

ANEXO IV: DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA PARA LOS PROYECTOS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

Para la realización de los proyectos cooperativos, la metodología que van a emplear los estudiantes es una variante de Scrum, una metodología ágil con un gran nivel de implantación en el sector de la informática.

La metodología Scrum se fundamenta en una serie de ceremonias y roles que no se pueden transferir directamente a los proyectos de clase, debido a que se trata de actividades pequeñas y de que el alumnado no dispone de tanto tiempo durante la asignatura. La versión reducida propuesta se centra en el desarrollo y la comunicación entre el equipo, y no tanto en la comunicación con el cliente.

- El profesor asume un rol similar al de *product owner*. Los enunciados de los retos y los ejemplares de las unidades anteriores son el material para elaborar las historias de usuarios.
- Las historias de usuario se asignan a uno o varios miembros del equipo y se controlan mediante un tablero tipo Kanban. Puede ser físico o usando Planner, Trello, etc. A elección del equipo, pero compartido con el profesor.
- Un Sprint dura 2-3 sesiones. Al final del sprint, todos los equipos ponen en común su progreso con el profesor. Es el equivalente a la sesión de revisión y a la entrega del prototipo. Solo se evalúa la entrega final, pero de las intermedias se realizan valoraciones.
- El profesor revisa el trabajo de forma activa, para minimizar el tiempo invertido en reuniones y maximizar el tiempo de desarrollo de la actividad.
- No hay Scrum Master. No hay daily scrum obligatorio.

De esta manera, el alumnado experimenta scrum, pero adaptado a las necesidades del módulo profesional. Esta versión de scrum es mucho más flexible (y ágil) que el propio scrum, pero está menos enfocada a la lógica de negocio.