

UNIVERSIDAD DE BURGOS

Desarrollo de gestor de tareas con metodología
SCRUM



INTEGRANTES

- DAVID ADRIÁN MAGAÑA HERNÁNDEZ - PRESENTADOR
- JAIR ANDRÉ IBARRA CAMPA - GESTOR DE PROYECTO
- ANTONIO CÁRDENAS DUARTE - ???
- FRÁNCICO DEMARCO ESPARZA GARCÍA _ PROGRAMADOR DE FRONTEND
- RAÚL ROBERTO BATISTA PAVÍA - PROGRAMADOR DE BACKEND



CONTENIDO

- 1 Qué se ha construido (demo).
- 2 Cómo se ha trabajado con Scrum.
- 3 Cómo fue evolucionando el producto.
- 4 Qué dificultades han encontrado.
- 5 Qué mejorarían en un siguiente sprint





QUÉ SE HA CONSTRUIDO (DEMO)

Se ha desarrollado una aplicación web de gestión de tareas basada en la metodología Scrum.

La aplicación permite organizar el trabajo mediante un tablero Kanban, facilitando el seguimiento de las tareas a lo largo de los distintos sprints.

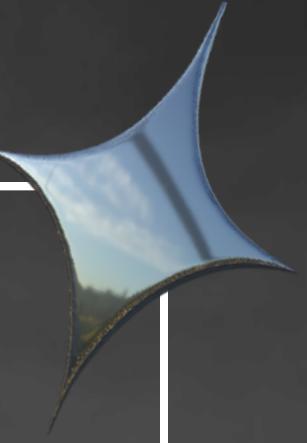
Su objetivo principal es apoyar la organización del equipo y la aplicación práctica de Scrum, más que la complejidad técnica del producto.



PRESENTACION M1



SCRUM



CÓMO SE HA TRABAJADO CON SCRUM

SCRUM



INNOVAR Y CREAR:

Queremos seguir reinventando a la juventud de hoy con diseños únicos.

SER SOSTENIBLES:

Cada prenda debe reflejar nuestro compromiso con el medio ambiente.

INSPIRAR Y CONECTAR:

Queremos que cada cliente se sienta parte de nuestra historia

PRESENTACION M2



EJEMPLO 1



EJEMPLO2



EJEMPLO3

CÓMO FUE EVOLUCIONANDO EL PRODUCTO

SCRUM



Cada diseño, cada material y cada prenda están pensados para expresar tu personalidad y dejar una huella positiva a lo largo del tiempo.

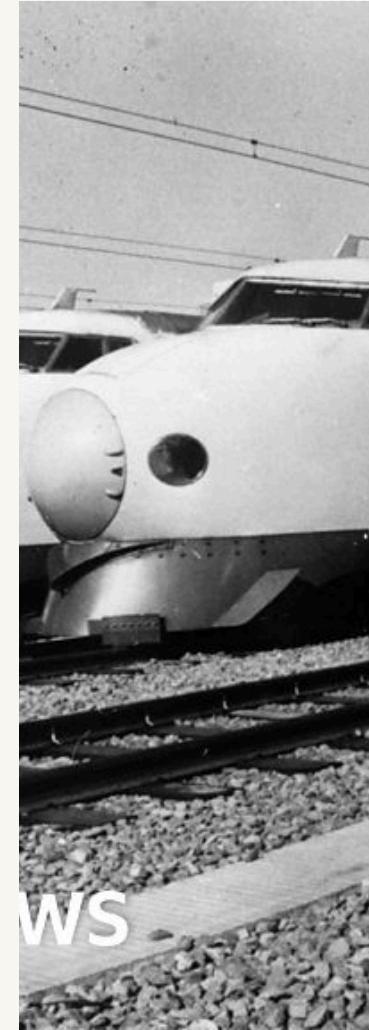
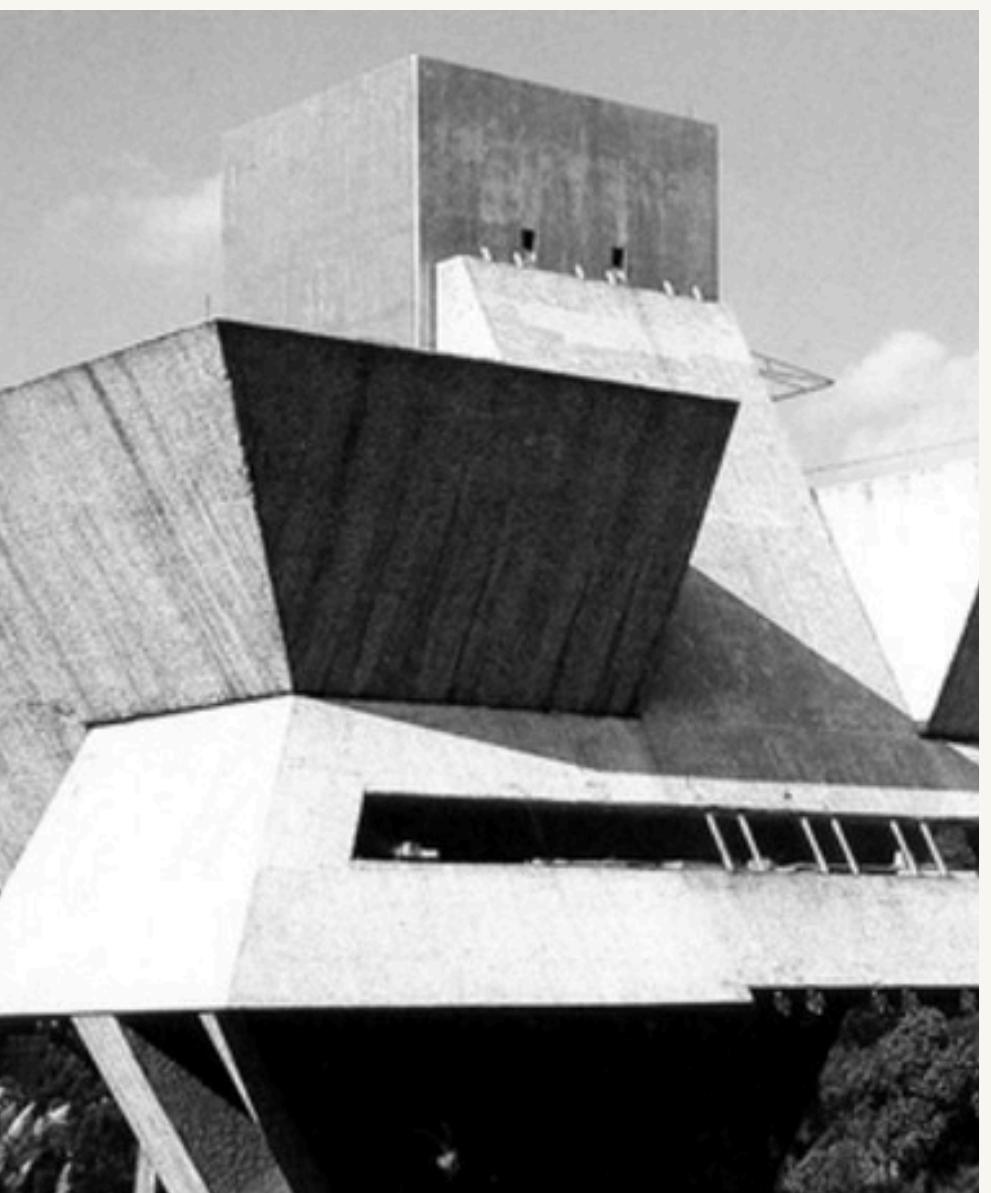
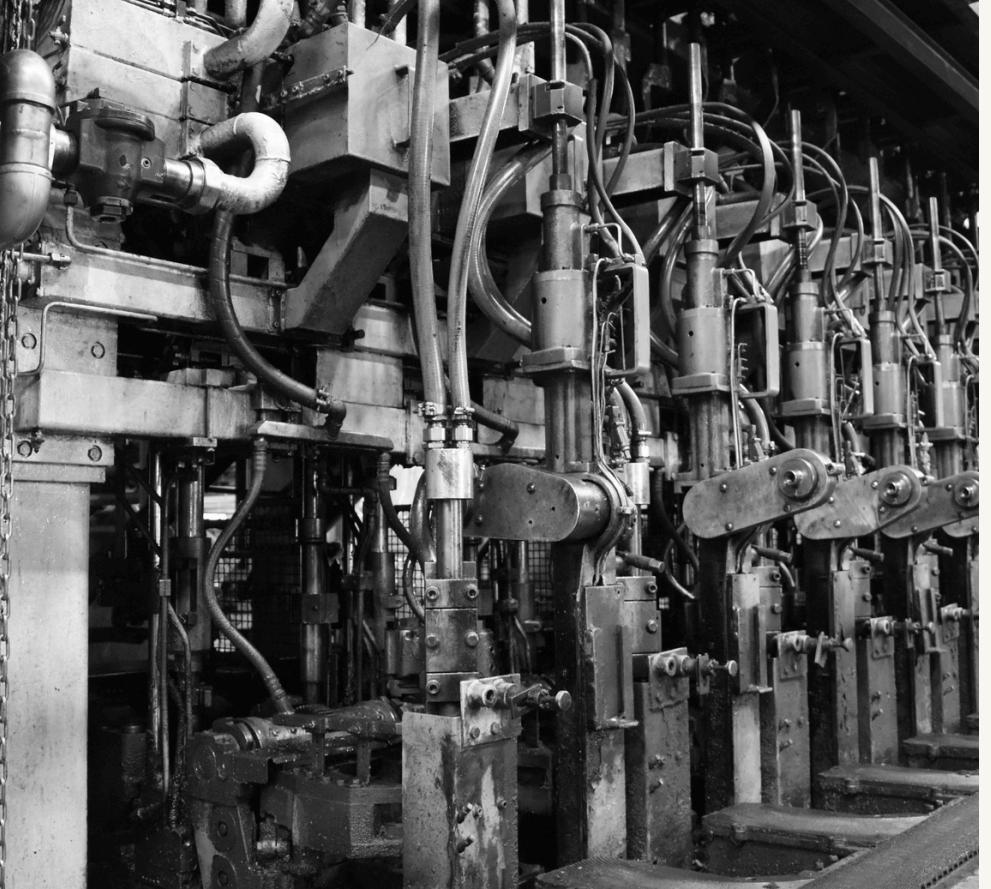
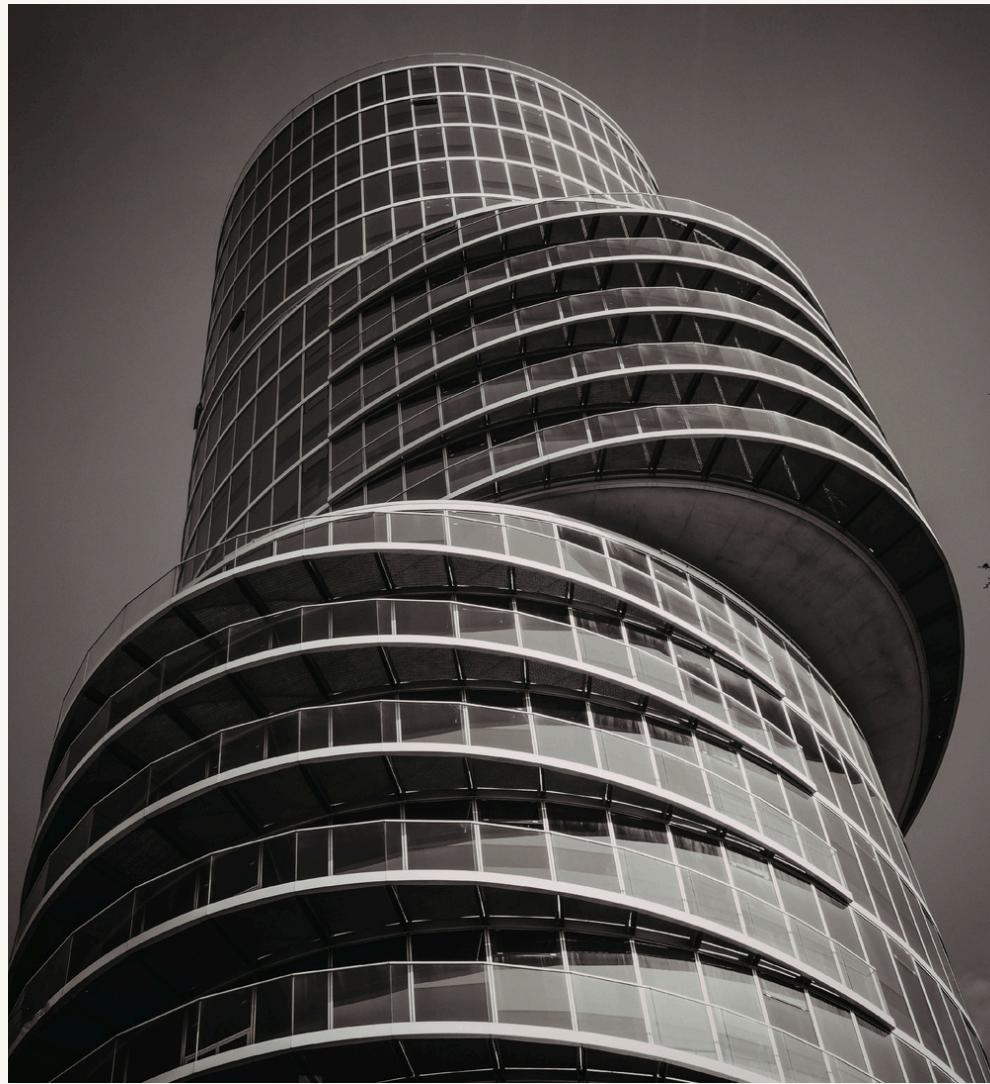
UNIVERSIDAD DE BURGOS



SCRUM



UNIVERSIDAD DE BURGOS





QUÉ DIFICULTADES HAN ENCONTRADO

Durante el desarrollo del proyecto nos encontramos con una descompensación en el ritmo de trabajo del equipo, ya que contábamos con dos programadores con un nivel técnico muy alto, lo que provocó un avance especialmente rápido en el desarrollo de la aplicación.

Este progreso acelerado hizo que el líder del proyecto tuviera que gestionar varias tareas en estado WIP al mismo tiempo, supervisando distintos frentes de trabajo de forma simultánea.

Por su parte, el responsable de diseño y presentaciones tuvo que adaptarse continuamente a los cambios rápidos del producto, ajustando el contenido visual y la comunicación conforme evolucionaba el desarrollo.

Finalmente, el ayudante del equipo se vio obligado a dividir su apoyo en varias tareas a la vez, lo que generó una mayor carga de trabajo y cierta saturación.

QUÉ MEJORARÍAN EN UN SIGUIENTE SPRINT

EN UN SIGUIENTE SPRINT MEJORARÍAMOS PRINCIPALMENTE LA PLANIFICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO, EQUILIBRANDO MEJOR LAS TAREAS ENTRE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO PARA EVITAR SOBRECARGAS Y DEMASIADOS ELEMENTOS EN WIP.

TAMBIÉN SE DEFINIRÍAN CON MAYOR CLARIDAD LAS PRIORIDADES Y LOS TIEMPOS DE ENTREGA, ADAPTANDO EL RITMO DEL DESARROLLO AL RESTO DE ÁREAS DEL PROYECTO, COMO DISEÑO Y DOCUMENTACIÓN. ADEMÁS, SE REFORZARÍA LA COMUNICACIÓN INTERNA EN LAS DAILY SCRUMS, PARA ANTICIPAR BLOQUEOS Y COORDINAR MEJOR LOS CAMBIOS RÁPIDOS EN EL PRODUCTO.

POR ÚLTIMO, SE BUSCARÍA LIMITAR EL TRABAJO SIMULTÁNEO Y CERRAR TAREAS ANTES DE INICIAR NUEVAS, APLICANDO DE FORMA MÁS ESTRICTA LOS PRINCIPIOS DE SCRUM Y KANBAN.

SCRUM



UNIVERSIDAD DE BURGOS

CONCLUSION