

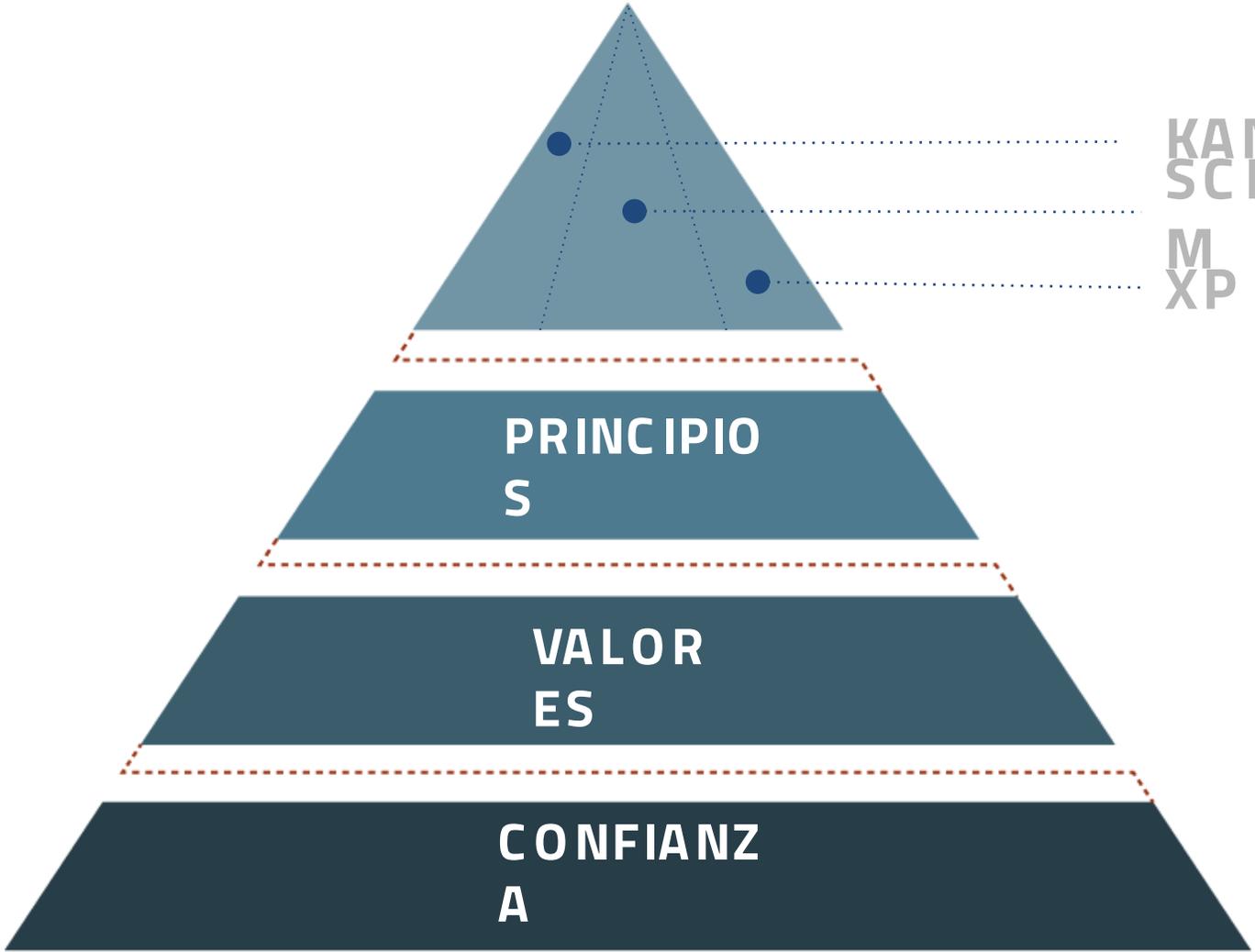
1 Agile



We Can
CHANGE
THE World

“**TODO EL MUNDO**
hace las cosas

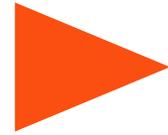
LO MEJOR QUE
sabe y puede”



KANBAN
SCRUM
XP

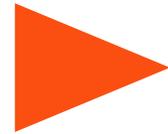
Manifesto for Agile Software Development

Individuals and interactions



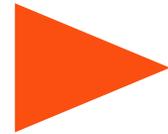
Processes and Tools

Working Product



Comprehensive
Documentation

Customer Collaboration



Contract Negotiation

Responding to change



Following a plan

1

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

2

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

3

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.



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.***

7

El *software* funcionando es la medida principal de progreso

8

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

9

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

10

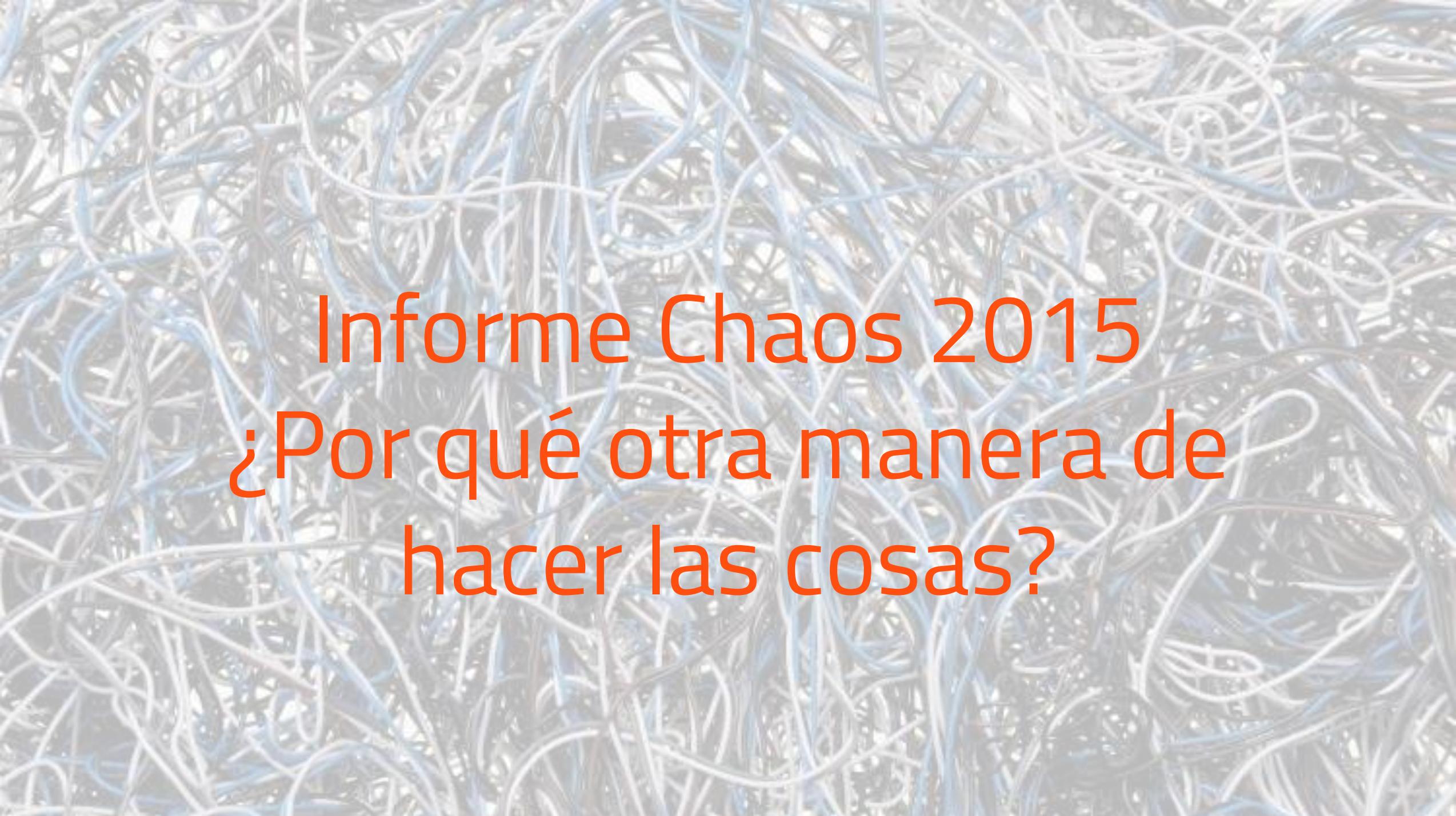
La ***simplicidad***, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.

11

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

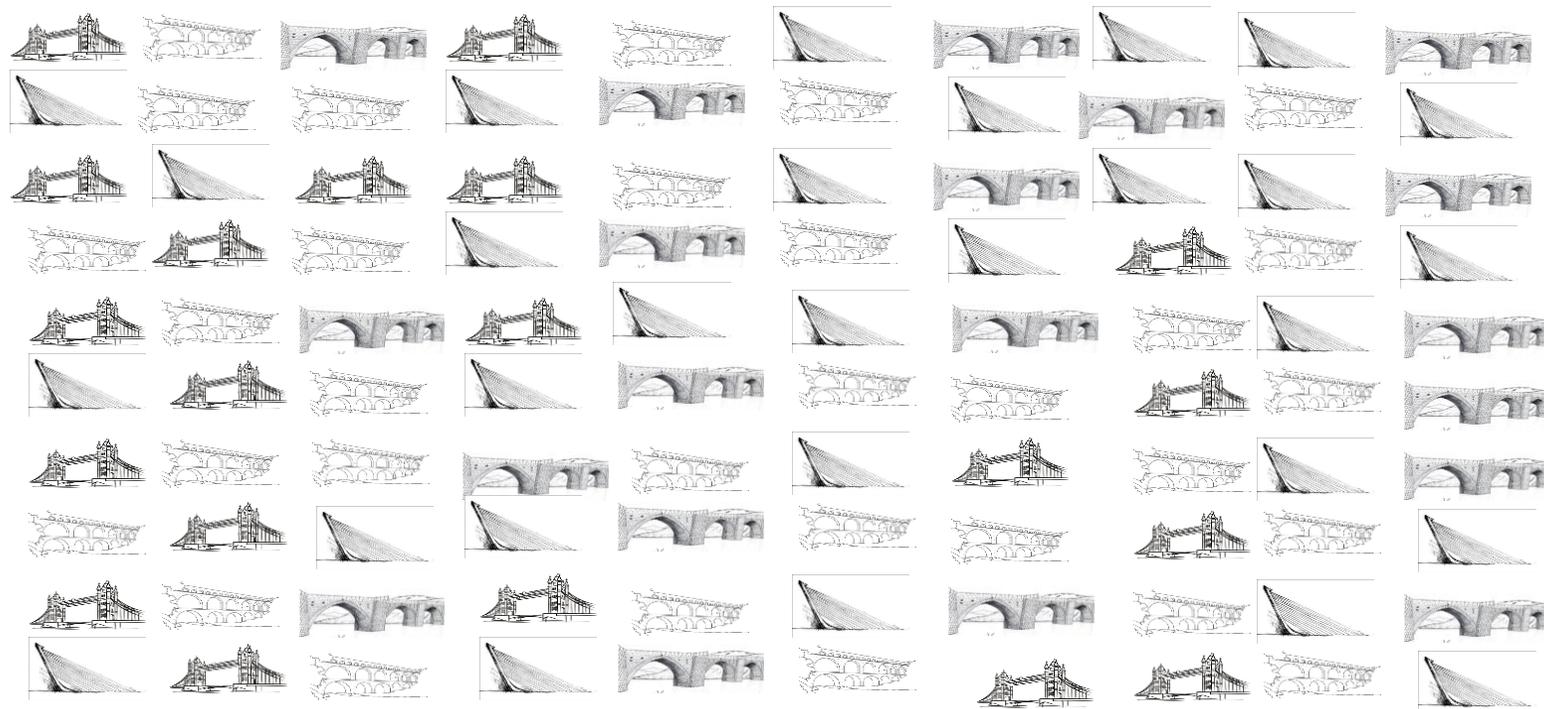
12

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

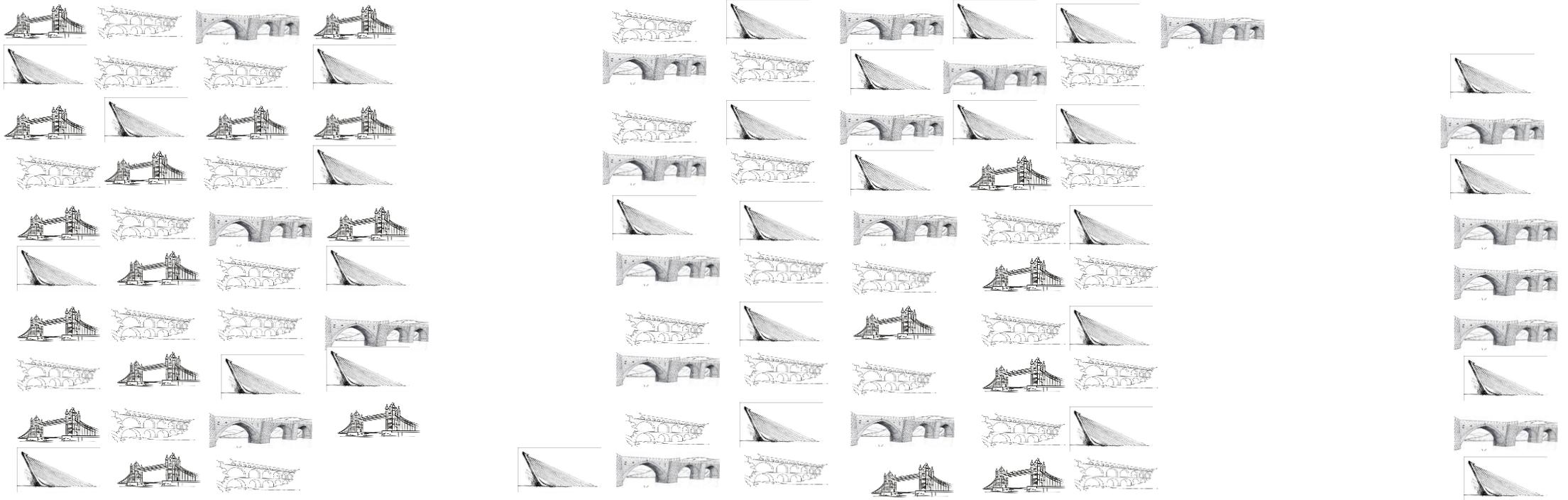


Informe Chaos 2015
¿Por qué otra manera de
hacer las cosas?

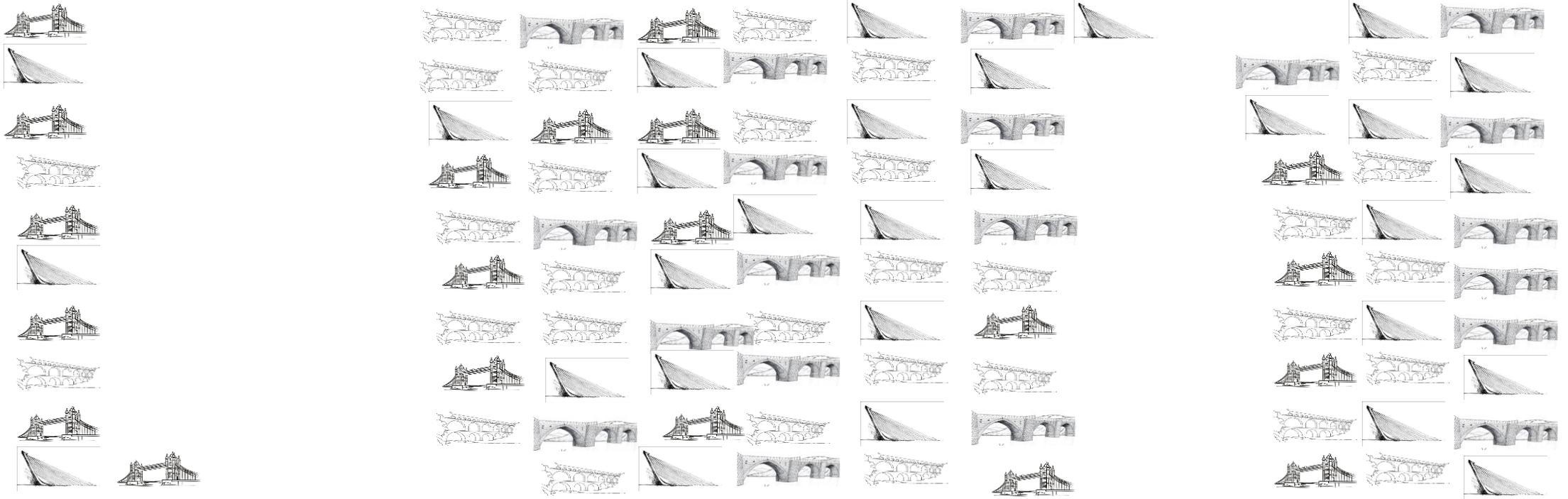
Construyendo puentes...



En Agile



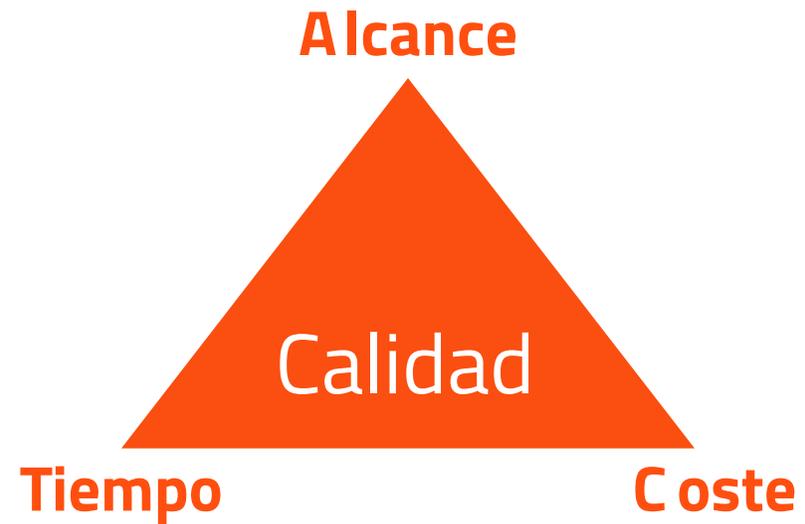
En Waterfall



Las tres verdades de los proyectos



Proyectos tradicionales



Proyectos Ágiles

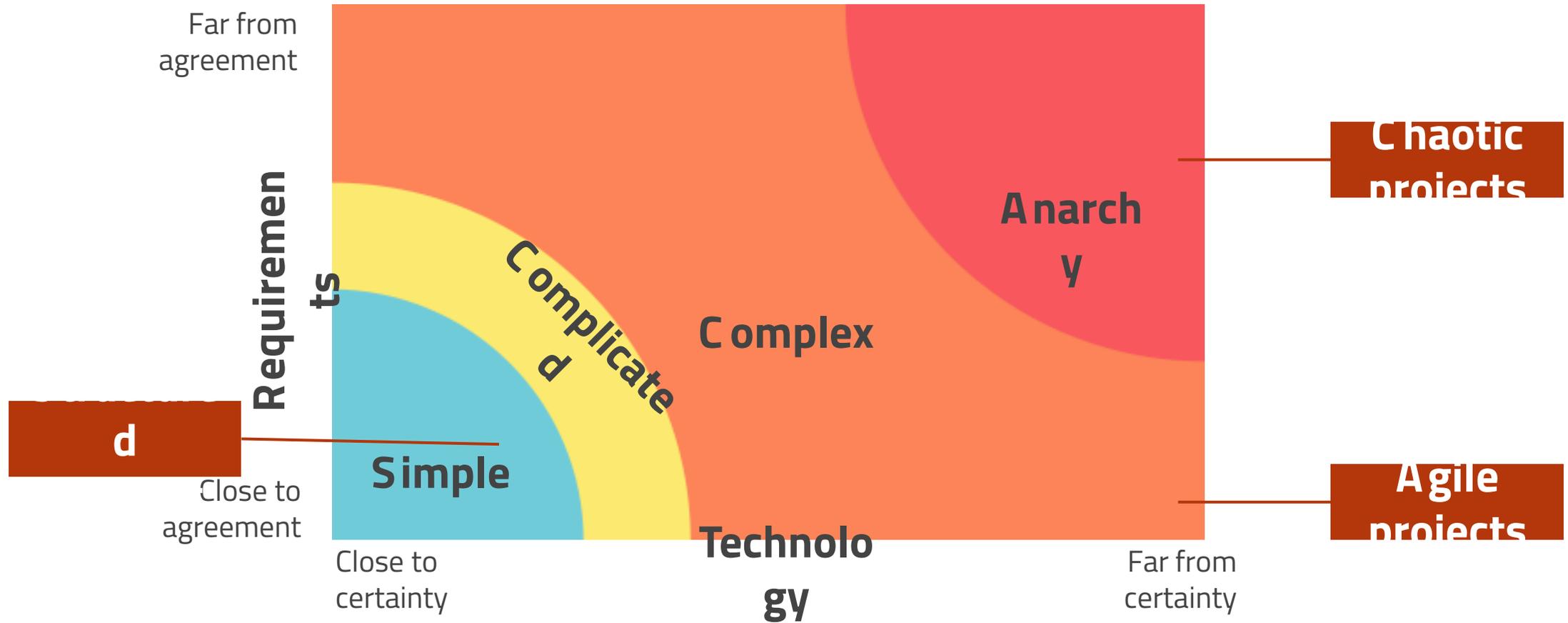
Tiempo

Coste

Calidad

Alcance





Fuente: "Strategic Management and Organizational Dynamics", Ralph Stacey
 tomado de "Agile Software Development with Scrum", Ken Schwaber y Mike Beedle.