

---

# Metodologías Ágiles

Profesor Mg. Luciano Straccia

---

# Orígenes

---

- . 1986: Nonaka y Takeuchi analizan organizaciones manufactureras tecnológicas y comparan las formas de trabajo con el scrum del rugby
- . 1995: Ken Schwaber presenta Scrum Development Process

# Metodologías Ágiles - Principios

---

- Prioridad mas alta: satisfacer al cliente
- Son bienvenidos los requerimientos cambiantes
- Entregar con frecuencia software
- Las personas de negocio y desarrolladores deben trabajar juntos durante todo el proyecto
- Los individuos deben estar motivados.
- Método mas eficiente de comunicación: cara a cara

# Metodologías Ágiles - Principios

---

- La medida principal de avance es el software que funciona
- Se promueve el desarrollo sostenible.
- Excelencia técnica y buen diseño: mejora la agilidad
- Simplicidad
- Las mejores arquitecturas, requerimientos y diseños surgen de los equipos con autogestión
- El equipo reflexiona a intervalos regulares sobre como ser mas eficaz

# Metodologías Ágiles



# Mitos sobre la agilidad

MITOS

- La agilidad sólo sirve para sistemas
- En la agilidad no se planifica nada (desorden)
- La agilidad es la mejor solución, siempre
- La agilidad se aplica de igual manera en toda la organización
- La agilidad es igual a scrum
- La agilidad es trabajar más rápido
- Hay que ir por todo para que la agilidad funcione (implementación en toda la organización)
- La agilidad sirve para otros, pero no para nosotros (miedo a su uso)
- La certificación nos hace ágiles
- La agilidad es fácil de implementar

# Mitos sobre la agilidad

---

- Los mitos anteriormente mencionados fueron obtenidos del texto de Cecilia Del Valle en <https://www.linkedin.com/pulse/10-mitos-de-la-agilidad-en-hr-cecilia-del-valle/?originalSubdomain=es>

# ¿Cuándo elegir metodologías ágiles?

---

- . Los requerimientos son poco claros o altamente volátiles
- . Se desea fomentar la mejora continua
- . El cliente entiende el proceso y está involucrado en el proyecto
- . Grupos pequeños de trabajo ( ~7)
- . Se tienen recursos competentes
- . Canales ricos de comunicación



---

**SCRUM**

# Scrum Team

---

- . Scrum Master: acompaña el proceso
- . Product Owner: voz del cliente
- . Developers (diferentes roles)

# Eventos

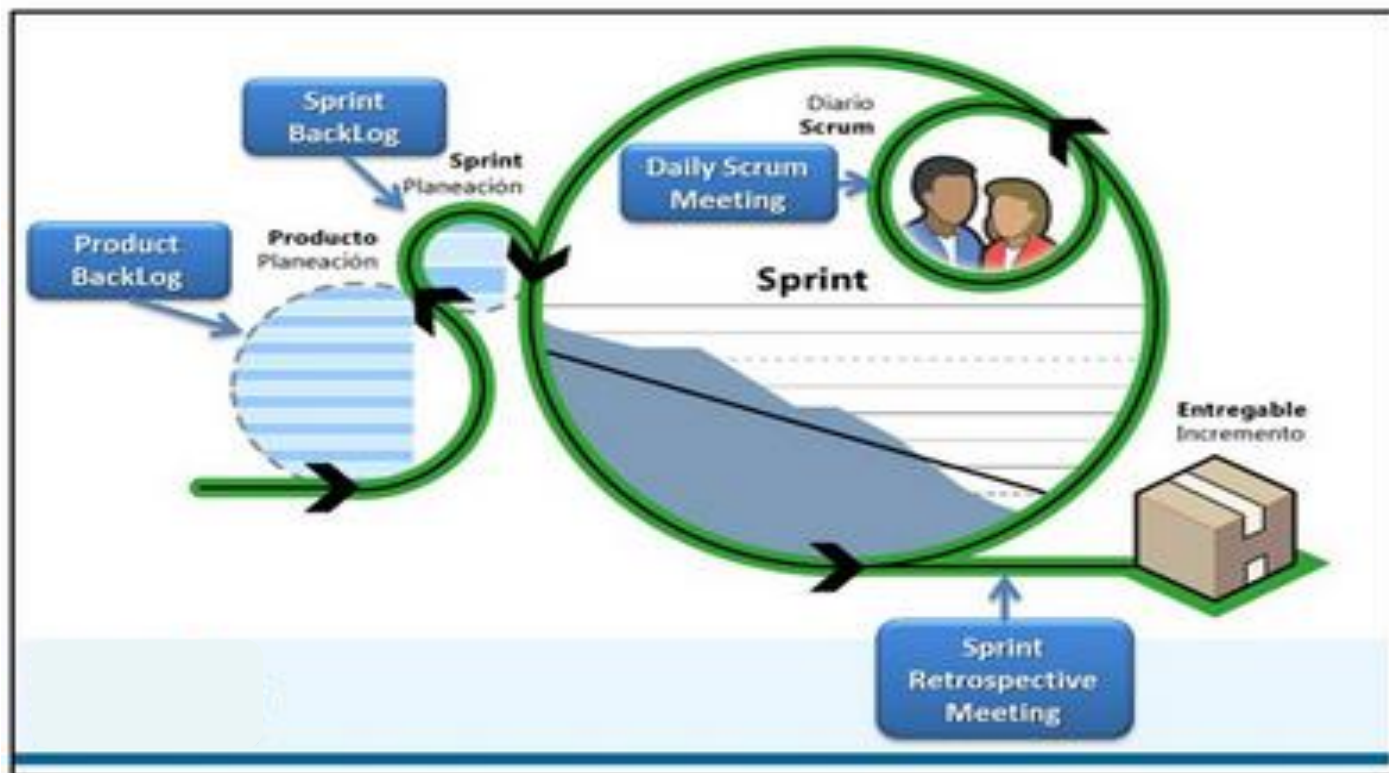
---

- . Sprint
- . Sprint Planning
- . Sprint Review
- . Sprint Retrospective (Retrospectiva)

# Artefactos

---

- . Product Backlog
- . Sprint Backlog
- . Incremento





Profesor Mg. Luciano Straccia