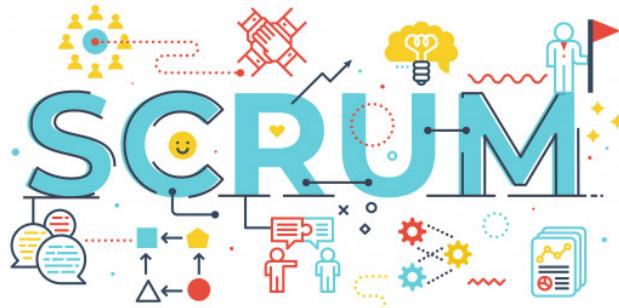


Asignatura: Ingeniería de Software

Trabajo Práctico N° 7  
“Scrum - Roles y Ciclo de Vida”



Curso: 4K4

Grupo 3:

- Antonellini Juan Manuel, 63029
- Paz Fessia Facundo, 78579
- Demasi Pablo Sebastián, 76726
- Valle Matías 70869,
- Caminos Julieta, 61123

Docentes:

- Covaro, Laura Ines
- Boiero Rovera, Gerardo Javier
- Crespo, María Mickaela

# Índice

Índice	1
Enunciado	2
Primer Sprint	3
Segundo Sprint	3
Tercer Sprint	5

## Enunciado

Unidad	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna	Por medio de las dinámicas propuestas por los docentes internalizar los conceptos del framework SCRUM
Objetivo	Profundizar el conocimiento del grupo de estudiantes en los conceptos, prácticas y lineamientos definidos en el framework SCRUM a través de la ejecución de un caso práctico.
Propósito	Familiarizarse con la forma gestionar el trabajo de un equipo, utilizando el framework de Scrum, empleando para ello dinámicas colaborativas.
Entradas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guía Oficial de Scrum 2020</li><li>• Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase.</li><li>• Materiales necesarios, que deberán ser provistos por los estudiantes.</li><li>• Estimación de las User Stories, detallando las actividades necesarias para cada una</li></ul>
Salida	Cada equipo de estudiantes con conocimientos esclarecidos relacionados a lo que propone SCRUM. La dinámica de los juegos facilitará el debate sobre los resultados obtenidos y sobre la posición que tiene cada uno respecto a estos temas.
Instrucciones	A través de una dinámica de juego y de las instrucciones comunicadas por los docentes, implementar las siguientes prácticas de Scrum: <ul style="list-style-type: none"><li>• Priorización y planificación de Sprint, definiendo el objetivo del sprint</li><li>• Ejecución de Sprint</li><li>• Daily Scrum Meeting</li><li>• Sprint Review Meeting</li><li>• Sprint Retrospective</li></ul> El docente asumirá el rol de instructor para moderar la ejecución de cada dinámica.

### Tener en cuenta que:

- Cada ejecución de sprint dura en total 20 minutos, dividida en 5 jornadas (para simular 1 semana)
- Cada sprint planning dura 5 minutos
- Cada sprint review dura 3min
- Cada sprint retrospective dura 2min

## Primer Sprint

Sprint Backlog 1		
Por Hacer	Haciendo	Hecho
US3: Maraca	US3: Maraca	US3: Maraca
US6: Zampoña	US6: Zampoña	

Resultado (Aprobados por el Product Owner):

- 1 Maraca



## Segundo Sprint

Por Hacer	Haciendo	Hecho
US2: Tambores	US2: Tambores	US2: Tambores
US1: Guitarra	US1: Guitarra	US1: Guitarra
US6: Zampoña	US6: Zampoña	US6: Zampoña
US5: Palo de Lluvia	US5: Palo de Lluvia	

Resultado (Aprobados por el Product Owner):

- 1 Zampoña
- 1 Tambor
- 1 Guitarra



## Tercer Sprint

Por Hacer	Haciendo	Hecho
<del>US4: Armónica</del>	<del>US4: Armónica</del>	<del>US5: Palo de Lluvia</del>
<del>US5: Palo de Lluvia</del>	<del>US5: Palo de Lluvia</del>	Spike: Investigar cómo hacer Armónica
<del>Spike: Investigar cómo hacer Armónica</del>	<del>Spike: Investigar cómo hacer Armónica</del>	<del>US4: Armónica</del>

Resultado (Aprobados por el Product Owner):

- 1 Palo de Lluvia
- 1 Armónica

