**GUÍA PARA DESARROLLAR EL TEXTO GUÍA**

PROGRAMA:

PROCESOS AGILES DE SOFTWARE

(Texto Guía)

DEPARTAMENTO OFERENTE:

INGENIERÍA

AUTOR(A):

JORGE ALEJANDRO AGUIRRE GUTIERREZ

FORMACIÓN:

ESPECIALIZACION DE INGENIERÍA DE SOFTWARE CON ÉNFASIS EN PRUEBAS

Manizales, 2024

**Tabla de Contenidos**

**UNIDAD 2: PRACTICA DE LA METODOLOGÍA SCRUM.**

* Conformación de equipos y roles.
* Creación de organización y proyecto con herramienta Jira o Azure Devops.
* Creación de épicas/caracteristicas e historias de usuario con herramienta Jira o Azure Devops.
* Practica de realización de Planning.
* Practica de realización de Daily.
* Practica de realización de Review.
* Practica de realización de Retrospective.

***Antes de iniciar el texto guía, por favor lea con atención estas recomendaciones generales para el escrito:***

*El texto guía es un escrito académico elaborado por el autor del curso y tiene como principal función “presentar de forma didáctica el conocimiento de las distintas disciplinas…Por su diseño, son textos mixtos que reúnen información textual con otra de tipo visual (uso de imágenes, gráficas, tablas, etc.). También contienen muchos tipos de ayudas didácticas, especialmente seleccionadas y diseñadas, con el propósito de favorecer el aprendizaje (Díaz & Hernández, 2010, p. 158), tales como: videos, simuladores, animaciones, cuestionarios de verificación de lectura, ejercicios interactivos (opción múltiple, falso y verdadero, emparejamiento, clasificar conceptos) o juegos interactivos de Educaplay (*[*Ver tipo de actividades*](https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/)*) con recursos multimedia (video, audio, imagen, texto)*

*Siguiendo a Díaz y Hernández (2010), los textos considerados accesibles se caracterizan por:*

* *Tienen un arreglo estructurado y sistemático de las ideas.*
* *Poseen un buen nivel de coherencia de las ideas expuestas*
* *Son concisos y contienen poca información distractora o irrelevante*
* *Toman en cuenta el conocimiento previo del lector*
* *Presentan al lector la estructura del texto de forma clara (con señalizaciones) para beneficiar su comprensión profunda*

*Por favor tenga en cuenta las siguientes recomendaciones:*

* *Utilizar Verdana tamaño 12, interlineado sencillo.*
* *Las fuentes consultadas para desarrollar el contenido no deben ser de más de cinco años de antigüedad. Si se requiere utilizar fuentes de más años, se debe justificar en las referencias al final de la unidad.*
* *Todas las gráficas, ilustraciones o figuras, deben estar enumeradas con la herramienta de Word REFERENCIAS: INSERTAR TÍTULO. Debe registrarse la FUENTE: Autor, fecha, o sitio web. Cuando la gráfica es de autoría del docente, se debe especificar al final del título de la gráfica: FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.*
* *En el desarrollo del contenido, cuando se trate de ideas fundamentadas en otros autores, se debe hacer la cita correspondiente. Del mismo modo diferenciar claramente las opiniones del docente autor del módulo.*
* *Las citas deben referenciarse con Normas VANCOUVER (PARA CIENCIAS DE LA SALUD) – APA (CIENCIAS SOCIALES E INGENIERÍAS)*

**TÍTULO DE LA UNIDAD:**

**TEORIA SOBRE METODOLOGIAS AGILES**

**INTRODUCCIÓN A LA UNIDAD**

**Indicador de desempeño**

Al finalizar el estudio de esta unidad y desarrollar las actividades propuestas, el estudiante deberá estar en capacidad de: Conocer la implementación del SCRUM dentro de un equipo de desarrollo y la participación efectiva en cada uno de sus eventos.

**-----------**

**Desarrollar cada uno de los temas propuestos**

***INDICACIONES:***

*Presentación del contenido utilizando estrategias que cumplan con las siguientes funciones:*

* *Detección de la información principal;*
* *Conceptualización de contenidos;*
* *Delimitación de la organización, estructura interna e interrelaciones entre dichos contenidos;*
* *y mantenimiento de la atención y motivación.*

*A lo largo del escrito haga uso de estrategias tales como: ilustraciones, esquemas, gráficas o resúmenes (al iniciar la unidad, al finalizar la unidad, o al finalizar un tema), preguntas intercaladas, analogías, pistas tipográficas (resaltar ideas centrales, conceptos, mapas conceptuales), ejemplificaciones para aclarar conceptos o mostrar aplicaciones, ejercicios.*

*Utilice recursos multimedia como material complementario: audios, videos, animaciones, simuladores, imágenes, entre otros.*

*Recuerde hacer las citas correspondientes con normas VANCOUVER O APA.*

*Recuerde proponer ejercicios interactivos a lo largo del texto para reforzar conocimientos o de verificación de comprensión de la lectura.*

*Recuerde titular y enumerar cada figura, tabla, imagen, gráfica, ilustración y registrar la fuente. Especificar cuando se trate de una gráfica de su propia autoría.*

**TEMA 1: CONFORMACION DE EQUIPOS Y ROLES**

Según la cantidad de estudiantes se hará la actividad de conformación de un equipo de desarrollo bajo la metodología ágil del SCRUM, donde cada estudiante asumirá un rol de la siguiente forma:

* Rol de Scrum Master.
* Rol de Product Owner
* Rol de Líder Técnico.
* Rol de desarrollador.
* Rol de desarrollador de pruebas.

Cada estudiante deberá apropiarse de las funciones de cada rol según la temática vista en la anterior unidad.

**TEMA 2: CREACION DE ORGANIZACIÓN Y PROYECTO CON HERRAMIENTA DEVOPS.**

Cada equipo de trabajo podrá acceder a la plataforma Devops (Jira o Azure) para hacer la creación de la organización, del proyecto y de las épicas según siguiente paso a paso:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Se accede a la plataforma de azure devops a través del siguiente link: y se procede según la imagen |  |
| 1. Siga los pasos según la imagen |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**TEMA 3: CREACION DE EPICAS/CARACTERISTICAS E HISTORIAS DE USUARIO CON PLATAFORMA JIRA O AZURE DEVOPS.**

Posterior a la realizacion del BrainStorming el estudiante deberá definir las épicas del proyecto según los objetivos de desarrollo que se quieran construir.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |
| 4. |  |
| 5. |  |
| 6. |  |
| 7. |  |

**TEMA 4: PRACTICA DE REALIZACION DE PLANNING.**

Con base al pre proyecto y a la realización de un BrainStorming con los StakeHolders, Los estudiantes al tener los roles definidos dentro del equipo según el esquema de SCRUM realizarán el Planning en donde harán la creación de cada historia de usuario y con la respectiva asignación a un desarrollador, como también se validará una descripción adecuada, los criterios de aceptación, y la estimación de esfuerzo; finalmente la persona asignada creara las respectivas tareas en la historia de usuario para cumplir con la misma.

**TEMA 5: PRACTICA DE REALIZACION DE DAILY.**

De acuerdo con el trabajo que vayan realizando los estudiantes con las historias de usuario asignadas, harán una reunión de Daily cada día para ir evaluando los avances además de que actualizaran progresivamente los criterios de aceptación y las tareas de las historias de usuario.

**TEMA 6: PRACTICA DE REALIZACION DE REVIEW.**

Al finalizar los días de sprint, se realizará la Review para validar el progreso de las historias de usuario y la demostración del trabajo realizado en el pre proyecto, además del cumplimiento de cada criterio de aceptación de las diferentes historias de usuario.

**TEMA 7: PRACTICA DE REALIZACION DE RETROSPECTIVE.**

En ultima instancia se realizara la Retrospective donde básicamente se harán las reflexiones sobre el trabajo hecho durante el sprint y se establecerá las ideas para la mejora continua del proyecto.

**CIERRE DE LA UNIDAD**

***INDICACIONES:***

*Una vez terminado el desarrollo del contenido, procure formar una visión sintética, integradora e incluso crítica de la unidad, a través de estrategias como: resumen, mapa conceptual, preguntas o conclusiones generales de los temas presentados en el escrito.*

*Proponga material o lecturas complementarias si lo considera necesario.*

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

***INDICACIONES:***

*Registre la documentación (NORMAS APA O VANCOUVER) consultada para desarrollar el contenido.*

*Utilice bibliografía con una antigüedad no superior a los cinco años.*