

INGENIERÍA DE SOFTWARE

Trabajo Práctico N° 7

SCRUM - Roles y Ciclo de Vida

DOCENTES:

- Covaro, Laura Ines (Adjunto)
- Robles, Joaquin Leonel (JTP) (Responsable)
- Crespo, María Mickaela (Ayudante 1ra)

ALUMNOS:

- Marcelo Salaberri - 57659
- Fabricio Julián Alanie - 80505
- Joaquín Antonio Battig Chavez - 76056
- Juan Ignacio Pagés - 78314
- Alen Yair Abad - 78895
- Damián Arnaldo Fernandez - 71693
- Martin Lerda Venchiarutti - 71655
- Mauro Lozada Fonseca - 71656

CURSO: 4K4

AÑO: 2021

Dinámica N°1

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

Dinámica N°2

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

Dinámica N°3

