| **Alumnos:** | JOHAN RAMOS |
| --- | --- |
| BYRON MARTINEZ |
| CHRISTOPHER GARCÉS |

| Metodología Seleccionada | Motivo |
| --- | --- |
| **Metodología**  **de desarrollo de software ágil** | Debido a que, las metodologías ágiles se manejan de forma incremental, en las que en cada ciclo de desarrollo se van agregando nuevas funcionalidades a la aplicación final, construyéndose así el producto de manera progresiva, esta metodología se adapta al proyecto seleccionado. Además, esta metodología permite adaptar el software a las necesidades que van surgiendo por el camino, lo que facilita construir la aplicación de manera más funcional.  La metodología de manera Scrum, tiene como finalidad la entrega de valor en períodos cortos de tiempo, basándose en la transparencia, inspección y adaptación. Esto permite al cliente, junto con su equipo comercial, insertar el producto en el mercado pronto, rápido y empezar a obtener resultados. |

**SQUAD METODOLOGÍA ÁGIL**

| Rol | Función |
| --- | --- |
| **Product owner** | Es el responsable de maximizar el valor del trabajo del equipo de desarrollo. Es el único perfil que habla constantemente con el cliente, lo que le obliga a tener muchos conocimientos sobre el negocio y el proyecto. Además de ser el líder del equipo. |
| **Scrum Master** | Es el responsable de que las técnicas Scrum sean comprendidas y aplicadas en la organización. Es el manager de Scrum, un líder que se encarga de eliminar impedimentos o inconvenientes que tenga el equipo dentro de un sprint, aplicando las mejores técnicas para fortalecer el equipo de marketing digital.  Dentro de la organización, el Scrum Master tiene la labor de ayudar en la adopción de esta metodología en todos los equipos. |
| **Equipo de desarrollo** | Son los encargados de realizar las tareas priorizadas por el líder. Es un equipo multifuncional y auto-organizado. Son los únicos que estiman las tareas del product backlog, sin dejarse influenciar por nadie.  Los equipos de desarrollo no tienen sub-equipos o especialistas. La finalidad de esto es transmitir la responsabilidad compartida si no se llegan a realizar todas las tareas de un sprint. |

Actividades por realizar a lo largo del proyecto:

| Actividad | Roles |
| --- | --- |
| **Sprint** | Todo lo que ocurre en una iteración para entregar valor está dentro de un sprint*.* El tiempo se determina en base al nivel de comunicación que el cliente quiere tener con el equipo. |
| **Sprint planning** | En esta reunión todo el equipo Scrum define qué tareas se van a abordar y cuál será el objetivo del sprint. La definición de qué se va a hacer implica que el equipo tenga un objetivo y se encuentre comprometido con la entrega de valor que se hará al cliente al final del sprint. |
| **Daily meeting/scrum** | Es una reunión diaria dentro del sprint que tiene como máximo 15 minutos de duración. En ella debe participar, sí o sí, el equipo de desarrollo y el Scrum Master. Esta reunión es la más oportuna para poder inspeccionar el trabajo y poder adaptarse en caso de que haya cambio de tareas dentro de un sprint. |
| **Sprint review** | La review del valor que vamos a entregar al cliente se hace en esta reunión, al final de cada sprint. Su duración es de 4 horas para sprints de un mes, y es la única reunión de Scrum a la que puede asistir el cliente. En ella el Product Owner presenta lo desarrollado al cliente y el equipo de desarrollo muestra su funcionamiento. El cliente valida los cambios realizados y además brinda feedback sobre nuevas tareas que el Product Owner tendrá que agregar al Product backlog. |
| **Sprint retrospective** | La retrospectiva es el último evento de Scrum, tiene una duración de 3 horas para Sprints de un mes, y es la reunión del equipo en la que se hace una evaluación de cómo se ha implementado la metodología Scrum en el último sprint.  Es una gran oportunidad para el equipo Scrum de inspeccionarse a sí mismo, proponiendo mejoras para el siguiente sprint. |

Procesos que deben considerar

| **Product backlog,** es el listado de tareas que engloba todo el proyecto. Cualquier cosa que se deba hacer debe estar en el product backlog y con un tiempo estimado por el equipo de desarrollo. La responsabilidad exclusiva de ordenar el product backlog es del product owner, que se encuentra en constante comunicación con el cliente para asegurarse de que las prioridades están bien establecidas. |
| --- |
|  |
| **Sprint backlog,** es el grupo de tareas del product backlog que el equipo de desarrollo elige en el sprint planning junto con el plan para poder desarrollarlas. Debe ser conocido por todo el equipo, para asegurarse de que el foco debe estar en este grupo de tareas. El sprint planning no cambia durante el sprint, solo se permite cambiar el plan para poder desarrollarlas. |

Actividades donde participará el cliente

| El cliente participará en los spring review que se realicen donde se le enseñará los avances comentados, además de que estará en constante comunicación con el product owner, para estar al tanto del desarrollo del proyecto. Así como también de desarrollos operativos, los cuales podrá probar y calificar. |
| --- |