

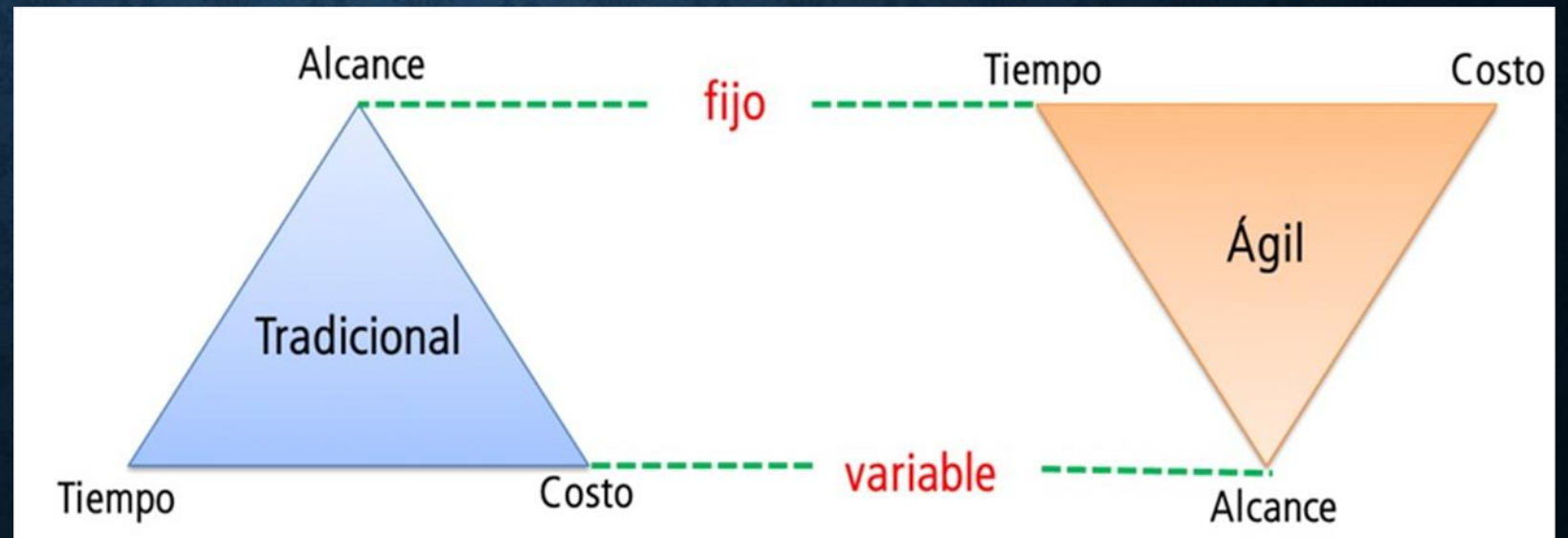
GESTION DE PROYECTOS

Agilidad II

Lic. Virginia Polcan

TRIANGULO DE HIERRO

- Tradicional: alcance, costo y tiempo fijos
- Agile: surge la idea del triangulo invertido donde son fijos el tiempo y el costo x iteración y el alcance es variable flexible para garantizar la predictibilidad



CICLO DE DEMING (1940) O CICLO DE MEJORA CONTINUA

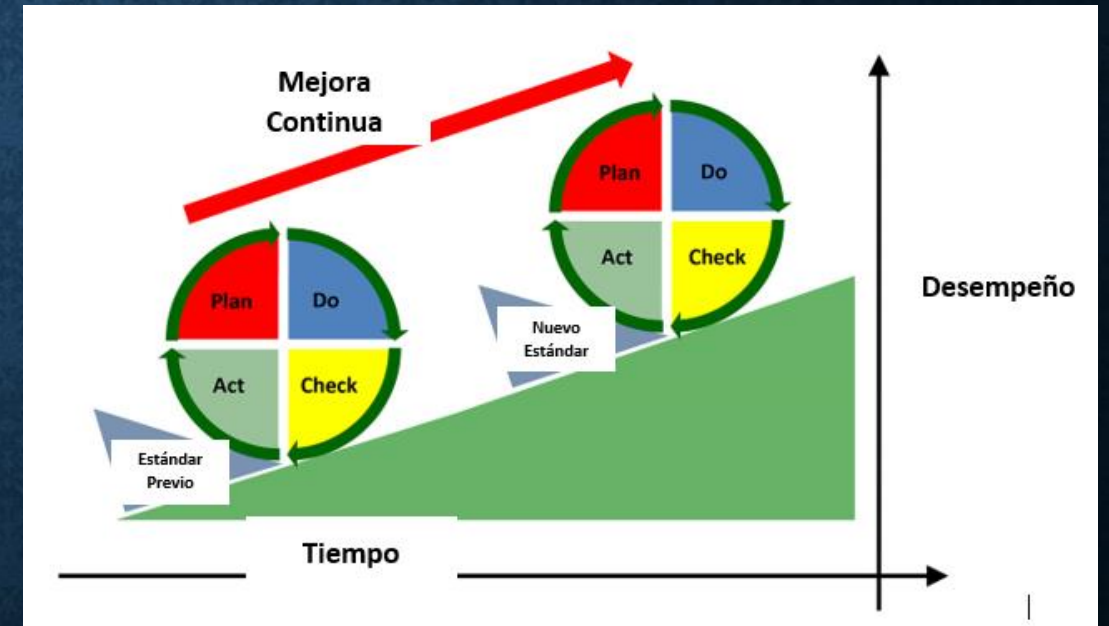
PDCA

- ✓ N dias ó N semanas
- ✓ Iterativo



ENFOQUE ITERATIVO E INCREMENTAL

- Iterativo : en las iteraciones se va construyendo el producto del proyecto, se valida y se va agregando calidad al producto.
- Incremental: añadir valor en cada entrega
- Se parte de la base que se tiene idea del producto completo y se va entregando por partes en incrementos completos



ENTORNOS AGILES MAS POPULARES



Extreme Programming

Divide el proyecto en fases y, en cada una, realiza un ciclo completo de análisis, diseño, desarrollo y pruebas
Enfoque como desarrollarlo



Scrum

Divide el proyecto en pequeños bloques (sprints), que se planifican y revisan continuamente
Enfoque gestión del equipo

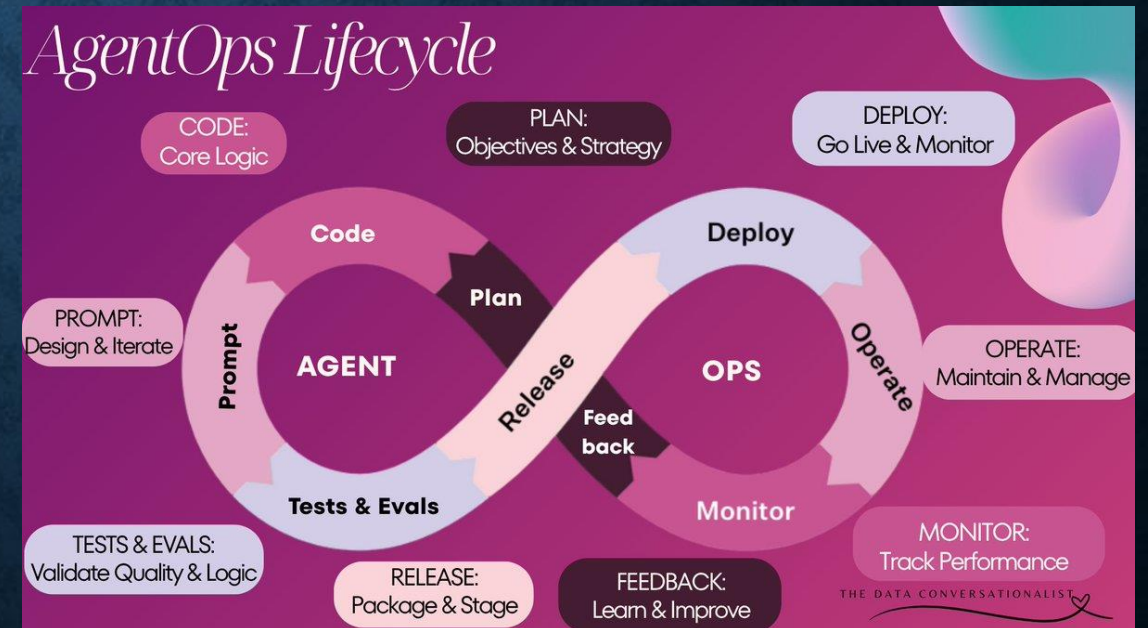


Kanban

Utiliza técnicas visuales, permitiendo saber en qué punto se encuentra cada tarea de forma rápida y sencilla
Herramienta visual complementaria

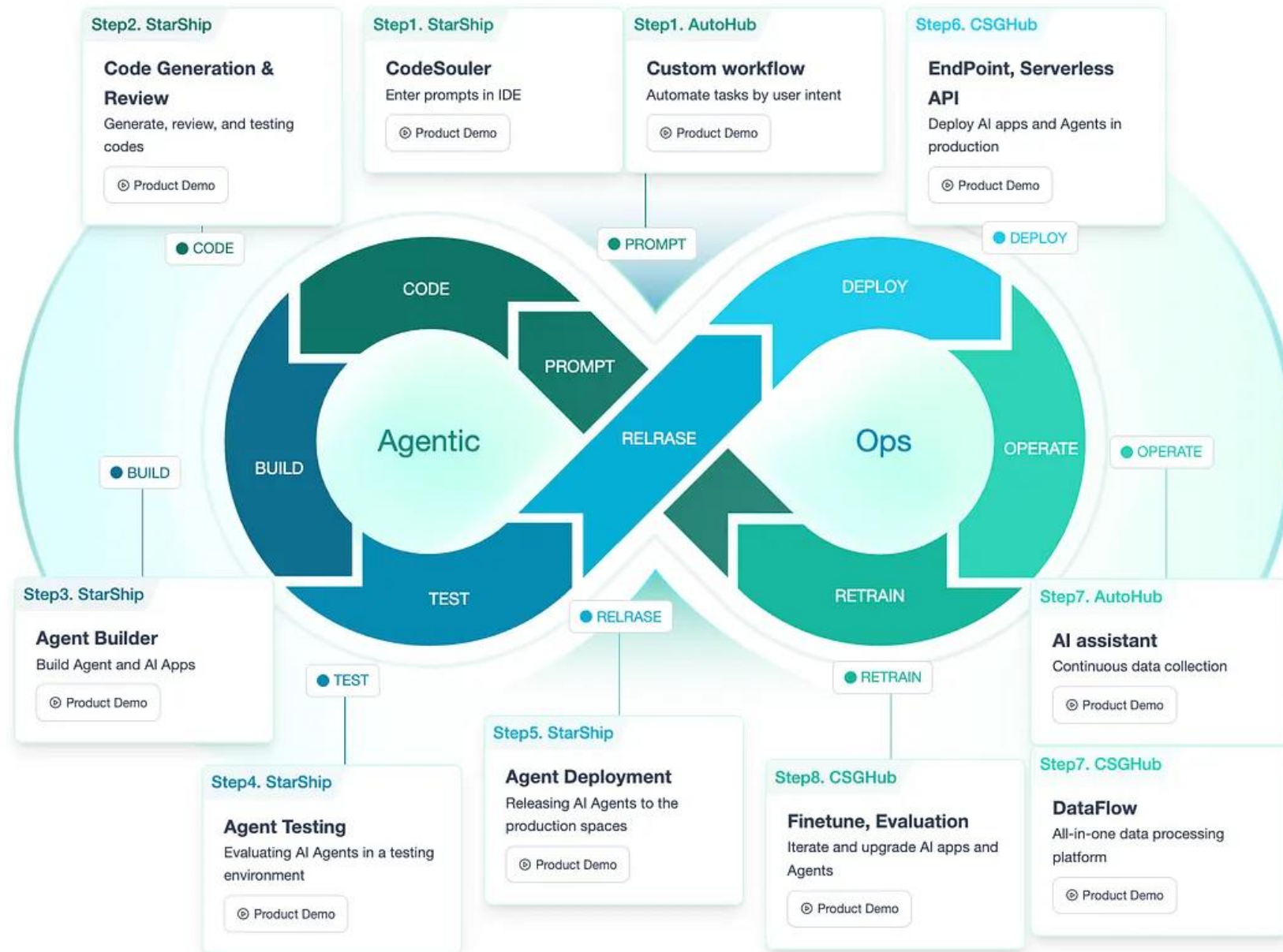
EVOLUCION DE LA METODOLOGÍAS AGILES

- Expansion de Agile para equipos y proyectos
- SoS: Scrum de scrum (1996)
- Integracion con practicas de DevOps (2009) y AgentOps (2024)



OpenCSG Product Roadmap

We are dedicated to building a community for LLM, uniting AI enterprises to collaboratively deliver products and solutions for customers.



ADOPCIONES DE SCRUM

Scrum técnico

Reglas



Marco de reglas para desarrollo de software

Autores: Ken Schwaber y Jeff Sutherland
"Scrum Development Process OOPSLA'95" 1995

Scrum pragmático

Valores



Concepto original Scrum

Autores: Hiroataka Takeuchi e Ikujiro Nonaka
"The New New Product Development Game" 1986

SCRUM

- Fase de planeamiento
 - Planeacion:
 - Se define el equipo del proyecto
 - Se definen las herramientas, sistema de desarrollo
 - Se crea el producto backlog con la lista de requerimientos conocida hasta ese momento
 - Se definen las prioridades para los requerimientos
 - Se estima el esfuerzo necesario para llevar a cabo la implementación de los mismos
 - Diseño arquitectonico:
 - Se define la arquitectura del producto que permitira implementar los requerimientos definidos

SCRUM

- Fase de desarrollo:
 - Es la parte agil donde el sistema se desarrolla en sprints
 - Cada sprint incluye las fases tradicionales del desarrollo de sw (relevamiento, analisis, diseño, implementacion y entrega)
- Fase de finalizacion
 - Incluye:
 - Integracion
 - Testing
 - Documentacion
 - Indica la implementacion de todos los requerimientos, quedando el product backlog vacio y el sistema listo para entrar en produccion