

Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

## **Proyecto HappyPlant**

### **Descripción de la metodología de trabajo (scrum)**

Versión 1.0

Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

## Acerca de este formato

*Formato con finalidad didáctica y de asesoría. Colaboración de Navegápolis (<http://www.navegapolis.net>) para el proyecto ScrumManager (<http://www.scrummanager.net>)*

*Muestra un ejemplo de documento para la descripción y comunicación institucionalizada a los participantes de un proyecto del uso de un modelo scrum (iterativo e incremental)*

*Notas:*

*Si editas el fichero con MS-Word Los textos entre corchetes del tipo “[Inserte aquí el texto]” permiten la inclusión directa de texto con el color y estilo adecuado a la sección, al pulsar sobre ellos con el puntero del ratón.*

### **Aviso:**

*La publicación y puesta a disposición de este texto no supone ningún tipo de garantía por su uso, ni que el mismo sea conforme o adecuado a las características de determinadas empresas o proyectos*

### **Derechos:**

*Registro y consulta de los derechos de este trabajo:*

<http://www.safecreative.org/work/1206241856508>



Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

## Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
11/09/2020	1.0	Primera versión con los apartados y contenidos básicos	Equipo Scrum

Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

## Tabla de Contenidos

<b>1. Introducción .....</b>	<b>5</b>
1.1 <i>Propósito de este documento.....</i>	5
1.2 <i>Alcance .....</i>	5
<b>2. Descripción General de la Metodología.....</b>	<b>5</b>
2.1 <i>Fundamentación .....</i>	5
2.2 <i>Valores de trabajo .....</i>	6
<b>3. Personas y roles del proyecto.....</b>	<b>6</b>
<b>4. Artefactos. ....</b>	<b>6</b>
4.1 <i>Pila de producto .....</i>	7
4.2 <i>Pila del sprint .....</i>	8
4.3 <i>Sprint .....</i>	9
4.4 <i>Incremento .....</i>	9
4.5 <i>Gráfica de producto (Burn Up) .....</i>	9
4.6 <i>Gráfica de avance (Burn Down) .....</i>	11
4.7 <i>Reunión de inicio de sprint.....</i>	12
4.8 <i>Reunión técnica diaria.....</i>	12
4.9 <i>Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento.....</i>	12

Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

# Descripción de la metodología de trabajo

## 1. Introducción

Este documento describe la implementación de la metodología de trabajo scrum para la gestión del desarrollo el proyecto HappyPlant.

Incluye junto con la descripción de este ciclo de vida iterativo e incremental para el proyecto, los artefactos o documentos con los que se gestionan las tareas de adquisición y suministro: requisitos, monitorización y seguimiento del avance, así como las responsabilidades y compromisos de los participantes en el proyecto.

### 1.1 Propósito de este documento

Facilitar la información de referencia necesaria a las personas implicadas en el desarrollo del sistema HappyPlant

### 1.2 Alcance

Personas y procedimientos implicados en el desarrollo del sistema HappyPlant.

## 2. Descripción General de la Metodología

### 2.1 Fundamentación

Las principales razones del uso de un ciclo de desarrollo iterativo e incremental de tipo scrum para la ejecución de este proyecto son:

- **Sistema modular.** Las características del sistema HappyPlant permiten desarrollar una base funcional mínima y sobre ella ir incrementando las funcionalidades o modificando el comportamiento o apariencia de las ya implementadas.
- **Entregas frecuentes y continuas** al cliente de los módulos terminados, de forma que puede disponer de una funcionalidad básica en un tiempo mínimo y a partir de ahí un incremento y mejora continua del sistema.
- **Previsible inestabilidad de requisitos.**
  - Es posible que el sistema incorpore más funcionalidades de las inicialmente identificadas.
  - Es posible que durante la ejecución del proyecto se altere el orden en el que se desean recibir los módulos o historias de usuario terminadas.
  - Para el cliente resulta difícil precisar cuál será la dimensión completa del sistema, y su crecimiento puede continuarse en el tiempo suspenderse o detenerse.

Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

## 2.2 Valores de trabajo

Los valores que deben ser practicados por todos los miembros involucrados en el desarrollo y que hacen posible que la metodología Scrum tenga éxito son:

- Autonomía del equipo
- Respeto en el equipo
- Responsabilidad y auto-disciplina
- Foco en la tarea
- Información transparencia y visibilidad.

## 3. Personas y roles del proyecto.

Persona	Contacto	Rol
Juan David Guerrero Pérez	<a href="mailto:Juquerrero9@poligran.edu.co">Juquerrero9@poligran.edu.co</a>	Scrum Master
Lizeth Andrea Noguera Chaparro	<a href="mailto:lanoguera@poligran.edu.co">lanoguera@poligran.edu.co</a>	Product Owner
Juan Sebastián Barragán	<a href="mailto:jubarragan2@poligran.edu.co">jubarragan2@poligran.edu.co</a>	Equipo Técnico
Juan Camilo Cruz Jiménez	<a href="mailto:jucruzji@poligran.edu.co">jucruzji@poligran.edu.co</a>	Equipo Técnico
Kevin Paul Montealegre Melo	<a href="mailto:kemontealegre1@poligran.edu.co">kemontealegre1@poligran.edu.co</a>	Equipo Técnico
Cesar Luis Reyes López	<a href="mailto:cereyesl@poligran.edu.co">cereyesl@poligran.edu.co</a>	Equipo Técnico
Rodríguez Herrera Jovi Mauricio	<a href="mailto:jmrodriguez1@poligran.edu.co">jmrodriguez1@poligran.edu.co</a>	Equipo Técnico

## 4. Artefactos.

### Documentos

- Pila de producto o Product Backlog
- Pila de sprint o Sprint Backlog

Gráficas para registro y seguimiento del avance.

- Gráfica de producto o Burn Up

Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

- Gráfica de avance o Burn Down.

Comunicación y reporting directo.

- Reunión de inicio de sprint
- Reunión técnica diaria (2 por semana)
- Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento

#### 4.1 Pila de producto

Es el equivalente a los requisitos del sistema en esta metodología.

El gestor de producto de su correcta gestión, durante todo el proyecto.

El gestor de producto puede recabar las consultas y asesoramiento que pueda necesitar para su redacción y gestión durante el proyecto al Scrum Manager de este proyecto.

Responsabilidades del gestor de producto

- Registro en la lista de pila del producto de las historias de usuario que definen el sistema.
- Mantenimiento actualizado de la pila del producto en todo momento durante la ejecución del proyecto.
  - Orden en el que desea quiere recibir terminada cada historia de usuario.
  - Incorporación / eliminación /modificaciones de las historias o de su orden de prioridad.
  - Disponibilidad: Se manejará una pizarra en miro en la cual se encontrarán las épicas con sus respectivas historias de usuario con sus respectivas tareas. La cual se estará actualizando.

Responsabilidades del Scrum Master

- Supervisión de la pila de producto, y comunicación con el gestor del producto para pedirle aclaración de las dudas que pueda tener, o asesorarle para la subsanación de las deficiencias que observe.

Responsabilidades del equipo técnico

- Conocimiento y comprensión actualizado de la pila del producto.
- Resolución de dudas o comunicación de sugerencias con Lizeth Andrea Noguera Chaparro.

Responsabilidades del resto de implicados

- Conocimiento y comprensión actualizado de la pila del producto.
- Resolución de dudas o comunicación de sugerencias con Juan David Guerrero Pérez.

Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

Notas: Si lo necesita, el gestor de producto puede solicitar asesoría al Scrum Manager del proyecto o personal técnico del equipo para conocer la estimación temprana de las historias de usuario cuyo tamaño aproximado le presenten dudas.

id	prioridad	Descripción
1	muy alta	Diseño Prototipo
2	muy alta	Interfaz usuario
3	muy alta	Registro e ingreso de usuarios en el sistema
4	alta	Interfaz Propietario Plantiamiga
5	alta	Gestión de plantiamigas
6	medio	Dashboard estado de plantiamigas

#### 4.2 Pila del sprint

Es el documento de registro de los requisitos detallados o tareas que va a desarrollar el equipo técnico en la iteración (actual o que está preparándose para comenzar)

Responsabilidades del gestor de producto

- Presencia en las reuniones en las que el equipo elabora la pila del sprint. Resolución de dudas sobre las historias de usuario que se descomponen en la pila del sprint.

Responsabilidades del Scrum Master

- Supervisión y asesoría en la elaboración de la pila de la pila del sprint.

Responsabilidades del equipo técnico

- Elaboración de la pila del sprint.
- Resolución de dudas o comunicación de sugerencias sobre las historias de usuario con el gestor del producto.



Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

Sprint 1											
<table><tr><th>Sprint</th><th>Inicio</th><th>Duración</th></tr><tr><td>1</td><td>11/09/2020</td><td>1 semana</td></tr></table>						Sprint	Inicio	Duración	1	11/09/2020	1 semana
Sprint	Inicio	Duración									
1	11/09/2020	1 semana									
Release Home											
Pila Sprint											
ID	Tarea	Tipo	Estado	Responsable	Esfuerzo (Horas)						
H1T1	Diseño y Creación de logo	Diseño									
H1T2	Diseño y Creación de Mockups	Análisis/Diseño									
H1T3	Diseño y documentación general del sistema	Análisis/Diseño									
H1T4	Diseño y documentación del modelo de datos	Análisis/Diseño									
H1T5	Crear, documentar e implementar la barra de navegación	desarrollo									
H2T1	Crear, documentar e implementar el body propuesto para el home	desarrollo									
H2T2	Crear, documentar e implementar la estructura de la página de inicio de sesión	desarrollo									
H2T3	Crear, documentar e implementar la estructura de la página de registro y olvido de contraseña	desarrollo									

#### 4.3 Sprint

Cada una de las iteraciones del ciclo de vida iterativo Scrum. La duración de cada sprint será de 1 semana.

#### 4.4 Incremento

Parte del sistema que se produce en un sprint se entrega al gestor del producto completamente terminado y operativo.

#### 4.5 Gráfica de producto (Burn Up)

Representación gráfica del plan de producto previsto por el gestor de producto. Es una gráfica que representa las épicas del sistema en el orden que se desean, y el tiempo en el que se prevé su ejecución.

Responsabilidades del gestor de producto

- Desarrollo
- Mantenimiento actualizado en todo momento durante la ejecución del proyecto.
  - Orden en el que desea disponer de las épicas del sistema, e historias

Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

de usuario del producto (versiones).

- Incorporación / eliminación /modificaciones de los temas, de su orden de prioridad, estimaciones o hitos.
- Disponibilidad: Tablero Miro y código fuente en Github.

#### Responsabilidades del Scrum Master

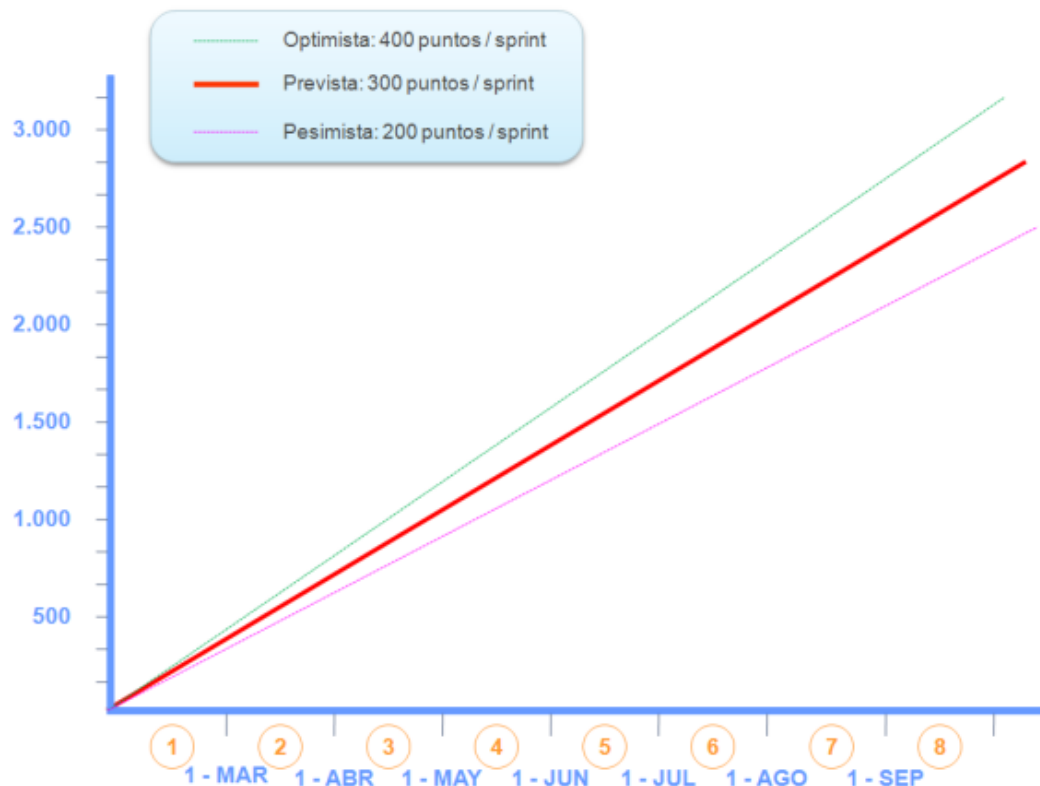
- Supervisión del gráfico de producto, y comunicación con el gestor del producto para pedirle aclaración de las dudas que pueda tener, o asesorarle para la subsanación de las deficiencias que observe.

#### Responsabilidades del equipo técnico

- Conocimiento y comprensión actualizado del plan del producto.
- Resolución de dudas o comunicación de sugerencias con Scrum Master o Product Owner.
- Registro e tiempos de desarrollo

#### Responsabilidades del resto de implicados

- Conocimiento y comprensión actualizado del plan de producto.
- Resolución de dudas o comunicación de sugerencias con Scrum Master o Product Owner.



Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

La línea de velocidad proyecta sobre el eje X la fecha o sprint en el que previsiblemente se completarán las versiones representadas en el eje Y.

#### 4.6 Gráfica de avance (Burn Down)

Gráfico que muestra el estado de avance del trabajo del sprint en curso.

Responsabilidades del gestor de producto

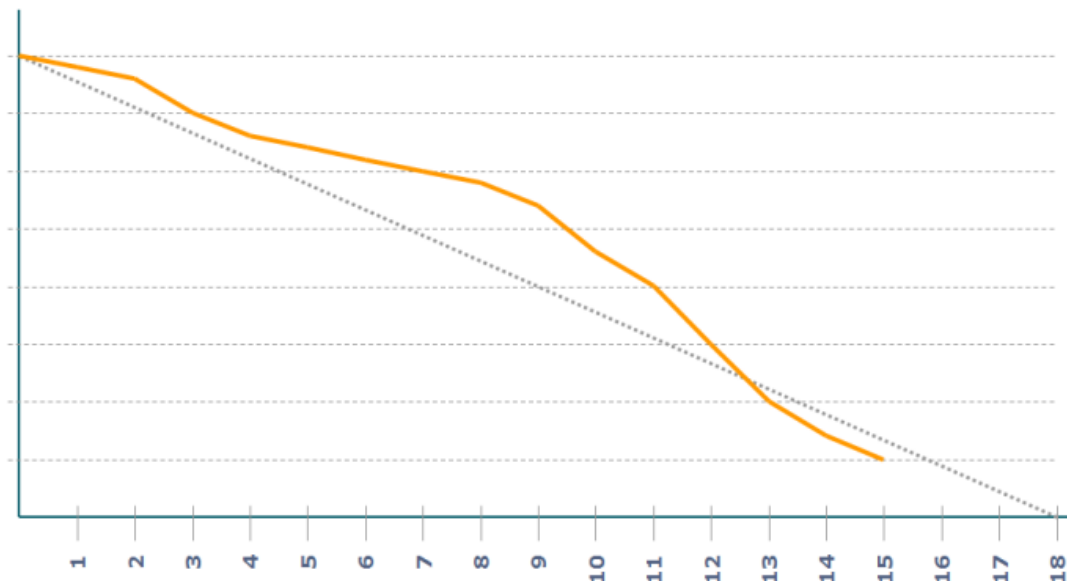
- Sin responsabilidades específicas, más allá de mantenerse regularmente informado del avance del sprint y disponible para atender decisiones para la resolución de opciones en sprints sobrevalorados o infravalorados (la gráfica de avance predice una entrega anterior o posterior a la fecha prevista)

Responsabilidades del Scrum Manager

- Supervisión de la actualización diaria por parte del equipo.
- Asignación de tareas en base al avance realizado en el sprint anterior.

Responsabilidades del equipo técnico

- Actualización diaria del gráfico de avance.
- Manejo adecuado y registro de tiempos de desarrollo.



Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

#### 4.7 Reunión de inicio de sprint

Reunión para determinar las funcionalidades o historias de usuario que se van a incluir en el próximo incremento.

Responsabilidades del gestor de producto

- Asistencia a la reunión.
- Exposición y explicación de las historias que necesita para la próxima iteración y posibles restricciones de fechas que pudiera tener.

Responsabilidades del Scrum Manager

- Moderación de la reunión
- Documentación y asignación de parámetros para la iteración

Responsabilidades del equipo técnico

- Confección de la pila del sprint.
- Auto-asignación del trabajo.

#### 4.8 Reunión técnica diaria

Puesta en común diaria del equipo con presencia del Coordinador del proyecto o Scrum Manager de duración máxima de 10 minutos.

Responsabilidades del Scrum Manager

- Supervisión de la reunión y anotación de las necesidades o impedimentos que pueda detectar el equipo.
- Gestión para la solución de las necesidades o impedimentos detectados por el equipo.

Responsabilidades del equipo técnico

- Comunicación individual del trabajo realizado el día anterior y el previsto para día actual.
- Actualización individual del trabajo pendiente.
- Actualización del gráfico de avance para reflejar el estado de mejora del proyecto.
- Notificación de necesidades o impedimentos previstos u ocurridos para realizar las tareas asignadas.

#### 4.9 Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento.

Reunión para probar y entregar el incremento al gestor del producto.

Características.

- Prácticas: sobre el producto terminado, no sobre simulaciones o imágenes).
- De tiempo acotado máximo de 2 horas.

Desarrollo del Sistema HappyPlant	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 11/09/2020
Descripción de la metodología de trabajo	

#### Responsabilidades del gestor de producto

- Asistencia a la reunión.
- Recepción del producto o presentación de reparos.
- Determinar tareas hechas según parámetros de aceptación.

#### Responsabilidades del Scrum Manager

- Moderación de la reunión
- Determinar tareas terminadas según parámetros de aceptación y estado de la tarea.

#### Responsabilidades del equipo técnico

- Presentación del incremento.
- Presentación de tiempos de desarrollo.