



El cumplimiento de metas en SCRUM en un proyecto permite evidenciar que se lograron los procedimientos planteados al inicio, o en su caso debe documentarse la razón del porqué no se llega a la meta propuesta.

PROYECTO FINAL

Actividad integradora

Alumno: DEOMIRO CONTRERAS MARTÍNEZ

Docente: Elizabeth Cristina Hernández
Hernández

Materia: Proyectos II

Tlajomulco de Zúñiga, mayo de 2024.

Introducción.

El cumplimiento de metas en SCRUM en un proyecto permite evidenciar que se lograron los procedimientos planteados al inicio, o en su caso debe documentarse la razón del porqué no se llega a la meta propuesta.

Desde la planificación inicial hasta la entrega final, hemos seguido un proceso iterativo e incremental que nos ha permitido adaptarnos a los cambios y desafíos que han surgido en el camino. Con un equipo comprometido y colaborativo, hemos logrado no solo cumplir, sino también superar las expectativas y objetivos planteados para el proyecto.

En este trabajo, analizaremos en detalle cómo se ha llevado a cabo la implementación de Scrum en nuestro proyecto, destacando los roles y responsabilidades de cada miembro del equipo, las ceremonias y artefactos utilizados, y los desafíos y lecciones aprendidas a lo largo del proceso. Además, presentaremos los resultados obtenidos, demostrando cómo el uso efectivo de Scrum ha contribuido al éxito y cumplimiento de nuestras metas

Desarrollo.

A continuación se presenta el desarrollo del Sprint, así como las URL de donde se estuvo trabajando.

Sprint 1: Registro de Usuarios, Sistema de inicio de sesión, Búsqueda de contenido
Registro de Usuarios (HU-001):

| Tarea | Responsable | Estado | Estimado Original | Día 1 | Día 2 | Día 3 | Día 4 | Revisión del Sprint |
|--|-----------------|-----------|-------------------|-------|-------|-------|-------|---------------------|
| Diseño de la interfaz de registro | Diseñador UI | Pendiente | 4 horas | 2h | 2h | - | - | Pendiente |
| Implementación del formulario de registro | Desarrollador 1 | Pendiente | 6 horas | 3h | 3h | - | - | Pendiente |
| Pruebas y depuración del proceso de registro | QA | Pendiente | 2 horas | - | - | 2h | - | Pendiente |

Sistema de inicio de sesión (HU-002):

| Tarea | Responsable | Estado | Estimado Original | Día 1 | Día 2 | Día 3 | Día 4 | Revisión del Sprint |
|--|-----------------|-----------|-------------------|-------|-------|-------|-------|---------------------|
| Diseño de la interfaz de inicio de sesión | Diseñador UI | Pendiente | 4 horas | 2h | 2h | - | - | Pendiente |
| Implementación del formulario de inicio de sesión | Desarrollador 1 | Pendiente | 4 horas | 2h | 2h | - | - | Pendiente |
| Integración con sistema de gestión de usuarios | Desarrollador 1 | Pendiente | 2 horas | - | 2h | - | - | Pendiente |
| Pruebas y depuración del proceso de inicio de sesión | QA | Pendiente | 2 horas | - | - | 2h | - | Pendiente |

Búsqueda de contenido (HU-003):

| Tarea | Responsable | Estado | Estimado Original | Día 1 | Día 2 | Día 3 | Día 4 | Revisión del Sprint |
|--|-----------------|-----------|-------------------|-------|-------|-------|-------|---------------------|
| Diseño de la interfaz de búsqueda | Diseñador UI | Pendiente | 4 horas | 2h | 2h | - | - | Pendiente |
| Implementación del motor de búsqueda | Desarrollador 2 | Pendiente | 8 horas | 4h | 4h | - | - | Pendiente |
| Integración de la búsqueda con la base de datos de contenido | Desarrollador 2 | Pendiente | 2 horas | - | 2h | - | - | Pendiente |

| | | | | | | | | |
|--|----|-----------|---------|---|---|----|---|-----------|
| Pruebas y depuración del sistema de búsqueda | QA | Pendiente | 2 horas | - | - | 2h | - | Pendiente |
|--|----|-----------|---------|---|---|----|---|-----------|

Sprint 2: Navegación y estructura del sitio, Creación de videos educativos

Navegación y estructura del sitio (HU-004):

| Tarea | Responsable | Estado | Estimado Original | Día 1 | Día 2 | Día 3 | Día 4 | Revisión del Sprint |
|---|-----------------|-----------|-------------------|-------|-------|-------|-------|---------------------|
| Diseño de la estructura de navegación | Diseñador UI | Pendiente | 6 horas | 3h | 3h | - | - | Pendiente |
| Implementación de la navegación principal | Desarrollador 2 | Pendiente | 8 horas | 4h | 4h | - | - | Pendiente |
| Creación de páginas de destino para categorías de contenido | Desarrollador 2 | Pendiente | 6 horas | - | 6h | - | - | Pendiente |
| Pruebas y depuración de la navegación | QA | Pendiente | 2 horas | - | - | 2h | - | Pendiente |

Creación de videos educativos (HU-005):

| Tarea | Responsable | Estado | Estimado Original | Día 1 | Día 2 | Día 3 | Día 4 | Revisión del Sprint |
|--|----------------------|-----------|-------------------|-------|-------|-------|-------|---------------------|
| Desarrollo de guiones para videos educativos | Content Manager | Pendiente | 8 horas | 4h | 4h | - | - | Pendiente |
| Producción y edición de videos | Equipo de Producción | Pendiente | 12 horas | - | 8h | 4h | - | Pendiente |
| Subida de videos al servidor y configuración de reproducción | Desarrollador 3 | Pendiente | 4 horas | - | - | 2h | 2h | Pendiente |
| Pruebas y depuración de la reproducción de videos | QA | Pendiente | 2 horas | - | - | - | 2h | Pendiente |

Se estuvo trabajando con el equipo para llevar a cabo las actividades y lograr concluir el Sprint anterior. Se llevaron a cabo reuniones para la asignación de tareas, el verificar avances y lograr concluir con el proceso.

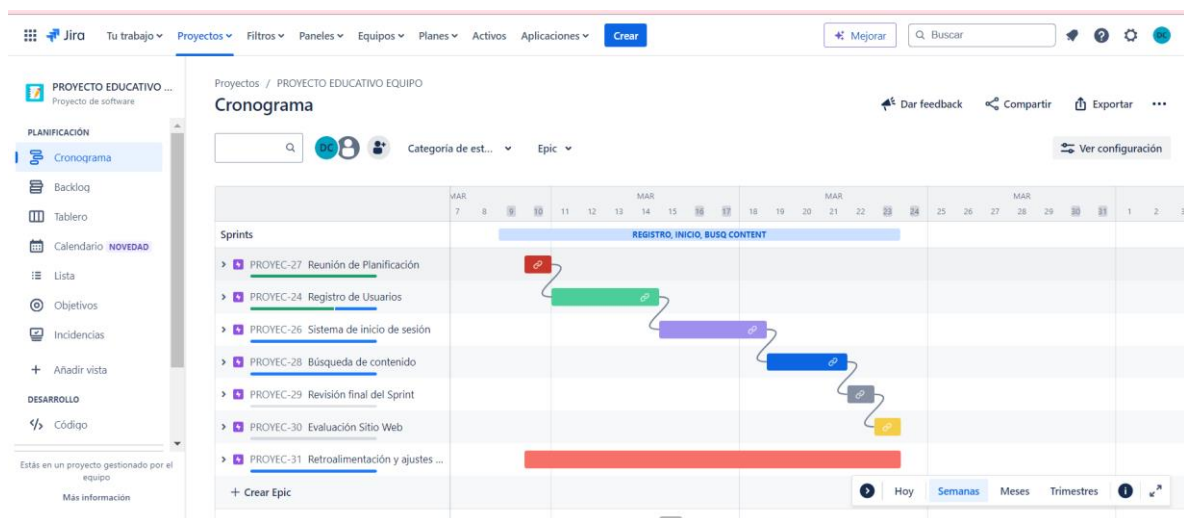
Dentro de mi rol como Product Owner, prioricé las actividades que realizarían cada uno de mis compañeros y tomé decisiones para garantizar la finalización del producto.

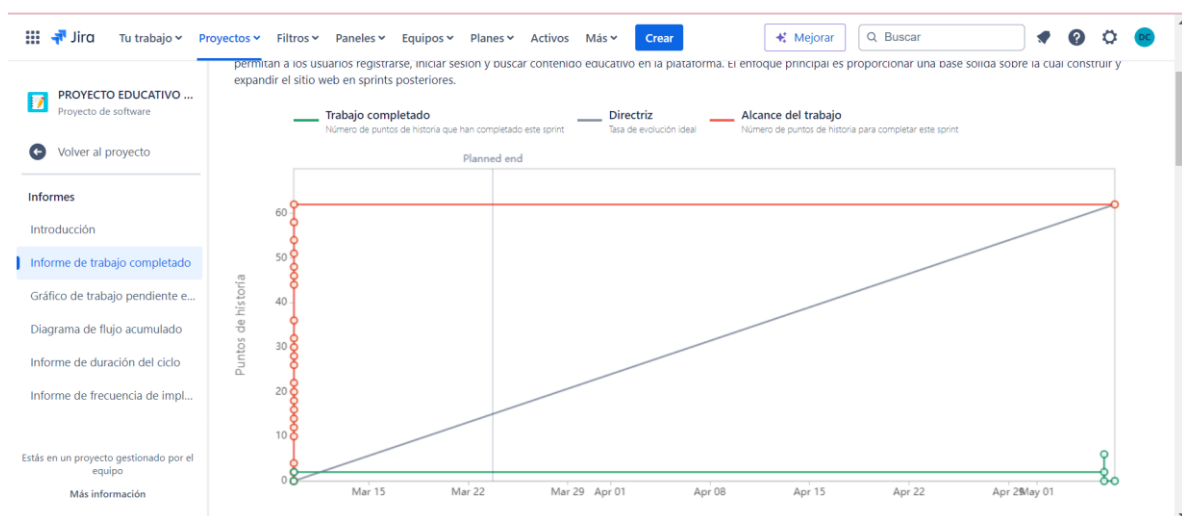
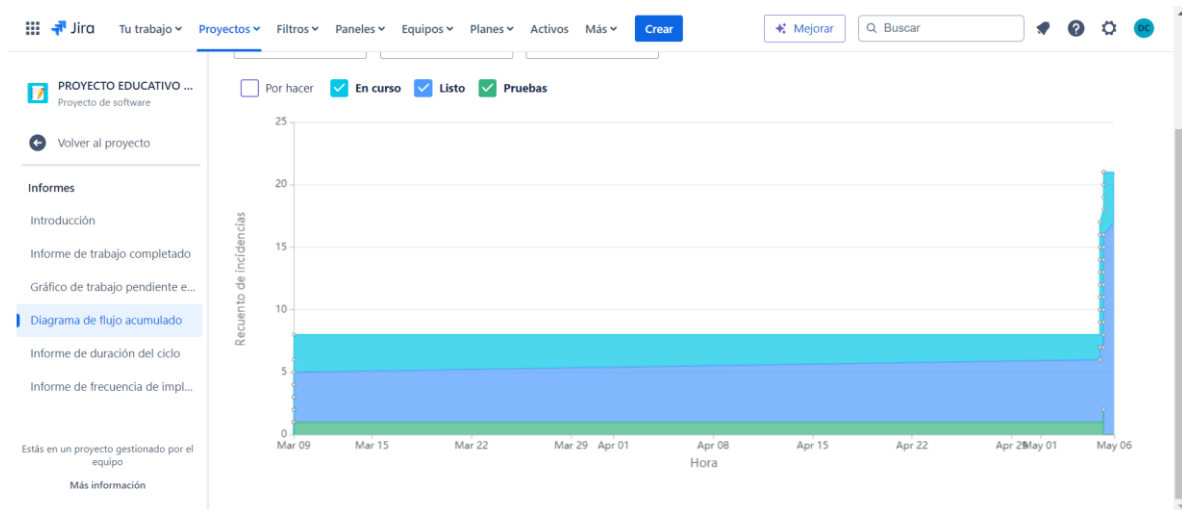
Mis compañeros con su rol de ScrumMaster y como desarrolladores, lograr realizar sus actividades de en tiempo y forma para que todo concluyera en los tiempos esperados.

Se presentan los Sprint graficados en la aplicación de Jira, en donde se estuvo dando seguimiento para seguir los tiempos planeados.

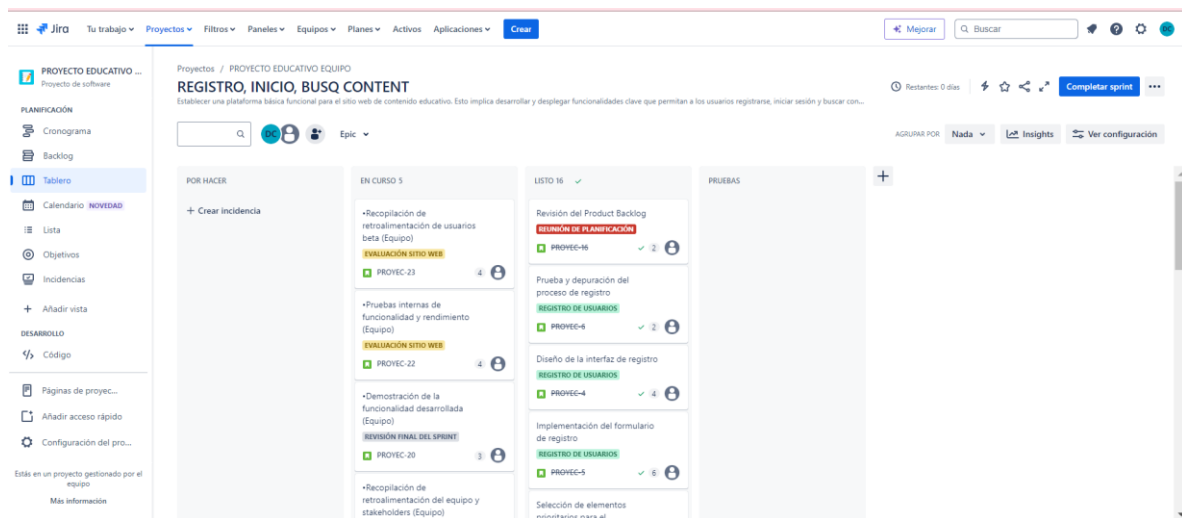
<https://udgvirtual->

<deomirocontreras23b.atlassian.net/jira/software/projects/PROYEC/boards/8/reports/burnup>





Evidencia del funcionamiento de los Sprint



Se presenta el código de GITHUB en donde se encuentra toda esta información.

<https://github.com/DeoCtrsMtz/PARA-PLATAFORMA>

Conclusión.

Durante el desarrollo del proyecto, hemos sido testigos de los beneficios tangibles de adoptar un enfoque ágil. La estructura clara de roles y responsabilidades dentro del equipo, las ceremonias regulares de planificación, revisión y retrospectiva, y la transparencia en la comunicación han fomentado la colaboración y la productividad entre los miembros del equipo. Además, la flexibilidad inherente de Scrum nos ha permitido adaptarnos rápidamente a los cambios en los requisitos del proyecto y responder de manera efectiva a los desafíos que surgieron en el camino.

Como resultado de nuestra implementación de Scrum, hemos logrado cumplir e incluso superar las metas establecidas para el proyecto. La entrega incremental y continua de funcionalidades, combinada con la retroalimentación constante del cliente, ha garantizado que el producto final satisfaga sus necesidades y expectativas. Además, hemos mejorado nuestra capacidad para estimar el tiempo y los recursos necesarios para futuros proyectos, lo que nos permitirá planificar y ejecutar de manera más efectiva en el futuro.

Referencias.

CECyT Digital Harbor. (06 de Abril de 2018). Youtube. Obtenido de Ejemplo de Product Backlog (Taller Mecanico):

<https://www.youtube.com/watch?v=hIPHRoMebRs&list=WL&index=2>

Join Academia. (26 de Mayo de 2015). Scrum Ejemplo Práctico Product Backlog.

Obtenido de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=8G_OoQLc-ak&list=WL&index=2

Pichler, R. (2010). El Product Backlog: Cómo crear y gestionar un Product Backlog eficaz. EU: The Pragmatic Bookshelf.

Sutherland, K. S. (2020). La Guía Scrum: La Guía Definitiva para el Desarrollo Ágil de Software. EU: Scrum.org.

Ruiz Agile, J. (11 de Agosto de 2018). You tube. Obtenido de El Product Backlog de forma sencilla /Scrum:

<https://www.youtube.com/watch?v=JulVHk1wvcw&list=WL&index=1>

Vige, W. (03 de Diciembre de 2022). ¿Qué son los puntos de historia? Seis pasos sencillos para estimar el trabajo en Agile. Obtenido de Asana:

<https://asana.com/es/resources/story-points>