

## 1.-INTRODUCCIÓN

*En la presente unidad de trabajo se ha hecho un recorrido por los tipos de software y su relación con el hardware. También por el conjunto de etapas que componen los ciclos de desarrollo software. Dentro de las metodologías de desarrollo software podemos diferenciar entre metodologías tradicionales y las ágiles. SCRUM es una de las metodologías de desarrollo que cuenta con un gran porcentaje de implantación en el sector empresarial. Por ello en esta práctica se desarrollará un trabajo de investigación sobre esta metodología. Con el objetivo de que se abarque la complejidad de esta metodología, se han diseñado unas preguntas que se deberán ser respondidas.*

## 2.-APARTADOS

### PRÁCTICA SCRUM

#### 1.- ¿QUÉ ES SCRUM?

Scrum es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para **trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto**. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por ello, Scrum está especialmente indicado para proyectos **en entornos complejos**, donde se necesita **obtener resultados pronto**, donde **los requisitos son cambiantes** o poco definidos, donde la **innovación**, la **competitividad**, la **flexibilidad** y la **productividad** son fundamentales.

#### 2.- CARACTERÍSTICAS DE SCRUM

- Enfoque en el trabajo en equipo: Scrum promueve la colaboración y la comunicación entre los miembros del equipo.
- Iterativo e incremental: Scrum utiliza un enfoque iterativo para desarrollar software, lo que significa que el equipo trabaja en pequeñas partes y las mejora a lo largo del tiempo.
- Roles definidos: Scrum tiene tres roles clave: el Scrum Master, el Product Owner y el equipo de desarrollo.
- Reuniones regulares: Scrum utiliza reuniones regulares como la "daily scrum", "sprint planning", "sprint review" y "sprint retrospective" para mantener a todos los miembros del equipo en la misma página y para hacer ajustes a la planificación.
- Transparencia: Scrum promueve la transparencia en todos los aspectos del proceso de desarrollo, incluyendo la planificación, el progreso y los resultados.
- Adaptabilidad: Scrum permite al equipo de desarrollo ser adaptable a los cambios y responder a los requisitos cambiantes del mercado y del usuario.

### CICLO SCRUM

#### 3.-¿QUÉ ES UN SPRINT?

Un sprint **es un período breve de tiempo fijo en el que un equipo de scrum trabaja para completar una cantidad de trabajo establecida**. Los sprints se encuentran en el corazón de las metodologías scrum y ágil, y hacer bien los sprints ayudará a tu equipo ágil a lanzar mejor software con menos quebraderos de cabeza.

---

#### ¿CUÁNTO DURA?

Los Sprints en Scrum generalmente **duran entre 2 y 4 semanas**. La duración específica depende de las necesidades del proyecto y del equipo, y puede variar de un Sprint a otro.

### ARTEFACTOS

---

#### 4.- ¿ QUÉ ES EL PRODUCT BACKLOG?

El product backlog (o pila de producto) **es un listado de todas las tareas que se pretenden hacer durante el desarrollo de un proyecto**.

Algunos product backlog pueden asociarse con proyectos de varios años, incluso.

Todas las tareas deben listarse en el product backlog, para que estén visibles ante todo el equipo y se pueda tener una visión panorámica de todo lo que se espera realizar.

---

#### 5.- ¿ QUÉ ES EL SPRINT BACKLOG?

El Sprint **Backlog es la suma de el Objetivo del Sprint, los elementos del Product Backlog elegidos para el Sprint, más un plan de acción de cómo crear el Incremento de Producto**.

Es uno de los 3 artefactos de Scrum y se construye durante el evento del Sprint Planning. Es un plan realizado por y para los Developers.

El equipo generalmente divide el trabajo en elementos llamados Sprint Backlog Ítems (SBI). Estos elementos pueden representar tareas que el equipo debe completar, bloques de construcción intermedios que se combinan en una entrega, o cualquier otra unidad de trabajo que ayude al equipo a comprender cómo lograr el Sprint Goal dentro del Sprint.

---

#### 6.- ¿ QUÉ ES UN DAILY SCRUM MEETING?

El Daily Scrum **Meeting es una reunión diaria de unos 15 minutos de duración del equipo de trabajo scrum**. El objetivo de esta reunión diaria es sincronizar las tareas del equipo de trabajo hacia la meta del sprint y adaptar el sprint backlog según sea necesario.

---

#### ¿CUÁNTO DURA?

Dura aproximadamente **15 minutos**.

---

## ¿QUIÉN LO ORGANIZA

El Daily Scrum Meeting es organizado por **el Scrum Master**.

## EQUIPO

---

### 7.-¿CUÁNTAS PERSONAS COMPONEN UN EQUIPO?

El número de personas que componen un equipo en Scrum depende del tamaño y la complejidad del proyecto. En general, los equipos Scrum son pequeños y ágiles, con un tamaño de **7 u 8 personas** como máximo. Esto permite una comunicación efectiva y una mayor capacidad de respuesta ante cualquier cambio o desafío

---

### 8.-¿QUIÉN ES EL PRODUCT OWNER?

Un **Product Owner** es el profesional encargado de optimizar el valor del producto desarrollado por una empresa.

---

#### ¿CUÁLES SON SUS FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES?

- Definir la visión del producto: El Product Owner es responsable de definir la visión y los objetivos a largo plazo del producto, y de asegurarse de que todo el equipo esté alineado con ellos.
- Mantener la backlog del producto: El Product Owner es el responsable de mantener y actualizar la lista de tareas pendientes para el producto, conocida como backlog.
- Priorización de requisitos: El Product Owner es responsable de decidir cuáles son los requisitos más importantes para el producto y priorizarlos en función de la importancia y la urgencia.
- Comunicación con el equipo: El Product Owner es el enlace entre el equipo de desarrollo y los stakeholders externos, y es responsable de asegurarse de que todos estén informados y actualizados sobre el progreso del proyecto.
- Toma de decisiones: El Product Owner es responsable de tomar decisiones finales sobre el producto y asegurarse de que el equipo esté trabajando en las tareas más importantes.

---

### 9.-¿QUIÉN ES EL SCRUM MASTER?

Es el encargado de facilitar el proceso de desarrollo de software en el equipo. El Scrum Master es el líder del equipo y ayuda a mantener el enfoque en los objetivos del proyecto, y asegura que el equipo esté siguiendo las prácticas ágiles y las reglas de Scrum.

---

#### ¿CUÁLES SON SUS FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES?

- Guiar y mentor al equipo en el enfoque y valores de Scrum
- Asegurarse de que se sigan las prácticas y reglas de Scrum
- Ayudar a resolver conflictos y problemas dentro del equipo
- Remover obstáculos que obstaculicen el progreso del equipo
- Asegurarse de que el equipo mantenga un ritmo sostenible y balanceado
- Fomentar la comunicación efectiva y colaboración dentro del equipo

- Representar al equipo ante otras partes interesadas y garantizar que el equipo tenga lo que necesita para alcanzar sus objetivos.

## MEETINGS

### 10.-¿ QUÉ ES EL SPRINT PLANNING MEETING?

El Sprint Planning **es una reunión que se realiza al comienzo de cada Sprint donde participa el equipo Scrum al completo; sirve para inspeccionar el Backlog del Producto** (Product Backlog ) y que el equipo de desarrollo seleccione los Product Backlog Items en los que va a trabajar durante el siguiente Sprint.

### 11.-¿ QUÉ ES EL SPRINT REVIEW?

Un sprint review **es una reunión informal a la que asiste el equipo Scrum con el objetivo de ofrecer una demostración del prototipo del producto y determinar qué pendientes fueron terminados y cuáles no.**

### 12.-¿ QUÉ ES EL SPRINT RETROSPECTIVE?

El sprint retrospective es una reunión **que tiene lugar al final de cada sprint o ciclo Scrum. Se lleva a cabo con el objetivo último de asegurar la mejora continua.** Es la oportunidad de reunir a los miembros del equipo Scrum, con participación estelar del scrum master, el cual modera y guía la reunión.