**Relación de problemas 4**

**Santiago Muñoz Castro**

1. **En el video “Scrum in 10 minutes” (https://www.youtube.com/watch?v=YFkwhTkrVx8) se comentan las características principales de Scrum. Contesta a las siguientes preguntas:**

* **¿Faltan en el video conceptos importantes que hemos visto en el Tema 4**

No se explica el número de trabajadores de un equipo de desarrollo, la lista DEEP, el sprint planning meeting, el sprint review y el sprint 0. Tampoco se menciona otros conceptos como la visión del producto y otros conceptos que deberían profundizarse un poco más.

* **¿Alguna idea interesante?**

La idea de estimar las HU mediante tiempo en vez de puntos de historia, y la idea de calcular y estimar cuando se va acabar el producto backlog en cada día(mediante el cálculo de la pendiente).

* **¿Algunos errores?**

Cada uno puede trabajar SCRUM a su manera, pero hay una cosa que se desvía del concepto principal, este es el tiempo de los spritns, que aquí dice que puede ser mínimo de dos días y extenderse a más de un mes, cuando según lo hemos estudiado debería ser mínimo de una semana y máximo de cuatro.

1. **Contesta a las siguientes preguntas sobre la Pila del producto (Product Backlog):**
   * **¿La Pila del producto contiene todos los requisitos del producto?**

Contiene todos los requisitos que se conocen en un momento determinado del producto, es decir, que se pueden añadir/eliminar algunos durante el desarrollo.

* + **¿Es una lista ordenada o desordenada?**

Es una lista ordenada, ya que se estiman y priorizan todas las HU/tareas a realizar, dejando los requisitos más importantes para el principio y los menos necesarios para el final.

* + **¿Quiénes crean los requisitos que contiene la Pila del producto?**

Son creados de forma cooperativa y colectiva por todo el equipo Scrum, es decir el cliente, los stakeholders y el scrum master definen estos requisitos, aunque también pueden ser creados por integrantes del propio equipo de desarrollo.

* **¿Los requisitos de la Pila del producto son de distintos tipos?**

Pueden ser de dos tipos, funcionales y no funcionales.

1. **Comenta brevemente las características principales de las técnicas de priorización: Modelo de Kano, Criba de temas y Peso relativo**

**Modelo de Kano:** Clasifica las preferencias del cliente en cinco categorías:

* Calidad atractiva o de entusiasmo- No son necesarios, pero si estan, producen una mayor satisfacción.
* Calidad de resultado o unidimensional- Son los requisitos que se tienen que cumplir y por los que compite la empresa.
* Calidad requerida- Son requisitos que aun que estén no van a ser notorios para el cliente, pero si no estan, van a dar lugar a la insatisfacción de este.
* Calidad indiferente- Requisitos que no van a influir ni positiva ni negativamente en el satisfacción del cliente.
* Calidad inversa- requisitos que dependen de los gustos y conocimientos del cliente.

**Criba de temas:** Se establecen una criba de temas(satisfacción, efectividad, ganar clientes, imagen, seguridad, productividad), se elige un tema, se le asigna un 0, se le asigna a cada elemento un 0, 1 o -1, dependiendo si es producto sigue igual, ha mejorado o empeorado.

**Peso relativo:** Consiste en coger todos los requisitos del backlog y darle un peso de 0 a 9 según el impacto de este. A partir de este peso se calcula el valor total y el porcentual para obtener de estos valores el coste porcentual, con este valor podemos priorizar(mientras más valor mayor es la prioridad).

1. **¿Cómo crees que los valores de Scrum, que hemos comentado en el Tema 4, mejora el proceso de desarrollo del software?**

Utilizar metodología Scrum nos proporciona muchos beneficios.

* Permite que el equipo tenga gran capacidad de reacción frente a los cambios en los requisitos en cualquier fase del desarrollo
* Como en cada sprint se debe tener un producto terminado, el cliente puede empezar a utilizarlo, en vez de tener que esperar al producto final.
* El trabajo por iteraciones y la ventaja de poder cambiar requisitos o añadir otros mejores, hace que la calidad del software que la obtenida en cualquier otra metodología.
* La productividad se ve incrementada al eliminar la burocracia, y el hecho de que cada miembro pueda trabajar de forma autónoma.
* Se tiene un control del tiempo muy bueno, gracias al burndown que permite controlar la velocidad del equipo para poder ajustarla y asi saber casi de forma exacta la fecha de entrega del producto.
* El hecho de priorizar de mayor a menor importancia, permite que haya un menor riesgo de que el producto final no cumpla con la base funcional mínima antes de la fecha límite de entrega.

1. **Indica que rol o roles de Scrum realizan cada una de las distintas actividades:**

* Actualizar el trabajo en progreso (burndown chart). **Scrum Master**
* Definir buenas historias de usuario. **Product Owner**
* Ordenar y priorizar las historias de usuario del Product Backlog. **Product Owner**
* Planificar la implantación de Scrum junto con la organización. **Scrum Master**
* Implementar las pruebas de aceptación. **Equipo de Desarrollo**
* Asegurar y promover buenas prácticas de programación. **Scrum Master.**
* Fijar criterios de aceptación para cada historia de usuario. **Product Owner**
* Dividir las historias de usuario en tareas. **Equipo de desarrollo.**
* Estimar las tareas. **Scrum Master y equipo de desarrollo.**
* Estimar las historias de usuario. **Equipo de desarrollo.**
* Implementar las pruebas de unidad. **Equipo de desarrollo.**
* Solucionar los posibles impedimentos que pudieran surgir durante el sprint. **Scrum Master.**
* Definir el plan de entregas. **Product Owner.**
* Ayudar al equipo de desarrollo a convertirse en auto-organizado y multifuncional. **Scrum Master.**
* Ayudar a que las posibles mejoras detectadas en la retrospectiva del sprint se lleven a cabo. **Scrum Master.**
* Buscar la excelencia técnica. **Scrum Master y equipo de desarrollo.**
* Estar disponible y accesible para el equipo de desarrollo. **Scrum Master y Product Owner**
* Gestionar el equipo de desarrollo. **Scrum Master**

1. **Indica que roles de Scrum participan en cada una de las siguientes reuniones:**

* Reunión de planificación de Sprint Planning. **Product Owner, Scrum Master y Equipo de desarrollo.**
* Reunión de planificación detallada de Sprint Planning. **Scrum Master y Equipo de desarrollo.**
* Reunión de revisión del Backlog (Backlog grooming). **Product Owner**
* Reunión diaria (Daily meeting).  **Scrum Master y equipo de desarrollo.**
* Reunión de revisión del sprint (Sprint Review). **Product Owner, Scrum Master, Equipo de desarrollo y stakeholders/ejecutivos.**
* Reunión de retrospectiva (Sprint retrospective). **Scrum Master, Product Owner y Equipo de desarrollo.**

1. **¿Cómo se consigue en Scrum los principios de transparencia, inspección y adaptación?**

La transparencia se consigue gracias a la constantes reuniones realizadas sobre el trabajo realizado, lo que se esta haciendo y lo que se va a hacer, cosa que permite un menor número de riesgo de una menor calidad, ya que no se acumulan grandes trabajos o procesos, y se pueden corregir rápido. La existencia del Scrum Master y el Product Owner junto con las constantes reuniones y revisiones permite una mayor inspección en el proyecto. Por último, gracias a la planificación mediante spritns y al uso de un Burndown se puede permitir añadir nuevos requisitos, modificarlos o eliminarlos lo que asegura una gran adaptación.

1. **¿Qué ocurre durante un Sprint si el Product Owner identifica una nueva historia de usuario?**

Después de estimarlo, se introduce al Product Backlog para que se priorice con el equipo de desarrollo y se empiece a tener en cuenta.