

Relación de ejercicios 4

TEMA 4. SCRUM

1. El concepto de stakeholders como personas y organizaciones que tienen interés en el trabajo no se comenta. No se comentan las características del equipo de desarrollo ni el tamaño óptimo. No se comentan características de los sprint como duración y si son flexibles o no. Comentan pocas técnicas de priorización de las historias de usuario. No se comenta nada sobre los conceptos de Sprint 0 y de visión del producto.

Ideas interesantes que comentan, es la estimación basada en horas, y la herramienta software OnTime desarrollada por el equipo con el que trabaja la persona que realiza el vídeo, ya que puede ser muy útil para llevar los SCRUM sin necesidad de pagar como otras herramientas.

Hay un error en el sentido de que comentan fases del SCRUM, pero no se dice que todo se desarrolla en un ciclo.

2.
 - a. No, contiene los requisitos que se conocen en un momento dado del proceso
 - b. Es una lista ordenada
 - c. Son creados de forma colectiva y cooperativa, por el cliente, el Product Owner y el equipo de desarrollo
 - d. Pueden ser funcionales y no funcionales.

3.
 - a. **Modelo de Kano:** Se basa en priorizar los requisitos del sistema en función de lo que se creen que más satisfagan a los usuarios.
 - b. **Criba de temas:** Consiste en crear una clasificación de las HU en función de varios temas como la satisfacción, la efectividad, la imagen que generan, la seguridad, la productividad o incluso de cara a ganar clientes.
 - c. **Peso relativo:** Se le dan unos pesos relativos a cada HU en función de diferentes características como el beneficio, la prioridad, el coste o el tamaño, y con ello se realizan unos cálculos que ofrecen una lista priorizada en base a un criterio seguido.

4. La mejora continua, no es solo en el producto, sino a nosotros también como personas y desarrolladores.
La calidad, se basa en eso, en que nuestro producto tenga mayor valor al final que otros.

Ser responsable en nuestro compromiso a la hora de hacer nuestro trabajo, teniendo respeto a las demás personas del equipo de trabajo nos da mejoría tanto a la hora de trabajar con personas y aumentan nuestras capacidades sociales.

Hacer las cosas de manera simple sin necesidad de complicarse, mientras mantenemos una flexibilidad en nuestro trabajo y un buen ritmo, nos da unas buenas características como desarrolladores, ya que haremos las cosas más entendibles para los compañeros y además nos adaptamos rápido a los cambios.

También el ganar coraje a la hora de la toma de decisiones como puede ser la predicción de tiempos y demás, nos da experiencia para más adelante, y podernos enfocarnos mejor.

5.

- a. Scrum Master y Equipo de desarrollo
- b. Product Owner
- c. Product Owner
- d. Scrum Master
- e. Equipo de desarrollo
- f. Scrum Master y Equipo de desarrollo
- g. Product Owner
- h. Equipo de desarrollo
- i. Equipo de desarrollo
- j. Product Owner
- k. Equipo de desarrollo
- l. Equipo de desarrollo y Scrum Master
- m. Scrum Master
- n. Scrum Master
- o. Scrum Master
- p. Equipo de desarrollo y Scrum Master
- q. Product Owner y Scrum Master
- r. Scrum Master

6.

- a. Product Owner , Scrum Master y Equipo de Desarrollo
- b. Scrum Master y Equipo de Desarrollo
- c. Scrum Master y Equipo de Desarrollo
- d. Scrum Master y Equipo de Desarrollo (puede asistir el PO)
- e. Product Owner , Scrum Master, Equipo de Desarrollo y Stakeholders
- f. Product Owner , Scrum Master y Equipo de Desarrollo

- 7.** La transparencia se consigue teniendo una comunicación clara y honesta entre todos los roles. La inspección se consigue con los sprints cortos, las reuniones diarias, el burndown chart, etc, donde se va sabiendo en todo momento como va avanzando el

proyecto. Y la adaptación, puesto que es una metodología ágil, esta totalmente abierta al cambio, por lo que se adapta a cualquier cosa que se necesite a lo largo del desarrollo.

- 8.** En primer lugar debería de comunicárselo a todos los demás roles, y una vez acepten esta HU como apta para el producto, empezar con el proceso de estimación y priorización para añadirla al Product Backlog, y una vez dentro de ahí, ya se adaptarían tanto los Release Planning como los Sprint Plannings para añadir esa nueva HU, dividirla en tareas, etc.