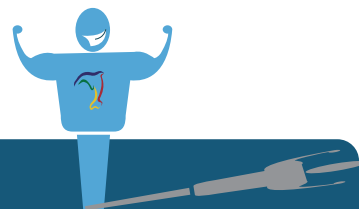


¿Qué ofrece Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.
Ese apoyo que siempre quiso tener...

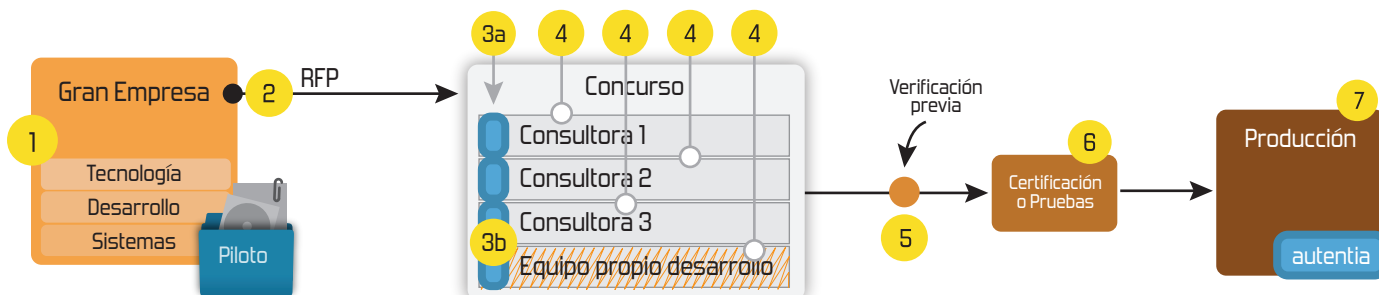
1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces,
HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery

Gestor portales (Liferay)
Gestor de contenidos (Alfresco)
Aplicaciones híbridas

Tareas programadas (Quartz)
Gestor documental (Alfresco)
Inversión de control (Spring)

Control de autenticación y
acceso (Spring Security)
UDDI
Web Services
Rest Services
Social SSO
SSO (Cas)

JPA-Hibernate, MyBatis
Motor de búsqueda empresarial (Solr)
ETL (Talend)

Dirección de Proyectos Informáticos.
Metodologías ágiles
Patrones de diseño
TDD

BPM (jBPM o Bonita)
Generación de informes (JasperReport)
ESB (Open ESB)



Entrar

Registrarme
Olvidé mi contraseña

[Inicio](#)

[Quiénes somos](#)

[Formación](#)

[Comparador de salarios](#)

[Nuestros libros](#)

[Más](#)



» Estás en: [Inicio](#) » [Tutoriales](#) » [Implantar métodos ágiles y de calidad de desarrollo de software para CEOs y...](#)



Roberto Canales Mora

Creador y propietario de [AdictosAlTrabajo.com](#), Director General de Autentia S.L., Ingeniero Técnico de Telecomunicaciones y Executive MBA por el Instituto de Empresa 2007.

Twitter: [Seguir a @rcanalesmora](#) 1,783 seguidores

Autor de los Libros: [Planifica tu éxito: de aprendiz a empresario y Informática profesional, las reglas no escritas para triunfar en la empresa](#)

Puedes consultar mi CV y alguna de mis primeras aplicaciones (de los 90) [aquí](#)



[Ver todos los tutoriales del autor](#)

Catálogo de servicios Autentia



Fecha de publicación del tutorial: 2014-10-17

Tutorial visitado 1.016 veces [Descargar en PDF](#)

Implantar métodos ágiles y de calidad de desarrollo de software para CEOs y CIOs

Hay gente que no entiende muy bien qué es lo que hacemos en Autentia, porque dar SOPORTE A DESARROLLO e IMPLANTAR METODOLOGÍAS AGILES queda muy etéreo pero es muy concreto y complejo. Especialmente con las metodologías ágiles muchos piensan que es tan sencillo como comprar unas herramientas y dar un curso de unas horas, pero la realidad es bien distinta.

Dinamización corporativa y gestión del cambio

Algo que [leí hace tiempo](#) me llegó al alma: la construcción de software no es la resolución de un puzzle (donde la solución es conocida) sino se parece más a completar un misterio: sólo cuando vemos las primeras versiones de lo que estamos haciendo sabemos realmente si es lo que queremos.

Por poner un caso práctico en otro contexto más gráfico, cuando un director rueda una película la puede tener conceptualizada en su mente y algo formalizada en un storyboard. Sólo cuando dirige las escenas se da cuenta de si le gusta o no. Pero aún así, hasta que no se hace el montaje final no se valida la versión definitiva, que incluso presenta dudas. Sólo hay que ver los contenidos extra de los DVD para comprobarlo donde incluso encontramos finales alternativos.

– **Puzzle:** Un puzzle se puede resolver con suficiente capacidad analítica e información.

– **Misterio:** no tienen una única respuesta correcta. Hasta que no demos con ella no sabremos que es válida.

Parece por tanto absurdo dedicar semanas o meses a definir un proyecto, entrevistando exhaustivamente a sus posibles usuarios, ahondando en detalles, discutiendo sobre abstracciones y no sobre tangibles Y CONSIDERARLO UN ASUNTO CERRADO.

Si seguimos la dinámica clásica de análisis, diseño, construcción y pruebas durante meses, sin mostrar porciones completas que funcionen con procesos reales, ya estamos empezando mal porque será en la fase de pruebas cuando el usuario verifique si lo que quería es lo que está obteniendo: algo que ni siquiera tenía claro. Con mucho avanzado habrá que tirar o al menos modificar para satisfacer las recientes necesidades.

Síguenos a través de:



Últimas Noticias

» [Curso JBoss de Red Hat](#)

» [Si eres el responsable o líder técnico, considérate desafortunado. No puedes culpar a nadie por ser gris](#)

» [Portales, gestores de contenidos documentales y desarrollos a medida](#)

» [Comentando el libro Start-up Nation, La historia del milagro económico de Israel, de Dan Senor & Salu Singer](#)

» [Screencasts de programación narrados en Español](#)

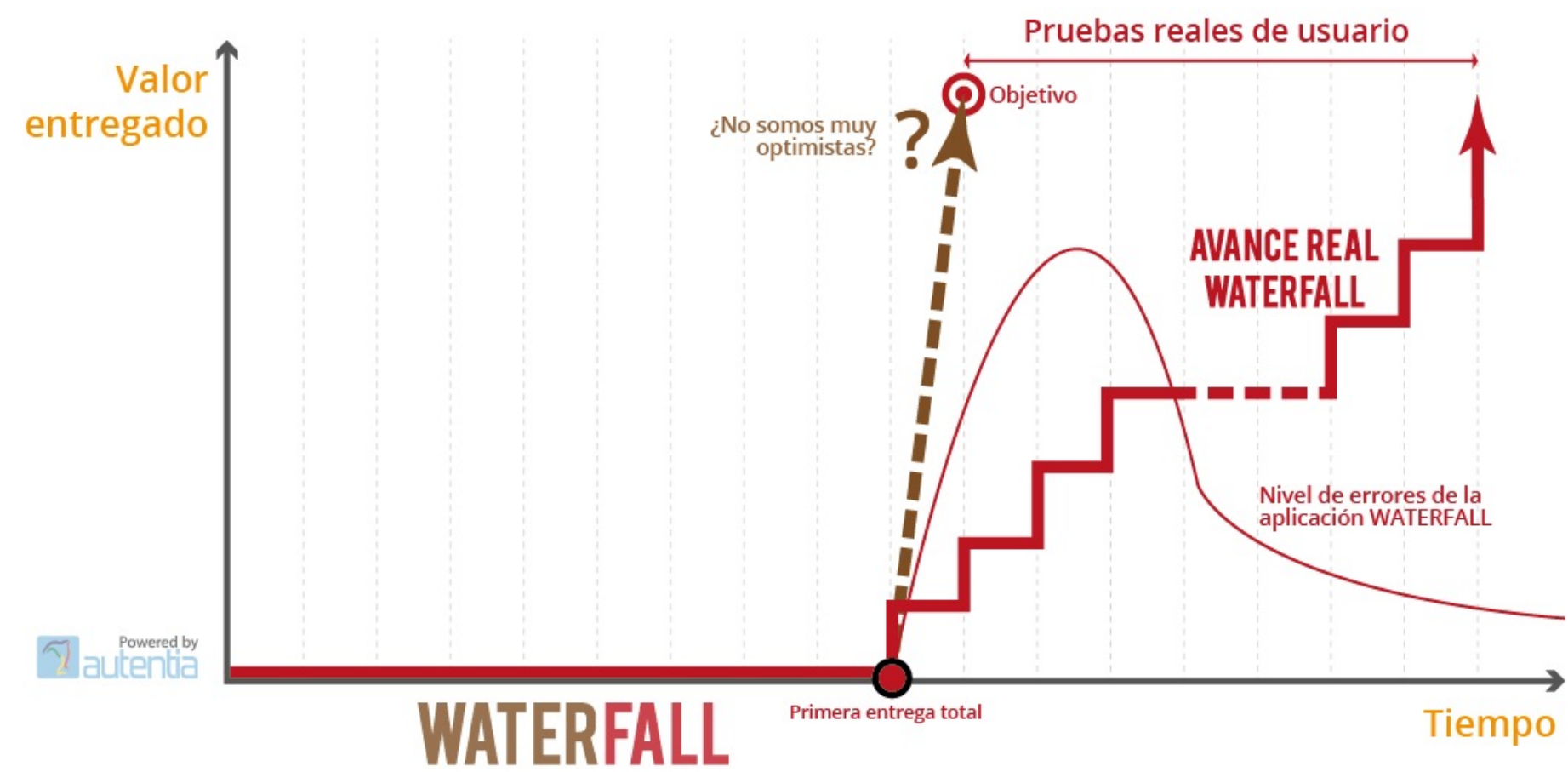
[Histórico de noticias](#)

Últimos Tutoriales

» [Monitorización de Apache Kafka](#)

» [Hooks en Cordova: Cargar todos los plugins de forma automática](#)

» [Generación de vistas](#)



Una de las primeras cosas que hay que hacer en un acompañamiento ágil es educar a la dirección de la organización en la gestión del cambio de paradigma:

- No pidas que te den el coste al céntimo de un proyecto que no has sido capaz de definir. Pide la estimación de una primera fase y una dimensión aproximada del total.
- No te embarques en proyectos titánicos sin ser capaz de resolver problemas en margen temporal de semanas: falla pronto, falla barato.
- No contrates al más barato que te promete hacerte más en menos tiempo: sólo los necios no dan valor a la complejidad. Evalúa uno a uno a todo el equipo y su experiencia trabajando juntos.
- Rodéate de la gente más competente y complementaria. Es raro que una sola empresa sea buena en todo. Separa diseño de construcción: son perfiles radicalmente diferentes.
- Define objetivos claros y las pruebas que demuestren que esos objetivos se cumplen: definir pruebas favorece la conversación y descubrimiento de funcionalidades.
- Todo no es igual de importante, prioriza. El mercado no espera y todo no se puede tener en una primera fase.
- Involúcrate en el proyecto y déjate formar: aunque sea en una sesión corta.
- Participa de tus obligaciones en las prácticas diarias y semanales del proyecto: definir lo que quieres, prioritario y validarlo.
- Dedica personal en exclusiva a la dirección del proyecto: que su responsabilidad sea que salga bien.
- Estudia los riesgos sistemática y jerárquicamente para anticiparse a ellos.

Por tanto hay que cambiar la forma de contratar, de definir el proyecto, de empezar... y alguien ha de guiar a estos responsables de proyectos. Un perfil que viene estupendo aquí es un coach ágil. Persona paciente, de gran formación que tiene que agitar un poco el árbol.

Definición útil de un proyecto

Una de las primeras tareas será ayudar a modelar el proyecto, normalmente en dos fases, el producto mínimo viable y todo lo demás. Esto no se hace a modo tradicional, sino en base a historias de usuario o experiencias del uso que haríamos de él si ya estuviera construido, no queremos modelar por ahora cómo lo vamos a hacer (soluciones) sino qué necesidades habría que resolver.



Parece fácil pero no lo es. Requiere técnica, sobre todo porque cómo lo modelemos y lo homogéneas que sean esas definiciones en distintos proyectos es lo que nos permitirá tener cierta capacidad de estimar la dimensión del proyecto.

El centro de la definición es la persona: no debemos hablar de un usuario genérico sino de un miembro de una tribu con características concretas.

En este caso el agile coach junto con scrum master y los analistas del proyecto tendrán que empezar a darle forma de un modo distinto al tradicional: esto no es un catálogo de requisitos. Sobre todo es vital saber cómo no generar desperdicio analizando grandes historias (épicas) que de momento no son transcendentales y concentrándose en separar de aquellas historias más destacadas, lo que tenemos que hacer ahora y lo que puede esperar a más adelante.

Se deberán dejar las decisiones sobre muchas cosas para momentos en los que se posea mayor información: si pides en abstracto a un cliente que te diga qué desea entre varias opciones, de un modo temprano, la decisión posiblemente cambie con el tiempo o surjan nuevas alternativas.

Existen patrones de descomposición de historias de deberemos poner en práctica para desarrollar una técnica y lenguaje

- » HTML5 con el soporte de JSF2: pass through
- » Monta fácilmente tu proyecto con Spring Boot Starter POMs
- » [S.O.L.I.D.] Dependency inversion principle / Principio de inversión de dependencias

Últimos Tutoriales del Autor

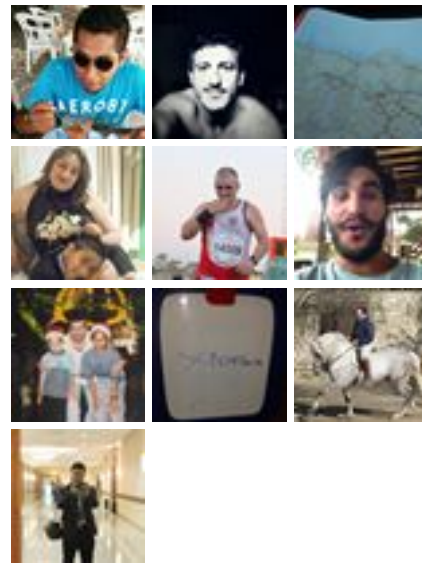
- » Necesitas una auditoría y un buen PAR para mejorar en tu carrera
- » Primeros pasos con Tableau
- » Metodología ágiles. Catalizando el cambio en sector informático
- » Primeros pasos con Bonita BPM Community 6.2.6
- » Manipulación de datos en MongoDB mediante Aggregation Pipeline.

Find us on Facebook



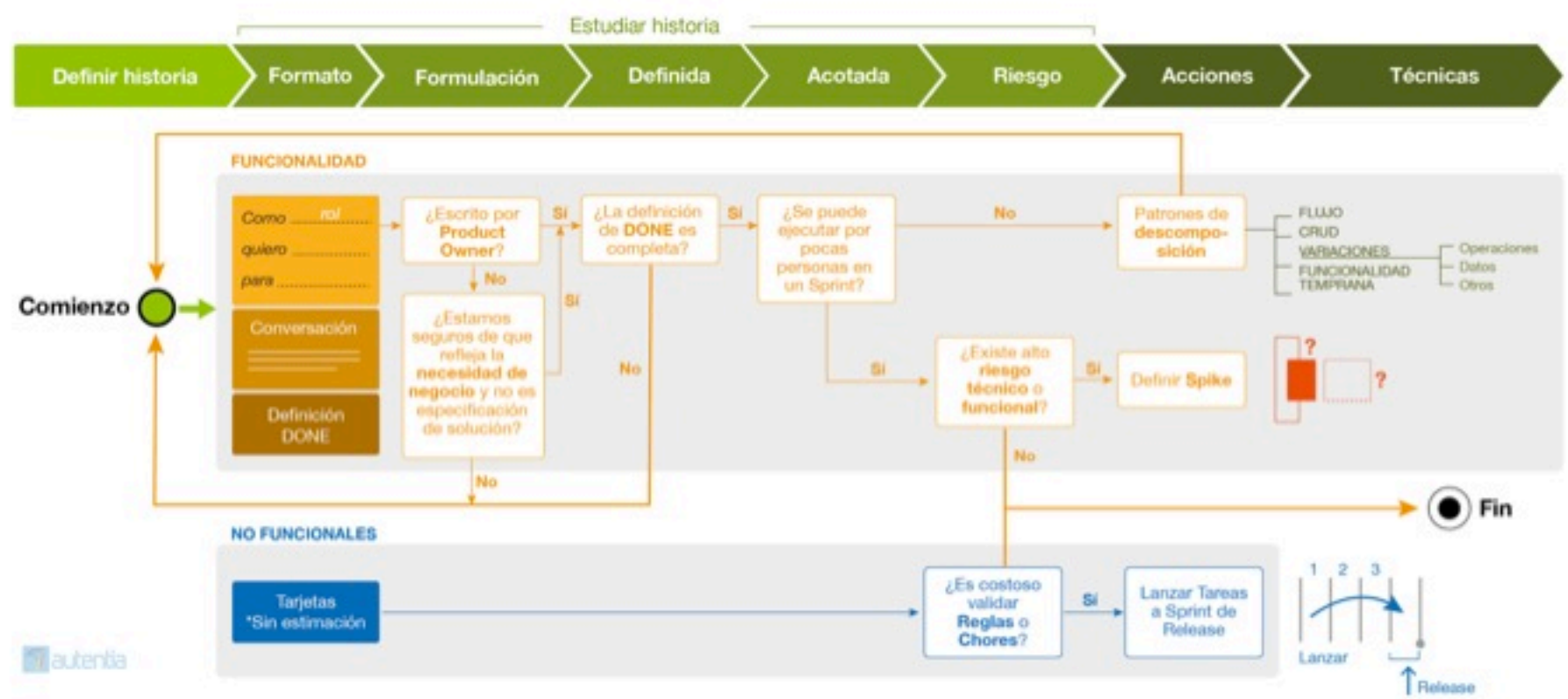
Roberto Canales en Facebook


124 people like Roberto Canales en Facebook.



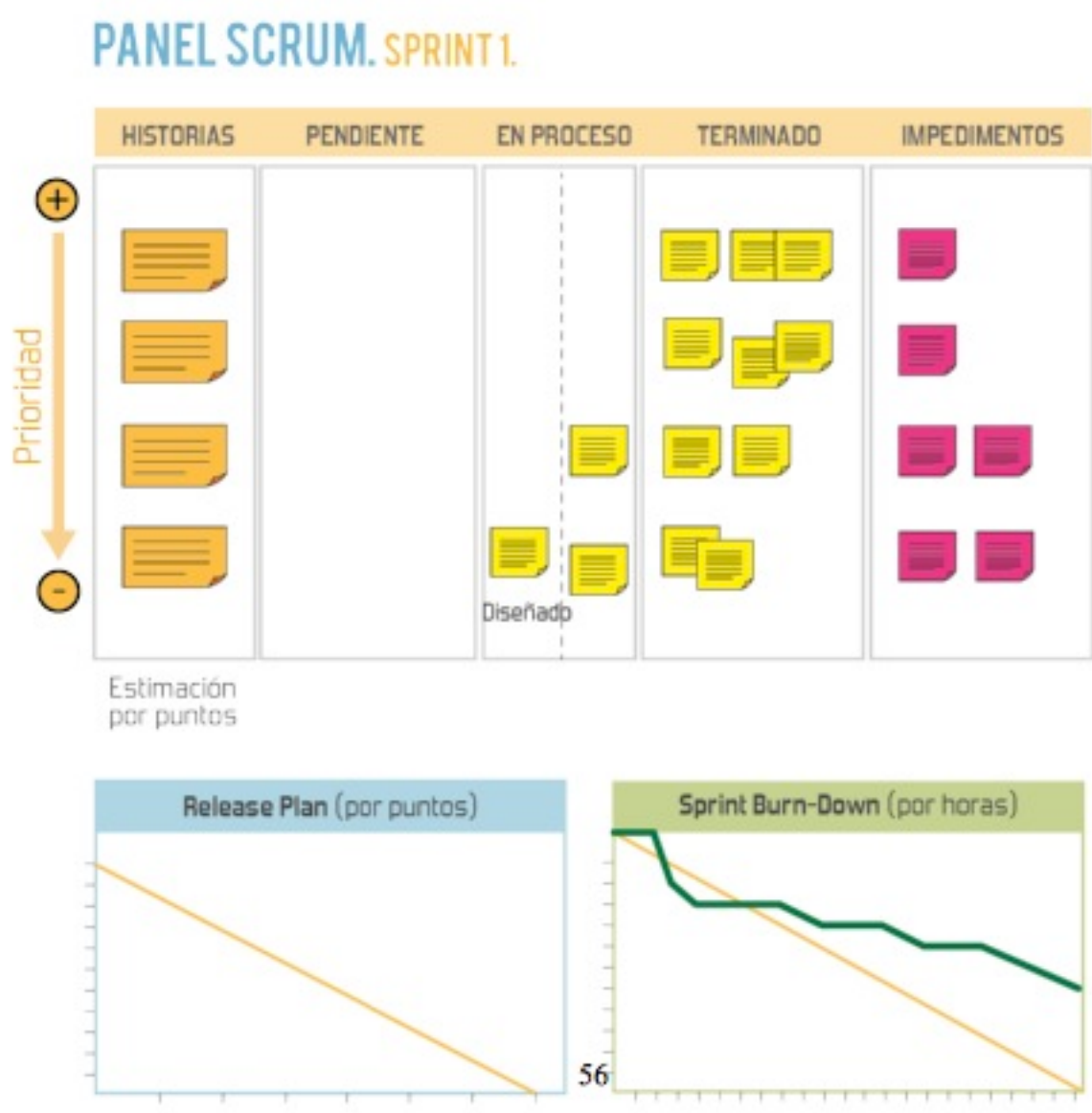
 Facebook social plugin

común entre los analistas. El Scrum Master puede ayudar a definir un criterio homogéneo de definición de historias y casos de prueba. También forzará a priorizar en base al valor para negocio.



Puesta en marcha de herramientas ágiles

Toda esta información que se va a ir generando debe guardarse en algún sitio, por lo que es necesario elegir, instalar, parametrizar, poblar y habitar a los usuarios en su uso diario. Recordad una cosa: los primeros meses es conveniente llevar en paralelo el trabajo con post-its y en la herramienta. Aunque parezca duplicar trabajo mejora la consolidación de rituales.



Hay muchas opciones en el mercado aunque creedme que la clave no es la herramienta sino la formación del personal en las prácticas diarias.

Una de las herramientas más destacadas del mercado es la suite de Atlassian. Como cualquier herramienta nos costará un periodo de adaptación manejarla correctamente y también requerirá de asesoramiento para encontrar los plugins y extensiones adecuados para sacarle gran partido sin hacer costosas adaptaciones a medida.



Presentación

Precio

Novedades

Pruébalo Gratis

Tu negocio. Tus reglas

Jira es el gestor de proyectos que permite a los equipos planificar, construir y finalizar grandes proyectos.

Miles de compañías usan JIRA para crear y organizar sus tareas, trabajar y estar al día de la actividad de todo el equipo.

Pruébalo GRATIS

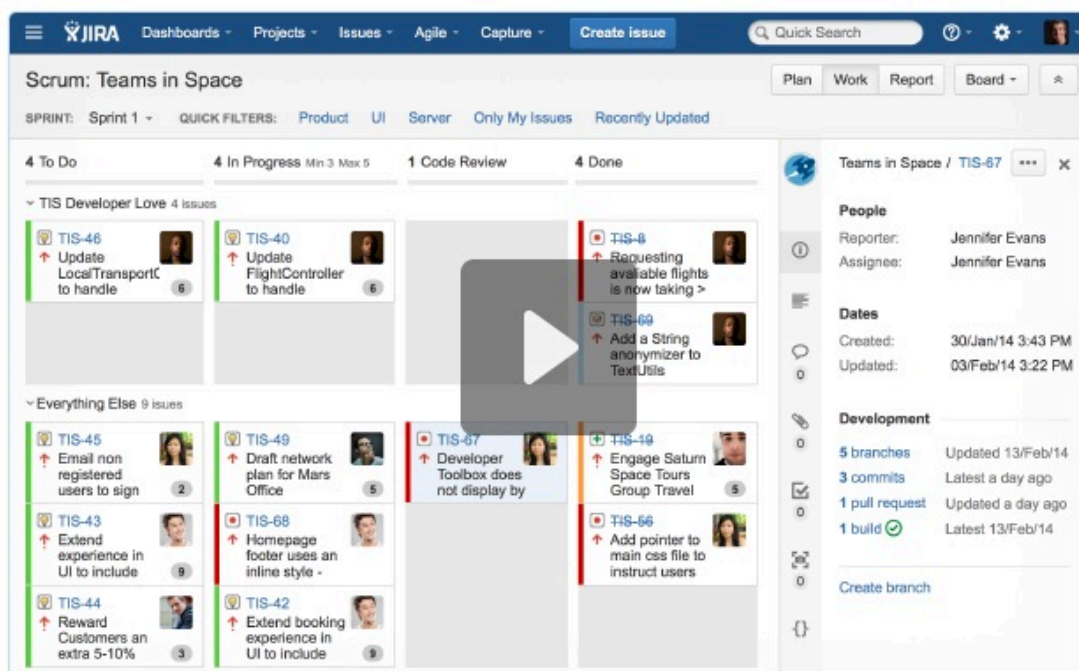


Tabla de Precios

Más información sobre nuestros precios

Cloud	10 usuarios	15 usuarios	25 usuarios	50 usuarios	100 usuarios	500 usuarios	2,000 usuarios
Descarga	10\$/mes	50\$/mes	100\$/mes	200\$/mes	300\$/mes	500\$/mes	1,000\$/mes

La clave es la disciplina diaria y, como pasa en todos los aspectos de la vida, como no pagues a alguien externo no conseguirás un alto rendimiento.

Para verlo en otra realidad sólo tenemos que pensar qué pasa si simplemente nos apuntamos a un gimnasio o, si al mismo tiempo, contratamos a un entrenador personal que nos instruya y motive y, en cierto modo, nos obligue a unas sesiones de entrenamiento de calidad. Claro que el coste es más alto pero considerad la probabilidad de éxito (ponerse en forma, recuperarse correctamente de una lesión, mejorar el rendimiento en un deporte específico) de un modo y de otro.

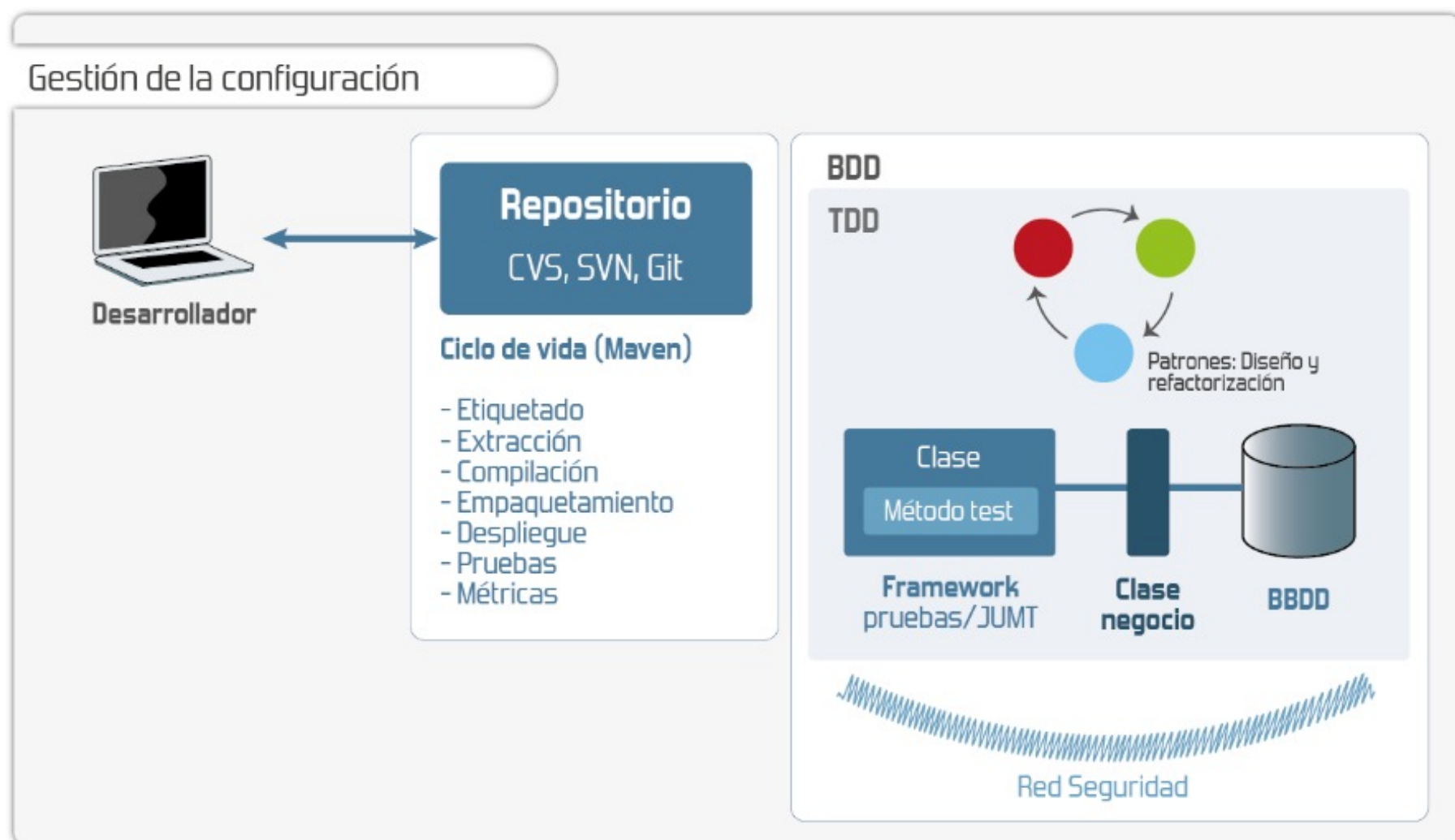
¿Gastarte poco en mucha gente poco cualificada y/o especializada es por tanto razonable? No lo parece.

Arranque de un proyecto ágil

Sobre una definición conceptual de un proyecto ahora hay que conformar un equipo que sea capaz de ejecutarlo correctamente en ciclos cortos de dos o tres semanas. Para equipos y organizaciones novatas mejor tres. Para equipos entrenados, mejor dos.

Hay que hacer muchas cosas, empezando por montar un correcto entorno de gestión de la configuración:

- Montar la infraestructura de desarrollo y definición de:
 - Repositorio y estrategia de uso. El ganador suele ser GIT.
 - Entorno de integración continua.
 - Métricas de calidad de software y otras directrices a seguir por todos los miembros.
 - Herramientas de seguimiento de pruebas.



Adicionalmente hay que realizar las prácticas de gestión del proyecto y rituales, como:

- Detallar más las historias a ejecutar en un ciclo (o grooming) junto con los responsables del negocio.
- Definir las pruebas de aceptación de las historias: manuales y automáticas.
- Formar al personal menos cualificado en toda esta disciplina.
- Asignar las tareas en base a la capacidad de cada miembro y establecer mecanismos que garanticen una formación temprana como la programación por parejas.
- Construir las gráficas de métricas cuantitativas del proyecto y del ciclo.

Y por supuesto, aunque lo citeamos menos, es lo que más esfuerzo y conocimiento requiere: construir.

- Construir los prototipos técnicos a seguir cuando hay nuevas piezas arquitectónicas a utilizar.
- Diseñar el código guiado por las pruebas automáticas (TDD).
- Construir en base a patrones de diseño.
- Refactorizar constantemente el código: aplicar patrones de refactorización.
- Levantar lo antes posible los impedimentos y usar el conocimiento colectivo para afrontarlos.
- Seleccionar e integrar a nuevos miembros en el equipo.

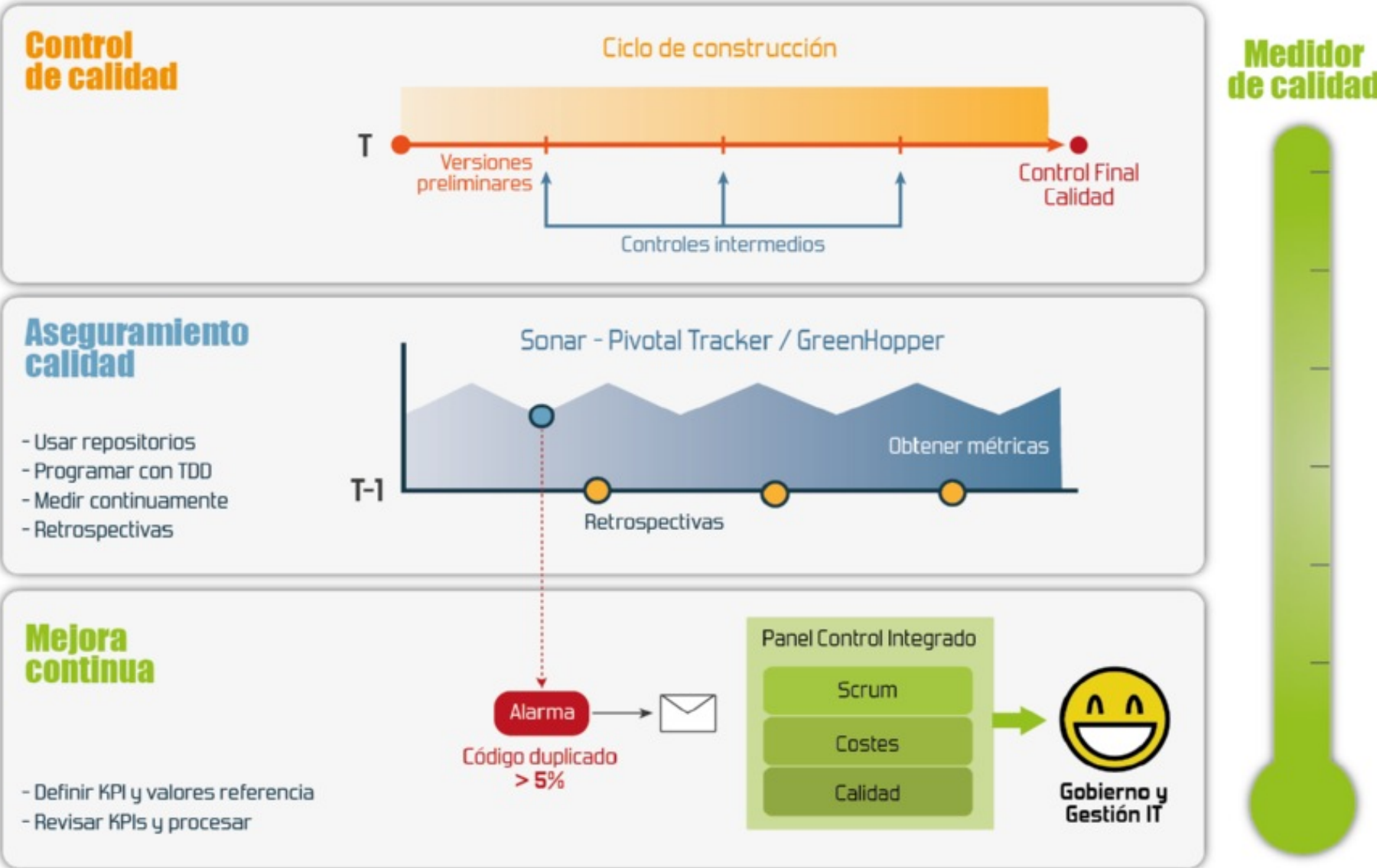
Para esto hace falta personal bien formado que ya tenga una base sobre todas estas dinámicas y que las implante en el equipo ‘de facto’ desde el primer día. Tiene que acompañar a los miembros menos entrenados en ir adquiriendo las habilidades a su ritmo. Incluso no es conveniente sofisticar demasiado el proceso de desarrollo si la base de la que partimos no tiene mucha experiencia.



PROFESIONAL CUALIFICADO

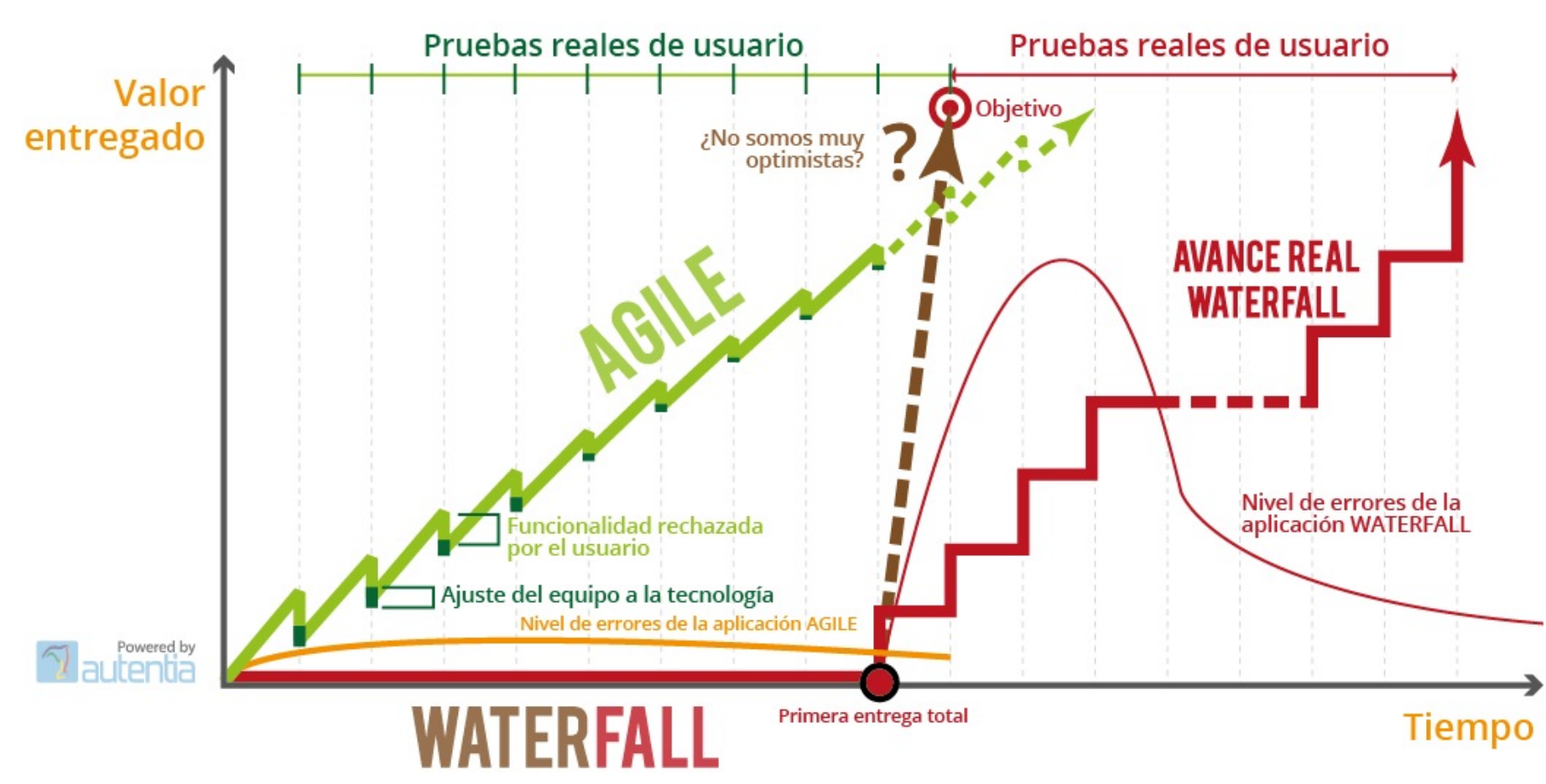
Y sobre todo, hay que empezar a programar pronto, un producto de calidad y tratar de conseguir entregar la funcionalidad deseada por el cliente lo antes posible. Cualquier desajuste entonces entre en equipo técnico o con este cliente saldrá pronto a la luz.

El equipo deberá mantener una tensión continua y controlada durante todo el desarrollo. Debe generar “números”, que es lo que necesitan los gestores a niveles superiores para validar y patrocinar el modelo. Debe medirse la calidad, el avance de los proyectos y el consumo de horas. Un técnico desarrollado da valor a los números.



El Scrum master tendrá que asegurarse que no se relajan las prácticas diarias, como la reunión diaria de proyecto o de ciclo, como la calidad de las sesiones de demostración, las retrospectivas para la mejora del equipo o la planificación te tiempo de auto-formación (o taller) de miembros del equipo que contribuyan a la mejora de todo el equipo.

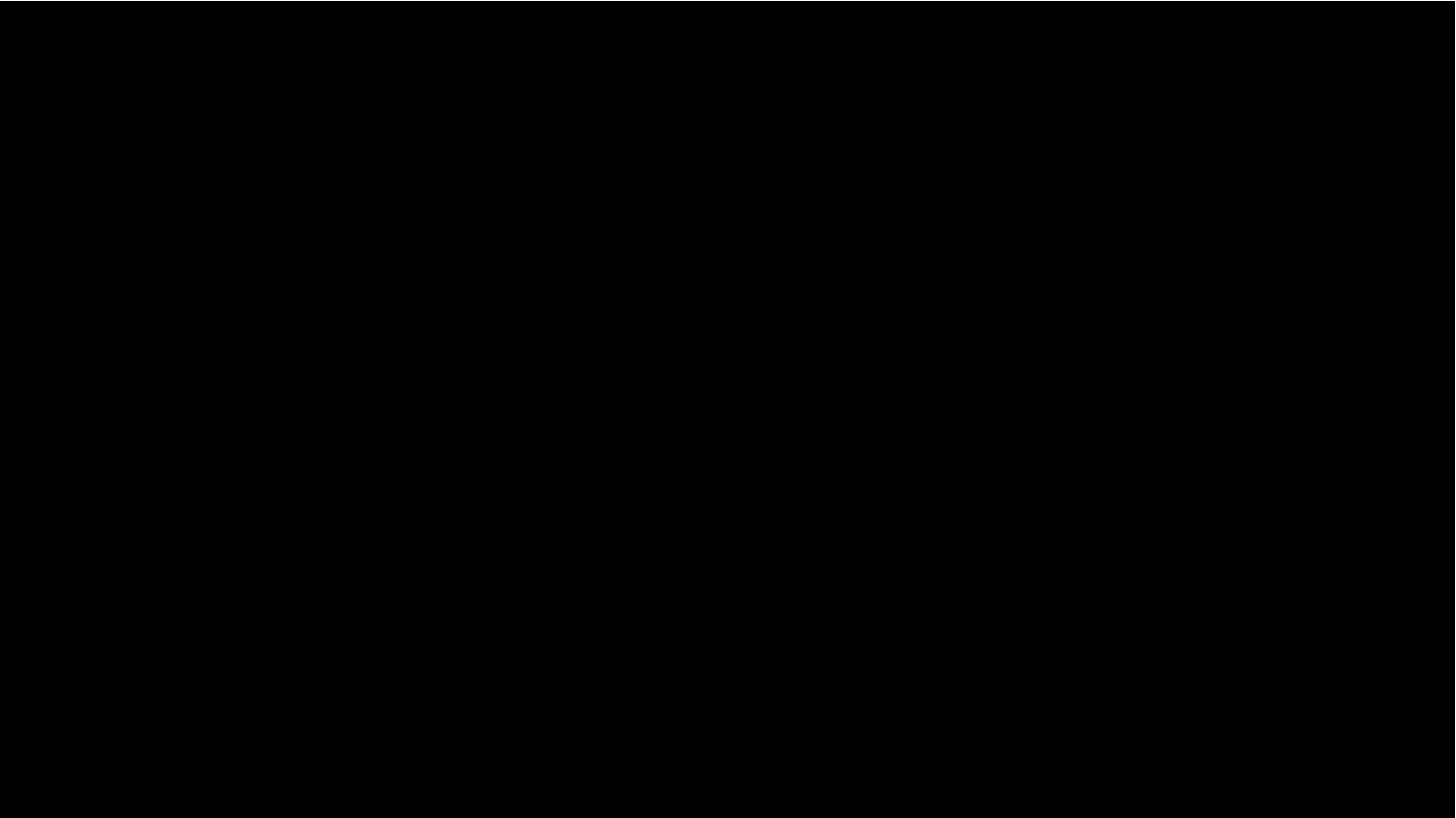
El resultado no es la perfección porque somos humanos. Es resultado es una vocalización en necesidades de negocio bien ejecutadas y probadas numerosas veces. Eliminamos gran parte de las “sorpresas”.



Pasadas unas semanas los equipos mejoran considerablemente y ganan autonomía. La asistencia de personal tan cualificado experto empieza a no ser ya tan necesaria porque el equipo entrenado en la disciplina evoluciona y se convierte en autónomo pero suele ser conveniente que no se desliguen del todo los profesionales de referencia forzando a que el equipo continúe con la disciplina porque alguien viene de vez en cuando a apretarles las tuercas.

Como veis, otro modo de trabajar es posible. Ya muchos clientes y proyectos con éxito lo atestiguan. No es un camino fácil ni corto pero es el que queremos recorrer.

Para muestra compartimos con vosotros nuestro último caso de éxito.



A continuación puedes evaluarlo:

[Regístrate para evaluarlo](#)



Por favor, vota +1 o compártelo si te pareció interesante

[+ Share](#) | [f](#) [t](#) [in](#) [✉](#) [★](#) [🗨](#) [g+1](#) [1](#) [g+1](#) [1](#)

Anímate y coméntanos lo que pienses sobre este **TUTORIAL**:

» [Registrate](#) y accede a esta y otras ventajas «



Esta obra está licenciada bajo licencia [Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5](#)

PUSH THIS

Page Pushers

Community

Help?

8

clicks

1 people brought clicks to this page



+

+

+

+

+

+

+

powered by [karmacracy](#)

Copyright 2003-2014 © All Rights Reserved | [Texto legal y condiciones de uso](#) | [Banners](#) | [Powered by Autentia](#) | [Contacto](#)

 XHTML 1.0

 CSS

 RSS

 ATOM