

## Notas

### Video 26 Daily Scrum Example1

El video muestra un ejemplo de Daily Scrum. Los miembros del equipo discuten los avances que han logrado hasta ahora, incluyendo la conexión del lector, el formato de la página y la configuración de las herramientas de desarrollo de iOS, también mencionan los desafíos que han enfrentado.

### video 26 Daily Scrum

Algunos de los problemas que pueden surgir en las reuniones diarias de Scrum pueden ser, la falta de iniciativa para comenzar la reunión, exceder el tiempo asignado, la ausencia de miembros del equipo y convertir la reunión en una actualización para los supervisores en lugar de una sincronización entre el equipo de desarrollo.

Para resolver estos problemas se pueden implementar la regla de "última llegada, habla primero" en la reunión, utilizar un objeto que pase entre los miembros o aplicar la técnica del "round robin" donde cada persona se ofrece voluntariamente para hablar en orden. Para evitar exceder el tiempo se puede usar un temporizador. En cuanto a la programación de las reuniones se recomienda hacerlas después del almuerzo para garantizar la asistencia.

### video 26 Daily Scrum Example2

El video trata de un equipo de desarrolladores se prepara para una demostración. Discuten sobre el progreso de las tareas realizadas, como el diseño de la página, las pruebas de aceptación y la integración de audio, también mencionan la necesidad de completar la documentación antes de la demostración.

### video 27 Velocity

la velocidad es la medida del trabajo completado por un equipo en un intervalo de tiempo determinado, generalmente expresado en puntos de historia por sprint. es importante de completar las historias de usuario según la definición de hecho del equipo para que los puntos de historia cuenten en la velocidad. la velocidad se mide a nivel de historias de usuario y no de tareas individuales.

La estimación de tiempo no es precisa por lo que es importante desglosar el trabajo en tareas y alinear las estimaciones de tiempo con la disponibilidad del equipo. Debido a esto la velocidad real puede variar debido a diversos factores, pero se espera que se estabilice con el tiempo.

la velocidad se utiliza para crear gráficos de burndown de lanzamiento e iteración.

### **video 28 Release Burndown Chart**

gráfico burndown release es un gráfico que muestra la cantidad de trabajo completado y lo que queda por hacer, permite evaluar la velocidad del equipo en cada sprint y estimar cuándo se espera que el proyecto finalice. Se utilizan puntos de historia (story points) para medir el esfuerzo. A medida que se completan las historias, los puntos de historia se eliminan del gráfico.

el gráfico de predicción sirve para estimar la duración del proyecto y controlar el desarrollo en relación con la velocidad de las etapas iniciales, en este gráfico se pueden ver las variaciones y desviaciones del plan, y cómo refleja el progreso del equipo.

Para marcar un punto de historia completo, el equipo debe definir claramente el requisito para que esta sea marcada como completa. un buen gráfico burndown release puede proporcionar una representación precisa del progreso del proyecto si se utiliza correctamente.

### **video 29 Iteration Burndown Chart**

un gráfico de Burndown de iteración sigue una estructura similar al gráfico de Burndown release, con una línea de predicción que muestra cómo se espera que se complete el trabajo a lo largo del sprint.

el gráfico de burndown de iteración, se enfoca en medir el esfuerzo total en horas y se actualiza diariamente durante el stand-up, reflejando así el avance diario del equipo. A diferencia de burndown release tiene un enfoque más amplio y se utiliza para seguir el avance a lo largo del tiempo.

### **video 30 Release plans**

la planificación de lanzamientos se utiliza para determinar las historias de usuario que deben completarse y publicarse al final de cada sprint. El cliente o propietario del producto planifican el lanzamiento de las historias de usuario en base a su prioridad.

La cantidad de trabajo asignado a cada sprint debe ser adecuada para mantener un equilibrio entre las prioridades del cliente y las capacidades del equipo de desarrollo. La idea es llenar cada sprint con la cantidad apropiada de trabajo para tener una visión precisa de cómo se verá el producto al final.

## **Ideas Principales**

metodología Scrum y la gestión de proyectos ágiles. se abordan conceptos como la velocidad del equipo, se explican los gráficos de burndown de lanzamiento e iteración y la planificación de lanzamientos

## Resumen

los videos ofrecen una visión práctica y útil de la implementación de la metodología Scrum en la gestión de proyectos ágiles. Ejemplo, las reuniones diarias de Scrum para mantener la sincronización y resolver problemas. También se ve la importancia de la medición de la velocidad del equipo y la utilización de gráficos de burndown para evaluar el progreso del proyecto. la planificación de lanzamientos como una herramienta clave para determinar las historias de usuario a completar y garantizar un equilibrio entre las prioridades del cliente y las capacidades del equipo.