Product Owner: Es el intermediario entre el Skateholder y el equipo de desarrollo, este debe priorizar los requerimientos según las necesidades del cliente.
3. Scrum Master: Actua como facilitador ante todo el equipo de desarrollo, se encarga de que el equipo siga los valos y principios agiles.
4. Scrum Team(Equipo de desarrollo): Se encarga de desarrollar los casos de uso definidos en el product backlog, es un equipo atogestionado lo cual hace que no exista el rol de jefe de equipo.

Un punto fundamental en el proceso que conlleva Scrum son las revisiones (reuniones), con ellas se fomenta la comunicación y transparencia del proceso, las reuniones que aplican son:

1. Reunión de planificación: Se debe realizar al inicio de cada sprint, esto con el objetivo de planificar la cantidad de trabajo a la que el equipo se va a comprometer a construir durante el próximo sprint.
2. Reunión diaria: Son reuniones cuyo lapso tiene un máximo 15 minutos, en ellas se realiza una retroalimentación de qué se hizo el día ayer, qué se hará hoy y cuáles han sido los problemas que han surgido hasta el momento. El objetivo, es que el equipo establezca un plan para las próximas 24 horas.
3. Reunión de revisión: Se lleva a cabo al final de cada sprint, en ellas se exponen los puntos completados y los que no.
4. Reunión de retrospectiva: Una vez culminado un sprint se efectúa esta reunión, que tiene como objetivo que el equipo reflexione y saque como resultado posibles acciones de mejora. A ella, debe asistir todo el Equipo Scrum (Dueño de Producto, Equipo de Desarrollo y Scrum Master). Es una de las reuniones más importantes ya que es un espacio de reflexión y mejora continua.

1. Para ver mas ventajas y desventajas de las metodologias agiles:

   https://sites.google.com/site/metodagiles/home/ventajas-y-desventajas [↑](#footnote-ref-1)