

# Reflexión

En esta primera sesión de laboratorio, con tal de mostrar los beneficios que la aplicación de las metodologías ágiles supone a la hora de realizar un proyecto, el tutor planteó un juego en el que distintos equipos competían por obtener la máxima puntuación.

La premisa de la que partía el juego era sencilla, los integrantes del grupo debían pasarse una pelota entre sí. Una vez todos los miembros hubiesen tocado la pelota, se añadía un punto al marcador. El profesor empezó explicando las normas del juego y, tras proporcionarnos algo de tiempo para fijar una estrategia a seguir [11], [6] este dio inicio. Al finalizar, compartimos con el resto de nuestros compañeros los resultados obtenidos [7] [12] y mencionamos las diversas estrategias seguidas [9]. De este modo, pudimos comprobar que aquellos equipos que habían obtenido unos mejores resultados eran, precisamente, los compuestos por una menor cantidad de individuos [10]. Una vez comentados los resultados con el docente [4], repetimos el juego cambiando, en esta ocasión, algunas de las reglas fijadas anteriormente [2]. Pese al cambio de normativa, la mayoría de los equipos logró obtener una puntuación similar a la anterior [8] y, en algunos casos, incluso superarla a causa, principalmente, de la experiencia previa y una mayor cohesión. Finalmente, repetimos el proceso cambiando tanto los integrantes del grupo como algunas de las reglas fijadas pudiendo apreciar los mismos resultados.

A raíz de lo observado en este juego, podemos concluir que un mayor equipo no conlleva, necesariamente, una agilización del proceso de desarrollo de un sistema software, puesto que, los problemas de coordinación y comunicación intrínsecos a estos grupos, dificultarán y ralentizarán el progreso. A su vez, hemos podido comprobar la necesidad de la existencia de una buena comunicación entre los integrantes del grupo así como entre el equipo de desarrollo y el *Product Owner*.

# Principios Agile

1. Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software 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 trabajamos 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 la conversación cara a cara.
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.