

MIGUEL ANGEL ORTEGA
HERNANDEZ

ACADEMIA XIDERAL

**EXAMEN
TERCERA
SEMANA**

- 
- 01 ¿COMO IMPLEMENTAR SCRUM?**
 - 05 SPRING BATCH**

1

ELEGIR AL PRODUCT OWNER

El Product Owner debe conocer lo que el equipo puede y no puede hacer para poder traducir los requerimientos del cliente en productos que aporten valor.

Es el encargado de la toma de decisiones y debe elegir hacia que camino se dirigirá el proyecto, tener buena comunicación con el equipo y explicar que se debe hacer y por qué se debe hacer, además de priorizar el valor que tendrá el producto finalizado.



2

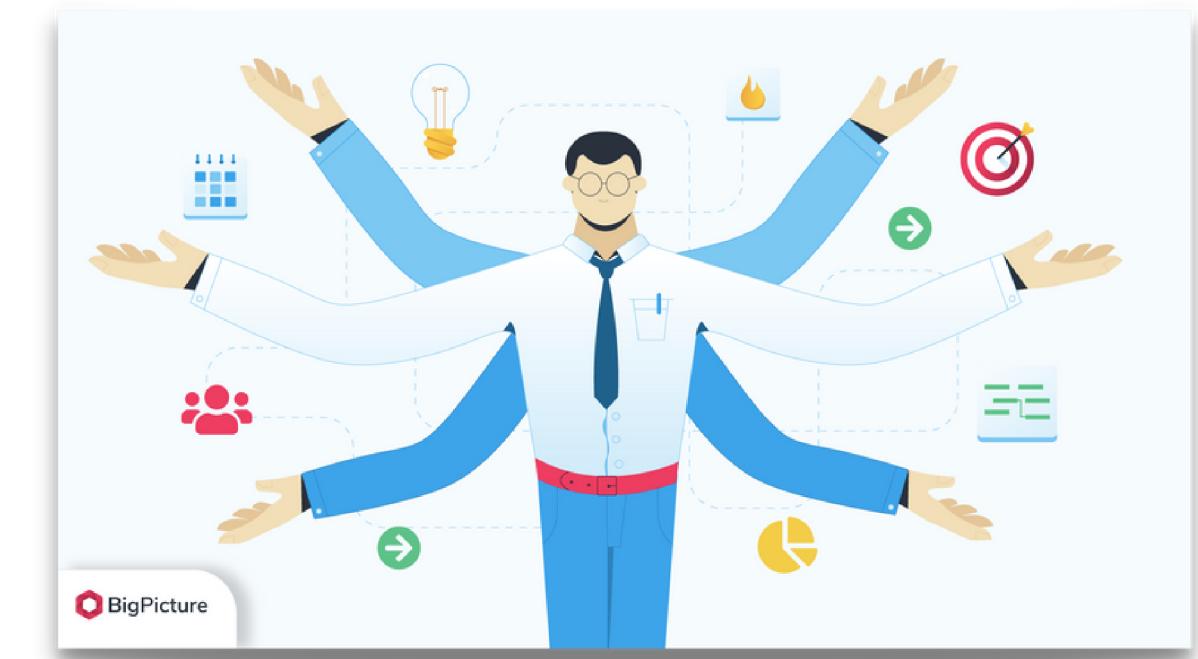
SELECCIONA UN EQUIPO

El equipo, será el encargado de realizar las tareas programadas y hacer que los objetivos se cumplan, deben tener la capacidad de autogestionarse y tomar sus propias decisiones, deben tener la capacidad de ir más allá del simple hecho de realizar las tareas que se les encomiendan, además trabajarán en conjunto para el logro de los resultados grupales y no solo por sus intereses individuales.

3

ELEGIR UN SCRUM MASTER

El SCRUM MASTER es el encargado de guiar al equipo a través de todas las prácticas de la metodología SCRUM, elimina los impedimentos que pueda tener el equipo y asegura que todo el equipo esté siguiendo los pasos de SCRUM. Asegura que se estén cumpliendo las tareas diarias y ayuda a que exista una buena integración en todo el equipo.

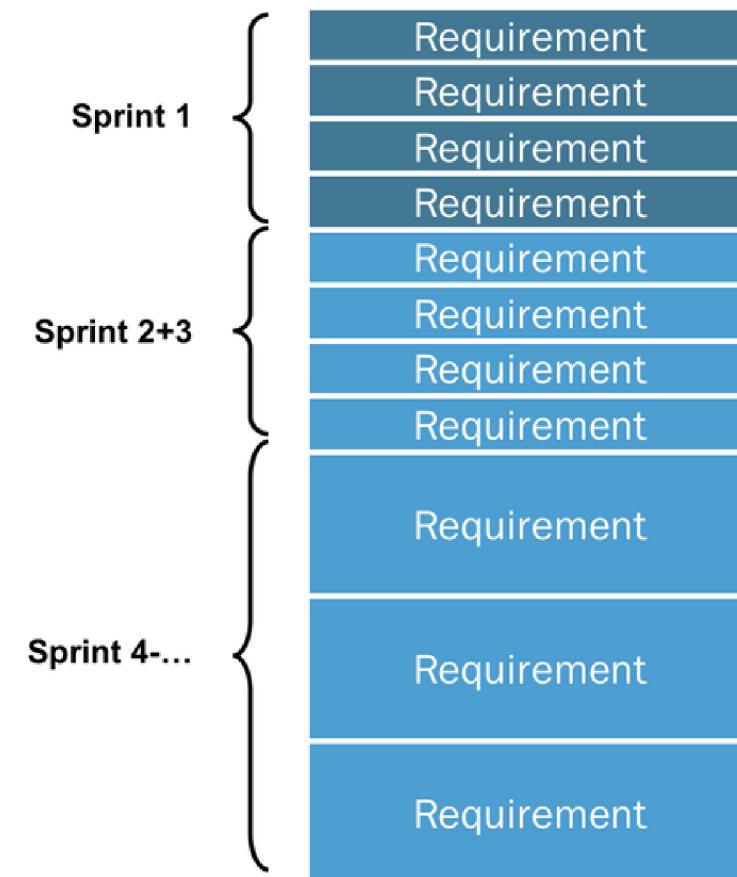


4

CREA Y PRIORIZA UNA BITACORA DEL PRODUTO

Se debe elaborar una lista con todas las actividades que se tienen que realizar teniendo en cuenta el producto que se quiere tener al final.

Se trata de escribir en una lista todas las características que el producto final podría tener y a partir de ahí, elegir las actividades que se pueden realizar con mayor facilidad y que puedan aportar mayor valor al cliente.



5

AFINA Y ESTIMA LA BITACORA DEL PRODUCTO

Una vez que se tiene la lista de todas las actividades se debe de realizar un análisis del tiempo y esfuerzo que tomará realizar todas las actividades, el equipo a cargo del proyecto deberá realizar la estimación de tiempo, dinero.y esfuerzo que tomará realizar las actividades y se tomará una decisión en conjunto aceptando las estimaciones proporcionadas.

6

PLANEACIÓN DEL SPRINT

Cada sprint dentro de SCRUM debe planearse anticipadamente en una reunión en la que estarán presentes todos los miembros del equipo, en esta reunión se deberán decidir que actividades se pueden realizar en este sprint y si es posible que pueda terminarse al finalizar el sprint, al finalizar se deberá realizar un análisis de la velocidad del equipo y esto influirá en la decisión de las actividades que se realizarán en el siguiente sprint.



7

VUELVE VISIBLE EL TRABAJO

Todas las actividades que son realizadas a través de los diversos sprints deberán ser mostradas, así los miembros del equipo podrán observar las actividades que ya se han finalizado y las que faltan por finalizar, de esta manera también se puede saber en todo momento que actividades se están realizando y quienes las están realizando.



9

REVISIÓN DEL SPRINT

En esta reunión todo el equipo se reúne y muestra todo lo que hizo en el sprint, en esta reunión solo pueden presentarse todas las actividades que son catalogadas como terminadas, en esta reunión es importante revisar las actividades en las que se tuvieron dificultades y de que manera fueron enfrentadas para evitar tener nuevos problemas con futuros sprints.

8

PARADA DIARIA

Cada día se realizará una reunión de alrededor de unos quince minutos en los que el Scrum Master formulará algunas preguntas como: ¿Qué hiciste ayer para ayudar al equipo a finalizar este sprint?, ¿Qué harás hoy para ayudar al equipo a terminar este sprint? y ¿Qué obstruye el avance del equipo?. Gracias a esta reunión el equipo entero sabe en qué situación y hacia dónde se dirige el sprint.





10

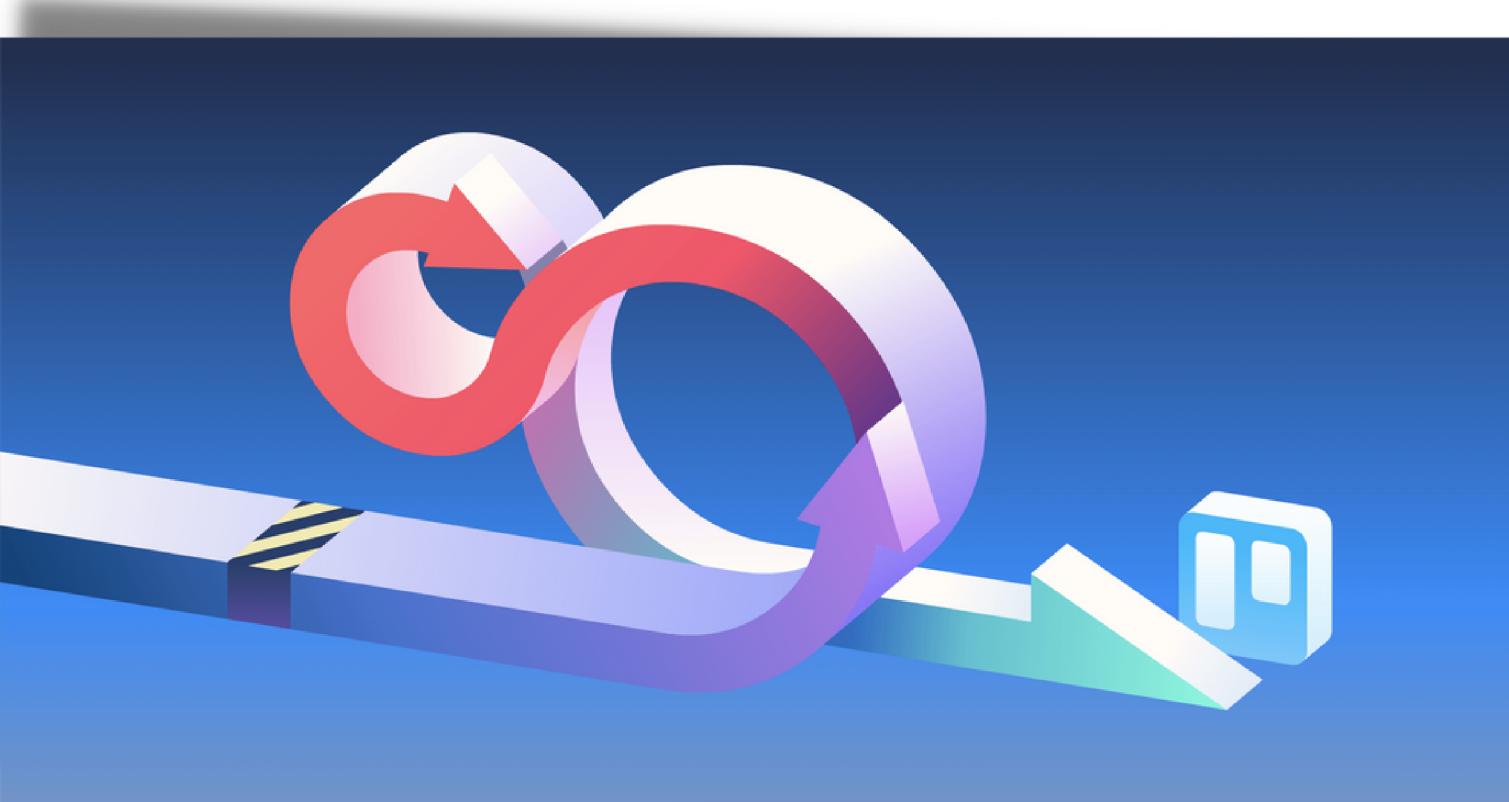
RETROSPECTIVA DEL SPRINT

Una vez que se han mostrado las actividades catalogadas como terminadas, se realiza una reflexión sobre lo que salió bien, lo que pudo haber salido mejor y lo que se puede hacer en el siguiente sprint, es crucial que como equipo, los integrantes asuman la responsabilidad de su proceso y resultados y de esta manera poder buscar soluciones como equipo, no basta con encontrar los problemas, si no más bien, llegar a las soluciones.

11

COMIENZA DE INMEDIATO EL CICLO DEL SIGUIENTE SPRINT

Es de vital importancia iniciar lo antes posible el siguiente sprint, tomando en cuenta las dificultades del sprint anterior e implementando mejoras que contribuyan a que el equipo pueda alcanzar sus objetivos.



¿QUÉ SON LOS PROCESOS BATCH?

Los procesos Batch son programas que son utilizados para la gestión y el procesamiento de grandes cantidades de información, se utilizan para el procesamiento por lotes, por lo que son de mucha utilidad cuando se procesan grandes cantidades de datos diariamente.

Estos procesos normalmente son automatizados, aunque también pueden realizarse manualmente.

¿QUÉ ES SPRING BATCH?

Spring Batch es un modulo de Spring Framework totalmente enfocado en el desarrollo de procesos Batch.

Proporciona una gran cantidad de componentes que pretenden dar soporte a las diferentes necesidades que pueden surgir cuando se desarrollan aplicaciones para el procesamiento de datos con Batch.

COMPONENTES DE SPRING BATCH

Job Repository

Es el encargado de la persistencia de los datos, cuantos y que procesos se encuentran en curso y el estado de las ejecuciones.

Job Launcher

Es el componente encargado de lanzar los procesos suministrando los parámetros de entrada solicitados por cada uno de los procesos.

Job

Es la representación de un proceso, este proceso puede tener uno o más pasos.

Step

Este componente es un elemento independiente dentro de un job y representa cada una de las etapas de las que esta compuesto un job.

ItemReader

Es el responsable de leer los datos de una fuente de datos como puede ser una base de datos, un fichero, etc.

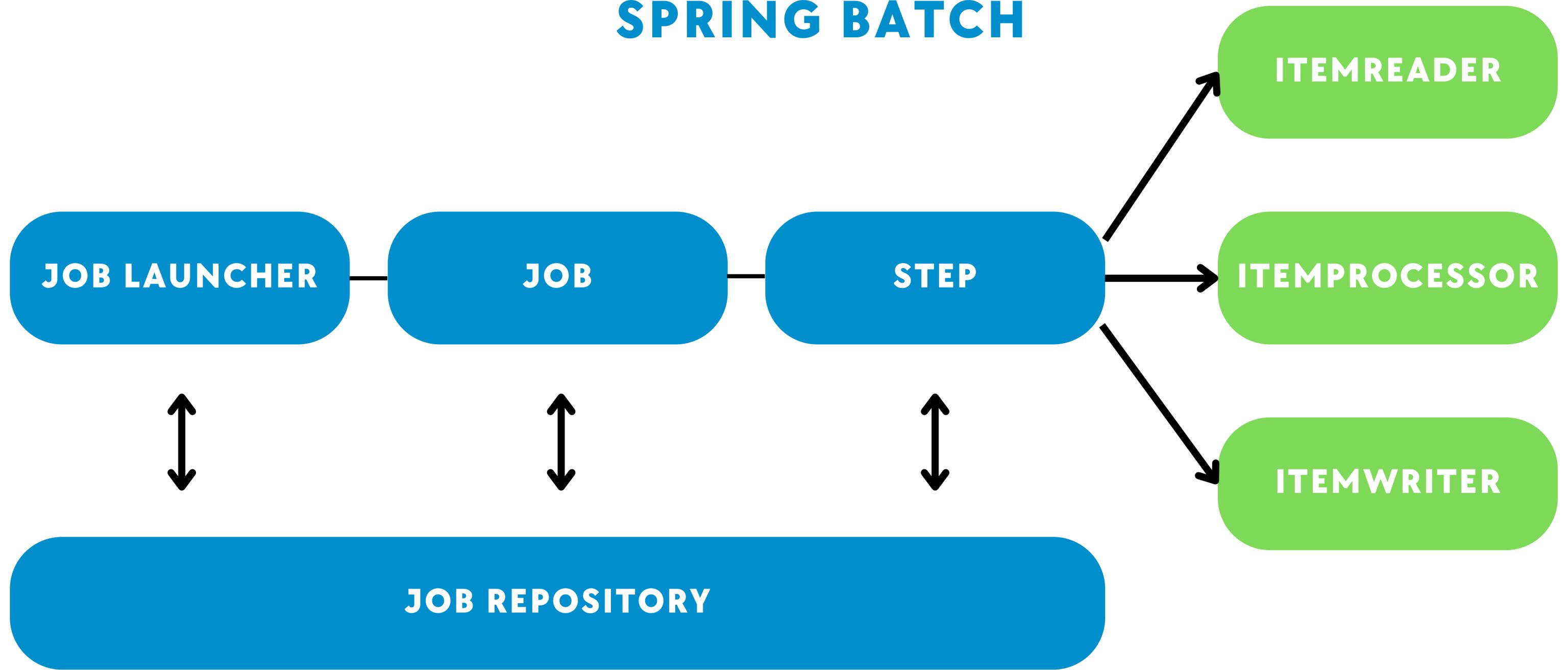
ItemProcessor

Es el encargado de procesar la información obtenida con la lógica del job que se quiera implementar.

ItemWriter

Es el responsable de guardar la información que haya sido leída por el ItemReader o procesada por el Itemprocessor

COMPONENTES DE SPRING BATCH



¿QUÉ PROBLEMAS RESUELVE?

Los procesos batch son útiles para realizar los procesos lo más rápido posible, además de eliminar errores que pueden ser cometidos por los humanos.

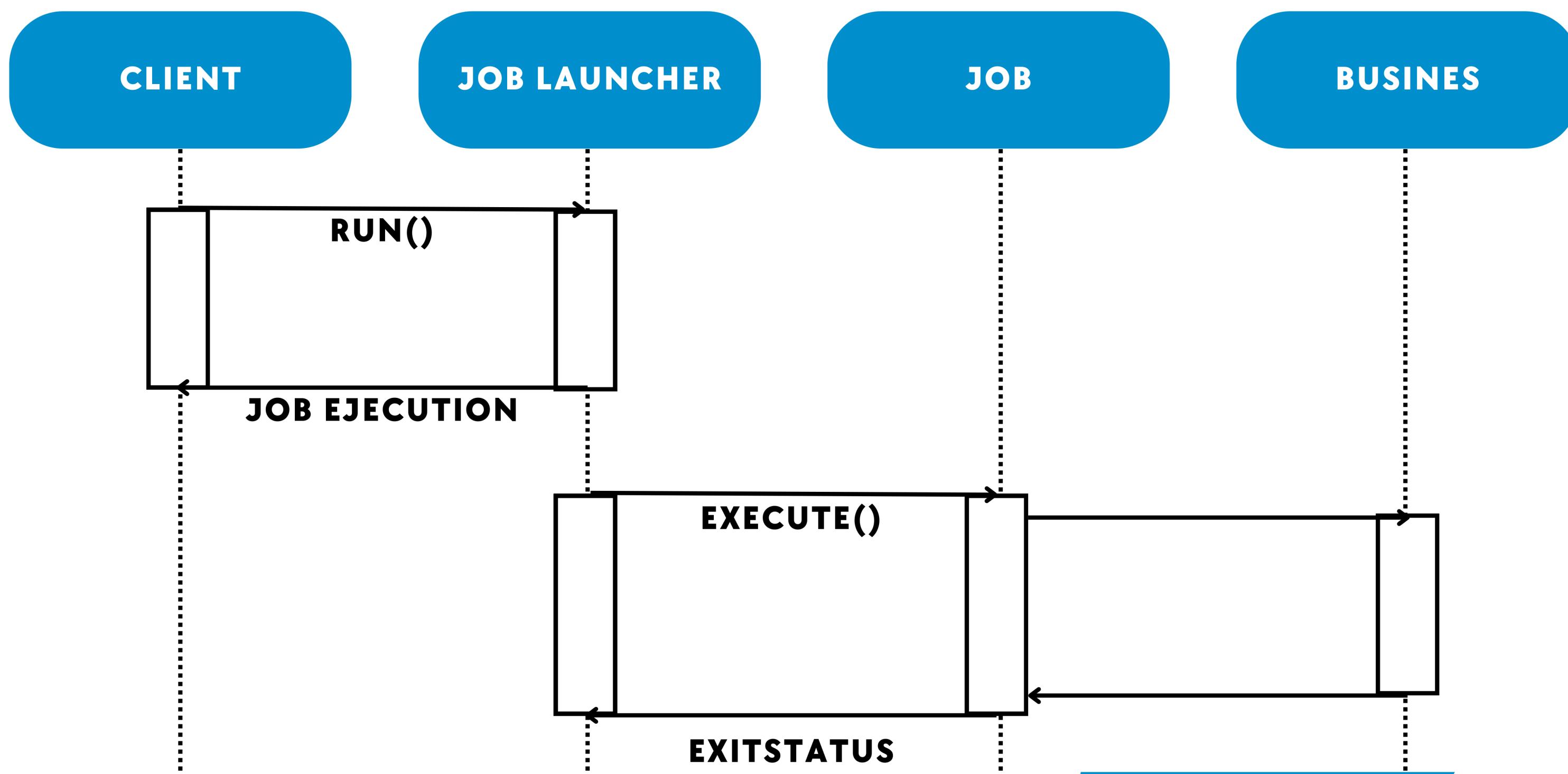
Reduce costes al optimizar los procesos que se realizan diariamente y aporta flexibilidad al momento de implementar cambios o mejoras.

¿EN QUÉ ESCENARIOS SON ÚTILES LOS PROCESOS BATCH

Los procesos batch son utilizados para trabajar con grandes volúmenes de datos, generalmente programados con la intención de tener la menor intervención humana posible.

Existen procesos que son realizados de forma periódica, además de realizarse de forma secuencial, por ejemplo para obtener extractos bancarios o para enviar correos electrónicos a gran escala.

EJECUCIÓN ASÍNCRONA DE SPRING BATCH



ALTERNATIVAS A SPRING BATCH

APACHE HADOOP

Es un framework de código abierto que permite el almacenamiento distribuido y el procesamiento de grandes conjuntos de datos en base a un hardware comercial.

APACHE KAFKA

Es una plataforma distribuida para la transmisión de datos que permite no solo publicar, almacenar y procesar flujos de eventos de forma inmediata, sino también suscribirse a ellos. Está diseñada para administrar los flujos de datos de varias fuentes y enviarlos a distintos usuarios.

AWS BATCH

AWS Batch permite a los desarrolladores, científicos e ingenieros ejecutar de manera eficiente cientos de miles de trabajos de computación por lotes mientras optimiza los recursos de computación, para que pueda concentrarse en analizar los resultados y resolver problemas.