



# METODOLOGIAS DE DESARROLLO ÁGILES

Mg. José Mauricio Flores Avilés

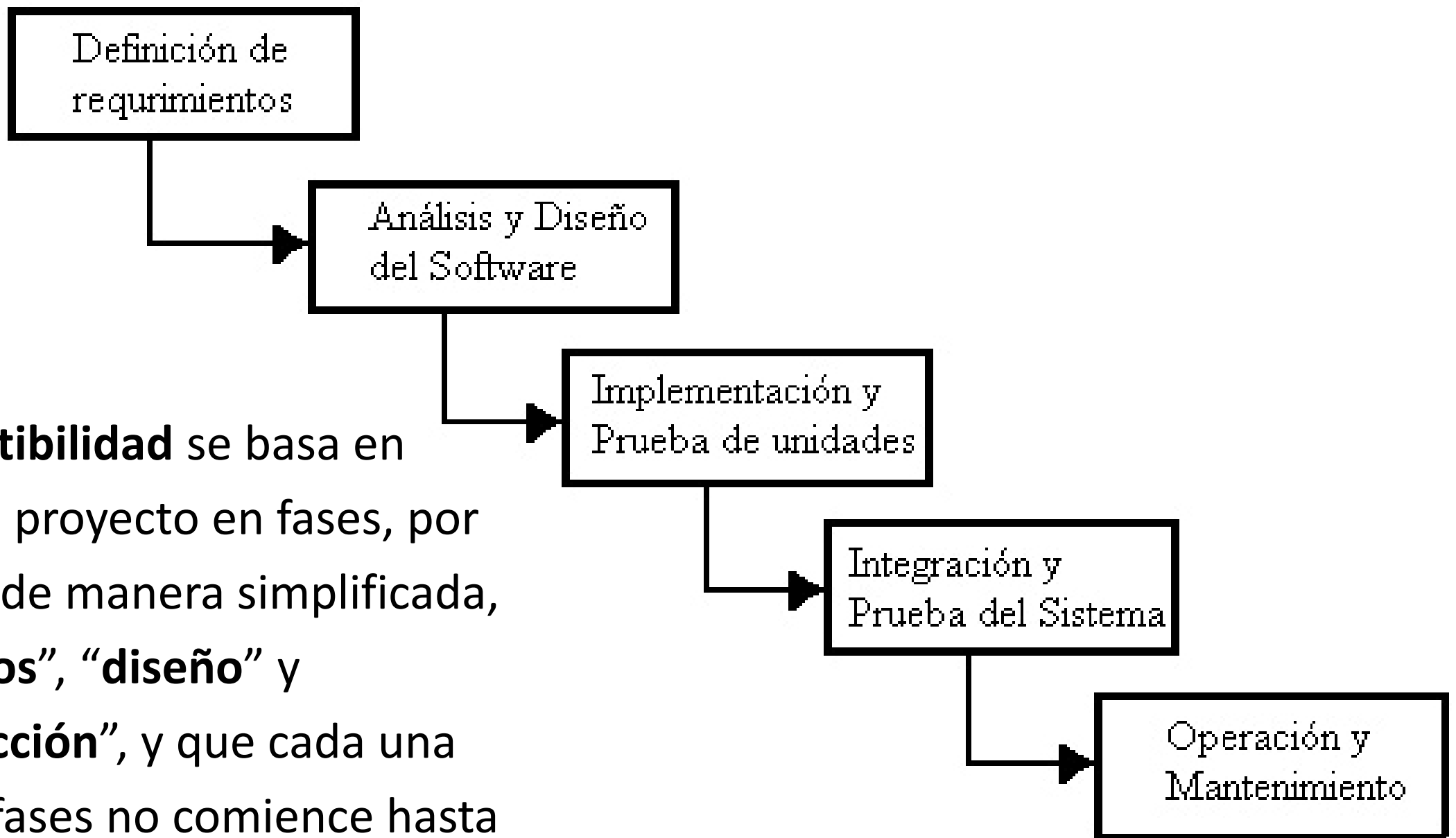
La predictibilidad, ciclo de vida  
en cascada o desarrollo  
tradicional.

**Gestión de Proyectos de Software**

En su nacimiento, la **gestión de proyectos software** intentó imitar la gestión de proyectos de otras disciplinas, como la **arquitectura**, las **industria** o la **ingeniería civil**.

Hasta el punto de **heredar y adaptar** al mundo del software muchos de sus **roles** (arquitectos software) y tipos de **organizaciones** (fábricas de software).

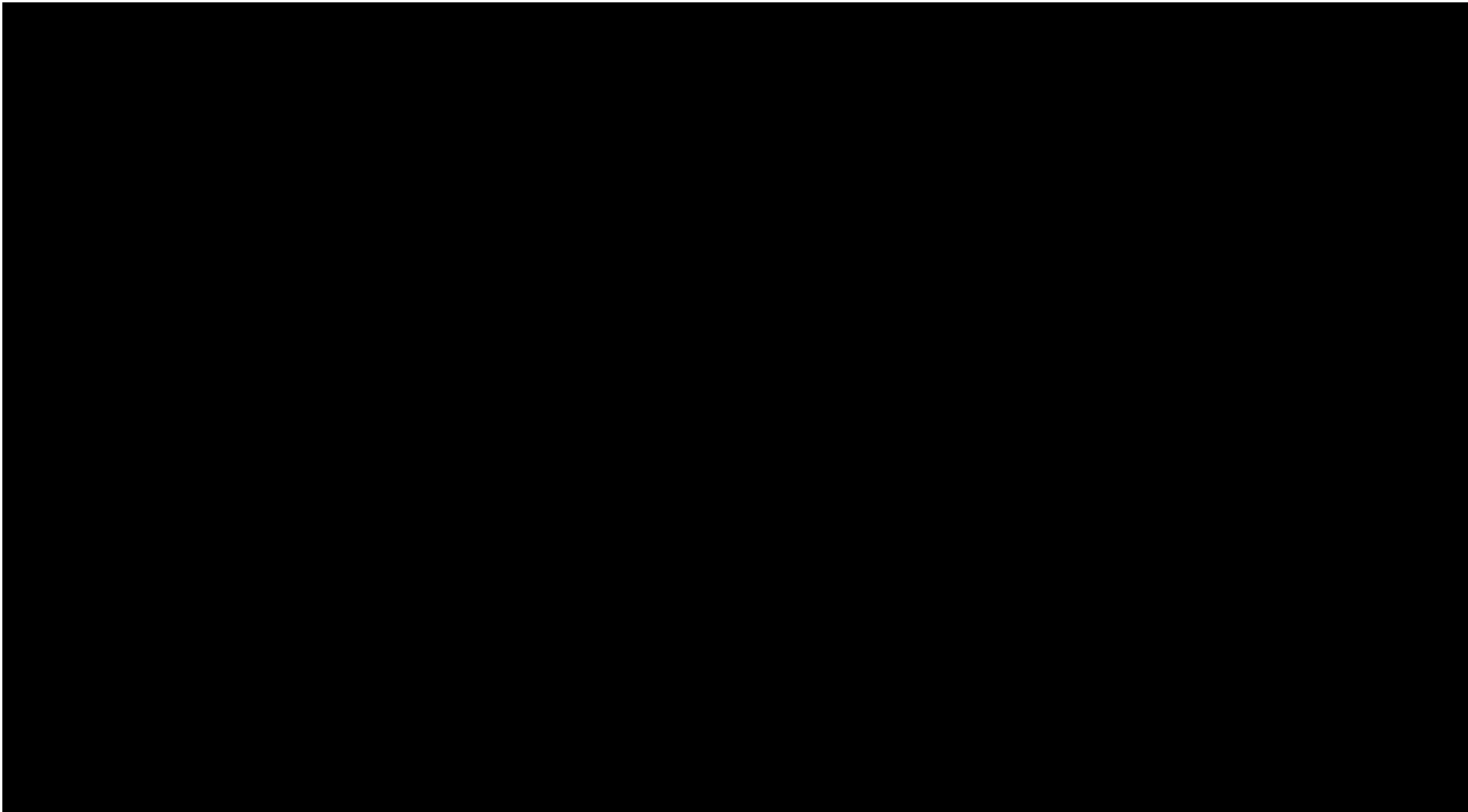
La **predictibilidad** se basa en dividir un proyecto en fases, por ejemplo, de manera simplificada, “**requisitos**”, “**diseño**” y “**construcción**”, y que cada una de estas fases no comience hasta que termine con éxito la anterior.



Se refiere a métodos de **ingeniería del software** basados en el desarrollo **iterativo e incremental**, donde los requisitos y soluciones evolucionan mediante la colaboración de grupos **auto organizados y multidisciplinarios**.

Existen muchos métodos de desarrollo ágil; la mayoría minimiza **riesgos**, desarrollando software en **lapsos cortos**.

## **Desarrollo Ágil**





# Comparativa de metodologías tradicional/ágil

Características	Tradicional	Ágil
Proceso	Altamente controlado	Ligeramente controlado
Contrato	Cerrado	Flexible
Interacción con cliente	Reuniones	Forma parte del equipo de desarrollo
Tamaño de los grupos	Grandes	Pequeños menos de 10 integrantes.
Arquitectura del software	Muy Importante	Menos Importante
Documentación	Exhaustiva	Poca, sólo la necesaria para entender el código.

El 12 de febrero de 2001, 17 destacados y conocidos profesionales de la ingeniería del software escribían en Utah el **Manifiesto Ágil**.

Entre ellos **estaban los creadores de algunas de las metodologías ágiles más conocidas** en la actualidad: XP, Scrum, DSDM, Crystal.

# **Manifiesto Agil**



# El manifiesto ágil se base en 4 principios:

---

Su objetivo fue establecer los valores y principios que permitirían a los equipos desarrollar software rápidamente y respondiendo a los cambios que puedan surgir a lo largo del proyecto.



# Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas

# Software funcionando sobre documentación extensiva







# Colaboración con el cliente sobre negociación contractual

# Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan



# Los Principios Ágiles

- La prioridad es **satisfacer al cliente** mediante entregas tempranas y continuas de software que le aporten valor.
- **Dar la bienvenida a los cambios.** Se capturan los cambios para que el cliente tenga una ventaja competitiva.
- **Entregar frecuentemente software que funcione** desde un par de semanas a un par de meses, con el menor intervalo de tiempo posible entre entregas.
- **La gente del negocio y los desarrolladores deben trabajar juntos** a lo largo del proyecto.

# Los Principios Ágiles

- **Construir el proyecto en torno a individuos motivados.** Darles el entorno y el apoyo que necesitan y confiar en ellos para conseguir finalizar el trabajo.
- **El diálogo cara a cara es el método más eficiente y efectivo** para comunicar información dentro de un equipo de desarrollo.
- **El software que funciona es la medida fundamental de progreso.**
- **La atención continua a la calidad técnica y al buen diseño** mejora la agilidad.



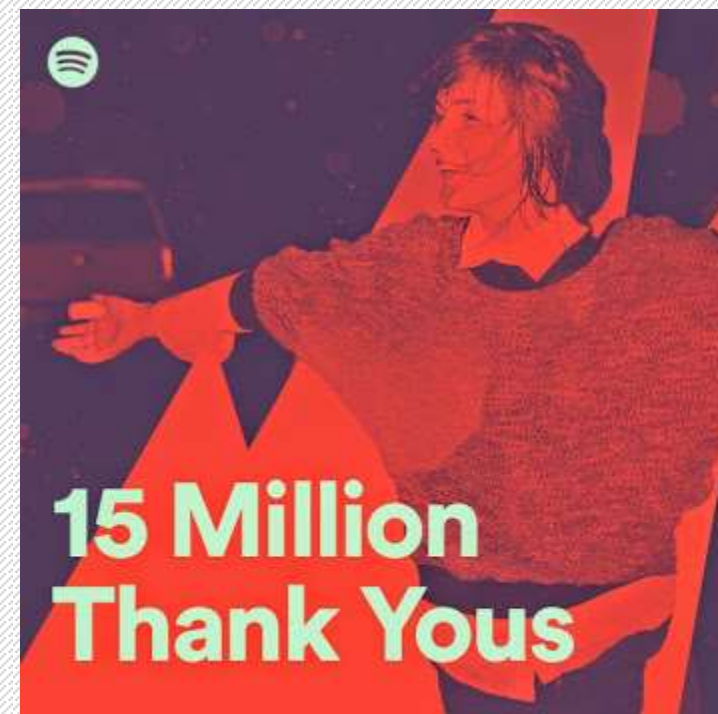
# Los Principios Ágiles

- Los procesos ágiles **promueven un desarrollo sostenible**. Los promotores, desarrolladores y usuarios deberían ser capaces de mantener una paz constante.
- La **simplicidad** es esencial.
- Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños surgen de los **equipos organizados por sí mismos**.
- En intervalos regulares, el equipo reflexiona respecto a cómo llegar a **ser más efectivo**, y según esto ajusta su comportamiento.



**Spotify** es una **aplicación** empleada para la reproducción de música vía **streaming** disponible en los sistemas operativos **Microsoft Windows, Mac O X, Linux, Windows Phone, Symbian, iOS, Android, Java y BlackBerry** (multiplataforma).

Permite escuchar en modo radio buscando por artista, álbum o listas de reproducción creadas por los propios usuarios. El programa fue lanzado el 7 de octubre de 2008 al mercado europeo, mientras que su implantación en otros países se realizó a lo largo de 2009.



# Algunas empresa que utilizan Agile

- BBC, , British Telecom, DoubleYou, Motorola, Nokia, Palm, Qualcomm, Schibsted, Sony/Ericsson, Telefonica I+D, TeleAtlas, VerizonAdobe, Autentia, Biko2, Central Desktop, Citrix, Gailén, IBM, Intel, Microfocus, Microsoft, Novell, OpenView Labs, Plain Concepts, Primavera, Proyectalis, Softhouse, Valtech, VersionOne. Amazon, Google, mySpace, YahooSAPBank of America, Barclays Global Investors, Key Bank, Merrill LynchPatientkeeper, Philips MedicalBoeing, General Dynamics, Lockheed MartinBlizzard, High Moon Studios, Crytek, Ubisoft, Electronic Arts3M, Bose, GE, UOC, Ferrari

# GRACIAS

Metodologías de Desarrollo Ágil