

0.0%

Fecha: 2021-02-25 01:09 UTC

* Todas las fuentes 0

2 páginas, 824 palabras

Nivel del plagio: 0.0% seleccionado / 0.0% en total

0 resultados de 0 fuentes, de ellos 0 fuentes son en línea.

Configuración

Directiva de data: *Comparar con fuentes de internet, Comparar con documentos propios*

Sensibilidad: *Media*

Bibliografía: *Considerar Texto*

Detección de citas: *Reducir PlagLevel*

Lista blanca: --

2.2.2.1 SCRUM

Scrum es utilizado para el desarrollo de proyectos dentro de un entorno de incertidumbre, además de ser una metodología de desarrollo ágil, tiene como principios la creación de iteraciones que comúnmente llamados Sprints dentro de la metodología. Estos Sprints se gestionan en una reunión diaria (TRIGÁS GALLEG0, 2012). Para la creación del sistema bibliotecario, se tomará en cuenta la metodología ágil Scrum, el cual nos brinda un conjunto de prácticas y roles ágiles para el desarrollo de proyectos.

2.2.2.2 Características de Scrum.

Scrum es una metodología flexible, el cual establece diferentes procesos o sprint consecutivos para finalizar el proyecto exitosamente. Se basa en el desarrollo de distintos Sprints que se cumplen dentro de un determinado tiempo, en Scrum encontramos varios actores y elementos que intervienen dentro del proyecto.

Otras características de la metodología SCRUM es:

1. Trabajar con una serie de roles con distintas tareas o actividades dentro del proyecto.
2. El equipo de trabajo organiza las tareas y se auto- dirigen.
3. Reuniones diarias con el equipo de trabajo para observar el avance del proyecto.

Para comprender esta metodología debemos conocer las 5 etapas que componen el ciclo de vida de desarrollo ágil:

1. Concepto. - Se define los requisitos o requerimientos del producto.
2. Especulación. - Dentro de esta fase se revisa se desarrolla los requerimientos del producto.
3. Exploración. - Se incrementa la funcionalidad del producto en la fase de especulación.
4. Revisión. - El equipo de trabajo revisa el avance del producto.
5. Cierre. - Se entrega una versión del producto en una fecha establecida.

Figura 15

Etapas del desarrollo ágil

Fuente: Etapas_de_un_proyecto_agil_v0.png (695×463) (bp.blogspot.com)

2.2.2.3 Roles.

Dueños del Producto. - Es la persona que tiene una visión del proyecto y conoce el funcionamiento del negocio o empresa. Es el encargado de tomar todas las decisiones del cliente y ser propietario de toda la lista de requisitos y es el encargado de aceptar o rechazar los Sprint.

Figura 16

Dueños Del Producto

Fuente: [https://1.bp.blogspot.com/-](https://1.bp.blogspot.com/-__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLcBGAs/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png)

[__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLcBGAs/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png](https://1.bp.blogspot.com/-__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLcBGAs/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png)

Scrum Master. - Es la persona encargada de que todas las reglas de Scrum se cumplan correctamente y mantiene los procesos además funciona como conexión entre el Dueño del Producto y el Equipo de Desarrollo.

Algunas de las obligaciones del Scrum Master:

- Revisar los sprint.
- Moderar las reuniones.
- Da una solución a los problemas generados dentro de los Sprint.

Figura 17

Scrum Master

Fuentes: [https://1.bp.blogspot.com/-](https://1.bp.blogspot.com/-__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLcBGAs/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png)

[__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLcBGAs/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png](https://1.bp.blogspot.com/-__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLcBGAs/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png)

Equipo de Desarrollo. - Son las personas encargadas en el desarrollo del sistema, es decir: convertir las iteraciones en incrementos. Algunas de las características del equipo de trabajo es ser auto gestionado, auto organizado y multifuncional.

Dentro de este Equipo de trabajo encontramos:

- Desarrolladores.
- Diseñadores.
- Documentadores.
- Etc.

La cantidad de personas participantes dentro del Equipo de desarrollo depende de la dificultad del proyecto.

Figura 18

Equipo De Desarrollo

Fuente: [https://1.bp.blogspot.com/-](https://1.bp.blogspot.com/-__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLCGACL/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png)

[__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLCGACL/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png](https://1.bp.blogspot.com/-__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLCGACL/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png)

2.2.2.4 Reuniones

Figura 19

Scrum Reuniones

Fuente: [https://1.bp.blogspot.com/-](https://1.bp.blogspot.com/-__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLCBGAs/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png)

[__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLCBGAs/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png](https://1.bp.blogspot.com/-__CklAgJanM/Wq6qPk0F8SI/AAAAAAAAFZc/V9KhZNZlKbMm3m80aWdRL0PTOCHOq39GACLCBGAs/s1600/El%2Brol%2Bdel%2BScrum%2BMaster%2Borig.png)

Estas reuniones dentro de la metodología Scrum, se realiza al inicio del Sprint y tiene como objetivo:

Planificación del Sprint. - Es una reunión que se realiza antes de que inicie el Sprint y el principal objetivo es planificar el trabajo del mismo. También se toma en cuenta los requisitos o necesidades del cliente y se define las funcionalidades del sistema.

Seguimiento de Sprint. - Es una reunión diaria la que tiene un lapso máximo de tiempo de 15 minutos. En esta reunión los encargados del sprint explican tres preguntas:

- Que hice ayer.
- Que hice ahora.
- Qué haré mañana.

Revisión del Sprint. - Es una reunión donde se muestra al Dueño del Producto, Scrum Master y todos los interesados el incremento del sprint. Dentro de esta reunión se toman 3 puntos:

1. Retroalimentación para el Dueño del Producto.
2. Retroalimentación para el Scrum Master.
3. Convocatoria de la siguiente reunión.

2.2.2.5 Elementos

Product Backlog (Pila del Producto).

Son los requerimientos detallados dentro de una lista que se generó durante la primera reunión y correcciones de errores que se incorporarán dentro de las siguientes iteraciones de desarrollo del proyecto.

Una característica del Product Backlog es que nunca se da por terminado está en una continua evolución. Para la creación de este elemento interviene todo el equipo a partir de la propuesta o requerimientos funcionales del cliente.

Sprint Backlog.

Es una lista que descompone todas las funcionalidades de la pila de producto, el Sprint Backlog se representa como un tablero de tareas donde se observa todo el trabajo necesario para terminar exitosamente el proyecto. Una persona es el encargado de la tarea del sprint.

Incremento.

Al finalizar cada Sprint el equipo de desarrollo es responsable de presentar la tarea correcta y funcional. El incremento es la suma de todo el Product Backlog o pila de productos completa durante un Sprint y el valor de los incrementos anteriores, también debemos tomar en cuenta, si el proyecto posee algún tipo de documentación, estos también deberán estar finalizados.