**Metodologías Agiles**

**Cristian Beltran, Edixon Hernandez, Fernando Ricaurte, Cristian Vargas y Jose Luis Muñoz**

**Mayo 13 ,2016**

**Universidad de Cundinamarca**

**Ingeniería de Sistemas**

**Electiva profesional II- ITIL**

**Informe semana de ingeniería – stand semillero de investigación Locxue**

El propósito del stand era enseñar a los visitantes, en forma de juego y lúdica, las metodologías agiles. Durante la semana de ingeniería se trataron dos temáticas básicas, el juego y la exposición acerca de lo que hacía el semillero locxue y el propósito del marco de trabajo scrum.

La exposición de centraba en explicar de una forma sencilla y rápida que era scrum y se daba una breve reseña histórica del semillero Locxue.

Los juegos, uno de ellos consistía en el famoso juego de tres en línea, pero había una pequeña modificación existía dos grupos, los cuales debían competir entre ellos para resolver el juego. Los dos grupos partían de un sitio especificó y tenían que correr para cumplir el objetivo del juego. Ellos debían planificar, cumplir con unos ciertos requerimientos y realizar actividad, y al final quedaba un ganador y se le explica la similitud entre el juego y las metodologías agiles, los temas que se les explicaba relacionados son los sprint (periodos de trabajo de 2 a 4 semanas), trabajo en equipo, requerimientos cambiantes del cliente, entre otros.

Otra de las actividades fue scrum en 10 minutos, en los cuales cuatro grupos competían por cumplir los requerimientos que exigía en cliente. El objetivo era que los participantes se llevaran una idea sencilla sobre cómo se pone en práctica SCRUM(Anexo 1 se encuentra la lectura compartida por los facilitadores del taller).

SCRUM proviene de una jugada de rugby, y se puso en práctica la jugada con intervención de cada uno de los participantes donde dos equipos realizaron la posición y por último se explicó que scrum se basa en esta jugada debido a que para que esta sea efectiva todos los jugadores deben trabajar en equipo.

El ultimo día, se estuvo en la charla del ingeniero Camilo Velásquez sobre la agilidad en los videojuegos, el explico cómo desde la perspectiva de la compañía de videojuegos (La más importante de Colombia) en la que trabaja, se practica SCRUM para desarrollar los proyectos de desarrollo.

Después de la conferencia, Camilo Velásquez, impartió una charla para los integrantes del semillero Locxue y nuevo semillero que estaba por conformarse. Se realizó unos pequeños open space los cuales consisten en brindar una técnica que permite conseguir, de un grupo numeroso de personas y en un mínimo tiempo, las mejores ideas sobre un gran tema. Opcionalmente, los temas concretos a tratar se pueden organizar en varias áreas (“tracks” verticales) .

En un Open Space los asistentes se autoorganizan proponiendo temas concretos y programando una serie de reuniones donde tratarllos justo a continuación. Un Open Space suele durar entre medio día y hasta dos días completos. Las reuniones pueden tener lugar simultáneamente y los asistentes son libres de decidir a qué sesiones quieren asistir y de cambiar de reunión en cualquier momento.

* Ejemplo de temas: Innovación, Nuevos productos para la empresa, Mejoras organizativas, Metodologías Ágiles, Temas abiertos durante la planificación de una Release, etc.
* Ejemplo de áreas (“traks” verticales): Línea de Producto X, Cambio organizativo, Cultura de empresa, Ingeniería ágil, etc.
* Ejemplo de temas concretos: Idea de producto Y, nuevos roles, Arquitectura emergente, TDD, etc.

Posteriormente a esta actividad los mismos participantes dieron las ideas de lo que quería que se hablara. Entre las puntos que se trataron, de manera rápida y sencilla, conceptos como integración continua, ¿Cómo emprender en el desarrollo de videojuegos?, ¿Cómo emprender?, entre muchos otros.

Por la tarde del último día, se realizó una larga retrospectiva, para saber cómo se encontraba el semillero. Se pactaron compromisos por cada uno de los integrantes.

**Anexos**

**Scrum en 30 segundos**

* El *Product Owner* creo y prioriza una lista de deseos llamada *Product Backlog*
* Durante el *Sprint Planning*, el equipo (*Team*), toma una porción de la parte superior de la lista de deseos, un *Spring Backlog*, y decide cómo implementar estas piezas
* El equipo (*Team*) tiene un tiempo fijo – un *Sprint* (usualmente de 2 a 4 semanas), para terminar su trabajo, pero se reúnen a diario para revisar su progreso (*Daily Scrum*).
* A lo largo del *Sprint*, el *ScrumMaster* ayuda al equipo (*Team*) a mantenerse enfocado en su objetivo.
* Al final del *sprint*, el producto debe ser potencialmente entregable, esto para ser utilizado por un cliente (usuario), publicado para la venta o entregado a los Stakeholders (interesados)
* El *Sprint* termina con una Sprint Review y *Retrospective*.
* Cuando inicia el siguiente Sprint, el equipo(*Team*), selecciona otra pequeña poción del *Product Backlog* y comienza de nuevo a trabajar