# ENTORNOS DE DESARROLLO - 1º DAM

# UD1. ELEMENTOS DEL DESARROLLO DE SOFTWARE

## 

## E06 - VÍDEOS SOBRE PLANNING POKER

| **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 |

# PLANNING POKER

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=O-D22kLYi2M>
* Vídeo 2: <https://www.youtube.com/watch?v=ey6Pm46WXkY>

## 

## PREGUNTAS

1. ¿Qué es la estimación? ¿Para qué sirve? ¿Cuál es su objetivo?
2. ¿Qué es un pivote?
3. ¿Cuál es el proceso que se sigue para la estimación?
4. ¿Se puede quedar alguna historia de usuario sin puntuar? ¿Por qué?
5. ¿Cómo sabemos cuántas historias de usuario podremos llevar a cabo?
6. ¿Qué es Scrum Poker? ¿Para qué sirve?
7. ¿Qué números se pueden utilizar? ¿Por qué tienen esa progresión?
8. ¿Cómo puntuamos una historia de usuario?
9. ¿Cuál es el proceso para puntuar una historia de usuario? ¿Qué papel juegan los diferentes miembros del equipo?
10. ¿Se puede estimar en horas? ¿Por qué?