



PRÁCTICO N° 4 - SCM

Cátedra de Ingeniería de Software

Grupo N°4

Integrantes:

- | | |
|-------------------------------|-------|
| • Brito, Carolina | 73545 |
| • Caparroz, Ezequiel Mauricio | 54346 |
| • Dagotto, Florencia Agustina | 79378 |
| • Donalisio, Juan Pablo | 79420 |
| • Hadad, Agustín | 79098 |
| • Konicoff, Sebastián | 67335 |
| • Velez, Matías | 69584 |
| • Zago, Agustín | 80216 |

Docentes:

- Crespo, María Mickaela
- Robles, Joaquín Leonel
- Covaro, Laura Inés

Curso: 4K4

Fecha de entrega: 20/04/2021

PRÁCTICO 7 - SCRUM – Roles y Ciclo de Vida (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	Por medio de las dinámicas propuestas por los docentes internalizar los conceptos del framework SCRUM.
Objetivo:	Profundizar el conocimiento del grupo de estudiantes en los conceptos, prácticas y lineamientos definidos en el framework SCRUM.
Propósito:	Familiarizarse con la forma gestionar el trabajo de un equipo, utilizando el framework de Scrum, empleando para ello dinámicas colaborativas.
Entradas:	<p>Guía Oficial de Scrum 2020</p> <p>Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase.</p> <ul style="list-style-type: none">• Materiales necesarios, que deberán ser provistos por los estudiantes:
Salida:	<p>Cada equipo de estudiantes con conocimientos esclarecidos relacionados a lo que propone SCRUM.</p> <p>La dinámica de los juegos facilitará el debate sobre los resultados obtenidos y sobre la posición que tiene cada uno respecto a estos temas.</p>
Instrucciones:	El docente asumirá el rol de instructor para moderar la ejecución de cada dinámica.

Product Owner	Scrum Master	Developers	Foco	Compromiso	Coraje	Respeto	Franqueza
Priorizar el Product Backlog	Colaborar con el equipo para que logre su máximo potencial	Implementar los descubrimientos resultantes de las Retrospectivas	Hacer pocas cosas a la vez	Estar dispuesto a fijar metas reales y cumplirlas	No tener miedo para resolver problemas.	Aceptar a las diferentes personas que conforman un equipo. Cada uno tiene sus propios antecedentes y experiencias	Ser abierto en el trabajo, el progreso, el aprendizaje, y los problemas
Trabajar cerca de los Stakeholders	Proteger al equipo de las distracciones y colaborar para que logren el objetivo de cada Sprint	Decidir qué herramientas y técnicas se usarán, y qué personas trabajarán en cada tarea	Crear un ritmo de trabajo sincronizado y constante a medida que el proyecto avanza.	Estar presente en las reuniones	Confiar en el proceso de Scrum para guiar el trabajo a cumplir para satisfacer los requerimientos del producto.		Compartir el conocimiento. Ser interdisciplinario.
Tomar decisiones sobre lo que hará el producto	Remover impedimentos, conflictos y facilitar las reuniones	Tener autoridad sobre cómo se hace el trabajo	Tener claras las categorías de responsabilidades (roles) y objetivos para cada categoría de responsabilidad.				

Developers	Scrum Master	Product Owner
<ul style="list-style-type: none">• Asistir a la Sprint Retrospective• Asistir a la Sprint Review• Asistir a la Sprint Planning• Asistir a la Daily Meeting• Asistir Refinamiento del Backlog (Grooming)• Hacer seguimiento de progreso del Sprint• Mejorar el proceso• Construir• Integrar el Software• Probar• Desplegar (Instalar)• Diseñar• Asegurar calidad adhiriéndose a una definición de hecho.• Resolver Impedimentos técnicos• Mejorar prácticas técnicas	<ul style="list-style-type: none">• Asistir a la Sprint Retrospective• Asistir a la Sprint Planning• Asegurar que se siguen las reglas SCRUM• Resolver Impedimentos organizacionales• Dar coaching al equipo• Hacer seguimiento de progreso del Sprint• Mejorar el proceso• Facilitar eventos SCRUM• Hablar con los involucrados• Asistir a la Sprint Review• Asistir a la Daily meeting	<ul style="list-style-type: none">• Asistir Refinamiento del Backlog (Grooming)• Probar• Priorizar el Product Backlog• Hacer el Product Backlog visible para todos• Hacer seguimiento de progreso del Release• Crear Ítems del Product Backlog• Asistir a la Sprint Review• Asistir a la Sprint Planning• Comunicar explícitamente el Objetivo del Producto• Hablar con los involucrados

No se usaron

