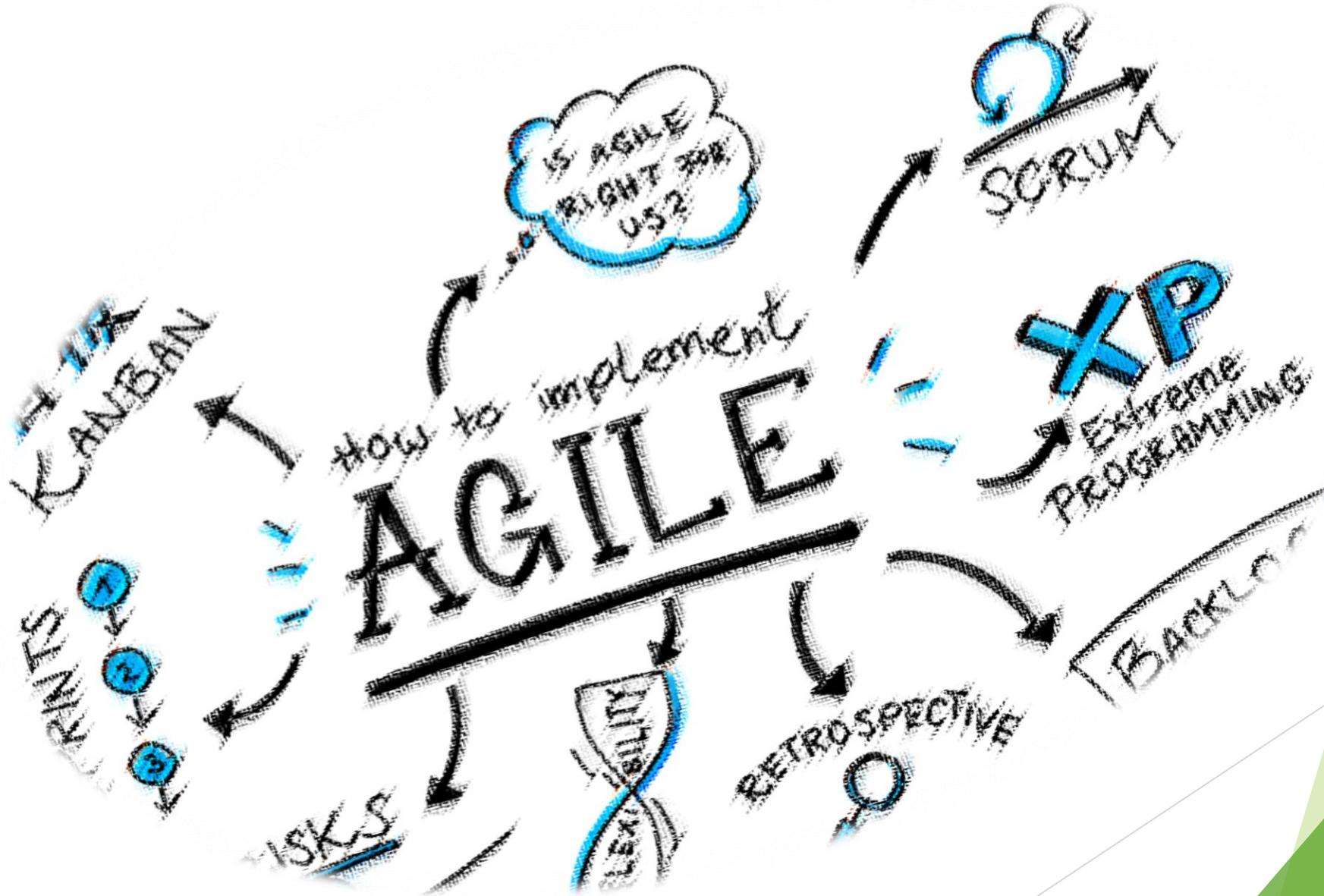


Introducción Metodologías Agiles



Metodología vs Marco de Trabajo (Framework)

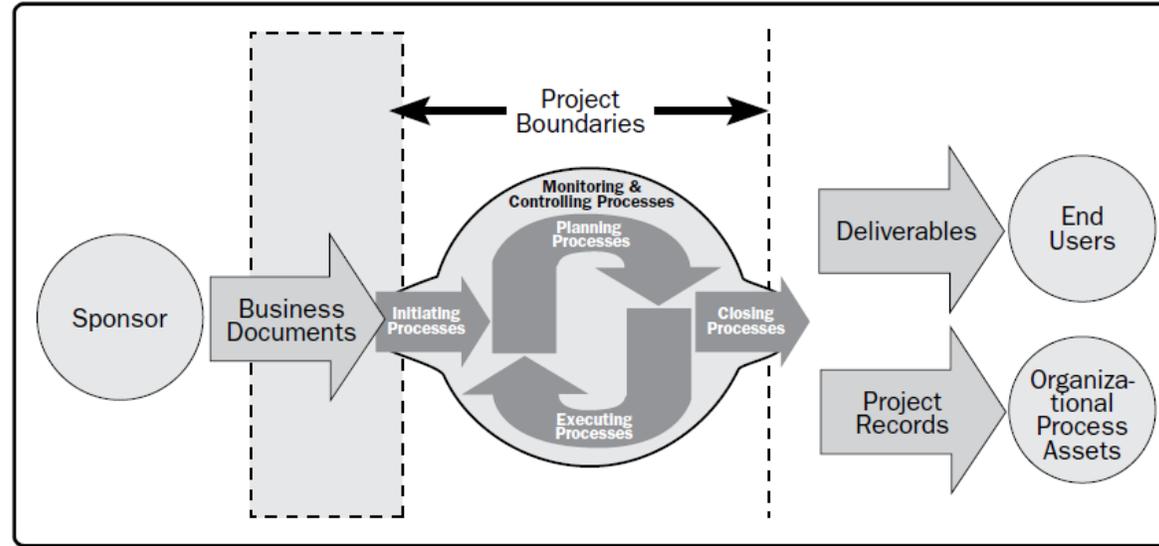
- ▶ Las metodologías son aquellas que se crean con fines de escalabilidad, estandarización de procesos, para que se sigan sus pasos de tal manera como fue escrita o estipulada.
- ▶ Sistema de practicas, técnicas, procedimientos y reglas usadas por aquellos que trabajan en una disciplina.
- ▶ Marco de Trabajo, es una estructura conceptual, que a pesar de que cuenta con artefactos, componentes, procesos, representan una guía, una práctica recomendada para la organización y desarrollo de proyectos

Metodologías Tradicionales (Waterfall)

- ▶ Un marco de trabajo tradicional (Waterfall) se encuentra reconocido por sus buenas prácticas para el desarrollo de proyectos.
- ▶ Dichas practicas, sugieren que deberías al menos pasar por sus grupos de procesos (Inicio – Planificación – Ejecución – Monitoreo Control – Cierre) para cada una de las etapas en las que se desarrolle el proyecto.

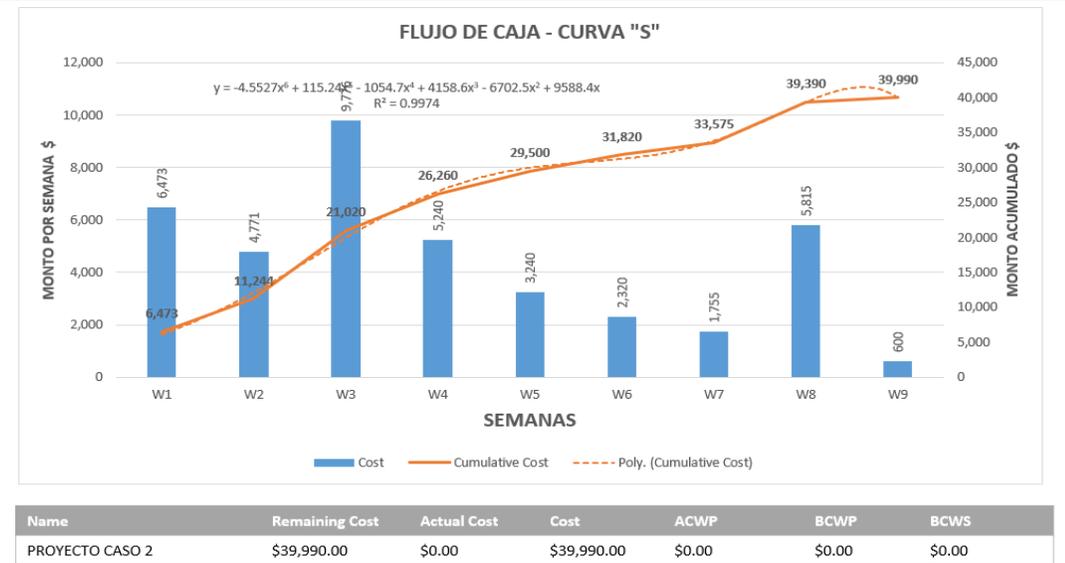


- ▶ En este marco de trabajo tradicional se sugiere se realice con el mayor detalle el levantamiento de requerimientos, planifiques con anticipación tus gastos, recursos, costos, haciendo de hecho que tu ALCANCE de trabajo se encuentre lo mayormente definido, con el fin de evitar cambios que puedan impactar negativamente o positivamente a tu proyecto.



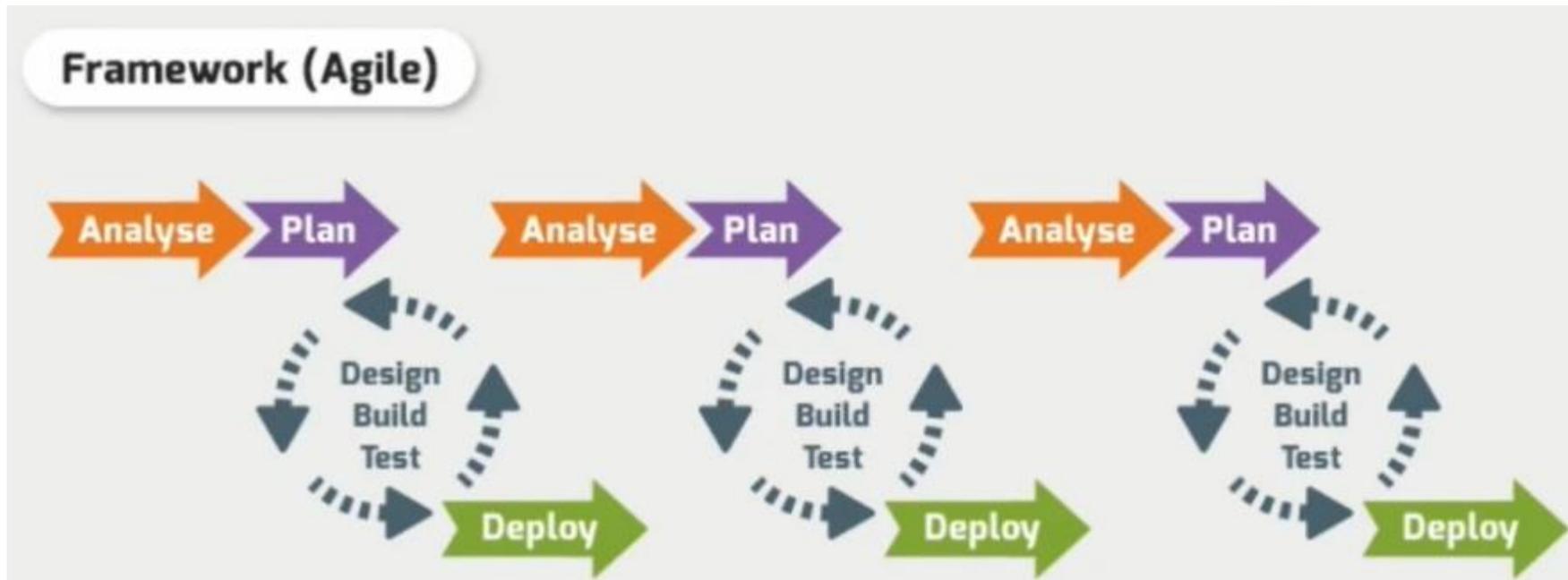
Tarea	RC	Semf	Task Name	Cost	Fixed Cost	Duratio	DURACION CALENDARI	Holgur
PROYECTO CASO 2				\$39,990.00	\$0.00	44 days	60 days	0 days
Yes			INICIO	\$0.00	\$0.00	0 days	0 days	0 days
FASE 1				\$26,260.00	\$0.00	20 days	26 days	0 days
Yes			INICIO FASE 1	\$0.00	\$0.00	0 days	0 days	0 days
ENTREGABLE 1				\$16,420.00	\$0.00	17 days	23 days	3 days
No			INICIO	\$0.00	\$0.00	0 days	0 days	3 days
No			A	\$1,580.00	\$0.00	4 days	4 days	3 days
No			B	\$2,880.00	\$0.00	6 days	8 days	3 days
No			C	\$240.00	\$0.00	5 days	7 days	3 days
No			D	\$4,320.00	\$0.00	6 days	8 days	3 days
No			E	\$4,000.00	\$0.00	5 days	7 days	6 days
No			SUPERVISION	\$3,400.00	\$0.00	17 days	23 days	27 days
No			FIN	\$0.00	\$0.00	0 days	0 days	3 days
ENTREGABLE 1				\$9,840.00	\$0.00	20 days	26 days	0 days
Yes			INICIO	\$0.00	\$0.00	0 days	0 days	0 days
No			F	\$400.00	\$400.00	6 days	8 days	6 days
Yes			G	\$1,600.00	\$1,600.00	10 days	14 days	0 days
Yes			H	\$3,840.00	\$0.00	8 days	10 days	0 days
No			SUPERVISION	\$4,000.00	\$0.00	20 days	26 days	24 days
Yes			FIN	\$0.00	\$0.00	0 days	0 days	0 days
Yes			FIN FASE 1	\$0.00	\$0.00	0 days	0 days	0 days
FASE 2				\$13,730.00	\$0.00	24 days	34 days	0 days
Yes			INICIO FASE 2	\$0.00	\$0.00	0 days	0 days	0 days
ENTREGABLE 2				\$5,960.00	\$0.00	14 days	20 days	0 days
Yes			INICIO	\$0.00	\$0.00	0 days	0 days	0 days
Yes			I	\$1,960.00	\$0.00	5 days	5 days	0 days

CASH FLOW



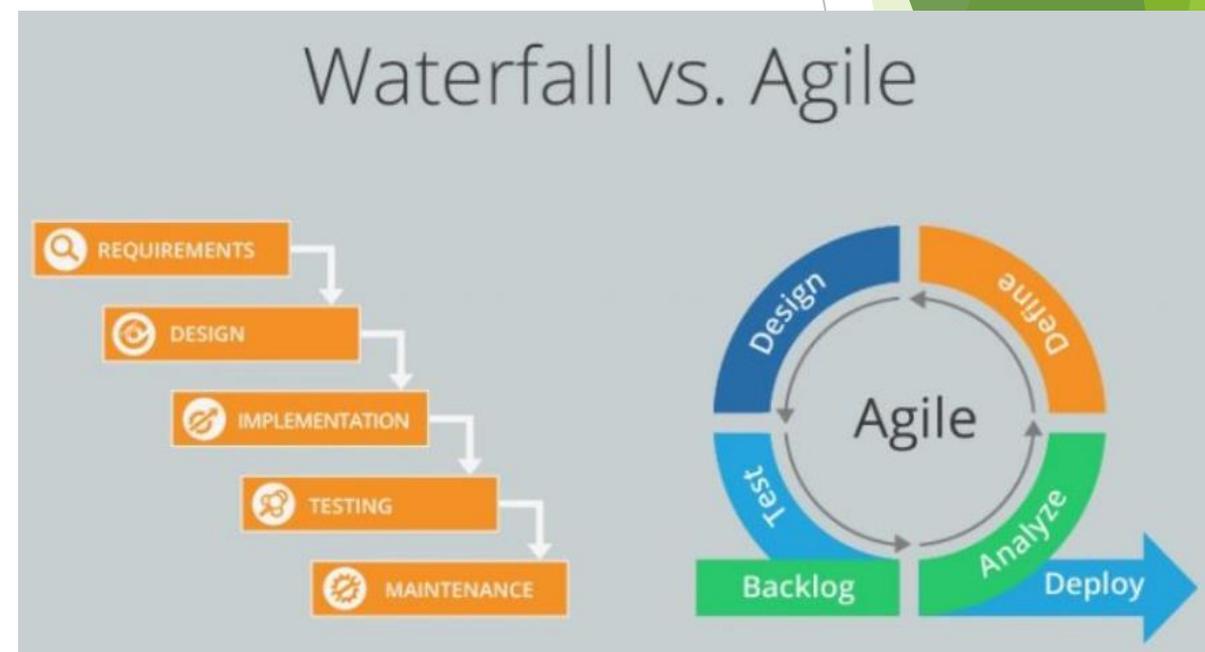
Metodologías Ágiles (Scrum / Kanban / XP Extreme Programming)

- ▶ Un marco de trabajo (framework) ágil es una forma de enfrentar el desarrollo del proyecto con una postura que le de la bienvenida al cambio, caracterizada por empoderar a equipos a incrementar su aprendizaje, a mejorar continuamente, buscar maximizar el valor del producto a brindar.
- ▶ Orientación al cliente: interno y externo.



Agile vs Tradicional (Waterfall)

Variable	Agile	Waterfall
Enfoque	Personas	Procesos
Documentación	Mínima	Exhasutiva
Procesos	Iterativo (sprints)	Lineal
Prioridad	Valor del negocio/cliente	Plan de trabajo
Calidad	Cliente	Proceso
Organización	Auto-organizada	Gestionada
Gestión	Descentralizado	Centralizado
Cambios	Backlog o lista dinámica de requerimientos	Gestión de Control de Cambios
Liderazgo	Colaborativo, Liderazgo servicial	Mando y control
Medición del rendimiento	Valor entregado al negocio	Al fin del proyecto
Retorno de inversión (ROI)	Al comienzo y a lo largo del proyecto	Varía en función al ciclo de vida del proyecto



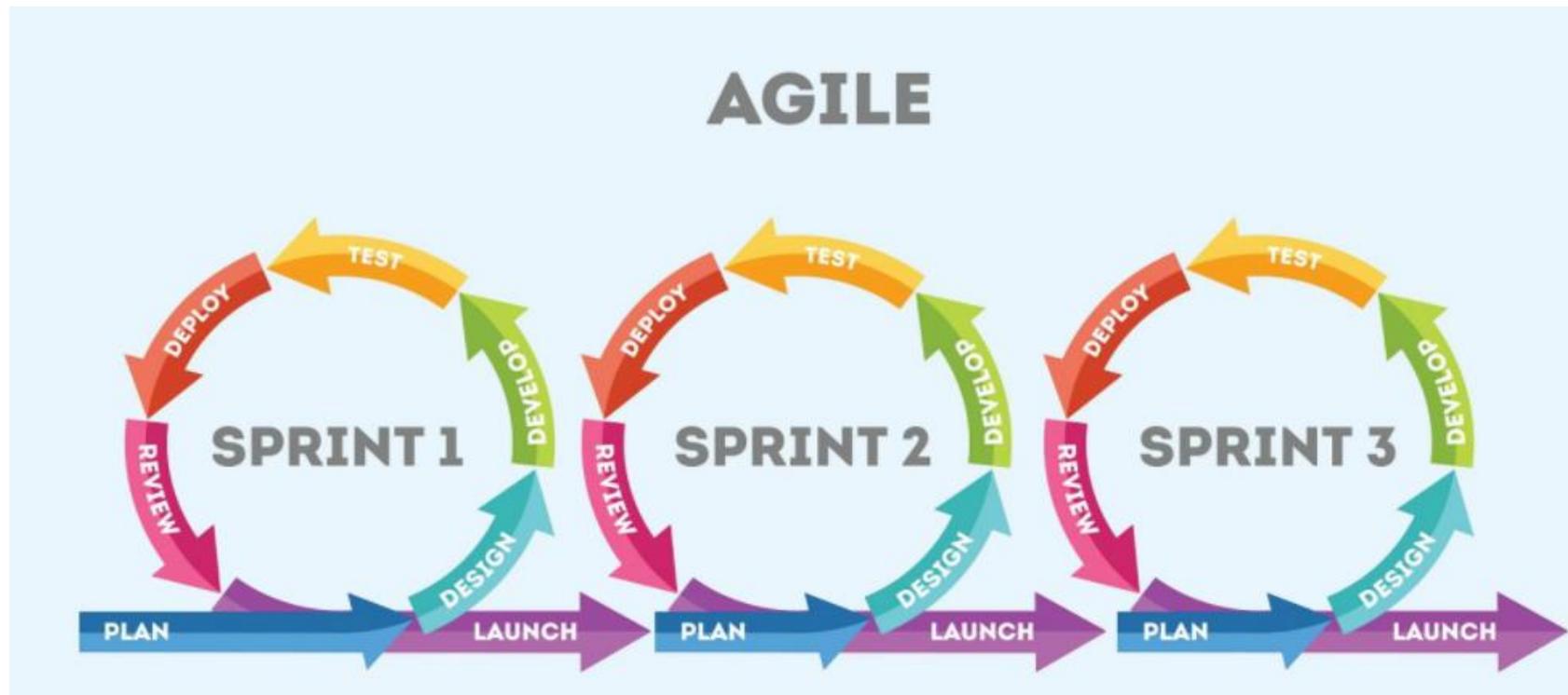
Que es SCRUM?

- ▶ Deportivamente y muy común en su uso el scrum es el método de reiniciar una jugada (rugby) que incluye a que sus jugadores se agrupen para ganar posesión del balón. Esta analogía nos permite ver que todos los jugadores dentro del SCRUM, trabajan juntos con el fin de lograr el objetivo común GANAR EL PARTIDO MARCANDO PUNTOS



Por que SCRUM?

- ▶ Scrum nos permite abordar proyectos con cierto grado de complejidad, en un ambiente dinámico, cambiante de una manera flexible, sin comprometer la calidad del producto o generar riesgos.
- ▶ Hace que la información sea transparente, de modo que las personas puedan inspeccionar y adaptarse según las condiciones actuales en las que te encuentres (dentro del proyecto)

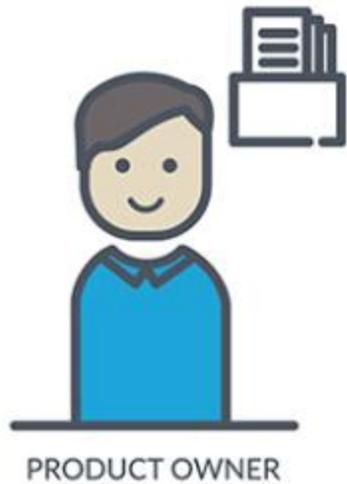


Ventajas Scrum

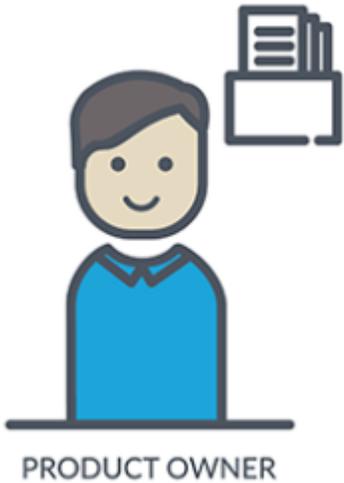
- ▶ Ofrece lo necesario para que el enfoque del proyecto (cuando exista cambio) pueda ser atendido.
- ▶ Promueve la celeridad de gestionar de manera rápida (ágil), incluyendo la retroalimentación del cliente
- ▶ Permite crear productos listos para su exposición al mercado, puesta en marcha, operación, etc en un corto plazo. (entregas efectivas)
- ▶ Fomenta la comunicación interna a través de reuniones continuas que permiten revisar y rectificar errores en los procesos
- ▶ Mejora la satisfacción de los interesados
- ▶ Equipo de trabajo feliz, satisfecho, reconocidos por sus entregas.



Equipo de Trabajo SCRUM (SCRUM TEAM)

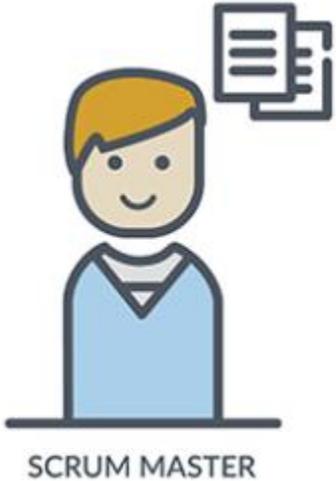


PRODUCT OWNER (PO)



- ▶ El product owner, no es literalmente aquel que es “DUEÑO DEL PRODUCTO”. Es aquel miembro del equipo scrum responsable de dar el máximo valor del producto entregado por el equipo de desarrollo .
- ▶ Asegurará que lo que estamos entregando (deliverable) sea el correcto producto solicitado por los interesados
- ▶ Priorizará las tareas que serán desarrolladas para que el equipo pueda entregar algo FUNCIONAL
- ▶ Puente de comunicación entre el equipo de desarrollo y los requerimientos de los interesados (stakeholders)

SCRUM MASTER



- ▶ Funcion y característica de un scrum master.. **Ser un líder servicial**
- ▶ Estar disponible para su equipo para facilitar el trabajo según las guías de scrum.
- ▶ Encamina al DT (development team) como deberían trabajar según las pautas de scrum
- ▶ Será el que deberá llevar la responsabilidad de las reuniones de stand up meeting (que hice ayer, que hare hoy y que me esta bloqueando mi progreso)
- ▶ Facilitará la gestion para que no existan bloqueos en el proceso del Desarrollo del sprint

Development Team



- ▶ Equipo de profesionales que se encargan de desarrollar el producto.
- ▶ Es el recurso humano asignado al proyecto, con la característica de tener una alta capacidad técnica sea el área informática, logística, producción, etc.. .
- ▶ Consideración:
SCRUM no ve al DT como (Software Engineer / QA Engineer / Testing) etc etc..

▶ **Gracias!**

website: www.tutorias.ec

▶ **Síguenos en nuestras redes**

▶  Tutorias Ec

▶  @tutoriasecuador

▶  @tutorias_ec