REQUERIMIENTO DE SOFTWARE

Actividad en grupo sobre metodología SCRUM

Integrantes del grupo:

-Alexis Soria

-Yesica Agüero

-

-

1. **¿Qué es la metodología agile?**

La metodología agile es una forma de trabajo o mejor dicho, un conjunto de técnicas aplicadas en un corto periodo de tiempo. Tiene el objetivo de maximizar el flujo de trabajo y aumentar la productividad del equipo. Scrum es una rama dentro de la metodología Agile, pero más centrada en proporcionar un conjunto de roles, eventos, artefactos y reglas.

1. **¿Qué es Scrum?**

Scrum es un marco de trabajo, o sea, una forma de solucionar una problema en el proyecto o empresa en el que se aplique. Se utiliza para el desarrollo y el mantenimiento de productos complejos.

Sus tres pilares fundamentales son la transparencia,la inspección y la adaptación.

1. **Nombre y explique cada Rol en Scrum**

En el Scrum no hay un grupo predefinido, se autoorganizan y buscan la mejor forma de llevar a cabo sus proyectos. Los roles en Scrum son:

* El dueño del producto o Product Owner: Es el responsable de maximizar el valor del producto y del trabajo del Equipo de Desarrollo. Sus decisiones tienen que ser respetadas, ya que éstas decisiones son las que se van a llevar a cabo por el resto del equipo.. El P.O. es además el encargado de hacer el Product BackLog (o lista de productos), aunque lo delegue al equipo de desarrolladores aún así es él el responsable de este.
* El Equipo de Desarrollo (Development Team) está formado por los profesionales responsables de crear y entregar un producto completo o al menos un avance al final de cada Sprint. Estos profesionales son los únicos que participan en la creación del producto y por lo general no son grupos grandes (Entre 4 y 9 integrantes generalmente)
* El Scrum Master es un puesto con amplias zonas de implicancia en el Scrum. Tiene algo de participación en el desarrollo, puede ayudar al P.O, al equipo de desarrollo y hasta a la organización. Ayuda o aconseja sobre métodos de organización para que cada uno realice adecuadamente o de la mejor manera sus respectivos trabajos.

1. **El Scrum Master que habilidades debe tener?**

El Scrum Master debería tener un conocimiento profundo de Scrum, lograr comunicaciones efectivas, por ende, tener habilidades de comunicación y hasta de coaching y tener liderazgo para ser capaz de solucionar problemas que vayan surgiendo en el proceso.

1. **¿Quién es el dueño del proyecto?**

En el marco de Scrum, no hay un "dueño del proyecto" propiamente dicho. En cambio, hay tres roles principales: el Product Owner, el Scrum Master y el Equipo de Desarrollo.

El Product Owner es responsable de representar los intereses de los stakeholders y del negocio. Es quien define y prioriza los requisitos del producto, trabaja estrechamente con el Equipo de Desarrollo y toma decisiones sobre qué funcionalidades se incluirán en cada iteración.

El Scrum Master es el encargado de facilitar el proceso de Scrum y garantizar que se sigan las prácticas y principios de Scrum. Su objetivo principal es eliminar cualquier obstáculo que pueda afectar al equipo y asegurarse de que se sigan las reglas y los valores de Scrum.

El Equipo de Desarrollo es responsable de desarrollar y entregar el producto. Está compuesto por profesionales multidisciplinarios que trabajan en colaboración para cumplir con los objetivos del proyecto.

En resumen, en Scrum no hay un "dueño del proyecto" en el sentido tradicional. En su lugar, hay un Product Owner que representa los intereses del negocio y los stakeholders, un Scrum Master que facilita el proceso, y un Equipo de Desarrollo que es responsable de entregar el producto.

1. **¿Qué tareas puede hacer el Development team?**

El Equipo de Desarrollo en Scrum es responsable de llevar a cabo las tareas necesarias para desarrollar y entregar el producto. Algunas de las tareas que puede realizar el Equipo de Desarrollo incluyen:

1. **Análisis de requisitos**: El equipo puede colaborar con el Product Owner para comprender los requisitos del producto y descomponerlos en elementos más pequeños y manejables.

2. **Diseño y arquitectura**: El equipo puede diseñar la estructura y la arquitectura del sistema, teniendo en cuenta los requisitos y las restricciones técnicas.

3. **Desarrollo de software**: El equipo es responsable de escribir el código y desarrollar las funcionalidades del producto. Pueden utilizar diferentes lenguajes de programación y tecnologías según las necesidades del proyecto.

4. **Pruebas y aseguramiento** de la calidad: El equipo realiza pruebas unitarias, de integración y de aceptación para garantizar que el software funcione correctamente y cumpla con los requisitos establecidos.

5. **Refactorización y mejora continua:** El equipo puede realizar refactorizaciones en el código existente para mejorar su calidad y mantenibilidad. También pueden proponer mejoras y optimizaciones en el proceso de desarrollo.

6. **Colaboración y comunicación**: El equipo trabaja de manera colaborativa, compartiendo conocimientos y experiencias. También se comunica regularmente con el Product Owner y el Scrum Master para asegurarse de que se comprendan los requisitos y se resuelvan los obstáculos.

7. **Entrega del producto**: El equipo es responsable de entregar incrementos de software funcionales y listos para su implementación en cada iteración.

Estas son solo algunas de las tareas que puede realizar el Equipo de Desarrollo en Scrum. El alcance exacto de las tareas dependerá de las necesidades y requisitos específicos del proyecto.

1. **¿Quienes solucionan los inconvenientes en el proyecto?**

En un proyecto Scrum, los inconvenientes y problemas son abordados por todo el equipo, incluyendo al Product Owner, el Scrum Master y el Equipo de Desarrollo. Cada uno tiene un papel específico en la resolución de problemas:

1**. Product Owner**: El Product Owner es responsable de identificar y priorizar los problemas que afectan al proyecto. Trabaja en estrecha colaboración con el Equipo de Desarrollo y los stakeholders para comprender los problemas y buscar soluciones que satisfagan las necesidades del negocio.

2. **Scrum Master**: El Scrum Master tiene un papel clave en la resolución de problemas. Su responsabilidad principal es eliminar los obstáculos que afectan al equipo y al proyecto. El Scrum Master facilita la comunicación y la colaboración entre los miembros del equipo, identifica problemas y ayuda a encontrar soluciones.

3. **Equipo de Desarrollo**: El Equipo de Desarrollo es responsable de abordar los problemas técnicos y operativos que surgen durante el desarrollo del proyecto. Trabajan en conjunto para identificar las causas raíz de los problemas y proponer soluciones viables. También colaboran con el Product Owner y el Scrum Master para asegurarse de que los problemas sean resueltos de manera efectiva.

Es importante destacar que en Scrum se fomenta la colaboración y la responsabilidad compartida. Todos los miembros del equipo trabajan juntos para resolver los inconvenientes y asegurar el éxito del proyecto. La comunicación abierta y transparente es fundamental para identificar y abordar los problemas de manera oportuna.

1. **¿Qué es el BackLog?**
2. **¿Qué son los Sprint?**
3. **¿Por qué Scrum es tan usado en Desarrollo de Software?**
4. **¿Por qué las empresas usan Scrum, cuáles son sus ventajas?**
5. **¿El PO sabe de Scrum?**
6. **¿Cuál es el Scrum Team?**
7. **¿Por qué una de las premisas de Scrum es la adaptabilidad? A qué se refiere?**
8. **¿Qué es un daily? ¿Cuánto tiempo debe durar?**
9. **¿Cuánto tiempo dura cada Sprint?**
10. **Investigue qué software se utiliza para documentar Scrum**

Se utilizan distintos tipos de software para documentar. Para llevar una buena documentación integrada junto con el código, GitHub es la mejor porque también permite una buena colaboración con todo el equipo.

Otros software dan facilidades por ejemplo en el backlog como Jira, o si se quiere saber más sobre los estados de las tareas, Trello es la que mejor funciona para esos casos

1. **¿Cuáles son los pasos para realizar un proyecto en Scrum?**

1- Elegir un responsable de producto.

2- Elegir al equipo, de 4 a 9 personas.

3- Elegir un Scrum máster.

4- Elaborar y priorizar el backlog.

5- Hacer una estimación afinada de la lista de objetivos pendientes.

6- Planificar el primer sprint valorando la cantidad de trabajo.

7- Hacer que el trabajo se haga visible.

8- Hacer la daily: misma hora, mismo lugar, máximo 15 minutos y de pie.

9- Al final del sprint, revisar los resultados.

10- Buscar juntos la mejora continua de la productividad.

1. **Busque ejemplos de desarrollos que hayan sido desarrollados con Scrum.**

Spotify es el ejemplo más claro y proyecto más grande llevado con Scrum, se dividen en grupos de 8 personas y cada uno de esos grupos tienen todos las mismas tareas o jerarquías.

Otro ejemplo muy conocido es el de la empresa de Supercell, que tiene muy pocos desarrolladores por juego, a pesar de ser juegos muy populares.

1. **Simule un Scrum para una app de reserva de vuelos. Siga los pasos del punto anterior**