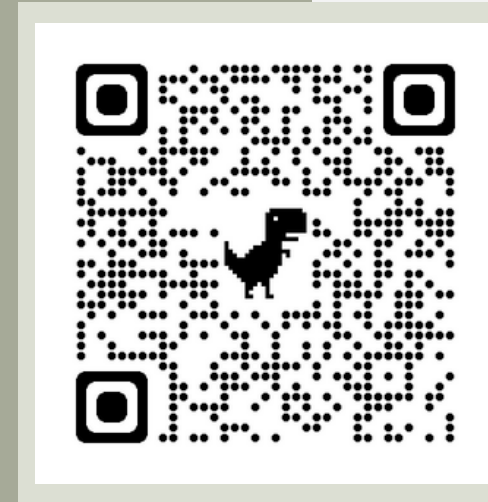
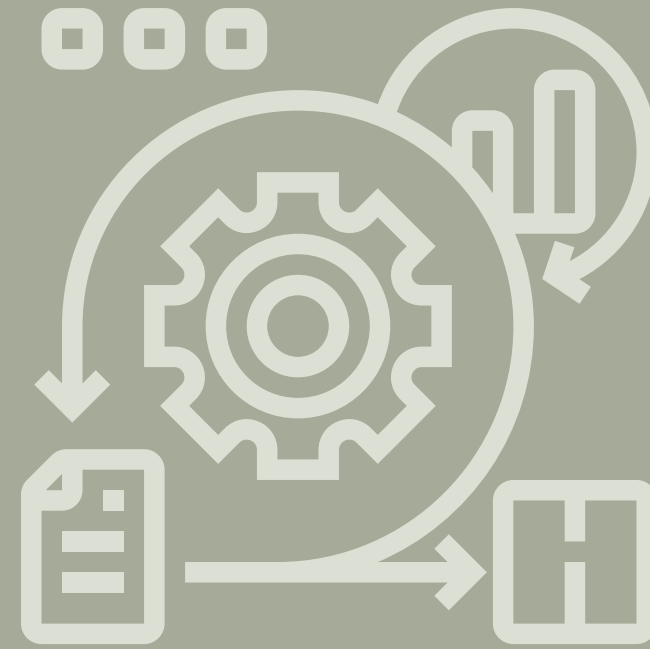


Contornos de desarrollo

Proyecto Scrum




Flyer promocional

Fomento del turismo en A Coruña



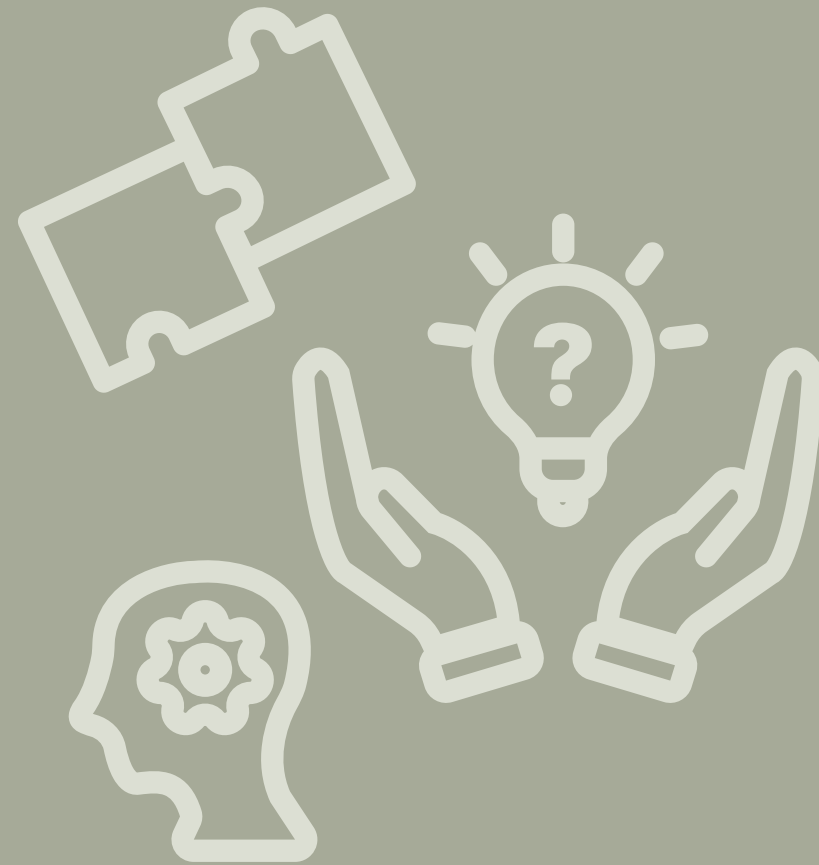
Equipo



NOMBRE	PUESTO
 Sara	Team
 Lorenzo	Product Owner
 Ivan	Team
 Hugo	ScrumMaster



Idea de proyecto



Este proyecto busca recrear el funcionamiento y la organización del trabajo en equipo utilizando ***Metodologías ágiles***.

En esta ocasión usaremos el sistema ***Scrum*** como marco para la distribución y realización de un ***Sprint***, uno de los pilares fundamentales sobre los que se construye dicha metodología.

Este ***Sprint*** formará parte de un proyecto anual que busca incrementar el número de turistas en ***A Coruña*** en un 2%.

Para ello desarrollaremos un ***Flyer Promocional***, abarcando diferentes aspectos de interés turístico sobre la ciudad y su entorno.



Índice



- **1** Estructura del Proyecto Anual
- **2** Distribución del Próduct Backlog
- **3** Plannig Poker – Tiempos
- **4** Sprint Plannig – Sprint Backlog
- **5** Daily Scrum
- **6** Sprint Review
- **7** Retrospectiva



Estructura del proyecto

En este apartado se muestra un cronograma de la estructura inicial del proyecto a escala anual.
(12 meses)

Esto servirá como referencia y facilitará el proceso de creación u asignación de prioridad en las futuras **Épicas** y sus **Historias de usuario**

- ① Planteamiento & Flyer inicial
- ② Preparación temporada de Invierno
- ③ Preparación temporada de primavera
- ④ Preparación temporada de verano
- ⑤ Preparación temporada de otoño
- ⑥ Análisis – Visualización de resultados



Product Backlog

Aquí se muestra un **Product Backlog** inicial.

En el se agrupan las **Épicas** en su orden de prioridad y con la duración máxima de las mismas.

Las **Épicas** serán divididas en **Historias de usuario** que a su vez se dividirán en tareas técnicas **Tasks** o **Incidencias**.

Release	Épicas - Historias de usuario02/10/2023 - 02/10/2024	Prioridad
1	Planteamiento del proyecto02/10 - 06/10/2023	1
	Primeras reuniones	
	Creación de Product Backlog	
	Flyer Inicial - Sprint *09/10 - 23/11/2023	2
	Estudio del presupuesto - logística	
	Elección temática - contenidos	
	Diseño - Distribución de contenidos	
	Realización - Integración de contenidos	
2	Temporada de Invierno24/11 - 01/02/2024	3
	Planteamiento de la temporada	
	Campaña Navidad	
	Campaña post - Navidad	4
	Temporada de primavera02/02 - 03/04/2024	
	Planteamiento de la temporada	
3	Campaña de Primavera - 1º	5
	Campaña de Primavera - 2º	
	Temporada de verano04/04 - 01/08/2024	
	Planteamiento de la temporada	6
	Campaña de Verano - 1º	
	Campaña de Verano - 2º	
4	Campaña de Verano - 3º	7
	Campaña de Verano - 4º	
	Temporada de Otoño02/04 - 24/09/2024	
	Planteamiento de la temporada	7
	Campaña de Otoño - 1º	
	Campaña de Otoño - 2º	
	Análisis - Objetivos25/09 - 02/10/2024	7
	Recopilación de datos de interes	
	Visualización de datos - exposición	



Planning Póker




Aquí se muestra una tabla de asignación de **Plannig Poker**.

En esta tabla asignamos puntos de valor en **puntos** a las **Poker Cards**.

Una vez hecho esto podremos valorar de forma dinámica las **Tasks** del **Sprint Backlog** que veremos próximamente.

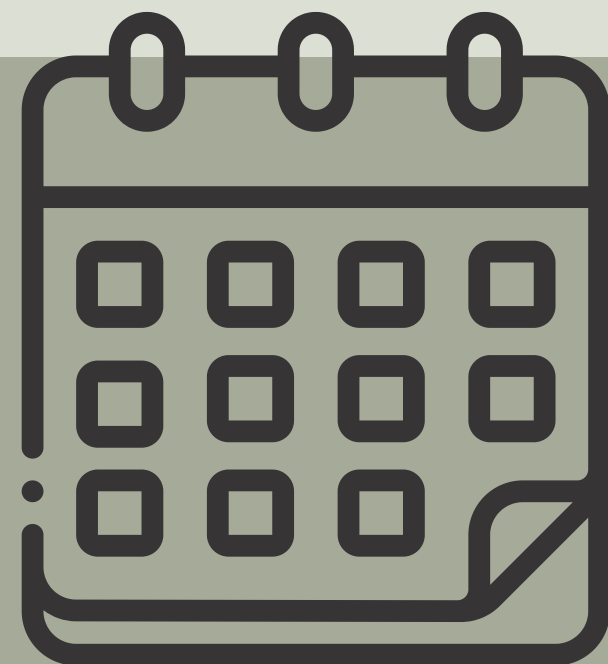
Usaremos 8 cartas

	
1/2	1/2h
1	1h
2	2h
3	3h
5	1 Dia
8	2 Dias
13	3 Dias
21	4 Dias



Calendario Sprint Flyer

Este es el calendario de planificación del Sprint donde se realizara el ***Flyer***.



- El Sprint se compone por 15 días naturales.
- En este caso serán 9 días laborables, con una jornada de 8 horas.
- El horario será de **8:00** a **16:00**, con 1 hora de descanso.
- El tiempo estimado para reuniones será de 1 hora.
- La base de trabajo efectivo por jornada será de **6 horas**.

OCTUBRE 2023

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
26	27	28	29	30	31	01
02	03	04	05	06	07	08
09 SPRINT PLANING	10 DIA 2	11 DIA 3	12 FESTIVO	13 PUENTE	14 //	15 //
16 DIA 4	17 DIA 5	18 DIA 6	19 DIA 7	20 DIA 8	21 //	22 //
23 REVISIÓN Y RETRO	24	25	26	27	28	29
30	31	01	02	03	04	05



Sprint Planning

Día 1. Arranca el **Sprint** !

En esta etapa el **Product Owner** expone las **Épicas** y define las **Historias de usuario** necesarias para realizar el **Goal**.

El **ScrumMaster** define los procesos y junto al **Team**, se descomponen las **Historias de usuario** en **tasks** para crear el **Sprint Backlog** .

Sprint Backlog 09/10 - 24/10/2023		P
Estudio del presupuesto - Logística		
Definir presupuesto y nº de copias físicas		3
Escoger medios publicitación		3
Pedir presupuesto en imprentas		5
Busqueda de medios de transporte		3
Calculo de costes		3
Elección de temática - Contenidos		
Definición de la temática general		5
Elección de Idiomas		2
Elección de images		3
Elección de lugares de interés local		3
Elaboración de - refinado de textos		5
Elección de gama cromática - Tipografía		2
Creación de código Qr		1
Diseño - Estructuración de contenidos		
Elección de programas - recursos		3
Estructuración de contenidos		8
Tamaños - Formatos		3
Pruebas		5
Implementación - Depuración de errores		
Implementación de Imagenes		2
Implementación de textos depurados		3
Implementación de Qr		2
Retoques - Depuración de errores		8



Día 2

DAILY SCRUM

SARA

Comenzar con las tareas del la primera historia...

IVÁN

Comenzar con las tareas del la primera historia...

LORENZO

Gestionar taréas del proyecto...

HUGO

Gestionar taréas scrum y demás...



Sprint Backlog

P

Estudio del presupuesto - Logística

✓ Definir presupuesto y nº de copias físicas	3
✓ Escoger medios publicitación	3
Pedir presupuesto en imprentas	5
✓ Busqueda de medios de transporte	3
Calculo de costes	3

Elección de temática - Contenidos

Definición de la temática general	5
Elección de Idiomas	2
Elección de images	3
Elección de lugares de interés local	3
Elaboración de - refinado de textos	5
Elección de gama cromática - Tipografía	2
Creación de código Qr	1

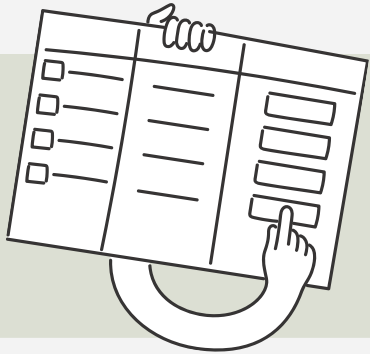
Diseño - Estructuración de contenidos

Elección de programas - recursos	3
Estructuración de contenidos	8
Tamaños - Formatos	3
Pruebas	5

Implementación - Depuración de errores

Implementación de Imagenes	2
Implementación de textos depurados	3
Implementación de Qr	2
Retoques - Depuración de errores	8

SPRINT DIARIO



EN PROCESO



SARA

5

Pedir presupuesto a diferentes imprentas...

HECHO



SARA

3

Definir presupuesto y nº de copias físicas



IVÁN

3

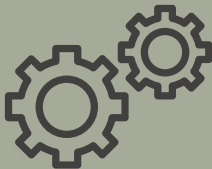
Escoger medios de publicitación...



IVÁN

3

Buscar medios de transporte...



Día3

DAILY SCRUM

SARA

Continuar con la tarea de ayer y seguir con otras...

IVÁN

Comenzar con Cálculos de costes...

LORENZO

Gestionar tareas del proyecto...

HUGO

Gestionar tareas scrum y demás...



Sprint Backlog

P

Estudio del presupuesto - Logística

- ✓ Definir presupuesto y nº de copias físicas 3
- ✓ Escoger medios publicitación 3
- ✓ Pedir presupuesto en imprentas 5
- ✓ Búsqueda de medios de transporte 3
- ✓ Cálculo de costes 3

Elección de temática - Contenidos

- ✓ Definición de la temática general 5
- ✓ Elección de Idiomas 2
- ✓ Elección de images 3
- Elección de lugares de interés local 3
- Elaboración de - refinado de textos 5
- Elección de gama cromática - Tipografía 2
- Creación de código Qr 1

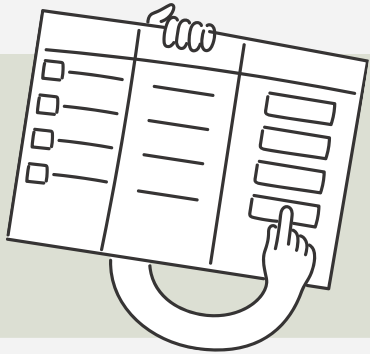
Diseño - Estructuración de contenidos

- Elección de programas - recursos 3
- Estructuración de contenidos 8
- Tamaños - Formatos 3
- Pruebas 5

Implementación - Depuración de errores

- Implementación de Imagenes 2
- Implementación de textos depurados 3
- Implementación de Qr 2
- Retoques - Depuración de errores 8

SPRINT DIARIO



EN PROCESO



SARA

5

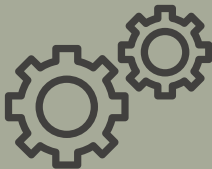
Definición de la temática general del Flyer...



IVÁN

3

Elección de imágenes...



HECHO



SARA

5

Definir presupuesto a diferentes imprentas



IVÁN

3

Cálculo de costes...



IVÁN

2

Elección de idiomas...



Día 4

DAILY SCRUM

SARA

Continuar con la tarea de ayer y seguir con otras...

IVÁN

Continuar con la tarea de ayer y seguir con otras...

LORENZO

Gestionar tareas del proyecto...

HUGO

Gestionar tareas scrum y demás... Sin incidencias.



Sprint Backlog

P

Estudio del presupuesto - Logística

- ✓ Definir presupuesto y nº de copias físicas (3)
- ✓ Escoger medios publicitación (3)
- ✓ Pedir presupuesto en imprentas (5)
- ✓ Búsqueda de medios de transporte (3)
- ✓ Cálculo de costes (3)

Elección de temática - Contenidos

- ✓ Definición de la temática general (5)
- ✓ Elección de Idiomas (2)
- ✓ Elección de imágenes (3)
- ✓ Elección de lugares de interés local (3)
- Elaboración de - Refinado de textos (5)
- Elección de gama cromática - Tipografía (2)
- Creación de código Qr (1)

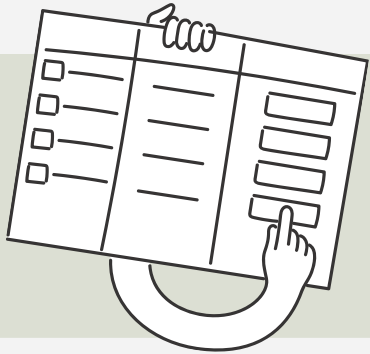
Diseño - Estructuración de contenidos

- Elección de programas - recursos (3)
- Estructuración de contenidos (8)
- Tamaños - Formatos (3)
- Pruebas (5)

Implementación - Depuración de errores

- Implementación de Imagenes (2)
- Implementación de textos depurados (3)
- Implementación de Qr (2)
- Retoques - Depuración de errores (8)

SPRINT DIARIO



EN PROCESO



SARA

5

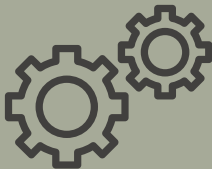
Elaboración y refinado de textos...



IVÁN

2

Elección de gama cromática y tipografía...



HECHO



SARA

5

Definición de la temática general del Flyer...



IVÁN

3

Elección de imágenes...



IVÁN

3

Elección de lugares de interés local...



Día 5

DAILY SCRUM

SARA

Continuar con la tarea de ayer y seguir con otras...

IVÁN

Continuar con la tarea de ayer y seguir con otras...

LORENZO

Gestionar tareas del proyecto...

HUGO

Gestionar tareas scrum y demás... Sin incidencias.



Sprint Backlog

P

Estudio del presupuesto - Logística

- ✓ Definir presupuesto y nº de copias físicas (3)
- ✓ Escoger medios publicitación (3)
- ✓ Pedir presupuesto en imprentas (5)
- ✓ Búsqueda de medios de transporte (3)
- ✓ Cálculo de costes (3)

Elección de temática - Contenidos

- ✓ Definición de la temática general (5)
- ✓ Elección de Idiomas (2)
- ✓ Elección de images (3)
- ✓ Elección de lugares de interés local (3)
- ✓ Elaboración de - Refinado de textos (5)
- ✓ Elección de gama cromática - Tipografía (2)
- ✓ Creación de código Qr (1)

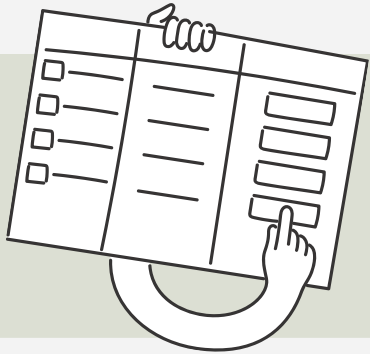
Diseño - Estructuración de contenidos

- ✓ Elección de programas - recursos (3)
- Estructuración de contenidos (8)
- Tamaños - Formatos (3)
- Pruebas (5)

Implementación - Depuración de errores

- Implementación de Imagenes (2)
- Implementación de textos depurados (3)
- Implementación de Qr (2)
- Retoques - Depuración de errores (8)

SPRINT DIARIO



EN PROCESO



SARA

8

Estructuración de contenidos...



IVÁN

3

Tamaños y formato...



HECHO



SARA

5

Elaboración y refinado de textos...



IVÁN

2

Elección de gama cromática y tipografía...



IVÁN

1

Creación de Qr



IVÁN

3

Elección de prograas y recursos...



Día 6

DAILY SCRUM

SARA
Continuar con la tarea de ayer... Necesito apoyo para terminar.

IVÁN
Continuar con la tarea de ayer y apoyar a Sara en la estructuración..

LORENZO
Gestionar taréas del proyecto...

HUGO
Gestionar taréas scrum y demás... Iván tiene que apoyar en la Estructuración.



Sprint Backlog

P

Estudio del presupuesto - Logística

- ✓ Definir presupuesto y nº de copias físicas 3
- ✓ Escoger medios publicitación 3
- ✓ Pedir presupuesto en imprentas 5
- ✓ Busqueda de medios de transporte 3
- ✓ Cálculo de costes 3

Elección de temática - Contenidos

- ✓ Definición de la temática general 5
- ✓ Elección de Idiomas 2
- ✓ Elección de images 3
- ✓ Elección de lugares de interés local 3
- ✓ Elaboración de - Refinado de textos 5
- ✓ Elección de gama cromática - Tipografía 2
- ✓ Creación de código Qr 1

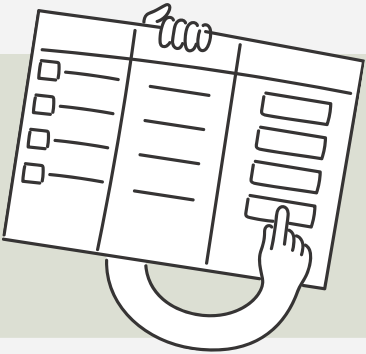
Diseño - Estructuración de contenidos

- ✓ Elección de programas - recursos 3
- ✓ Estructuración de contenidos 8
- ✓ Tamaños - Formatos 3
- ✓ Pruebas 5

Implementación - Depuración de errores

- Implementación de Imagenes 2
- Implementación de textos depurados 3
- Implementación de Qr 2
- Retoques - Depuración de errores 8

SPRINT DIARIO



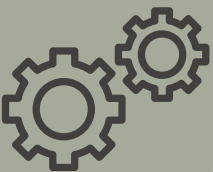
EN PROCESO

 **IVÁN** 5
Pruebas de formato...

HECHO

 **IVÁN** 3
Tamaños y formato...

 **SARA** 8
Estructuración de contenidos. Ayuda*



Día7

DAILY SCRUM

SARA
Comenzar con la implementación y la corrección de errores

IVÁN
Terminar la tarea de aye y comenzar con la implementación.

LORENZO
Gestionar taréas del proyecto...

HUGO
Gestionar taréas scrum y demás...



Sprint Backlog

P

Estudio del presupuesto - Logística

- ✓ Definir presupuesto y nº de copias físicas 3
- ✓ Escoger medios publicitación 3
- ✓ Pedir presupuesto en imprentas 5
- ✓ Búsqueda de medios de transporte 3
- ✓ Cálculo de costes 3

Elección de temática - Contenidos

- ✓ Definición de la temática general 5
- ✓ Elección de Idiomas 2
- ✓ Elección de images 3
- ✓ Elección de lugares de interés local 3
- ✓ Elaboración de - Refinado de textos 5
- ✓ Elección de gama cromática - Tipografía 2
- ✓ Creación de código Qr 1

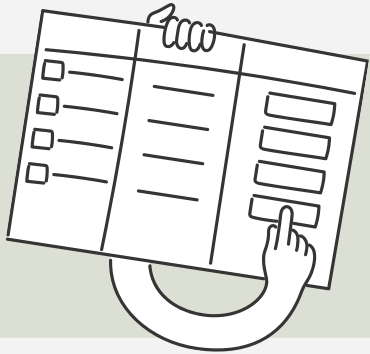
Diseño - Estructuración de contenidos

- ✓ Elección de programas - recursos 3
- ✓ Estructuración de contenidos 8
- ✓ Tamaños - Formatos 3
- ✓ Pruebas 5

Implementación - Depuración de errores

- ✓ Implementación de Imagenes 2
- ✓ Implementación de textos depurados 3
- ✓ Implementación de Qr 2
- ✓ Retoques - Depuración de errores 8

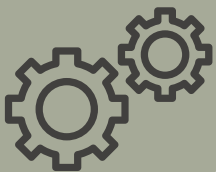
SPRINT DIARIO



EN PROCESO

 **IVÁN** 2
Implementación de Qr

 **SARA** 8
Retoques y depuración de errores...



HECHO

 **SARA** 2
Implementación de imágenes.

 **SARA** 3
Implementación de textos depurados...

 **IVÁN** 3
Pruebas de formato.



Día 8

DAILY SCRUM

SARA

Continuar con la depuración de errores, acabaremos antes.

IVÁN

Terminar la tarea de ayer y unirme a la depuración de errores

LORENZO

Gestionar taréas y preparar Sprint Riview

HUGO

Gestionar taréas scrum y preparar retro.



Sprint Backlog

P

Estudio del presupuesto - Logística

- ✓ Definir presupuesto y nº de copias físicas 3
- ✓ Escoger medios publicitación 3
- ✓ Pedir presupuesto en imprentas 5
- ✓ Busqueda de medios de transporte 3
- ✓ Cálculo de costes 3

Elección de temática - Contenidos

- ✓ Definición de la temática general 5
- ✓ Elección de Idiomas 2
- ✓ Elección de images 3
- ✓ Elección de lugares de interés local 3
- ✓ Elaboración de - Refinado de textos 5
- ✓ Elección de gama cromática - Tipografía 2
- ✓ Creación de código Qr 1

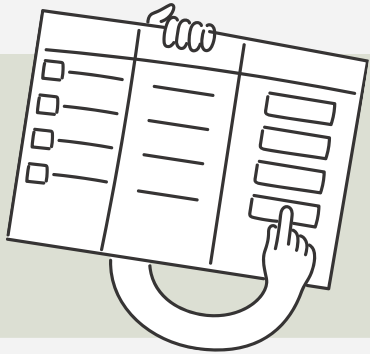
Diseño - Estructuración de contenidos

- ✓ Elección de programas - recursos 3
- ✓ Estructuración de contenidos 8
- ✓ Tamaños - Formatos 3
- ✓ Pruebas 5

Implementación - Depuración de errores

- ✓ Implementación de Imagenes 2
- ✓ Implementación de textos depurados 3
- ✓ Implementación de Qr 2
- ✓ Retoques - Depuración de errores 8

SPRINT DIARIO



EN PROCESO

HECHO



IVÁN

2

Implementación de Qr



SARA

8

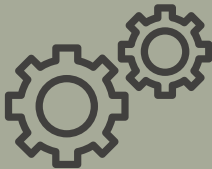
Implementación de textos depurados...



IVÁN

8

Implementación de textos depurados...



Sprint ① Review

DEMO DEL PRODUCTO

STAKEHOLDERS

PREGUNTAN SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS Y EL AVANCE DEL PRODUCTO

SARA

COMO PARTE DEL TEAM EXPONE LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

IVÁN

COMO PARTE DEL TEAM EXPONE LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

LORENZO

EXPLICA EL AVANCE EL ESTADO DEL PRODUCTO Y LA PREVISIÓN DEL BACKLOG

HUGO

SE ENCARGA DE QUE LA REUNIÓN CUMPLA LAS NORMAS SCRUM ESTABLECIDAS

3 HORAS DE
DURACIÓN



UNHA CIDADE
ABRAZADA
POLO OCÉANO

Este é un proxecto
impulsado polo Concello
da Coruña:
www.coruna.gal

VISITA
A CORUÑA
2023

COMO CHEGAR:



 Ayuntamiento de A Coruña
Concello da Coruña



VEN COÑECER A CIDADE DE CRISTAL

Ven a visitar este recuncho do Atlántico, que marca o noso carácter, a nosa alma e a nosa gastronomía.

Berce de artistas e empresas que marcan tendencia, Coruña é a capital galega da moda e do deseño. Aquí atoparás pequenos comercios con pezas únicas (de moda, de artesanía...), estudos nos que se cociñan as próximas novidades ou grandes superficies para que teñas todo á man.

AMPLIA OFERTA TEMÁTICA

Se o que buscas é algo de desconexión, a cidade conta con máis de 13 kilómetros de paseo marítimo, e unha ampla variedade de parques, xardíns e contornas naturais que che resultarán moi terapéuticos.

Tamén podes coñecer a nosa historia e o noso presente nunha extensa variedade de museo e galerías, e déixate inspirar por esta cidade.

Non esquezas a túa cámara!

1 OS IMPRESCINDIBLES

Torre de Hércules, Cidade Vella, Praza de María Pita, Galerías da Mariña, Paseo Marítimo, Monte de San Pedro...

2 SABOREA A CORUÑA

Espectacular peixe e marisco fresco do Atlántico, tradición de tapeo, interminable ruta de bares, tascas e restaurantes...

3 ARTE, CULTURA E CIENCIA

Casa das Ciencias, Museo de Belas Artes, Casa Museo Picasso, DOMUS, MUNCYT, Aquarium Finisterrae...

... e moito máis!





Sprint 2 Review

REVISIÓN DEL BACKLOG



STAKEHOLDERS

PREGUNTAN SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS Y EL AVANCE DEL PRODUCTO



SARA

COMO PARTE DEL TEAM EXPONE LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



IVÁN

COMO PARTE DEL TEAM EXPONE LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



LORENZO

EXPLICA EL AVANCE EL ESTADO DEL PRODUCTO Y LA PREVISIÓN DEL BACKLOG



HUGO

SE ENCARGA DE QUE LA REUNIÓN CUMPLA LAS NORMAS SCRUM ESTABLECIDAS

HECHO


PRÓXIMAS ENTREGAS

Release	Épicas - Historias de usuario 02/10/2023 - 02/10/2024	Prioridad
1	Planteamiento del proyecto 02/10 - 06/10/2023	1
	Primeras reuniones	
	Creación de Product Backlog	
	Flyer Inicial - Sprint * 09/10 - 23/11/2023	2
	Estudio del presupuesto - logística	
	Elección temática - contenidos	
2	Diseño - Distribución de contenidos	
	Realización - Integración de contenidos	
	Temporada de Invierno 24/11 - 01/02/2024	3
	Planteamiento de la temporada	
	Campaña Navidad	
	Campaña post - Navidad	4
	Temporada de primavera 02/02 - 03/04/2024	
	Planteamiento de la temporada	
3	Campaña de Primavera - 1º	
	Campaña de Primavera - 2º	
	Temporada de verano 04/04 - 01/08/2024	5
	Planteamiento de la temporada	
	Campaña de Verano - 1º	
	Campaña de Verano - 2º	
4	Campaña de Verano - 3º	
	Campaña de Verano - 4º	
	Temporada de Otoño 02/04 - 24/09/2024	6
	Planteamiento de la temporada	
	Campaña de Otoño - 1º	
	Campaña de Otoño - 2º	
	Análisis - Objetivos 25/09 - 02/10/2024	7
	Recopilación de datos de interes	
	Visualización de datos - exposición	




Sprint Retro

PLAN DE MEJORA




SARA



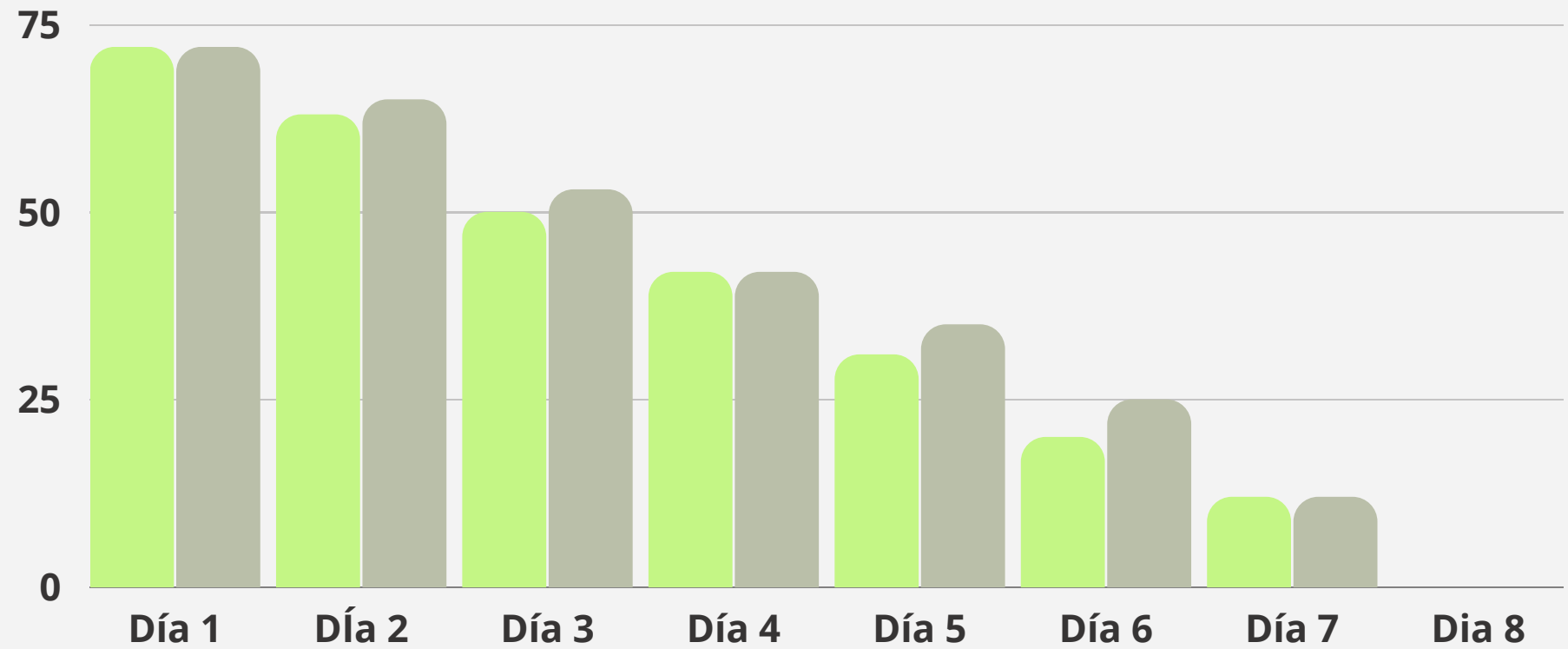
IVÁN



LORENZO



HUGO



A MANTENER	A MANTENER	ACCIONES
RITMO DE TRABAJO	REFINADO DE TAREAS	SE INCORPORAN VALIDACIONEN
CALIDAD	VALIDACIONES	SE CREA CANAL DE COMUNICACIÓN
SATISFACCIÓN DEL CLIENTE	COMUNICACIÓN DE ERRORES	
DESEMPEÑO SCRUM	COMUNICACIÓN ENTRE EL EQUIPO	

Fin del proyecto

