

Glosario ágil

Darío Correal, profesor asociado del Departamento de Ingeniería de Sistemas y Computación (DISC), hizo un breve resumen de lo que son los métodos ágiles y la terminología común a ellos.

Los procesos predictivos, típicos de las ingenierías, no son tan adecuados en el desarrollo de software porque no consideran los problemas comunes que se presentan en el curso del trabajo para un cliente. Estos métodos, entre los cuales los de uso más frecuente son los de cascada, pretenden prever una serie de circunstancias –como requerimientos claros– que pocas veces se dan. Para responder a esta problemática surgieron los procesos adaptativos o ágiles, que permiten la flexibilidad en el diseño y desarrollo de software según las solicitudes cambiantes.

Proceso predictivo: es el típico de cascada donde suponemos que todo se hace una única vez. Se orienta con un plan, los requerimientos están fijos y se procura estimar el tiempo y los recursos necesarios.

Procesos adaptativos: funcionan con diferentes metodologías y estrategias de gerencia de proyectos. *Scrum*, uno de

ellos, es un modelo que define ciertos papeles desempeñados en unas etapas durante la construcción. Los procesos adaptativos se orientan a generarle valor al cliente, de forma rápida.

Product owner: es la persona que vela por los intereses del cliente, particularmente en *Scrum*. Trabaja con el grupo de desarrollo y es responsable de priorizar los requerimientos y de darle valor a la entrega.

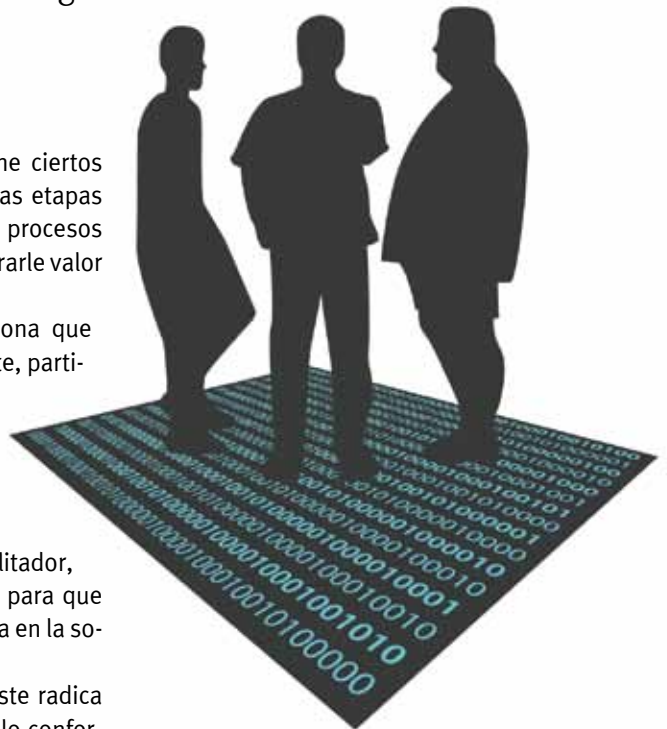
Scrum master: es un facilitador, ayuda al equipo de desarrollo para que el proceso se cumpla y colabora en la solución de problemas.

Equipo de desarrollo: en este radica el éxito del proyecto. Quienes lo conforman adquieren un compromiso, deciden si se puede o no hacer lo que pretende el cliente en cada ciclo de desarrollo. Se comprometen a terminar la solución.

Product backlog: es el conjunto de requerimientos del cliente y está integrado por historias de usuario. El *product owner* los selecciona, los prioriza, los mantiene, los administra, es quien sabe para dónde debería ir el desarrollo del producto y lo que más valor le da al cliente. El *Scrum master* y el equipo de desarrolladores son usuarios de *product backlog*.

Historia de usuario: habla de lo que busca que haga el producto, presentado con una estructura más amigable para el desarrollador y para el usuario.

Sprint backlog: a partir de la selección de un conjunto de los requerimientos del *product backlog* –realizada de común acuerdo con el cliente según el mayor valor para el negocio– se define el alcance



de una iteración o un ciclo en el contexto de *Scrum*. Esto quiere decir que en el tiempo del *sprint* se van a desarrollar unos requerimientos funcionales escogidos de ese *product backlog*. Se implementa en un período sugerido de dos a cuatro semanas que, al finalizar, busca entregar valor, un producto rápido: el que se comprometió a desarrollar el equipo de trabajo.

Punto de historia: es una técnica de estimación y pretende darles un orden a las historias de usuario. Normalmente se suelen asignar valores, números enteros asociados a la serie de Fibonacci. Una historia entre 0 y 8 es manejable y si está entre 13 y 20 o 40 es muy grande.

Velocidad: es el total de los puntos de historia que se es capaz de implementar en un *sprint*. Eso determina lo que el equipo de desarrollo puede trabajar en una velocidad constante, estable. ■

“En el equipo de desarrollo radica el éxito del proyecto, son quienes se comprometen a terminar la solución”.