



# SCRUM es una metodología para la programación de aplicaciones móviles y Web

La metodología Scrum es una manera de trabajo en equipo en el que se busca obtener resultados funcionales de manera efectiva para proyectos de programación Web o de aplicaciones móviles.

## **SCRUM para la programación de aplicaciones móviles y Web**

Este método ágil de trabajo es una manera de realizar proyectos complejos que inicialmente fue creado para el desarrollo de programación pero funciona con cualquier otro tipo de proyecto.

Dentro de la simpleza, este framework nos permite llevar a cabo proyectos complejos y dividirlos/escalarlos en módulos o cajas negras más simples que completen el producto final.

Explicaremos algunos conceptos de Scrum:

### **Propietario del producto**

El cliente tiene una idea inicial, este tiene una serie de ideas que junto al equipo de desarrollo de Imaginanet, creará una lista de objetivos, product backlog. Durante el desarrollo, el cliente valorará el resultado de cada módulo parcial pudiendo realizar modificaciones para el siguiente módulo que no afecten a las premisas básicas iniciales.

### **Director de proyecto o Scrum Master**

Estará en contacto directo con el cliente realizando el análisis de requisitos priorizados y coordinando, asignando las tareas y supervisando el trabajo de cada desarrollador.

### **Equipo de desarrollo**

El personal de Imaginanet se repartirá el trabajo según coordine el Scrum Master, cada uno encargándose de las tareas específicas de las que sean necesarios el proyecto:

- Diseño web
- Maquetación
- Programación web
- Programación de aplicaciones móviles Android, iPhone.

La comunicación entre el equipo de desarrollo y el Scrum Master será total mediante el daily scrum, que se explicará más adelante.

### **Sprint o iteración**

El Scrum Master abstraerá de la lista de objetivos una serie de módulos y marcará una

serie de tareas a hacer al equipo para completar una entrega parcial. Este sprint durará un tiempo determinado en función de la complejidad del proyecto, normalmente 7, 15 ó 30 días.

Al final del sprint, el objetivo final es crear una entrega parcial o total del producto que pueda ser vista por el cliente final. Si la entrega es parcial, se preparará otra iteración con unos nuevos objetivos a terminar.

La parte final del sprint es revisar el progreso hecho y si se ha realizado en la dirección correcta para que en próximas iteraciones sea óptimo el trabajo hecho.

Con cada sprint se presentará al cliente el trabajo realizado en forma de demostración. En esta demostración se podrá visualizar todo el trabajo hecho en conjunto pudiendo pedir nuevas adaptaciones a sus necesidades permitiendo al Scrum Master realizar una replanificación del proyecto.

Tras la demostración, se realizará una autocrítica dentro del equipo valorando globamente el sprint para mejorar en próximos sprints o proyectos.

## **Scrum diario**

Cada día, se realizará un daily scrum entre el equipo y el Scrum Master que hará un repaso del estado actual del sprint, dificultades que presenta el proyecto y como afrontarlas de la mejor manera.

Los objetivos de esta reunión son:

- Progreso realizado desde la última reunión
- Sincronizar tareas con dependencias entre ellas
- Planificar las prioridades de las siguientes tareas a realizar del product backlog
- Preparar futuras complicaciones que puedan suceder