Desarrollo Ágil

JLR

Agenda

- Hoy
  - Que Hicimos la sesión anterior
  - Que haremos hoy

- Ágilidad ?

- # Agilidad – Portón Condominio

....



Agilidad – Reparacion de una Cabaña (Playa)

- Sin uso más de 1 año
- Baño (cañerías no funcionan)
- Cocina sin gas, cañerías tapadas
- Habitaciones (2, ventanas Cerradas)
- Living/comedor, en buen estado
- Cierre perimetral con defectos (lado frontal y posterior)

Se requiere habilitar la vivienda (vivir), a la brevedad.

- Ágilidad ?



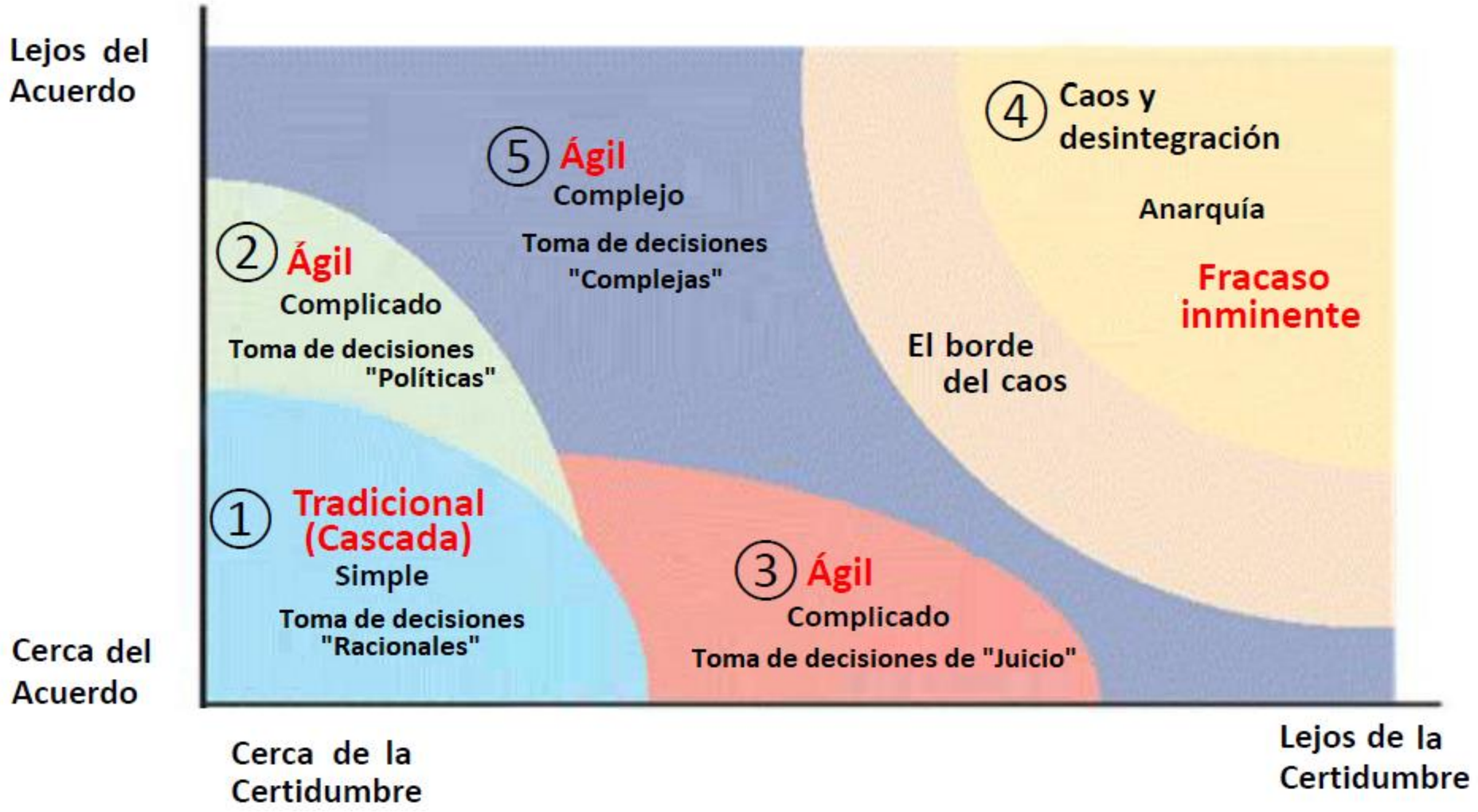


- flexibilidad -

- Ágilidad ?

La agilidad de TI, entonces, es una medida de cuán eficientemente la infraestructura de TI de una organización puede responder a estímulos externos. Esto puede significar qué tan efectiva es la presión para cambiar o con qué éxito se crea una nueva oportunidad.

- # Agilidad / tradicional



Como....
llegan hoy.?



1 Unidad

Introducción a las metodologías ágiles o adaptativas

1 Unidad

- Fundamentos de la metodología ágil
- (Los 12 principios del manifiesto ágil, El paradigma del triángulo ágil, La necesidad del desarrollo ágil.)

Pilares (4)

- 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

Principios 12

- Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software con valor.

- Aceptamos que los requisitos cambien, incluso en etapas tardías del desarrollo. Los procesos Ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competitiva al cliente.

Principios 12

- Entregamos software funcional frecuentemente, entre dos semanas y dos meses, con preferencia al periodo de tiempo más corto posible.

- Los responsables de negocio y los desarrolladores trabajamos juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.

Principios 12

- Los proyectos se desarrollan en torno a individuos motivados. Hay que darles el entorno y el apoyo que necesitan, y confiarles la ejecución del trabajo.

- El método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la conversación cara a cara.

Principios 12

- El software funcionando es la medida principal de progreso.

- Los procesos Ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los promotores, desarrolladores y usuarios debemos ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida.

Principios 12

- La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño mejora la Agilidad.

- La simplicidad, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.

Principios 12

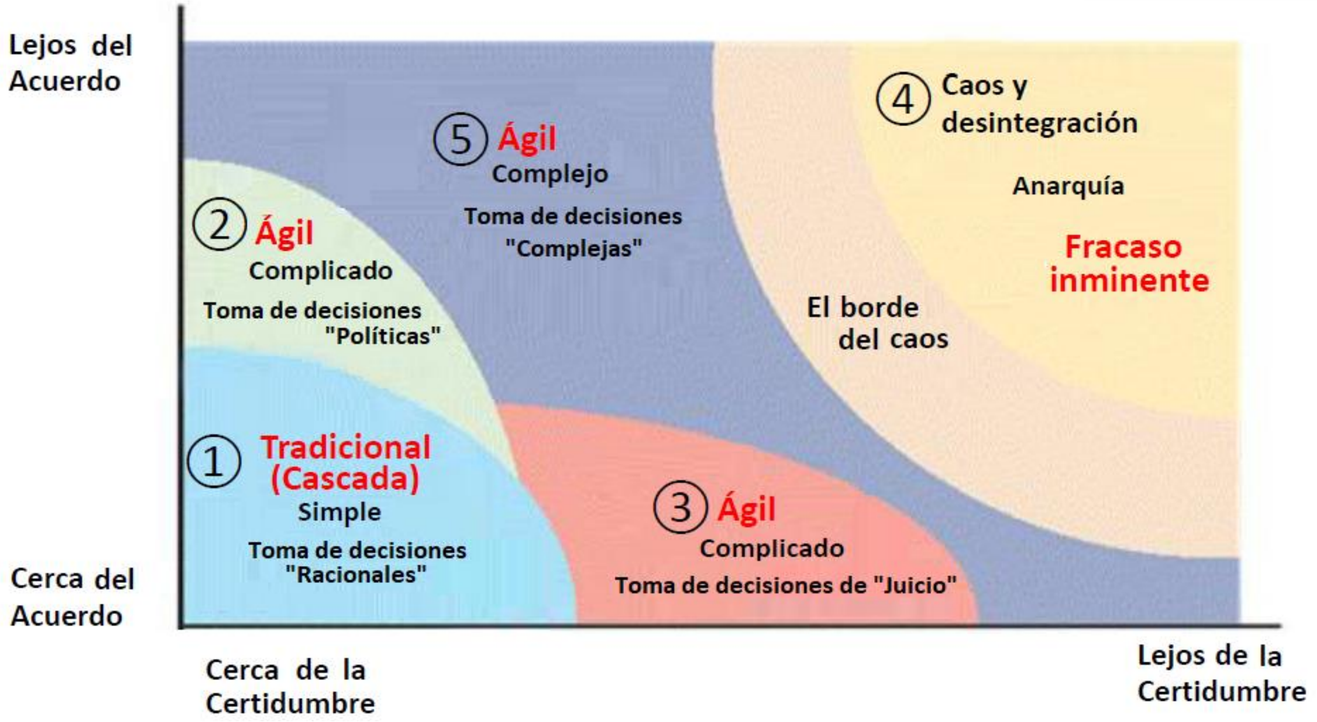
- Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos auto-organizados.

- A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para a continuación ajustar y perfeccionar su comportamiento en consecuencia.

Metodologías de desarrollo.







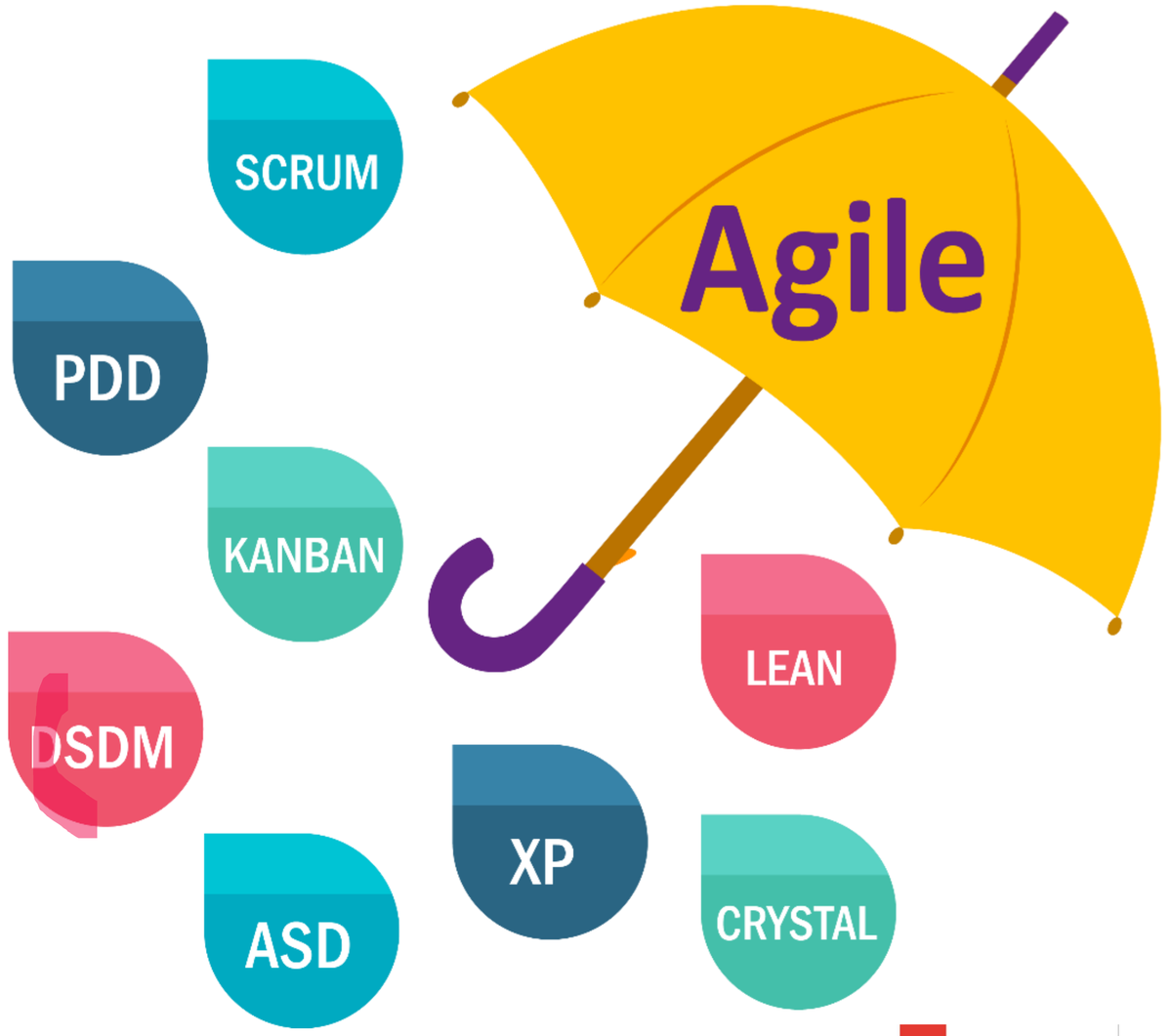
1 Unidad

- Agilidad

Agilidad

- “Agilidad es la capacidad de crear y responder al cambio con el fin de obtener ganancias en un entorno empresarial turbulento”

- “La agilidad es la capacidad de equilibrar la flexibilidad y estabilidad”



Agilidad. - Como la vemos.?

- En cualquier tipo de disciplina de gestión, ser ágil es una cualidad, por lo tanto, esto debe ser una meta que se debe tratar de alcanzar.

- La gestión de proyectos Agile especialmente, implica la adaptabilidad durante la creación de un producto, servicio, o cualquier otro resultado.

Agilidad. - Por qué.?



- El 80% de todos los proyectos emplearán Métodos Ágiles en los próximos años (Gartner)

- Proyectos que usan metodologías Agiles son más exitosos que los proyectos que usan metodologías en cascada (Standish Group 2010)

Agilidad. - Proyectos Tradicionales

- Ventajas: Orden Lógico
- Desventaja: Asume Predictibilidad



Agilidad. - Scrum

- Scrum es un marco de trabajo de adaptación iterativa e incremental, rápida, flexible y eficaz diseñada para ofrecer un valor significativo de forma rápida en todo el proyecto.

Agilidad. - Scrum

- Scrum es:

  - Ligero
  - Fácil de Entender
  - Extremadamente difícil de llegar a dominar

Agilidad. - Scrum

- Puede Complementarse y Convivir con otras metodologías Agiles y no Agiles (E].: XP, MSF, RUP, TSP)

¿Scrum – Qué es?

- El primer equipo de Scrum lo creó Jeff Sutherland en Easel Corporation en 1993

- y el marco de trabajo Scrum lo formalizó Ken Schwaber en 1995.

¿Scrum – Qué es?



Scrum – Cronologia

- 1986
  - Artículo sobre Scrum (Ikujiro, Hirotaka)
- 1993
  - Se realizó el primer Scrum para desarrollo de software
- 1995
  - El proceso fue formalizado (Ken y Jeff)
- 2001 Manifiesto Ágil

Scrum – Concepto

- El concepto de Scrum tiene su origen en un estudio de 1986 sobre los nuevos procesos de desarrollo utilizados en productos exitosos en Japón y los Estados Unidos:
  - Cámaras de fotos de Canon, fotocopiadoras de Xerox, automóviles de Honda, ordenadores de HP y otros.

Scrum – Concepto

- Estos equipos seguían patrones de ejecución de proyecto muy similares.
- En este estudio se comparaba la forma de trabajo de estos equipos altamente productivos y multidisciplinares con la colaboración entre los jugadores de Rugby y su formación de Scrum (melé en español).

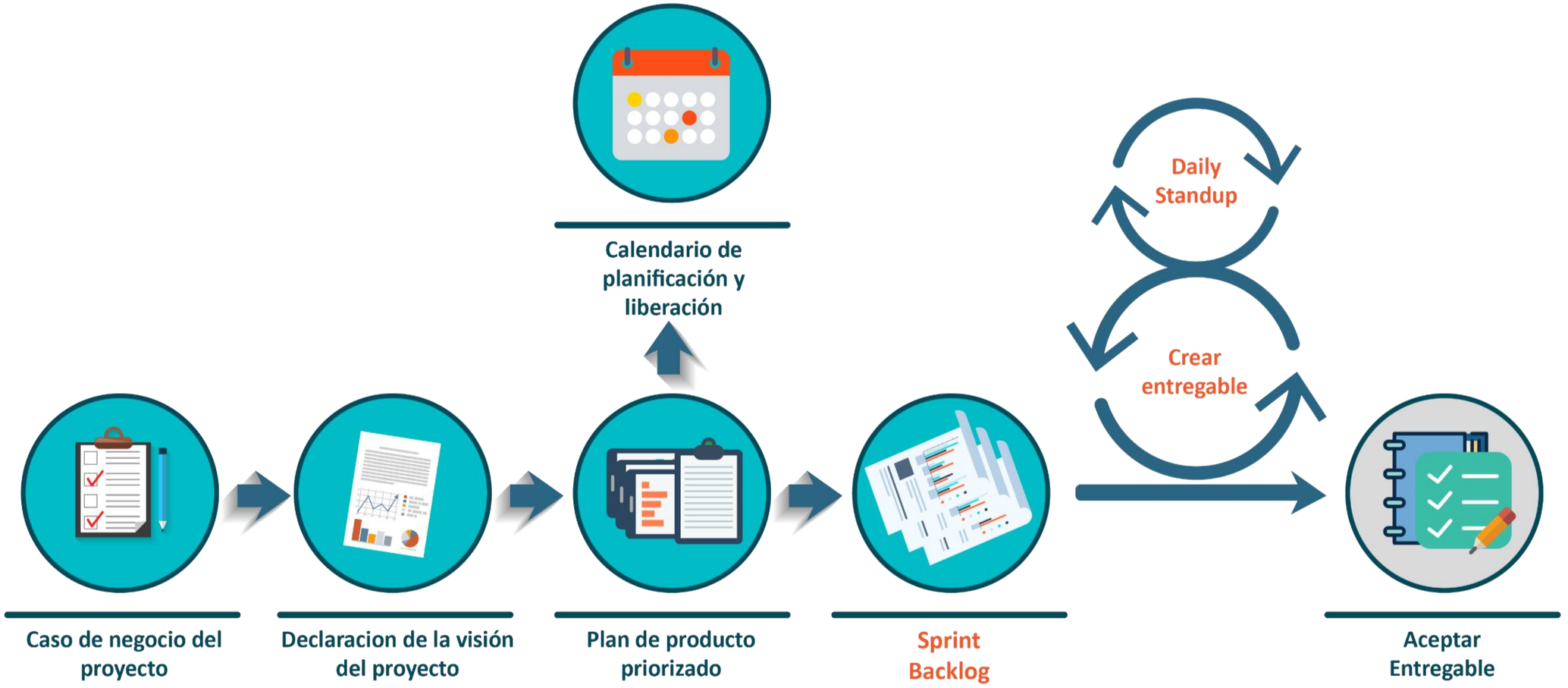
Scrum – Beneficios

- Se puede gestionar las expectativas del cliente de manera regular (requisitos desarrollados, velocidad de desarrollo, calidad), y se puede tomar decisiones en cada iteración. Considera que:
  - EI cliente no sabe exactamente qué es lo que necesita, lo va sabiendo conforme va viendo cuales son los resultados del proyecto.
  - El cliente necesita hacer cambios a corto plazo (nuevos requisitos O cambios en los ya realizados)
  - Ei equipo necesita saber si lo que ha entendido es lo que el cliente espera

Scrum – Beneficios

- El Cliente puede obtener resultados importantes y utilizables desde las primeras iteraciones
- El Cliente puede comenzar el proyecto con requerimientos de alto nivel. Sólo es necesario el detalle de requerimientos de las primeras iteraciones que son las que aportan más valor
- Se puede administrar de manera natural de los cambios que van apareciendo durante el proyecto
- Al finalizar cada iteración el equipo puede decir cómo mejorar su proceso de trabajo, en función de la experiencia obtenida.

Scrum – Ciclo de Vida



Diccionario:

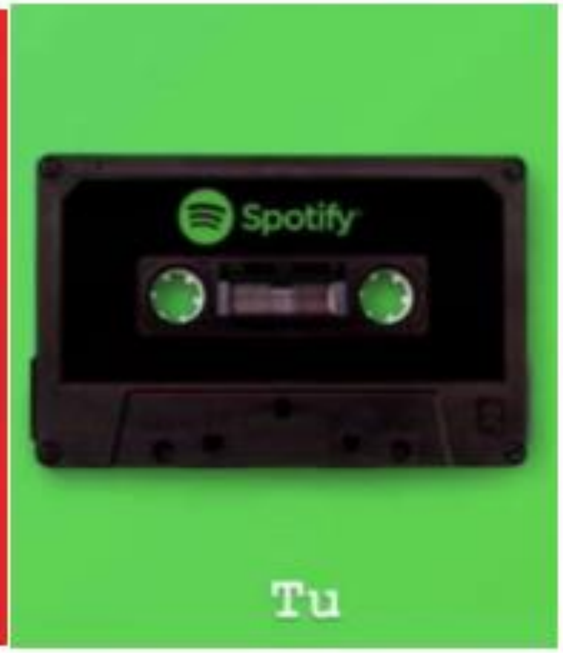
- Proyecto
- Metodologías
- Agilidad

Preguntas:

- ¿Qué es importante en todos los proyectos de Scrum?

1. La Auto-organización.
2. Jerarquías claras de la empresa.
3. Comunicación.
4. Mejora continua.


NETFLIX
Si


Spotify
Tu


No


Linked in
Cambias


YouTube
El mundo


Cambiará


Sin


WIKIPEDIA
Ti

- Preguntas…





inacap.cl