
Ejecución y Presentación de Proyectos de Software

Objetivo: establecer el trabajo del proyecto a través de la metodología SCRUM

1. Introducción

La implementación de una tienda deportiva se llevará a cabo utilizando la metodología ágil Scrum. Esta metodología permitirá un desarrollo iterativo e incremental, garantizando que se cumplan los requisitos del proyecto de manera eficiente y con alta calidad.

2. Roles de Equipo

Para la ejecución de este proyecto, se han definido los siguientes roles dentro del equipo Scrum:

- Scrum Master: Responsable de facilitar las reuniones, eliminar impedimentos y asegurar que el equipo sigue las prácticas Scrum.
- Product Owner: Responsable de definir la visión del producto, gestionar el Backlog del Producto y priorizar las tareas según el valor para el negocio.
- Developers: Equipo de desarrollo encargado de la implementación técnica de las funcionalidades de la tienda deportiva.

3. Sprint

El proyecto se dividirá en Sprints de una semana. Cada Sprint incluirá las siguientes ceremonias Scrum:

- ✓ Sprint Planning: Reunión para planificar el trabajo del Sprint, definiendo qué elementos del Backlog del Producto se completarán.
- ✓ Daily Scrum: Reuniones diarias de 15 minutos para sincronizar el trabajo del equipo y abordar cualquier impedimento.
- ✓ Sprint Review: Reunión al final del Sprint para presentar el trabajo completado y recibir feedback.
- ✓ Sprint Retrospective: Reunión para analizar el proceso del Sprint, identificar áreas de mejora y planificar acciones para el próximo Sprint.

4. Backlog del Producto

El Backlog del Producto se ha confeccionado con los siguientes elementos prioritarios:

1. Página de inicio:
 - Diseño visual y funcionalidad básica.
 - Secciones destacadas de productos.

2. Catálogo de productos:
 - Listado de productos con filtros de búsqueda.
 - Detalles del producto.
3. Carrito de compras:
 - Agregar y remover productos.
 - Visualización del total de la compra.
4. Proceso de pago:
 - Integración con métodos de pago.
 - Confirmación de compra.
5. Cuenta de usuario:
 - Registro e inicio de sesión.
 - Gestión de perfil y pedidos.
6. Soporte al cliente:
 - Chat en vivo.
 - Sistema de tickets.
7. Seguridad:
 - Protección de datos personales.
 - Seguridad en transacciones.

5. Ceremonias y Documentación del Proceso





BENEFICIOS:

- SATISFACCIÓN DE LOS CLIENTES
- REDUCCIÓN DE COSTES DEL PRODUCTO O SERVICIO
- EQUIPO MÁS PRODUCTIVO Y FELIZ
- AYUDAR A DESARROLLAR PROYECTOS COMPLEJOS

6. Conclusión

El primer Sprint ha permitido establecer una base sólida para la tienda deportiva. La metodología Scrum ha facilitado una comunicación clara y una gestión eficiente del proyecto. Se documentaron todos los eventos del Sprint con fotos y notas detalladas de cada reunión. Continuaremos con este enfoque para asegurar que el proyecto avance de manera ordenada y cumpla con los objetivos establecidos.