

Universidad ORT Uruguay
Facultad de Ingeniería

Obligatorio Ingeniería de Software Ágil 2

Entregado como requisito para la obtención del título de
Ingeniero en Sistemas

Milena dos Santos – 254813

Guzmán Dupont – 230263

Julieta Sarantes – 251105

Tutores: Alvaro Ortas, Carina Fontán

2023

Definición del proceso de ingeniería en el contexto Kanban

Con respecto a la entrega dos mantuvimos la utilización de un tablero Kanban para visualizar el flujo de trabajo de forma correcta, para lograr la correcta forma de trabajar que la metodología requiere.

Tablero Kanban

En esta parte de la entrega las tarjetas eran bugs que debíamos resolver, cada columna representa una etapa de nuestro proceso de desarrollo, desde la creación hasta la finalización. En todo momento podíamos saber en qué etapa del flujo estaba trabajando cada uno de los miembros del equipo, y como iban fluyendo las tarjetas a través de este. El equipo tenía una forma clara de ver el estado de cada uno de los bugs sin necesidad de estar consultando continuamente entre nosotros.

Métricas Kanban

Realizamos el correcto registro del esfuerzo de cada uno de los miembros del equipo para luego en la entrega que sea necesario el cálculo de métricas, poder hacerlo sin problemas.

Ceremonias Kanban

Tomando en cuenta las acciones a tomar que concluimos la retrospectiva pasada, las cuales eran las siguientes:



Decidimos que las Stand-up Meeting sean día por medio, de no más de 15 minutos para saber en lo que se está trabajando, lo que se hizo el día anterior y en que se va a trabajar el próximo día. A su vez, se consultaba a cada integrante del equipo si había algo que le impedía avanzar y en caso de que así fuese, se lo ayudaba a salir de la situación.

También, tuvimos la Review Meeting para revisar el trabajo realizado (bugs resueltos) con el Product Owner, lo cual también convertimos en una columna del tablero para que quedara registro de en qué etapa del proceso estábamos y, a su vez, confirmar con el PO si el bug podía pasar a la columna Done.

Como es de esperar, se mantuvo la Retrospective Meeting al final de la entrega para reflexionar sobre el trabajo realizado y planificar acciones de mejora.

Trunk Based Development

Utilizamos el mecanismo de versión de controles Trunk Based development como se explica en el documento: Creación y posterior mantenimiento del repositorio: [link](#).

Roles

Los roles definidos para esta entrega son los siguientes: (cada rol está asignado al integrante que le corresponde dicho rol):

- Scrum Master: Guzmán Dupont.
- Product Owner: Milena Dos Santos
- Developers y testers: todos

En base a los acuerdos llegados con el equipo sobre la metodología ágil KANBAN, hemos cambiado los roles correspondientes de cada integrante, el rol de Product Owner lo tendrá Milena dos Santos y el de Scrum Master lo tendrá Guzmán Dupont, manteniendo que todos seremos desarrolladores y testers, Milena, Guzmán y Julieta.