



Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba Ingeniería en Sistemas de Información

Cátedra: Ingeniería de Software

PRÁCTICO 7 - Roles y Ciclo de Vida

Curso: 4K1

Integrantes:

- Bossio, Mateo 75428
- Gallardo, Ignacio Alejandro 77491
- Garzón Funes, Albaro 75652
- Lastra Levián, Francisco 72369
- Márquez, Darío 75566
- Morardo, Diego 75527

Grupo N° 5

Fecha de Entrega: 1/09/2020



Enunciado

PRÁCTICO 7 - SCRUM – Roles y Ciclo de Vida (Evaluable)

| | |
|----------------|---|
| Unidad: | Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software |
| Consigna: | Por medio de las dinámicas propuestas por los docentes reforzar los conceptos del framework SCRUM. |
| Objetivo: | Profundizar el conocimiento del grupo de estudiantes en los conceptos, prácticas y lineamientos definidos en el framework SCRUM. |
| Propósito: | Familiarizarse con la forma de gestionar utilizando el framework de Scrum, empleando para ello dinámicas colaborativas. |
| Entradas: | Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. |
| Salida: | Cada equipo de estudiantes con conocimientos esclarecidos relacionados a lo que propone SCRUM. La dinámica de los juegos facilitará el debate sobre los resultados obtenidos y sobre la posición que tiene cada uno respecto a estos temas. |
| Instrucciones: | El docente asumirá el rol de instructor para moderar la ejecución de cada dinámica. |

Objetivo: aprender los diferentes roles de SCRUM con sus respectivas responsabilidades. Conocer las responsabilidades compartidas entre los diferentes roles y discutir la importancia o incumbencia de cada una según el rol que corresponda.

Resumen: este juego permitirá facilitar los conceptos de los roles y las responsabilidades en SCRUM. Una vez que las tarjetas estén preparadas, se podrá repetir este juego varias veces para reforzar el objetivo de forma más rápida, sin tener que hacer la configuración previa de las tarjetas.

Preparación: dividir el tablero en tres secciones iguales y etiquetarlas con lo siguiente: Team, Scrum Master, Product Owner.



Reglas

- Prepara el tablero con las secciones para cada rol.
- Tomar 10 minutos para pensar acerca de cuál tarjeta creen que corresponde con cuál rol. Luego colocar cada tarjeta en forma de pila inmediatamente debajo del nombre del rol.
- Después de colocar las tarjetas, tomar 5 minutos para debatir acerca de la distribución final de las tarjetas.
- Una vez que hayan finalizado la discusión podrán comparar su resultado con otros equipos de trabajo de la clase.



Desarrollo

Tablero

| Responsabilidades | Product Owner | Scrum Master | Development Team |
|---|---------------|--------------|------------------|
| Asistir a la Sprint Retrospective | | ✓ | ✓ |
| Asistir a la Sprint Review | ✓ | ✓ | ✓ |
| Asistir a la Sprint Planning | ✓ | ✓ | ✓ |
| Asistir a la Daily Meeting | ✓ | ✓ | ✓ |
| Asistir Refinamiento del Backlog (Grooming) | ✓ | ✓ | ✓ |
| Facilitar eventos SCRUM | | ✓ | |
| Asegurar que se siguen las reglas SCRUM | | ✓ | |
| Resolver Impedimentos organizacionales | | ✓ | |
| Dar coaching al equipo | | ✓ | |
| Hacer seguimiento de progreso del Sprint | | ✓ | ✓ |
| Mejorar el proceso | | ✓ | ✓ |



| | | | |
|---|---|---|---|
| Construir | | | ✓ |
| Integrar el Software | | ✓ | ✓ |
| Probar | | | ✓ |
| Resolver Impedimentos técnicos | | | ✓ |
| Diseñar | | | ✓ |
| Desplegar (Instalar) | | | ✓ |
| Mejorar Prácticas técnicas | | ✓ | ✓ |
| Asegurar Calidad | ✓ | ✓ | ✓ |
| Hablar con los involucrados. | ✓ | ✓ | |
| Priorizar el Product Backlog | ✓ | | |
| Hacer el Product Backlog visible para todos | ✓ | | |
| Hacer seguimiento de progreso del Release | ✓ | | |
| Crear Items del Product Backlog | ✓ | ✓ | |



Representación Gráfica

