# ENTORNOS DE DESARROLLO - 1º DAM

# UD1. ELEMENTOS DEL DESARROLLO DE SOFTWARE

## 

## E05 - VÍDEOS SOBRE SCRUM

|  |  |
| --- | --- |
| **Resultado de Aprendizaje 1**: Reconoce los elementos y herramientas que intervienen en el desarrollo de un programa informático, analizando sus características y las fases en las que actúan hasta llegar a su puesta en funcionamiento. | |
| **Criterio de evaluación** | **Ejercicio/s** |
| RA01.d Se han reconocido los elementos de las metodologías ágiles, sus características y sus beneficios. | TODOS |

# SCRUM: LA METODOLOGÍA ÁGIL MÁS USADA

En el trabajo de hoy, vamos a visualizar una serie de vídeos que nos facilitarán la explicación del próximo día. Para poder verificar si hemos comprendido el contenido de los vídeos, se deben responder a algunas preguntas.

* Vídeo 1: <https://www.youtube.com/watch?v=BqgCX75wQQI&list=PLXotEuaZ9LQmopUVy4Kt3SVpxrV6lE5X7&index=10>
* Vídeo 2: <https://www.youtube.com/watch?v=aAs9EoyY2rk&list=PLXotEuaZ9LQmopUVy4Kt3SVpxrV6lE5X7&index=11>

## PREGUNTAS

1. ¿Cuáles son los roles más importantes en scrum?

**• Product Owner**

**• Scrum Master**

**• Equipo de desarrollo**

1. ¿Cuáles son los pasos a seguir en una iteración o *sprint*?

* **Reunión de planificación de Sprint**
* **Scrum Diario**
* **desarrollo durante el Sprint**
* **Revisión del Sprint**
* **Retrospectiva del Sprint**

1. ¿Qué es el *Product Backlog* o pila de producto?

**El Product Backlog o pila de producto en un proyecto que sigue la metodología Scrum consiste en una lista con todos los requerimientos iniciales del producto que se va a desarrollar. Se trata de una lista dinámica, que irá evolucionando a medida que lo hace el producto y el entorno del proyecto.**

1. ¿Cuál debe ser la duración aproximada de una iteración o *sprint*? ¿Por qué?

**30 días o menos.**