

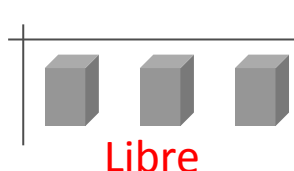


TABLEROS KANBAN

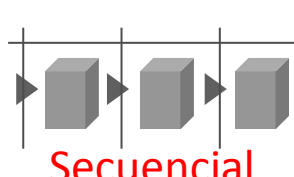
PATRONES DE COMPOSICIÓN

Variables

Orden de las tareas

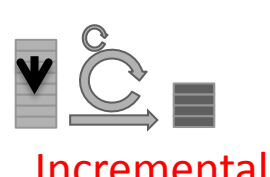


Tareas independientes: se pueden completar en cualquier orden.
Ej.: tareas de mantenimiento de equipos y sistemas de una organización.

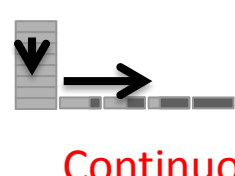


Tareas dependientes: no es posible realizar unas antes de terminar otras.
Ej.: en programación no es posible realizar la integración antes de la codificación

Desarrollo evolutivo



Entregas periódicas de las partes del producto (incrementos) producidas en cada ciclo de tiempo prefijado (iteración o sprint).



Manteniendo un flujo continuo de construcción o evolución del producto.

Ejemplos de patrones

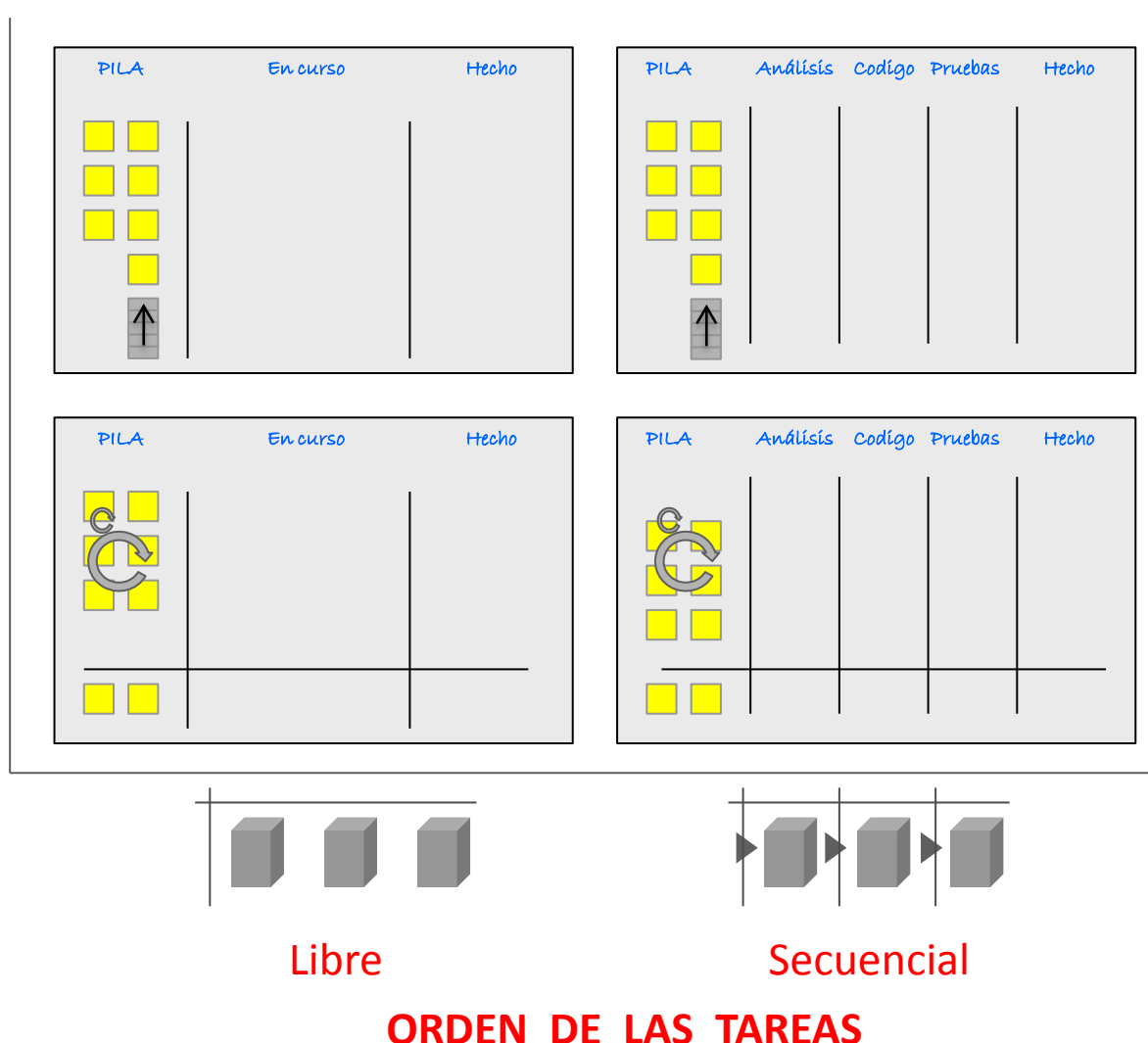
DESARROLLO



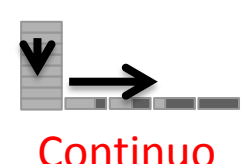
Continuo



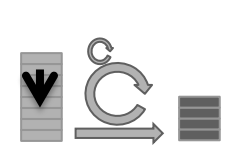
Iterativo



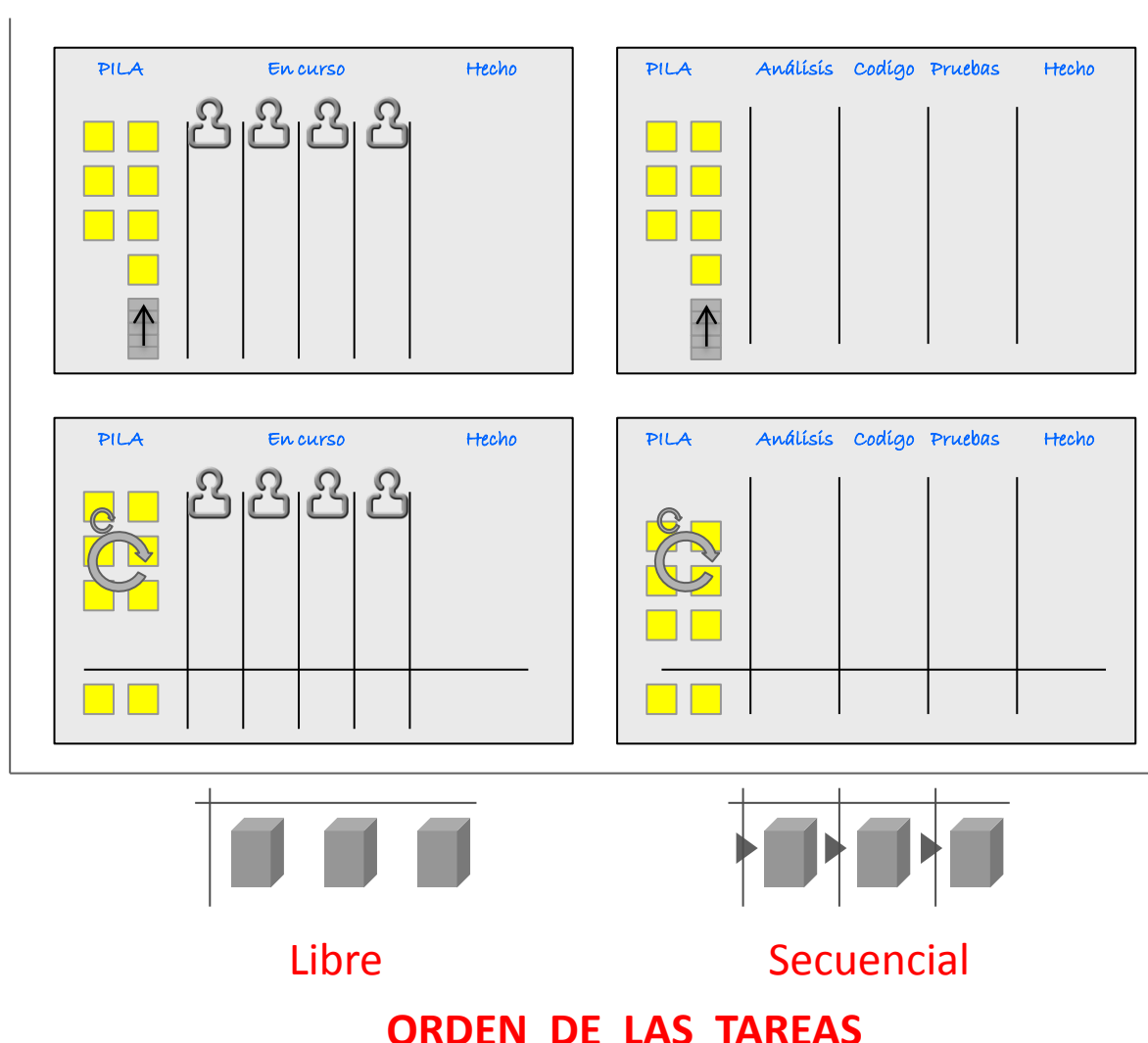
DESARROLLO



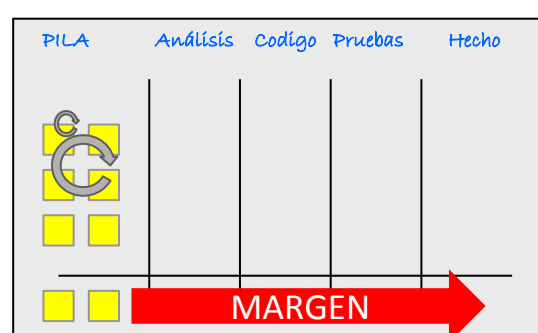
Continuo



Iterativo

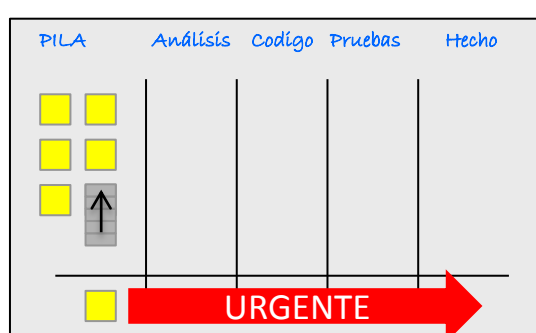


Posibles canales auxiliares



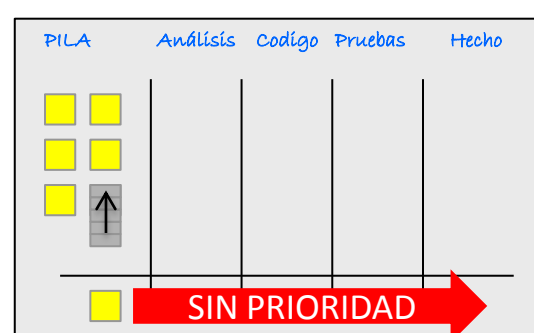
MARGEN

Con desarrollo iterativo es habitual incluir, además de las tareas previstas en un sprint, algunas de margen para quienes pudieran completar sus tareas antes del fin del sprint.



URGENTE

Para tareas imprevistas que requieren atención tan pronto como sea posible. Por esta razón a veces se le denomina con el acrónimo inglés "ASAP" (As Soon As Possible).



SIN PRIORIDAD

Para tareas que se deben atender en algún momento, pero que no son urgentes ni tienen prioridad en el desarrollo del producto (o incluso ser ajenas al producto). Resultan útiles para cubrir posibles tiempos muertos de algún miembro del equipo.