

# Práctica N°4

Scrum (Parte 1)

Materia: Metodologías de Programación II

Alumno: Federico Almada

Profesora: Claudia Cappelletti

## **1) ¿Cuáles son las actividades que plantea la Metodología Scrum?**

Scrum plantea las siguientes actividades:

- Planificación de la iteración
- Ejecución de la iteración (sprint)
- Reunión diaria de sincronización del equipo
- Demostración de requisitos completados
- Retrospectiva
- Replanificación

## **2) La Planificación de la Iteración, se divide en dos partes:**

**a) ¿Cuánto tiempo se dedica a cada una?**

**b) ¿Cuál es la responsabilidad del cliente en la planificación de la Iteración?**

**c) ¿Cuál es la responsabilidad del equipo de trabajo?**

**d) ¿Cuál es el beneficio de la Planificación de la Iteración?**

a) 4 horas cada una.

b) El cliente presenta al equipo la lista de requisitos del proyecto, priorizados según su necesidad.

c) En la primera parte, el equipo examina la lista, pregunta al cliente las dudas que le surgen y selecciona los requisitos más prioritarios que se compromete a completar en la iteración.

En la segunda parte, el equipo planifica la iteración. Ha adquirido un compromiso, es el responsable de organizar su trabajo y es quien mejor conoce cómo realizarlo. También, define las tareas necesarias para poder completar cada requisito, creando la lista de tareas de la iteración.

d) Una estimación conjunta es más fiable, dado que tiene en cuenta los diferentes conocimientos, experiencia y habilidades de los integrantes del equipo.

Potenciación del compromiso de cada miembro con el equipo:

- Es el equipo quien asume la responsabilidad de completar los requisitos que selecciona.
- Es cada persona quien se responsabiliza de realizar las tareas que se le asignan.

## **3) Con respecto a la Ejecución de la Iteración (sprint)**

**a) ¿Cuánto es el tiempo que se dedica a cada iteración?**

**b) ¿Qué proporciona cada iteración?**

**c) ¿Qué tarea cumple el Facilitador o Scrum master?**

**d) ¿Cuáles son las restricciones en esta actividad?**

**e) ¿Cuándo puede producirse una terminación anormal?**

a) Entre 15 a 30 días.

b) Cada iteración tiene que proporcionar un resultado completo, un incremento de producto que se pueda entregar al cliente.

c) El facilitador o scrum master se encarga de que el equipo pueda cumplir con su compromiso y de que no se merme su productividad. Elimina los obstáculos que el equipo no puede resolver por sí mismo. Protege al equipo de interrupciones externas que puedan afectar su compromiso o su productividad.

d) No se pueden cambiar los requisitos de la iteración en curso. Esto facilita que el cliente cumpla con su responsabilidad de conocer qué es lo más prioritario a desarrollar, antes de iniciar la iteración.

e) Sólo en situaciones muy excepcionales el cliente o el equipo pueden solicitar una terminación anormal de la iteración.

Por ejemplo, si el contexto del proyecto cambia tanto que ya no es posible esperar al final de la iteración para aplicar los ajustes. En esos casos se da por finalizada la iteración y comenzará otra mediante una nueva reunión de planificación de la iteración.

#### **4) Durante la reunión diaria de sincronización llevada a cabo por el equipo durante la Ejecución de la Iteración.**

**a) ¿Cuál es su objetivo?**

**b) ¿Cuál es la responsabilidad de cada miembro del equipo?**

a) El objetivo de esta reunión es facilitar la transferencia de información y la colaboración entre los miembros del equipo para aumentar su productividad.

b) Cada miembro del equipo inspecciona el trabajo que el resto está realizando para poder hacer las adaptaciones necesarias que permitan cumplir con el compromiso conjunto que el equipo adquirió para la iteración en la reunión de planificación.

#### **5) La demostración de requisitos completados:**

**a) ¿En qué consiste?**

**b) ¿Cuáles son sus beneficios?**

a) Reunión informal donde el equipo presenta al cliente los requisitos completados en la iteración, en forma de incremento de producto preparado para ser entregado con el mínimo esfuerzo, haciendo un recorrido por ellos lo más real y cercano posible al objetivo que se pretende cubrir. En función de los resultados mostrados y de los cambios que haya habido en el contexto del proyecto, el cliente realiza las adaptaciones necesarias, replanificando el proyecto. Se realiza en un tiempo máximo de 4 horas.

b) El cliente puede ver de manera objetiva cómo han sido desarrollados los requisitos que proporcionó, ver si se cumplen sus expectativas, entender más qué es lo que necesita y tomar mejores decisiones respecto al proyecto. El equipo puede ver si realmente entendió cuáles eran los requisitos que solicitó el cliente y ver en qué puntos hay que mejorar la comunicación entre ambos.

#### **6) La actividad Retrospectiva:**

**a) ¿En qué consiste?**

**b) ¿Cuáles son sus beneficios?**

a) El equipo analiza cómo ha sido su manera de trabajar durante la iteración, qué cosas han funcionado bien, cuáles hay que mejorar, qué cosas quiere probar hacer en la siguiente iteración, qué se ha aprendido y cuáles son los problemas que podrían impedirle progresar adecuadamente, con el objetivo de mejorar de manera continua su productividad.

b) incrementa la productividad y el aprendizaje del equipo de manera sistemática, iteración a iteración, con resultados a corto plazo.

#### **7) La actividad Replanificación del proyecto:**

**a) ¿En qué consiste?**

**b) ¿Cuáles son sus beneficios?**

a) Durante el transcurso de una iteración, el cliente va trabajando en la lista de requisitos priorizada del proyecto, añadiendo requisitos, modificándolos, eliminándolos, repriorizándolos, cambiando el

contenido de iteraciones y definiendo un calendario de entregas que se ajuste mejor a sus nuevas necesidades.

b) El cliente puede tomar decisiones con tiempo respecto al progreso del proyecto y posibles desviaciones. Puede replanificar el proyecto para obtener un nuevo calendario de entregas que cumpla con sus necesidades actuales.

El cliente puede incorporar nuevos recursos. También puede cancelar el proyecto con los requisitos completados hasta el momento plenamente operativos, si el beneficio pendiente de obtener es menor que el costo de desarrollo.