

- Introducción

Nuestro proyecto se va a basar en una plataforma de contratación para empresas en la que podremos archivar a nuestros trabajadores de una manera eficiente, pudiendo almacenar sus datos personales, cargo en la empresa y salario, asimismo podremos cambiar los datos de los trabajadores en caso necesario.

- Marcaremos los objetivos a tener.

Crear una interfaz de usuario intuitiva: El objetivo sería diseñar una interfaz fácil de usar y atractiva para que los usuarios puedan navegar y utilizar la aplicación de manera eficiente.

Implementar funcionalidades clave: Identificar las funcionalidades principales de la aplicación, como la selección de puestos, el ingreso de datos del trabajador, la gestión de salarios, etc. El objetivo sería desarrollar e implementar estas características esenciales en el producto final.

Optimizar el proceso de búsqueda: Implementar un sistema de búsqueda eficiente que permita a los usuarios encontrar rápidamente los puestos de trabajo disponibles según sus criterios, como el tipo de trabajo, la ubicación, el salario, etc.

Garantizar que no se puedan repetir trabajadores con datos únicos como id o dni.

Entregar iteraciones incrementales: Siguiendo la filosofía de Scrum, el objetivo es entregar iteraciones incrementales de la aplicación en cada Sprint, lo que significa que se irán agregando funcionalidades gradualmente y el producto se irá mejorando a lo largo del tiempo.

- Dividimos los sprints necesarios

Analizamos las funcionalidades principales de la app de contratación y descomponerlas en elementos más pequeños y manejables.

Lunes 15: Una vez ya hemos pensado el enfoque que le daremos a nuestra idea procedemos a inicializar el proyecto y comenzamos con la clase trabajador en la que establecemos los parámetros que queremos introducir, los cuales son dni, nombre, telefono, puesto, tipoContrato y diasTrabajados.

Martes 16: Posteriormente realizamos las clases guardarDatosTrabajador y CargarDatosTrabajador con las que podremos archivar los datos de nuestros trabajadores en un documento aparte de manera ordenada. Y la clase CargarDatosTrabajador que sirve para localizar más fácilmente a cada trabajador por si interesa conocer algún dato o cambiar el valor que se desee desde la facilidad de la interfaz.

Miércoles 17: Implementamos la clase CalcularSueldo la cual dependiendo del puesto que desempeñe el trabajador en la empresa (Operario, Supervisor, Gerente, Director de departamento, Vicepresidente, Director ejecutivo) y el tipo de contrato (Definido, Indefinido) se le establecerá automáticamente su sueldo neto.

Jueves 18: Nos ponemos manos a la obra y realizamos la InterfazTrabajador para empezar a pensar el diseño de la interfaz y que este sea intuitivo y fácil de manejar, elegimos la paleta de colores y ordenamos los campos de texto con sus respectivos botones.

Viernes 19: Una vez tenemos nuestra lista de trabajadores archivada deberemos de crear la clase DespedirTrabajador para así establecer un orden en la llegada de nuevos trabajadores y el fin de contrato de los que ya están. Cuando el despido se realice con éxito sus datos se borrarán de nuestro documento.

Sábado 20: Realizamos todas las clases para en caso necesario se puedan cambiar los datos de los trabajadores, estos datos se sustituyen en nuestro documento.

Domingo 21: Revisión final de nuestro proyecto examinando exhaustivamente cada clase y determinando las últimas modificaciones.

Miércoles 24: Implementación de lista de trabajadores para poder seleccionar más fácilmente a los trabajadores disponibles y creación de la clase Departamento.

Al finalizar cada Sprint, realiza una reunión de retrospectiva con el equipo para evaluar lo que funcionó bien y lo que se puede mejorar.

- Ceremonias scrum del proyecto.

Reunión de Planificación del Sprint: Esta ceremonia se realiza al comienzo de cada Sprint para planificar el trabajo que se realizará durante ese período. Además, se establecen los objetivos del Sprint y se desglosa el trabajo en tareas más pequeñas y estimables.

Reuniones Diarias: Estas breves reuniones se llevan a cabo diariamente durante el Sprint y suelen durar entre 15 y 20 minutos (vía online). El equipo se reúne para sincronizar su trabajo, compartir el progreso desde la última reunión y discutir los planes para el día. Cada miembro del equipo responde a tres preguntas: ¿Qué hice ayer?, ¿Qué haré hoy? y ¿Tengo algún impedimento?

Reunión de Revisión del Sprint: Al final de cada Sprint, se lleva a cabo la reunión de revisión del Sprint. Se muestra el incremento del proyecto y se recopilan comentarios y sugerencias. El objetivo es obtener retroalimentación para ajustar y mejorar el producto.

Reunión de Retrospectiva del Sprint: Inmediatamente después de la reunión de revisión del Sprint, se lleva a cabo la reunión de retrospectiva del Sprint. En esta ceremonia, el equipo de Scrum reflexiona sobre el último Sprint y analiza cómo fue el proceso y cómo se pueden hacer mejoras.

- Ventajas o manifiestos Scrum

Hemos notado que los Sprints permiten iterar rápidamente y ajustar el enfoque según sea necesario. Esto facilita la toma de decisiones y la comunicación efectiva, permite obtener retroalimentación temprana, lo que a su vez ayuda a mejorar el producto a lo largo del tiempo.

La estructura de roles claros y las ceremonias regulares fomentan una comunicación efectiva, el intercambio de conocimientos y la toma de decisiones conjunta.

Scrum promueve la interacción diaria en las reuniones diarias para maximizar la comunicación. En Scrum, se prioriza el desarrollo de incrementos de producto en cada Sprint. Los Sprints permiten una mayor flexibilidad y capacidad de ajuste a medida que se obtienen nuevos conocimientos o se producen cambios en los requisitos.

Estas ventajas y principios son fundamentales en Scrum y reflejan la filosofía ágil de desarrollo de software. Scrum proporciona un enfoque estructurado y adaptable para la gestión de proyectos, lo que permite un mayor enfoque en la entrega de valor.

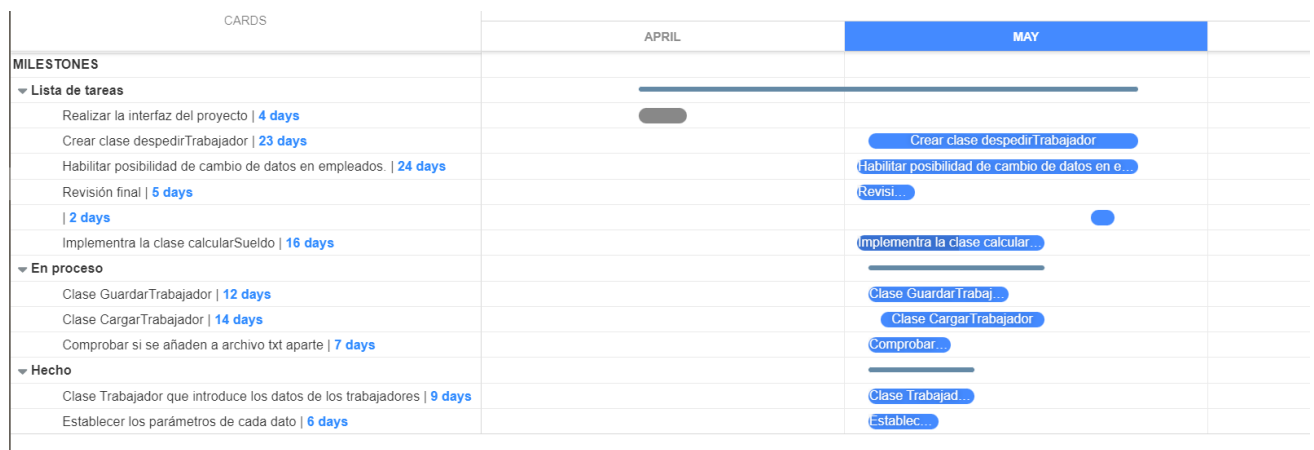
- Trello de planificación (compartido)

<https://trello.com/b/woa0SEbi/scrum>

- Diagrama de gantt

También realizado en Trello, con la extensión 'Elegantt | The leading Gantt Chart for Trello'.

<https://trello.com/b/woa0SEbi/scrum>

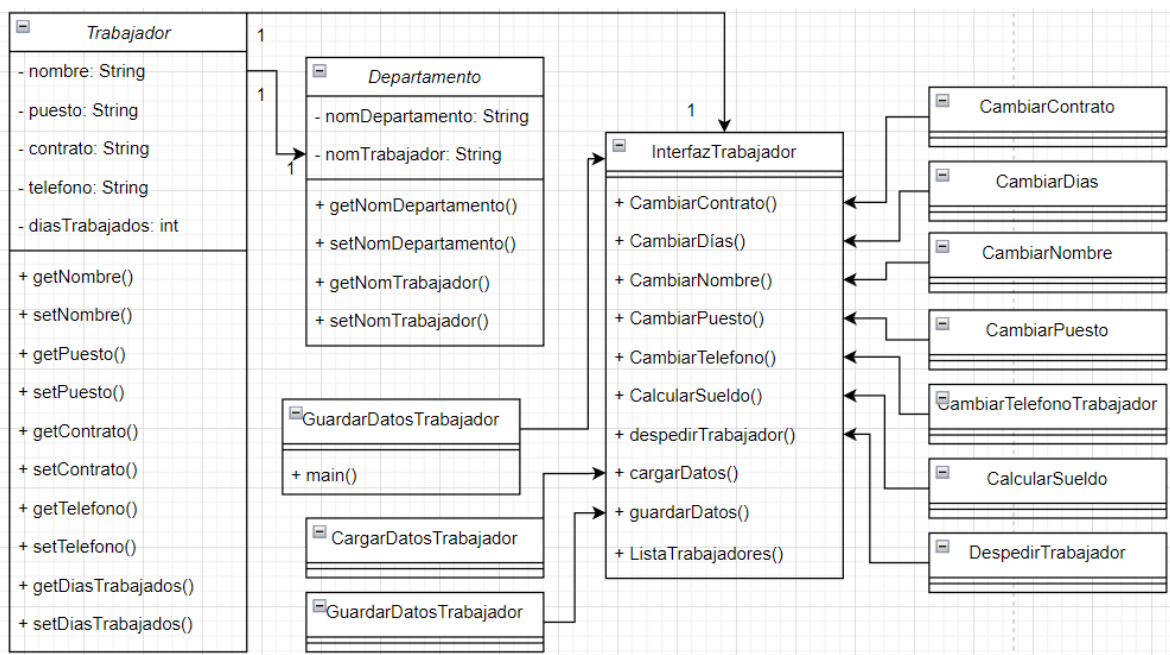


- **Aplicaciones que nos ayuden a utilizar la metodología scrum.**

Existen varias aplicaciones y herramientas que pueden ayudarte a implementar y gestionar la metodología Scrum en tus proyectos. Proporciona funcionalidades completas para planificar, rastrear y gestionar proyectos Scrum, por ejemplo Trello, Scrumwise, Azure Devops o Jira Software. Ofrece características específicas para Scrum, como la creación de Product Backlog, la planificación de Sprints, la gestión de tareas y la generación de informes de rendimiento. Además, hay complementos y plantillas disponibles para agregar características de Scrum a tus tableros.

Com es una plataforma de gestión de proyectos y colaboración que puede adaptarse a la metodología Scrum.

- **Diagrama de clases de los objetos del proyecto**



- Diagrama de casos de uso

