**Instituto Universitario de Tecnología “Mario Briceño Iragorry”**

**Carrera Informática**

**Sexto Trimestre**

**Informe**

**Realizado por:**

Richard Eduardo Núñez Ruiz

C.I: 20.709.680.

**Docente:** Kerly Hernández

Valera 10/03/2023

**Las metodologías ágiles**

Son un conjunto de tareas y procedimientos dirigidos a la gestión de proyectos; que permiten adaptar la forma de trabajo a las condiciones del proyecto, siendo además una serie de principios, valores y modelos mentales que nos permite enfrentar de una manera más efectiva la solución de los problemas.

En tal sentido las empresas logran gestionar sus proyectos de forma flexible, autónoma y eficaz, reduciendo los costos y aumentando la productividad.

**Tipos de Metodologías SCRUM, Kanban y Scrumban.**

**El Scrum:** Es un marco de trabajo basado en los principios y valores del agilismo. Así mismo parte de lo que se conoce como “product backlog” o pila de producto, donde los equipos entienden las necesidades con la ayuda del dueño del producto y establecen un compromiso para desarrollar cierta porción de esa pila de producto en el sprint (tiempos de entrega), de este modo los periodos pueden ser de entre 15 o 30 días. Lo primordial es que se realice en máximo 15 días, debido que se pueden reducir los espectros de errores o cambios en ese tiempo.

**Kanban:** Permite gestionar de manera ágil el flujo de trabajo de una compañía. Por este motivo es un sistema de método visual o de información que permite controlar de manera fluida la producción, desde el inicio hasta el final, adaptando un sistema pull que permite pasar de una tarea a otra, logrando así convertirse en un sistema de producción altamente efectivo y eficiente.

**Scrumban:** Es la integración entre los sistemas de Scrum y Kanban lo que permite conseguir un trabajo del equipo optimizado. Siendo muy útil en toda clase de proyectos, inclusive de gran magnitud o a largo plazo, así como en el desarrollo  de software,  de productos o de servicios y está siendo adoptada por diversas empresas en todo el mundo, logrando que  los equipos sean más flexibles e incrementen su capacidad para adaptarse y cambiar según las necesidades de la producción, de modo que facilita enormemente el desarrollo de los proyectos. Igualmente,  este método ayuda a tomar  decisiones sobre cuáles son  las tareas  prioritarias o cuánto trabajo se puede hacer en un sprint, a identificar las tareas atrasadas y en qué estado de ejecución se encuentran.

**Diferencias entre metodologías tradicionales y ágiles**

|  |  |
| --- | --- |
| metodología tradicional | metodología ágil |
| El cliente interactúa con el equipo de desarrollo mediante reuniones. | Los clientes participan desde el momento en que se empieza a realizar el trabajo. |
| La arquitectura del software es esencial y se expresa mediante modelos. | Cuando ocurren problemas, todo el equipo trabaja junto para resolverlo. |
| El gestor del proyecto estima y obtiene la aprobación del propietario del proyecto. | Impuestas internamente (por el equipo). |
| El modelo tradicional favorece la anticipación. | Especialmente preparados para cambios durante el proyecto. |
| Se enfoca más sobre los procesos que sobre el producto. | Menos énfasis en la arquitectura del software. |
| Menos enfoque en los procesos formales y directivos. | No existe contrato tradicional o al menos es bastante flexible. |