# **¿Qué es SCRUM?**

Scrum es un proceso en el que se aplican de manera regular [un conjunto de buenas prácticas](https://proyectosagiles.org/fundamentos-de-scrum) para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener [el mejor resultado posible](https://proyectosagiles.org/beneficios-de-scrum) de un proyecto.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por ello, Scrum está especialmente indicado para proyectos donde se necesita obtener resultados pronto, donde los requisitos son cambiantes o poco definidos.

Por sus ventajas Scrum es un proceso muy valorado por los clientes, ya que pueden ir dando retroalimentación al final de cada entrega parcial, de esta forma el desarrollador no tiene que invertir tiempo de desarrollo en funcionalidades que el cliente ya no necesita o quiere.

**Entregas**

En Scrum se realizan entregas continuas que normalmente son cada 2 semanas, a estas entregas se le conocen como iteraciones. El primer día de la iteración se realiza la reunión con todos los desarrolladores, organizada por el scrum master, en la cual se planifican los objetivos a cumplir al terminar la iteración, además se reparten las tareas entre todos los miembros del equipo. En cada fin de la iteración se tiene que proporcionar un resultado completo, un incremento de producto final que sea susceptible de ser entregado con el mínimo esfuerzo al cliente cuando lo solicite.

**Roles**

El equipo de Scrum: Es un grupo de personas que trabajan juntas para entregar los incrementos de productos solicitados y comprometidos.

Scrum Master: El Scrum Master ayuda a aquellos ajenos al equipo de Scrum a comprender cuáles de sus interacciones con el equipo de Scrum son útiles y cuáles no.

Scrum Product Owner: Es el representante de todas las personas interesadas en los resultados del proyecto y actua como interlocutor único ante el equipo, con autoridad para tomar decisiones.

Sprints: Iteración en la que se debe proporcionar un un incremento notable del proyecto el cual pueda ser entregado.

Product backlog: Lista de tareas total que el equipo debe elaborar para la entrega del producto final.

Scrum meeting: Reunión diaria de sincronización del equipo.

**Referencias:**

-“Qué Es SCRUM.” Proyectos Ágiles, Proyectosagiles, 2 Nov. 2017, proyectosagiles.org/que-es-scrum/.

-“Scrum Roles - The Scrum Team.” Scrum Roles – The Scrum Team - International Scrum Institute, www.scrum-institute.org/Scrum\_Roles\_The\_Scrum\_Team.php.

-“What Is a Scrum Master?” Scrum.org, www.scrum.org/resources/what-is-a-scrum-master.

-“Cliente (Product Owner).” Proyectos Ágiles, 27 Sept. 2008, proyectosagiles.org/cliente-product-owner/.

**Costos del proyecto**

El costo de la aplicación es de 26,250 pesos, con un costo mensual de 1,847.85 pesos para mantenimiento y hosting.

|  |  |
| --- | --- |
| **Servicio** | **Costo** |
| **Desarrollo del sistema** | 250$/hora por programador |
| **Utilidad** | 8750$ pago único + 791.9$ mensual |
| **Costos Indirectos** |  |
| Transporte | 2500$ pago único |
| **Azure** |  |
| Máquina Virtual(2v núcleos y 4GB Ram) | 597$/mes |
| IP estática, red privada y módulo de red | .30$/mes |
| Almacenamiento redundante en nube | .965$/GB/mes \* 30 = 28.95$/mes |
| **Mantenimiento** | 400$/mes |
| **Actualizaciones** | Se debe realizar una cotización |

El sistema se va a desarrollar por 4 programadores, y se piensa que serán 15 horas de trabajo aproximadamente. El costo del mantenimiento es un estimado de 30% del costo total del desarrollo de software, se tiene pensado que solo el 20% del tiempo se va a dedicar a arreglar errores, otro 20% a ajustar el software para cambios en la entrada de datos, 40% en mejorar la experiencia del usuario y el resto 20% en actualizaciones al hardware y software, además de mejorar la eficiencia y mejorar/actualizar la documentación.

Referencias:

-LanceTalent. “Freelance: ¿Cómo Cobrar? Precio Fijo vs. Precio Por Hora.” LanceTalent, 19 Dec. 2016, [www.lancetalent.com/blog/freelance-como-cobrar-precio-fijo-vs-precio-por-hora/](http://www.lancetalent.com/blog/freelance-como-cobrar-precio-fijo-vs-precio-por-hora/).

Mukhija, A. (2012, Enero 21). Estimating Software Maintenance. Accesado en Noviembre 17, 2017, de https://files.ifi.uzh.ch/rerg/arvo/courses/seminar\_ws02/reports/Slides\_9.pdf

Universität Zürich

<https://azure.microsoft.com/en-us/pricing/calculator/>