**METODOLOXÍA**

Neste capítulo imos falar da metodoloxía que se usou no desenvolvemento deste proxecto, das súas características, propiedades e aspectos máis importantes. A maiores disto, tamén se xustificarán os motivos polos cales se optou por esta metodoloxía, e como se adaptaron os roles e ferramentas desta ao proxecto. Para finalizar tamén se reflexarán a través dunha breve descrición as reunións realizadas ao longo de todo o desenvolvemento.

1. **Descrición:**

Para o desenvolvemento deste proxecto optouse por utilizar unha metodoloxía áxil moi coñecida e utilizada a día de hoxe chamada **SCRUM.** Basease na utilización de iteracións de duración fixa (Normalmente varían entre as 2 e 4 semanas) denominadas ***Sprints*** e en entregas chamadas ***Releases***. Unha característica moi importante dos *Sprints* é que unha vez comezado, tanto as tarefas como como os cambios son inamovibles.

* 1. **Roles:**
* ***Product Owner*:** É o encargado de maximizar o valor do produto, representar o cliente, priorizar os distintos requisitos e establecer as distintas datas clave, correspondentes ás entregas.
* ***Scrum Master*:** O seu traballo principal é eliminar os obstáculos que impiden que o equipo alcance o obxectivo do *Sprint,* mellorando así deste xeito a produtividade. Tamén é o encargado de que o proceso SCRUM se utilice como é debido, asegurándose de que as regras marcadas se cumpran.
* ***Equipo SCRUM*:** É quen posúe a responsabilidade de entregar o produto con éxito, sendo capaz de asumir calquera actividade necesaria para o desenvolvemento do proxecto.O recomendable é que o formen entre 3 e 9 persoas.

Estes 3 roles defínense como “***Roles Centrais****”*, os cales son indispensables para a realización do proxecto. Existen tamén outro tipo, denominados “***Roles non Centrais****”* os cales tamén teñen un rol importante pero non indispensable. Estes son, por exemplo: **Stakeholders, vendedores, etc**.

* 1. **Elementos:**
* ***Product Backlog*:** É unha lista de todas as entidades que definen o proxecto, ademais de ser a única fonte de requisitos para facer os cambios que se precisen no mesmo. Esta lista nunca se completa, converténdoa nunha lista dinámica, a cal nun primeiro momento establece os requisitos iniciais e coñecidos, e a medida que o produto evoluciona, ela evoluciona na mesma medida. É xestionada polo **Product Owner**, o cal se encarga de ordenar as entidades, acordo ás necesidades do negocio.
* ***Sprint Backlog*:** Resúmese basicamente nunha lista de tarefas que se van realizar nun determinado *Sprint.* A diferencia do *Product Backlog,* este é xestionado polo equipo.
* ***Sprint Burndown*:** É o que se utiliza para amosar o traballo real completado por día en comparación ao traballo proxectado para a versión actual do proxecto.
* ***Velocity*:** É a porcentaxe do progreso do equipo.
  1. **Reunións:**

Existen diferentes tipos de reunións, as cales reciben unha nomenclatura en base ao obxectivo polo cal se realizan:

* ***Daily meeting*:** Son pequenas reunións que se realizan diariamente, co obxectivo de pórse o día no traballo que se está realizando.
* ***Sprint planning:*** Reunións nas cales o obxectivo é crear un *Sprint Backlog* a partires do *Product Backlog* do proxecto.
* ***Revisión do Sprint:*** Trátese dunhas reunións nas cales se fai unha pequena demostración do feito durante o *Sprint,* ás cales poden asistir calquera das persoas relacionadas co proxecto.
* ***Retrospectiva do Sprint:*** Son reunións nas que se analiza e decide si é necesario ou non realizar cambios, tanto na implementación do propio produto como nas propias prácticas que se están a levar.

1. **Xustificación:**

Despois de barallar múltiples metodoloxías, optouse finalmente por SCRUM, a pesar de que esta está orientada no traballo en equipo, e non se vai conseguir sacar todo o potencial que posúe esta metodoloxía.

A pesar de que este proxecto non se vai realizar en equipos, posúe características beneficiosas para a realización do mesmo dun xeito áxil e adaptable:

* **Metodoloxía en auxe:** Actualmente SCRUM converteuse nunha das metodoloxías máis utilizadas, dado que se pode levar a cabo en todo tipo e complexidade de proxectos. Todo isto axuda a que exista unha gran comunidade detrás, da cal aprender e tomar ideas cara o proxecto no que poñas en práctica esta metodoloxía.
* **Requisitos inicias pouco definidos:** Ao longo de toda a vida dun proxecto solen aparecer múltiples imprevistos que poden chegar a dificultar a planificación do mesmo. Neste proxecto en concreto a utilización de diversas tecnoloxías, provoca que a posibilidade de que aparezan imprevistos vese incrementada. SCRUM axúdanos con isto, aportando seguridade e flexibilidade á hora de manexar os imprevistos.
* **Ferramentas e tecnoloxías pouco coñecidas:** A maioría das tecnoloxías son descoñecidas para o “*Equipo*”, polo que unha metodoloxía áxil aporta tolerancia a cambios re planificando partes do proxecto dun xeito bastante sinxelo.

1. **Adaptación ao proxecto:**

Para que esta metodoloxía se adapte dunha mellor maneira a este proxecto, decidiuse que a duración dos *Sprints* sexa variable, xa que o proxecto vai ser compaxinado con horario e outras obrigas profesionais que supoñen estar nun posto de traballo a xornada completa. A parte disto tamén se tomou convinte utilizar un *Sprint* inicial, no cal se levaran prácticas de familiarización coas ferramentas que se van a utilizar.

**3.1. Roles:**

Tamén foi necesario adaptar os distintos roles que se utilizan en **SCRUM**:

* *Product Owner:* Rol exercido polo director do proxecto, Fernando Bellas.
* *Scrum Master:* Rol exercido polo director do proxecto, Fernando Bellas.
* *Equipo:* Rol exercido polo alumno, Alejandro Gómez.

Enlaces:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Scrum_(desarrollo_de_software)>

<https://platzi.com/blog/que-es-scrum-y-los-roles-en-scrum/?utm_source=google&utm_medium=paid&utm_campaign=1919062474&utm_adgroup=70181309186&utm_content=350167967225&utm_source=google&utm_medium=cpc&gclid=CjwKCAjwnf7qBRAtEiwAseBO_FhnX5v4zL02aiTu9oPwUToukt01l9HbILGhvDEq4ytlw2QcUxFKwxoCICAQAvD_BwE>

<https://luis-goncalves.com/es/que-es-la-metodologia-scrum/>

<https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>

<https://www.youtube.com/watch?v=PlLHc60egiQ>