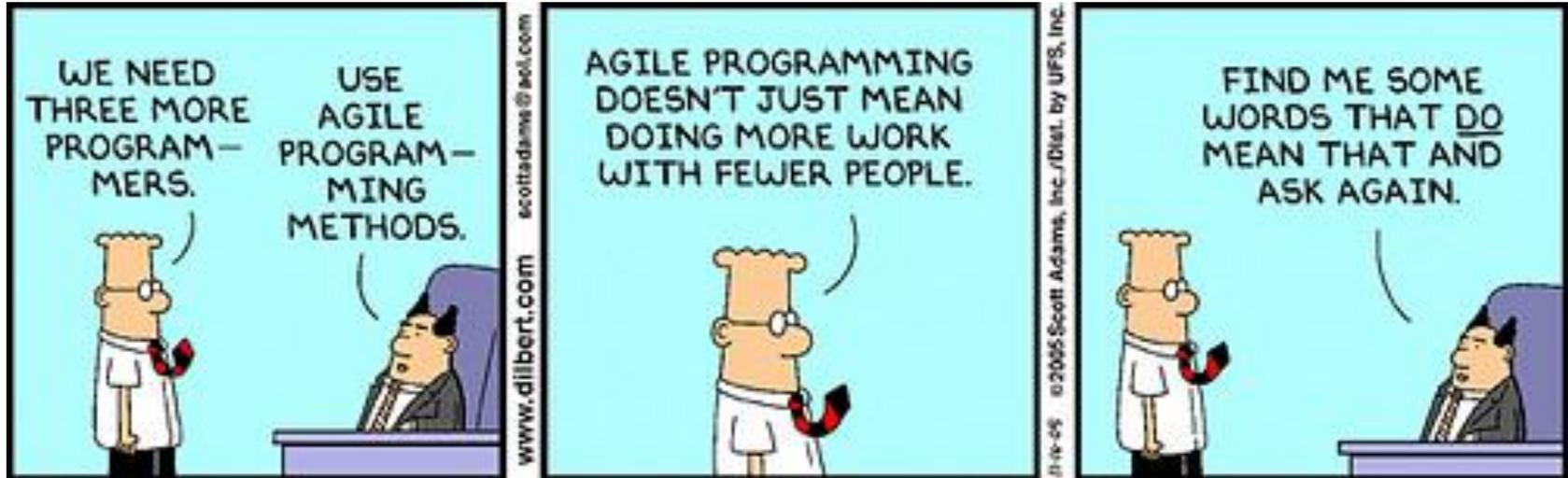


# La Aventura Extraordinaria de la Agilidad

Conferencista: @vanessa\_amaya



# El problema de las interpretaciones



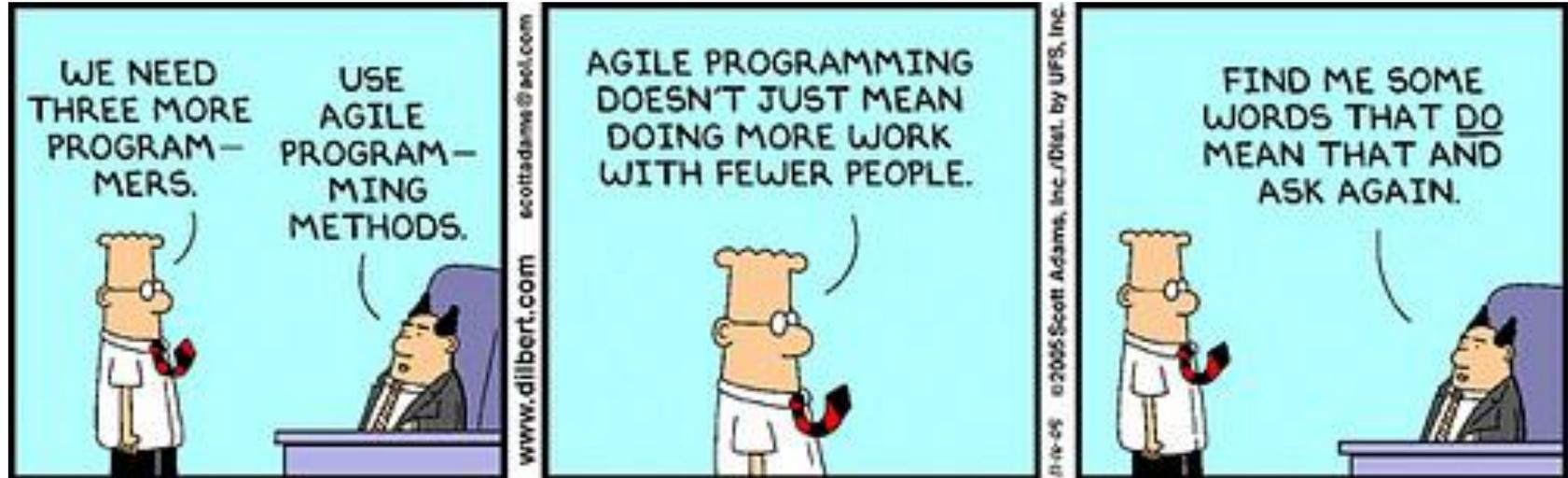
Necesitamos 3 programadores más

Usa métodos de programación ágiles

Programación ágil no significa hacer más con menos gente

Encuétrame algunas palabras que signifiquen eso y pregúntamelo de nuevo

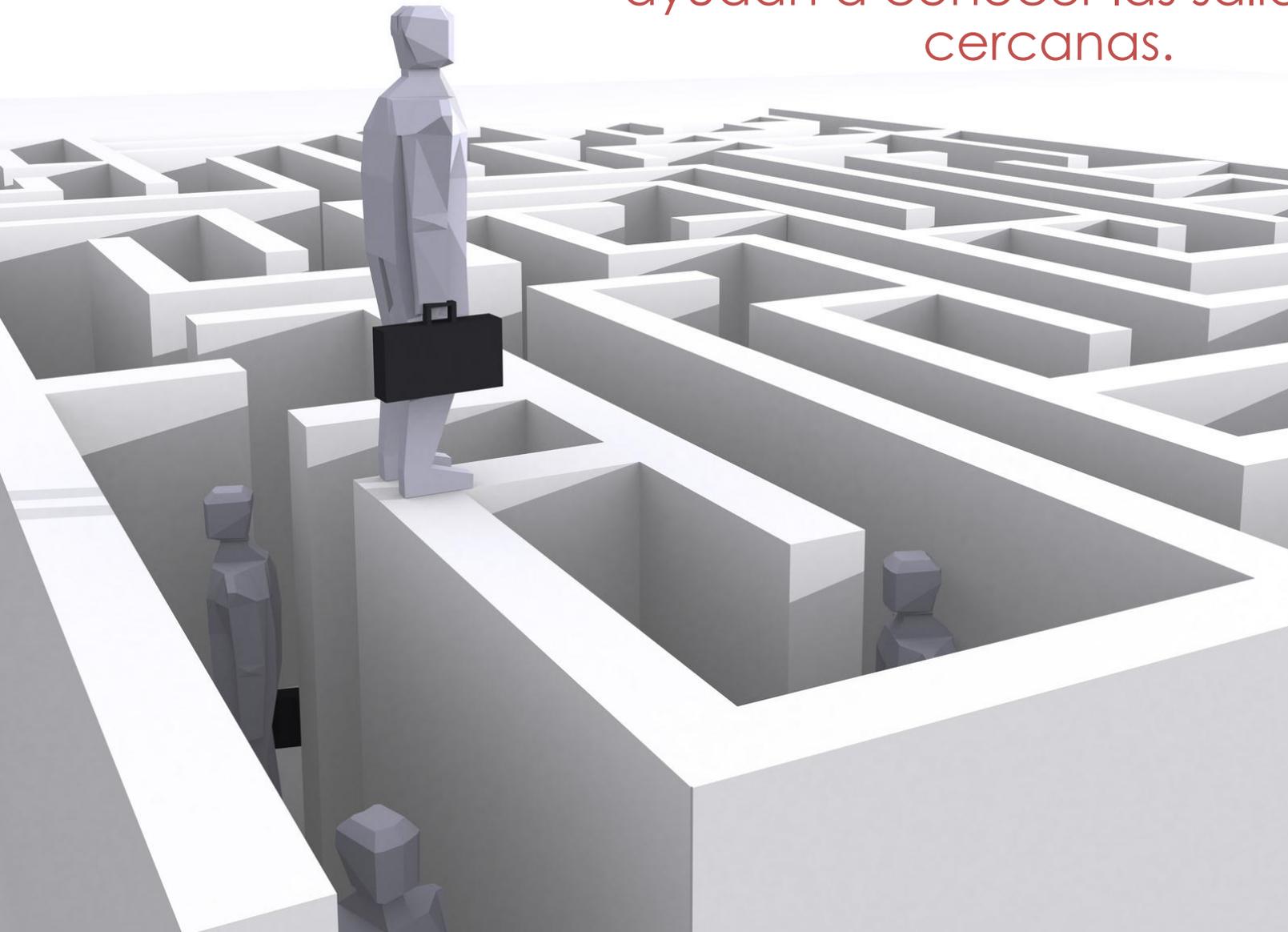
# El problema de las interpretaciones



El desarrollo ágil de software son métodos basados en el desarrollo iterativo e incremental (producto puede probarse desde las primeras semanas y/o meses del proyecto), bajo esquemas en los cuales los requerimientos y soluciones evolucionan mediante la colaboración de grupos.

El cliente / usuario es parte del grupo

- El Desarrollo de software suele ser un laberinto, las filosofías ágiles nos ayudan a conocer las salidas más cercanas.



# El problema de las interpretaciones

## Manifiesto ágil

**Individuos e interacciones** sobre procesos y herramientas

**Software funcionando** sobre documentación extensiva

**Colaboración con el cliente** sobre negociación contractual

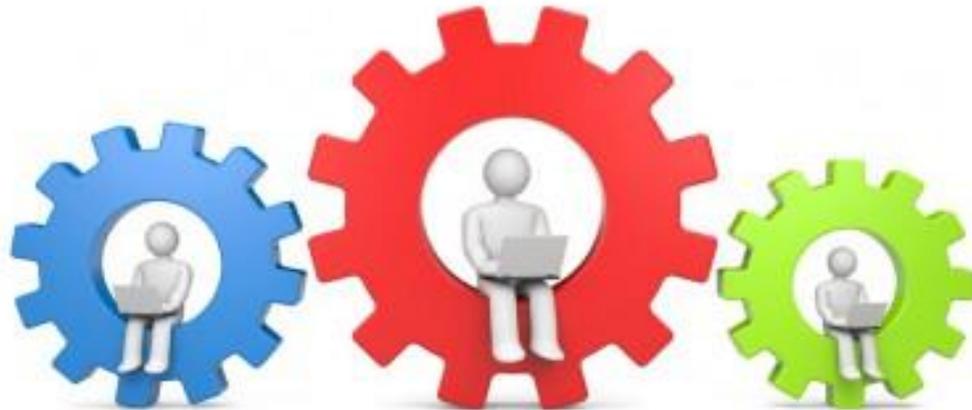
**Respuesta ante el cambio** sobre seguir un plan

- Esto es, aunque valoramos los elementos de la derecha, valoramos más los de la izquierda.

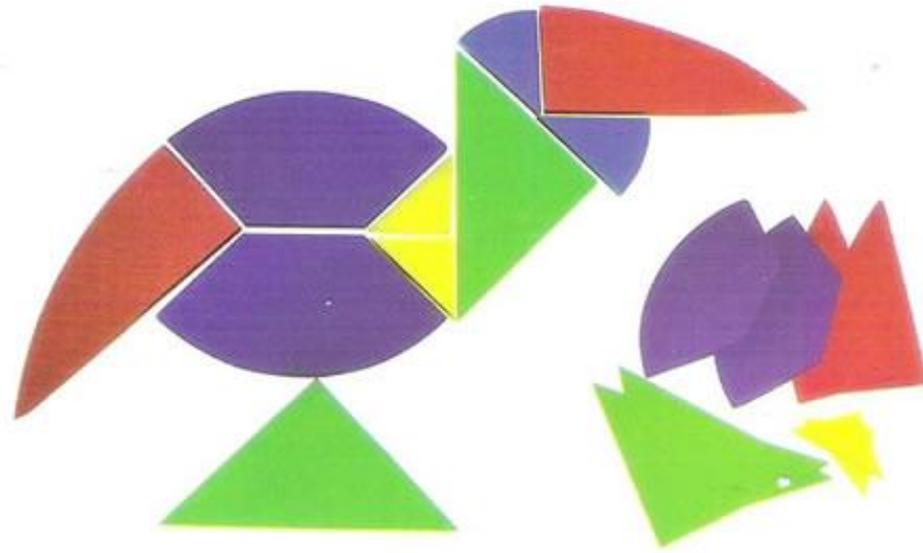


# La aventura comienza con:

- El desarrollo ágil de software pone el énfasis en el factor más importante: **el factor humano**.
- Decidir que las **personas** son primero es una decisión grande, que requiere mucha determinación.



# Definiendo a la Agilidad

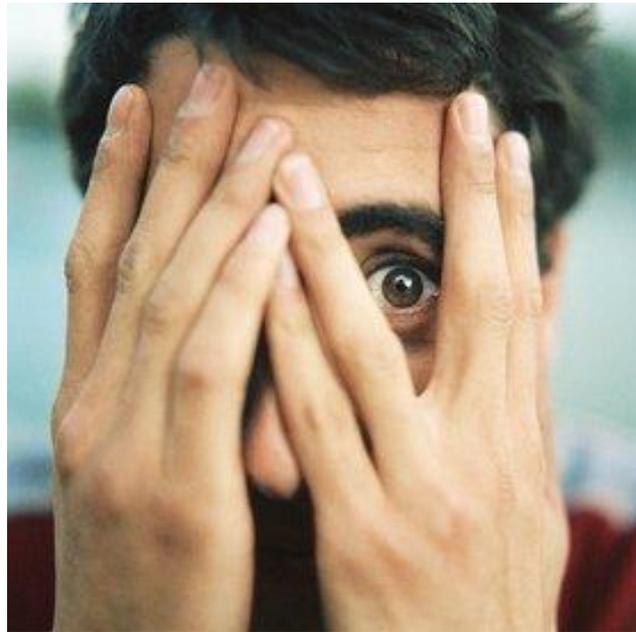


- Capacidad para **adaptar** el curso del desarrollo a la evolución de los requisitos y a las circunstancias del entorno de los proyectos.

No solo es decidir una  
metodología



- Todo aquel que quiera adoptar metodologías ágiles, adopta una filosofía.
- Pero ¡Cuántos pretextos fabrica el miedo a las metodologías!



A photograph of a man with short brown hair, wearing a green shirt, sleeping at a desk. His head is resting on a yellow surface. A large white mug filled with dark coffee is on the desk in front of him. A hand is holding the handle of the mug. The background is a wooden desk surface.

**No es el trabajo lo  
que afecta a los  
desarrolladores de  
software, sino el  
cansancio...**



La *Aventura* es: **DESCUBRIR**

# Autodiagnóstico

- Identificar las ventajas personales y profesionales que poseemos para acortar el camino hacia la agilidad.
- Identificar las desventajas y malas costumbres que nos impiden ser ágiles.



Seguramente habrá  
sorpresas, unas agradables y  
otras no ...



# ¡Cambios de alcance!



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

### ¿Por qué nos impactan tanto los cambios?

- Re-trabajo (análisis, diseño, construcción y/o pruebas)
- Dificultad para el dimensionamiento del cambio
- Dificultad para la sensibilización sobre el cambio.
- El origen del cambio es un error de nosotros.





Usuario busca  
Líder de  
Proyecto que lo  
entienda para  
que luego le  
explique

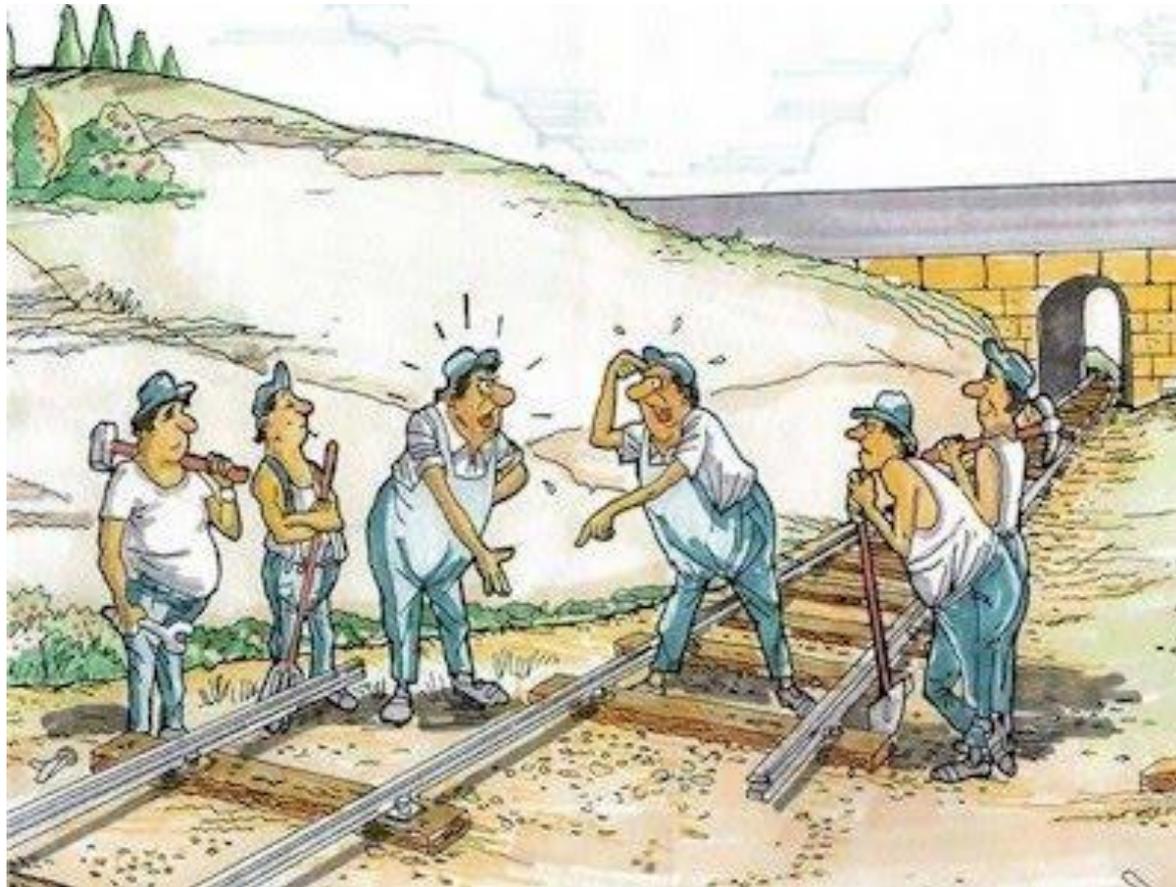
*Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software con valor.*

- Para entregar software con valor, es necesario identificar los requerimientos críticos del cliente, ¿Por qué no los identificamos?
  - Porque espero a que el usuario me los diga.
  - Porque no invierto suficiente tiempo en el levantamiento de requerimientos.
  - Porque no entiendo el negocio del cliente.
  - Porque no me involucro en el proceso de levantamiento de requerimientos.

Todos los que forman parte del equipo de trabajo se concentran únicamente en tareas y procesos que agregan valor al cliente del producto que se está creando, mejorando o implementando.



# ¿Y la comunicación?



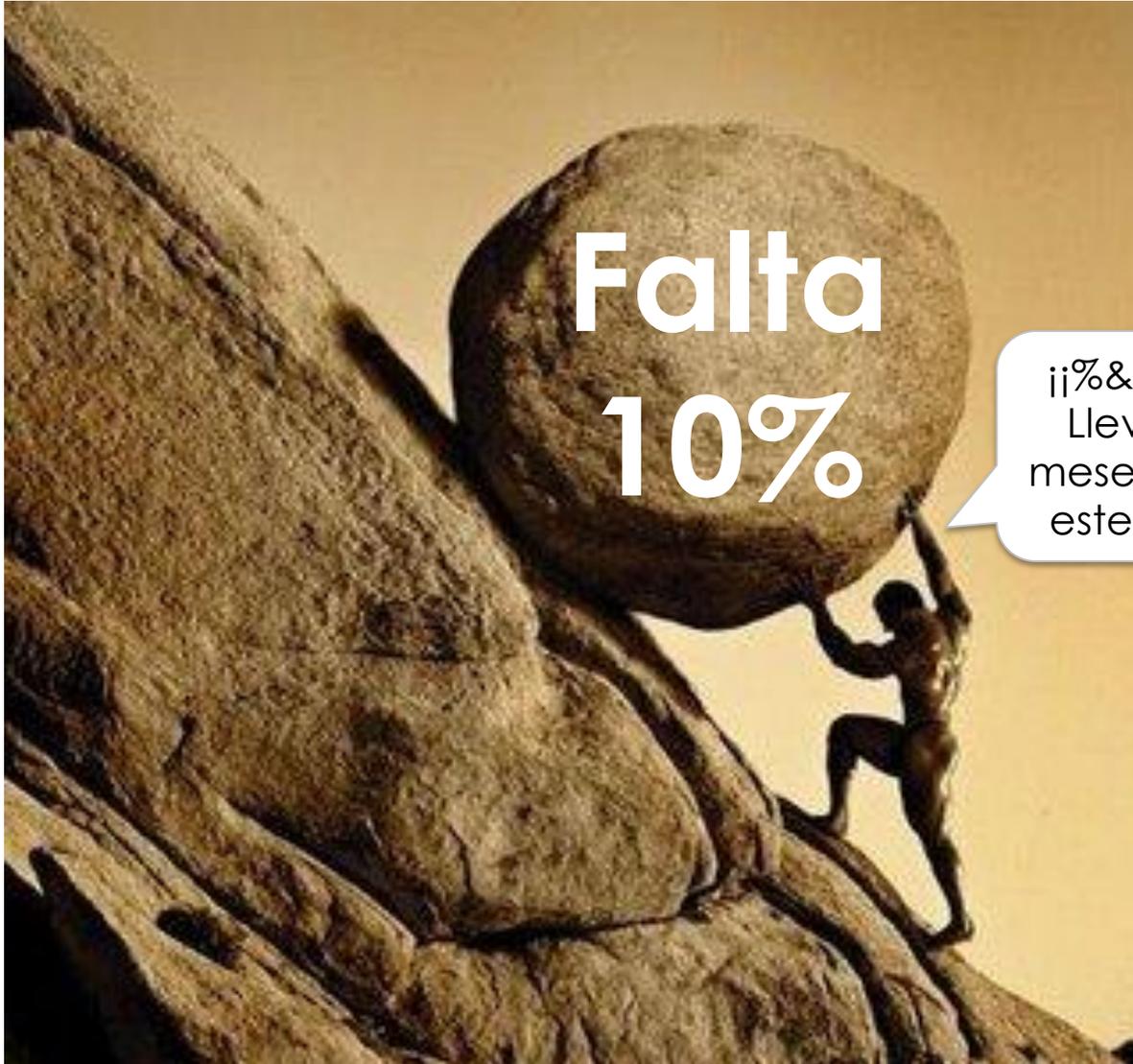
*El método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la conversación cara a cara.*

- ¿Por qué no generamos suficientes oportunidades de comunicación?
  - Porque consideramos que es pérdida de tiempo.
  - Porque solo recibimos órdenes.
  - Porque nos compromete de más.
  - Porque nos cuesta trabajo.
  - Porque preferimos asumir.

Los principales tipos de retroalimentación ocurren a nivel producto(requerimientos), procesos(funcionamiento y métodos) y código.



# ¿Avance?



Falta  
10%

¡¡%&@#!#!  
Llevo 2  
meses con  
este 10%

## *El software funcionando es la medida principal de progreso.*

- ¿Cuál es nuestra medida de avance?
  - ¿Revisamos el trabajo realizado el día anterior y el previsto para el día siguiente?
  - ¿Identificamos las tareas donde el equipo está teniendo problemas y no avanza, para poder tomar decisiones al respecto?
  - ¿Cada miembro del equipo mide su tiempo y toma decisiones objetivas sobre su uso?

Periódicamente el cliente evalúa el estado real del software que se está creando. ¿Cómo? A través de un desarrollo incremental = el producto puede probarse desde las primeras semanas y/o meses del proyecto.

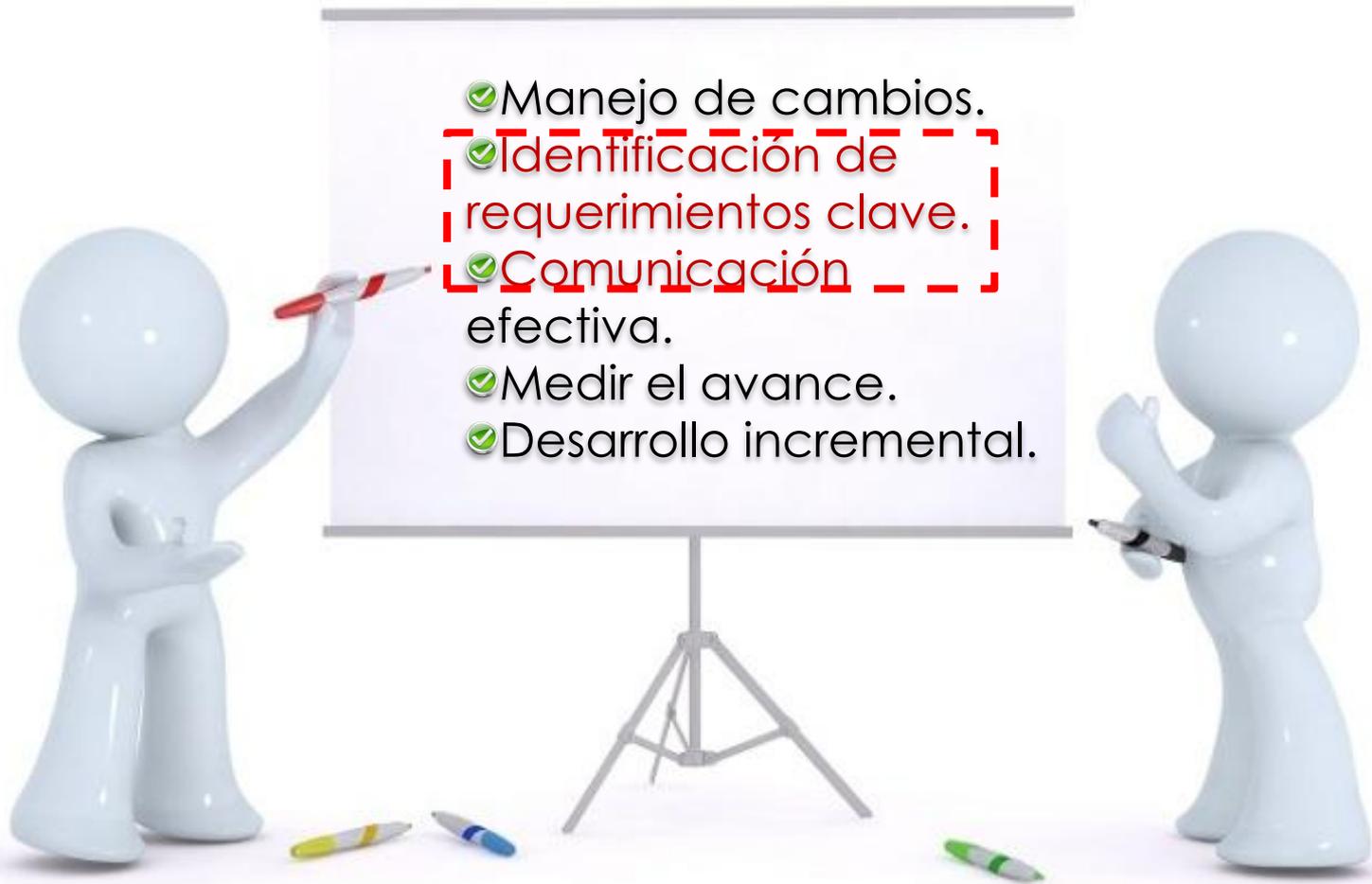


## Entonces ¿Por dónde comenzamos?

- ✓ Manejo de cambios.
- ✓ Identificación de requerimientos clave.
- ✓ Comunicación efectiva.
- ✓ Medir el avance.
- ✓ Desarrollo incremental.



# Entonces ¿Por dónde comenzamos?



# Recuerda: ¡Adaptación!

- ¡Qué creativa es la evolución! Así es como tenemos cebras, jirafas y CMMI con SCRUM



La filosofía ágil no se puede  
recetar y tomar en pastillas.



La filosofía ágil no se puede recetar y tomar en pastillas.

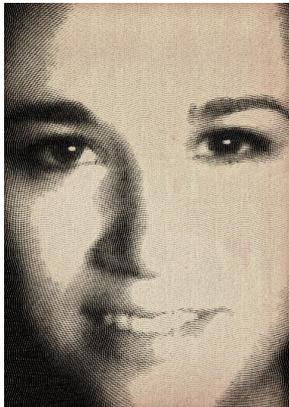


Actuemos sobre lo que descubramos. Cambiemos y otros nos seguirán.

- Recuerda: Hay definitivamente una correlación entre tu **calidad de vida** y la **calidad de tu software** ¡y yo les deseo calidad en ambas!



# ¿Preguntas?



[vanessa@sg.com.mx](mailto:vanessa@sg.com.mx)



@vanessa\_amaya



[www.sgcampus.com.mx](http://www.sgcampus.com.mx)

@SGCampus

**Cursos en vivo vía web 2013:**

- Dimensionamiento efectivo de requerimientos de usuario
- Evolución de Analista a Líder de Proyecto
- Gestión ágil de proyectos de software
- Administración efectiva del tiempo dedicado a proyectos de software

Informes: [anakaren@sg.com.mx](mailto:anakaren@sg.com.mx)