

Proyecto CometelooToo

Documento de Reflexión

8 de marzo de 2020

Informe realizado para



Índice

1 Datos del equipo	1
2 Contenido y procedimiento de realización de la práctica	1
2.1 Procedimiento de realización de la práctica	1
2.2 Aspectos favorables de la práctica	2
2.3 Aspectos mejorables de la realización de la práctica	2
3 Dificultades encontradas	2
4 Conocimiento adquirido	2
5 Reflexiones para futuras prácticas	3
6 Observaciones	3

1. Datos del equipo

- **Integrantes:**
 - Carlos Molinero Alvarado
 - Rafael Sánchez Sánchez
 - Alejandro Santorum Varela
 - Manuel Soto Jiménez
- **Grupo prácticas:** 2401
- **Número de equipo:** 6
- **Fecha:** 7 de marzo de 2020
- **Hito:** Entrega de la práctica 1. SCRUM: Realización de un Sprint completo
- **Fecha de entrega:** 9 de marzo de 2020

2. Contenido y procedimiento de realización de la práctica

2.1. Procedimiento de realización de la práctica

El primer paso para la realización de esta práctica fue elaborar el *Product backlog*, donde se recogieron todas las historias de usuario y, una vez terminado el mismo, elaboramos el *Sprint backlog*, donde nos centrábamos en 4 historias de usuario en concreto.

Una vez tuvimos el trabajo delimitado para este *sprint*, construimos el tablero de tareas, asignando a cada integrante su trabajo correspondiente, así como el diagrama de quemado.

Mientras la práctica transcurría, se fueron redactando las actas de *daily meeting*, junto con la modificación del tablero de tareas y diagrama de quemado.

Comentar que para la realización de la misma se han utilizado diferentes herramientas:

- Google Drive para la compartición de documentos.
- Google sheets para la realización del *Product backlog*, *Sprint backlog* y diagrama de quemado.
- Google docs para la especificación de los casos de uso.
- Github para la elaboración del tablero de tareas.
- Overleaf para la edición de documentos en formato LaTeX.
- Draw.io para el diseño e implementación de los diagramas de secuencia y casos de uso.
- PlantUML para realizar el diagrama de clases.

2.2. Aspectos favorables de la práctica

Esta práctica tiene muchos puntos favorables. En primer lugar nos introduce a una nueva metodología en la vida del software: la metodología SCRUM.

Adicionalmente fomenta la cooperación y trabajo en equipo más que otras prácticas, ya que en esta debemos coordinarnos un mayor número de personas.

Finalmente, ayuda a afianzar los conocimientos adquiridos en las clases de teoría, así como los conceptos de anteriores asignaturas.

2.3. Aspectos mejorables de la realización de la práctica

En primer lugar desconocíamos la herramienta más adecuada para realizar el tablero de tareas. Nos hemos decantado por usar GitHub en el apartado de *Projects* dentro de un repositorio. No obstante, otras herramientas como Trello pueden estar aún mejor, sobre todo en el tema de colores y asignación a usuarios, cosa que buscaremos investigar en el futuro.

Por otro lado, al principio entendimos incorrectamente qué horas había que escribir en el diagrama de quemado. En un principio pensamos que las horas realizadas reales, pero en mitad del desarrollo de la práctica descubrimos que tenían que ser las horas estimadas en el *Sprint backlog*. Esto nos obligó a recalcular dichas horas en el diagrama de quemado, pero que ya queda entedido para el futuro.

Finalmente, hemos realizado los diagramas de secuencia en la herramienta Draw.io, que es útil, pero su sistema de flechas es muy incómodo y en futuras prácticas o proyectos buscaremos una herramienta más cómoda.

3. Dificultades encontradas

Muchos de los aspectos mejorables de esta práctica son dificultades encontradas: en un primer lugar desconocíamos como elaborar correctamente un tablero de tareas y un buen diagrama de quemado, cosa que hemos ido perfilando con el tiempo.

Por otro lado, una dificultad clara a la hora de realizar esta práctica es que se nos pedía elaborar un diagrama de clases, un diagrama de casos de uso y varios diagramas de secuencia, los cuales hemos visto hace dos años y hemos tenido que repasar porque no teníamos los conceptos frescos.

Finalmente, hemos tenido dificultades a la hora de escribir las horas realizadas en el diagrama de quemado, ya que dudábamos entre escribir las horas reales realizadas o las estimadas, cosa que nos ha quedado clara.

4. Conocimiento adquirido

Hemos trabajado por primera vez con la metodología SCRUM y hemos adquirido las bases de este modelo de trabajo y sus costumbres, como los *daily meetings*, el tablero de tareas y todos los documentos típicos de esta metodología (*sprint backlog*, diagrama de quemado, etc.).

De la misma forma hemos repasado las técnicas de análisis y diseño de otras asignaturas: diagramas de clase, diagramas de casos de uso, diagramas de secuencia y especificación de casos de uso.

5. Reflexiones para futuras prácticas

Por nuestra parte en futuras prácticas intentaremos explotar los conocimientos adquiridos en el anterior apartado, así como tener en mente las dificultades encontradas y los aspectos mejorables para no volver a comentar los mismos errores.

Por otro lado, analizando el contenido de la práctica, consideramos que es muy valioso introducirnos en el método SCRUM, pero buscábamos realizar tareas más 'complicadas' o 'apetecibles' (si se pueden adjetivar así) que elaborar diagramas de 3 tipos diferentes.

6. Observaciones

Observamos que no se incluyen en la entrega las actas de *daily meeting* del primer día, ya que se trataba de un día de configuración y planteamiento del proyecto de forma conjunta por el equipo.