Proyecto Desarrollo de Software 1

Tema Nº4:

Fase de Planificación y Estimación II

Indicador de logro Nº4:Elabora los criterios de aceptación de las historias de usuario mediante la solución de escritorio como parte de la Fase de Planificación y Estimación del Framework Scrum.

**TEMA 01 Teoría de los**

Imagen que contiene Icono

Descripción generada automáticamente

**TEMA Nº4:**

Fase de Planificación y Estimación

Saber estimar y planificar es fundamental a la hora de realizar proyectos con un importante componente de creatividad y/o innovación, como por ejemplo los de desarrollo de software.

Identificación, elaboración, y estimación de tareas

La estimación de tareas en Scrum se estima con una técnica llamada Planning poker o Scrum poker, para la cual cada participante tiene una baraja con las siguientes cartas ½, 1, 2, 3, 5, 6, 7 e infinito.

* Si la estimación de la tarea resulta ser infinito significa que la tarea ha de ser dividida en varias tareas más pequeñas.
* Si las estimaciones son muy dispares, es necesario abrir el debate y que los participantes que han realizado las estimaciones más alejadas de la media justifiquen su elección y aclarar con el propietario de producto o cliente el alcance de la tarea con el fin de ir consiguiendo aproximar las estimaciones de los miembros del equipo.
* Finalmente, se debe llegar a un consenso o, si el grupo es grande y no se logra un consenso, se puede optar por tomar una decisión más conservadora (la mayor) o la media.

Ceremonias Scrum: Sprint Planning.

Las ceremonias del scrum, o los eventos del scrum, son una parte importante del progreso ágil de un proyecto.

Las cuatro ceremonias principales son las reuniones que tienen lugar en las iteraciones o sprints, y que pretenden asegurar el rápido y constante progreso del equipo Scrum, a la par que mejora continuamente su forma de trabajar.

1. Planificación del Sprint o Sprint Planning

La planificación del sprint tiene lugar al comienzo de cada sprint. Para ello se reúne al equipo scrum al completo, y los integrantes deben ponerse de acuerdo sobre el trabajo a realizar durante el sprint. El Product Owner selecciona y prioriza los elementos más importantes del Product Backlog, explicando cada uno de los elementos seleccionados y su importancia al equipo Scrum.

2. Reuniones Scrum Diarias o Daily Meetings

El también conocido como Daily Stand-Up, requiere también de la presencia del equipo scrum al completo, se reunirán durante nunca más de 15 minutos. Se alienta al equipo a reunirse de pie, para que la reunión no tarde más de lo necesario. Cada persona debe de forma concisa y concreta responder las siguientes preguntas:

* ¿Qué hiciste ayer?
* ¿En qué trabajarás hoy?
* ¿Qué obstáculos han surgido?

Estas reuniones ayudan a incrementar la responsabilidad dentro del grupo scrum, a elevar la eficiencia, y el progreso del equipo. Además, mediante estas reuniones el Scrum Master, puede conocer las necesidades y los obstáculos a los que se enfrenta el equipo.

3. Sprint review

Sucede al final de cada sprint, y requiere como las demás ceremonias, de la presencia de todo el equipo. La diferencia radica, en que, a esta ceremonia, también pueden asistir otras partes interesadas. En esta ceremonia se comparte lo que se ha completado durante el sprint que justo ha terminado, este momento es especialmente importante, para recibir retro-alimentación del cliente y del usuario, feedback, del que el Product Owner a su vez tomará nota, para incorporarlo en el Product Backlog (y así incoporarlo al siguiente sprint).

4. Retrospectiva

La Retrospectiva del sprint, también tiene lugar al final de cada sprint. Los que asisten a esta ceremonia son: el equipo de desarrollo y el Scrum Master. El Product Owner puede atender, pero no es obligatorio. El foco de atención de esta ceremonía es revisar la forma de trabajo del equipo durante el sprint que acaba de finalizar. Así los miembros se dan feedback entre sí, e intentan conjuntamente pensar en soluciones para sobrepasar los obstáculos, y la ceremonia Retrospectiva se debería celebrar siempre al final de cada sprint, aunque el sprint haya ido perfectamente y el equipo sea feliz, el sprint se debe celebrar.

Artefacto: Sprint Backlog

Es la lista de ítems del Product Backlog refinados que han sido elegidos para ser desarrollados en el Sprint actual, junto al plan del equipo para poder realizar el trabajo. Refleja el pronóstico de qué trabajo puede ser completado, generado el Sprint Backlog, comienza el Sprint y el Equipo de Desarrollo desarrolla el nuevo Incremento de Producto definido por el Sprint Backlog.

Desarrollo

Durante el Sprint, el Equipo de Desarrollo se auto­organiza para producir un Incremento de Producto en concordancia con el Sprint Backlog, según fue determinado durante la Planificación del Sprint. Auto­organización significa que el Equipo de Desarrollo produce el Incremento de Producto de forma responsable, siguiendo los estándares de la organización.

Desarrollo de la Guia\_Artefactos Scrum\_02

Caso : Ventas

Bodega: “WIVAGU”

Requerimientos de Usuario

Épicas-Historias de Usuario

Criterios de Aceptación de Historias de Usuario

Product Backlog Priorizado

Determinación de la Longitud Del Sprint

Determinación del MVP

Sprint Planning

**Actividad:**

* Ingresa a la plataforma virtual, descarga **Artefacto Scrum 02**, analiza el SCRUM, y mediante equipo realiza la **Guia\_ArtefactosScrum\_02, y presente al docente para su revisión.**