

## Actividad | #3 | Nombre de la

actividad:

**Marco de Trabajo Scrum**

**Nombre del curso**

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Eduardo Israel Castillo García

ALUMNO: Mónica Lázaro Méndez

FECHA: 16/11/2025



---

# ÍNDICE

---

- Introducción
- Descripción
- Justificación
- Desarrollo:
  - ❖ marco de trabajo Scrum:
  - ❖ Listado de actividades y definición de cada Scrum
  - ❖ Calendario o Diagrama de Gantt o Asignación de responsables
  - ❖ Evidencia de informes
  - ❖ Manejo de estatus (en proceso, hecho o por hacer)
- Conclusión
- Referencias

---

# INTRODUCCIÓN

---

*El desarrollo y diseño del sistema en entorno actual requieren una metodología ágil y adaptable que permita responder eficientemente a los constantes cambios y a las necesidades en evolución del cliente. El marco de trabajo scrum emerge como la estructura de gestión y de proyectos más popular. Scrum no es proceso o una técnica completa, sino un marco que provee una serie de reglas, roles, artefactos y eventos diseñados para mejorar la productividad, la colaboración y la calidad de entregas en tornos complejos.*

*Su enfoque se basa en el control del proceso empírico, sustentado en tres pilares fundamentales: transparencia, inspección, y adaptación. La transparencia asegura que todos los aspectos del trabajo sean visibles para el equipo y los interesados. La inspección implica revisar periódicamente los artefactos y el proceso hacia el objetivo. La adaptación permite ajustar continuamente el proceso en función de la retroalimentación obtenida.*

*Organiza el trabajo en ciclos cortos e interactivos llamados Sprins, que suelen durar de dos a tres semanas. Al finalizar se debe entregar un incremento del producto que sea potencialmente utilizable y que añada valor.*

---

# DESCRIPCIÓN

---

*Es un método empírico, e incremental diseñado para desarrollar y entregar productos de valor en entornos complejos.*

*El proceso comienza con el product owner, quien es el responsable de maximizar el valor del producto y del trabajo del dev team. Se define la visión del producto y la plasma en historias de usuario, que se priorizan en la lista maestra y dinámica de todo el trabajo por hacer.*

*El ciclo central de scrum es el sprint es el cual se crea un incremento de producto potencialmente entregable de producto potencialmente y de valor. Se realiza el trabajo de manera organizada y actúa como líder de servicio, eliminando impedimentos y asegurando que el equipo se adhiera a las reglas y valores.*

*Al finalizar se lleva a cabo el sprint review, donde dev team presenta un incremento de producto, lo que permite al equipo inspeccionar el proceso y adaptar su forma de trabajar para mejorar continuamente.*

# JUSTIFICACIÓN

El proceso scrum es un marco de trabajo ágil diseñado para gestionar y desarrollar productos de manera iterativa e incremental. Su estructura permite adaptarse a los cambios y entregar valor de forma continua. Define la división del producto y prioriza las necesidades del cliente, facilita el proceso, eliminando obstáculos y asegurando que el equipo siga los principios scrum, responsables de construir el producto, colaborando estrechamente para entregar incrementos funcionales con cada sprint.

Se planifica el trabajo a realizar, seleccionando tareas, reuniones diarias de 15 minutos para sincronizar el trabajo y abordar impedimentos, lista de tareas específicas a completar, demostración de trabajo realizado, reflexión del equipo sobre el proceso para identificar mejoras y aplicarlas. Este ciclo se repite en cada sprint, permitiendo la entrega continua de valor y la adaptación a las necesidades cambiantes del proyecto.

## MARCO DE TRABAJO SCRUM

The screenshot shows the Jira Product Discovery interface. On the left, there's a sidebar with navigation links like 'Para ti', 'Recientes', 'Marcados como fav...', 'Aplicaciones', 'Espacio', 'Recientes', 'Mi proyecto de descub...', 'Más espacios', 'Explorar plantillas', 'Filtros', 'Paneles', 'Equipos', and 'Personalizar barra lateral'. The main area has a header with 'Jira Product Discovery', a search bar, and a '+ Crear' button. Below the header, it says 'Espacio / Mi proyecto de descubrimiento' and 'Comentarios'. A 'Todas las ideas' section shows 5 ideas: 'Nuevo programa de recomp...', 'Pago urgente', 'Mejorar la experiencia de la...', 'Refactoriza los datos del pe...', and 'Explora las funciones de viaj...'. Each idea has a title, a description, a priority level (e.g., 'Ahora'), and a status (e.g., 'Siguiente', 'Más tarde', 'No se hará'). There are also buttons for 'Vincular una...' and 'Enviar comentarios so...'. At the bottom, there's a '+ Crear' button.

<https://moni98.atlassian.net/jira/software/projects/SDGE/boards/34/backlog?atlOrigin=eyJpljoiNDQ1YjA3M2U2YTdiNDBjMDgwOTZjMmRiOGYxY2M4ZTAiLCJwljoiaiJ9>

---

# CONCLUSIÓN

---

El desarrollo de sistemas de gestión de entrega para Coppel permite identificar con precisión los elementos clave que intervienen en la coordinación de una compra con entrega a domicilio, desde la captura de datos del cliente hasta la confirmación final de entrega. A través del análisis estructural y la elaboración de diagramas en las actividades 1 y 2, es posible visualizar de manera ordenada los actores, procesos y flujos de información que intervienen en cada etapa. Esto no solo facilita la comprensión del sistema actual, sino que también evidencia las áreas donde existen fallas, como la falta de validación de direcciones, la poca visibilidad del estado del pedido y los tiempos de entrega. Asimismo, la creación de backlog y la organización de actividades bajo el modelo scrum permite estructurar el proyecto mediante una metodología ágil que promueve la colaboración, la entrega incremental y la mejora continua.