Universidad de Sevilla  
Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

**Documentación de la práctica 2**

**Scrum**



Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software  
Proceso de Software y Gestión 1

Curso 2018 – 2019

|  |  |
| --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** |
| 12/11/2018 | V1r0 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Grupo de prácticas** | **L2-22** |
| **Autores** | **Rol** |
| Roldán Rojo, Adrian | Jefe de proyecto |
| Cabello López, Tomás | Desarrollador |
| Murillo Jaenes, Alberto | Desarrollador |
| Sosa Cifuentes, José Antonio | Desarrollador |
| Martínez Barcia, Augusto | Desarrollador |

:

**Control de Versiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** |
| 12/11/2018 | V1r0 | -Se añade el índice completo y el procuct Backlog |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Tabla de contenido

[**1.** **Introducción** 4](#_Toc529805801)

[**2.** **Objetivo** 4](#_Toc529805802)

[**3.** **Contenido** 4](#_Toc529805803)

[**3.1.** **Product Backlogs** 5](#_Toc529805804)

[**1.1.** **Antes del primer Sprint** 5](#_Toc529805805)

[**1.2.** **Después del primer Sprint** 5](#_Toc529805806)

[**1.3.** **Antes del segundo Sprint** 5](#_Toc529805807)

[**1.4.** **Después del segundo Sprint** 5](#_Toc529805808)

[**3.2.** **Gráficos Burnup y Burndown** 5](#_Toc529805812)

[**3.3.** **Resultados primer Sprint** 5](#_Toc529805818)

[**3.4.** **Métrica y Retrospectiva** 5](#_Toc529805819)

[**3.5.** **Cambios del segundo Sprint** 5](#_Toc529805820)

[**3.6.** **Descripción del desarrollo de la practica** 5](#_Toc529805821)

[**3.7.** **Valoración del desarrollo de la practica** 5](#_Toc529805822)

[**4.** **Conclusiones** 6](#_Toc529805823)

[**5.** **Referencias** 6](#_Toc529805824)

[**Glosario de términos** 6](#_Toc529805825)

[**Anexos** 6](#_Toc529805826)

[**I.** **Anexo** 6](#_Toc529805827)

[**II.** **Anexo** 6](#_Toc529805828)

[**III.** **Anexo** 6](#_Toc529805829)

**Índice de figuras**

[Figura 1. Título de la figura 1 3](#_Toc441437168)

**Índice de tablas**

[Tabla 1. Título de la tabla 1 3](#_Toc441437180)

# **Introducción**

En la segunda práctica de la asignatura Proceso Software Y Gestión se ha visto el proceso de Scrum.

Scrum es un modelo de proceso ágil orientado a la construcción y la entrega del producto, utilizada por la necesidad de un desarrollo rápido del software. A pesar de que conlleva inconvenientes tales como dificultad en la gestión, contratación o mantenimiento del producto, es útil si la prioridad en el producto es la funcionalidad y una entrega rápida, y si sabemos que habrá gran implicación por parte del desarrollador.

El proceso se basa en la simplicidad: hay una comunicación constante con el cliente, las entregas son frecuentes, tempranas y continuas, ya que los requisitos pueden ir cambiando.

El equipo de Scrum es la clave, el proceso se basa en la responsabilidad compartida y la colaboración entre miembros del equipo, el cual está autogestionado y formado por un Scrum Master (que es una persona que se encarga de garantizar la fidelidad a Scrum, de formar al equipo, de eliminar los impedimentos que pueda tener y facilita la interacción externa del mismo), un Product Owner (que representa a los interesados en el producto) y el equipo de Scrum. Como podemos observar, apenas hay jerarquía en los roles llevados a cabo.

# **Objetivo**

El objetivo perseguido en esta práctica es el de aplicar a un proyecto real la técnica Scrum. Se ha simulado que se quería desarrollar un portal web de arte y artistas de Andalucía.

¿Cómo funcionaría esta aplicación de Scrum?

El proceso Scrum se realiza mediante Sprints, que son períodos cortos en los que se intenta realizar una serie de tareas previamente elegidas en el Sprint Planning Meeting. El Product Owner y el resto del equipo acuerdan el contenido a realizar y al terminar el Sprint se reúnen en el Sprint Review Meeting en el cual se revisa si se han llegado a los objetivos acordados previamente. Después, el equipo Scrum realiza un Sprint Retrospective, donde el Scrum Master revisa el seguimiento del Sprint, se analizan los progresos y se realizan propuestas de mejora.

Nuestro objetivo entonces ha sido el de comprender estos pasos a realizar y la utilidad y el desarrollo del proceso, de forma que se ha elegido un Scrum Master, se han planeado un total de dos Sprints y se han anotado los resultados al final de cada uno. Estos los podremos ver a lo largo del documento.

# **Contenido**

<Descripción del contenido>

# **Product Backlogs**

# **Antes del primer Sprint**



Este es el primer backlog que realizamos, en el añadimos todas las historias de usuario del proyecto, ordenados por prioridad, las de arriba tienen mayor prioridad que las de abajo, además también añadimos una estimación del esfuerzo que supondría realizar cada historia de usuario.

La velocidad la estimamos al realizar un mockup y calcular cuántos podríamos hacer en una hora, eso nos dio como resultado que podríamos realizar 24 puntos en 1 hora, es decir en un sprint.

# **Después del primer Sprint**



A medida que avanzábamos en el sprint íbamos anotando las historia que íbamos terminando, aquellas historias marcadas de color verde son las finalizadas, mientras que aquellas historias de color amarillos son las que están empezadas pero no terminadas.

Como resultado en 1 hora de sprint realizamos 43 puntos, mas de lo que estimamos en un principio.

# **Antes del segundo Sprint**



Después del Sprint review, el product owner, nos dijo las historias que aceptaba. Lamentablemente no acepto ninguna de las historias que realizamos así que pusimos todas las historias de color amarillo (empezadas, pero no terminadas), añadimos la HIS\_27 con prioridad 73 y eliminamos la HIS\_26 añadiendo una nueva con la prioridad 100, además añadimos la columna de sprint que no habíamos añadido anteriormente y pusimos las historias que realizamos en el primer sprint.

Esta vez en este sprint la velocidad la establecimos en 43 puntos por hora hay que en el anterior sprint habíamos estimado mal y nuestra velocidad fue mayor de la esperada.

# **Después del segundo Sprint**



Al final del segundo sprint realizamos todas aquellas historias marcadas de color verde, como resultado en 1 hora de sprint realizamos 60 puntos. Anotamos además aquellas historias realizadas en el sprint 2.



# **Gráficos Burnup y Burndown**

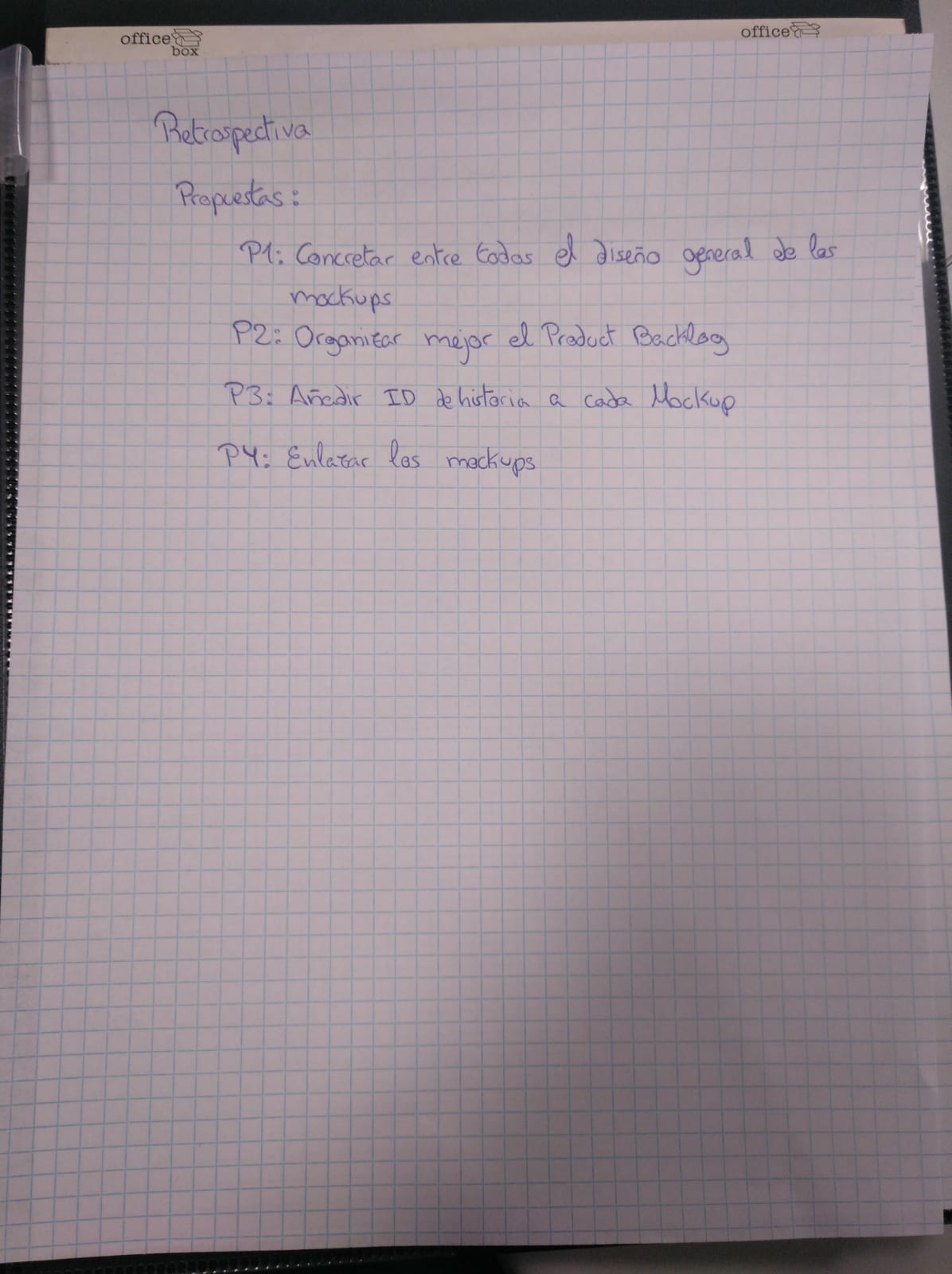


# **Resultados primer Sprint**

# **Métrica y Retrospectiva**

# **Cambios del segundo Sprint**

Como después del primer Sprint el Product Owner no aceptó ninguna de las historias realizadas, nos propusimos las siguientes opciones para mejorar de cara al segundo Sprint:



Como ninguna de las propuestas entraba en conflicto una con la otra, se pusieron en práctica las 4 y no hubo que votar la preferencia de ninguna de ellas.

Después del primer Sprint, se habían realizado 18 historias completas y 4 empezadas, en 60 minutos, de las cuales el Product Owner aceptó 0.

Después del segundo, se han completado 24 historias, también en 60 minutos, las cuales están a la espera de ser o no aceptadas por el Product Owner; sin embargo, las razones por las que no se aceptó ninguna de las historias realizadas en el primer Sprint se revisaron en el Sprint Planning Meeting del segundo Sprint, por lo que aún sin saber la métrica de historias aprobadas, y teniendo en cuenta que las propuestas de mejora se aplicaron correctamente, podemos afirmar que en el segundo Sprint se ha mejorado con respecto a la métrica del primero.

# **Descripción del desarrollo de la practica**

Para la realización de la práctica, lo primero que hubo que hacer fue la recopilación de requisitos, que se realizó en la primera clase d prácticas centrada en este proyecto. Para ello, se nos introdujo al problema explicando la necesidad del cliente de crear una aplicación que ayude a la comunicación entre usuarios, artistas e inversores para la organización de exposiciones artísticas, conciertos, teatros… en el proyecto artístico INICIARTE. Tras presentarnos los requisitos del proyecto, comenzamos a realizar historias de usuario en base a dichos requisitos para después, en la semana siguiente comenzar con el primer sprint de scrum.

Para la semana siguiente, con todas las historias de usuario creadas, comenzamos la reunión de planificación para el primer sprint, donde decidimos qué esfuerzo requeriría para hacer cada historia de usuario, o al menos un mockup de cómo quedaría el producto completo en Balsamiq. Para saber realizar estas estimaciones, primero realizamos una prueba básica en la que aparecía un logo d la Junta de Andalucía, un cuadro de texto para poner nombre de usuario, otro cuadro de texto para poner la contraseña, y un botón para enviar el formulario descrito.

Tras realizar este mockup, estimamos un esfuerzo para esta historia, contamos el tiempo que nos llevó el realizar este mockup, y por regla d tres estimamos lo que nos llevaría realizar cada sprint, que para estas prácticas son de 60 minutos.

Tras realizar las estimaciones, comenzamos el primer sprint de scrum. La forma en la que nos organizamos para crear los mockups fue asignando una historia para cada uno de los que estamos en el grupo, y una vez que alguien terminaba un mockup lo avisaba, se apuntaba la historia como realizada, y se le asignaba la siguiente historia en la lista de tareas a realizar que teníamos (nuestro Product Backlog).

Para la semana siguiente, llegó la hora de realizar la reunión de review, donde el profesor nos dijo que ninguno de nuestros mockup le pareció que estaba terminado porque no teníamos un estilo determinado que tuviéramos definido, así que la reunión se concentró en realizar el estilo que deberíamos trasladar a todos los mockups.

Al final, la reunión de planificación consistió en acordar en realizar los cambios a todos los mockups, terminar los mockups que no habíamos terminado cuando terminó el primer sprint, y si nos queda tiempo, hacer alguna de las historias que todavía nos quedaba por hacer.

# **Valoración del desarrollo de la practica**

Tras realizar este proyecto,

# **Conclusiones**

<Descripción de las conclusiones de la práctica>

# **Referencias**

1. <Autor/es>, <Título>, <Fuente>, <Año>, [ISBN: <código isbn>]
2. Título, Descripción, Acceso web, Fecha último acceso.

# **Glosario de términos**

|  |  |
| --- | --- |
| Product Backlog | Lista priorizada de requisitos. |
| Sprint | Iteración de duración máxima de 30 días. |
| Gráfico Burn-up | Muestra el avance del equipo en relación con el proyecto total. |
| Gráfico Burn-Down | Muestra el avance del equipo en relación con la finalización del sprint. |
|  |  |

# **Anexos**

# **Anexo**

<Contenido del anexo>

# **Anexo**

<Contenido del anexo>

# **Anexo**

<Contenido del anexo>

Comentarios al formato de documentación

1. En caso necesario se pueden añadir nuevos capítulos en la estructura de la documentación.
2. En caso necesario se pueden añadir nuevas secciones en los capítulos.
3. El capítulo “Contenido” debe adaptarse a la temática de cada una de las prácticas.