

CONSIDERACIONES GENERALES

Esta práctica consiste en trabajo colaborativo. Se ha tomado SCRUM como referencia debido a su sencillez de implementación en cualquier ámbito, en este caso educativo. Es decir, es bastante más didáctico para vosotros/as. No es una práctica en la que todo funcionará de manera correcta desde el inicio pues os encontraréis con diversos problemas; organizativos, heterogeneidad y diversidad de conocimientos e intereses de todo el alumnado...etc.

SCRUM es una filosofía y metodología de trabajo ágil que utiliza una serie de herramientas para poderse llevar a cabo. En las primeras dos semanas ya hemos visto dos de esas herramientas con las que debe ser suficiente realizar la práctica; Visual Studio Code y Git.

En dicha metodología existen tres conceptos básicos que vamos a abarcar en nuestra asignatura como base de cara a vuestra inserción laboral y son:

- ❖ **Sprint:** Es el resultado de un proyecto tras realizarse todas sus tareas. Dentro de este concepto podemos encontrar como Sprint Planning que no es otra cosa más que el control de este resultado. Es decir, SCRUM garantiza la **integración continua** y permanentemente actualizada del proyecto ya que contempla la revisión de la versión y la implementación de la siguiente.
- ❖ **SCRUM Master:** Es el gestor de decisiones de todos los grupos de trabajo, el punto en común y también su ayuda. Todos en el equipo de trabajo de SCRUM deben saber de todo, pero el SCRUM Master en especial. Por lo tanto, para esta práctica y con base la prueba inicial, se ha escogido a un/a alumno/a para este rol. Esta persona tendrá con más detalle en su documento sus tareas.
- ❖ **SCRUM Teams:** Son grupos de 3 a 9 personas que realizan una tarea atómica en concreto. Por ejemplo, habrá un grupo que trabaje en la base de datos, mientras que otro grupo quizás se ocupe de la maquetación.

La idea de la presente práctica es crear un entorno de trabajo con un proyecto en común que respete esta filosofía de desarrollo. Esta práctica presenta unos retos que os hacen mejorar en un objetivo general de este ciclo que es:

Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.

Os encontraréis con problemas diversos como:

- ❖ Ponerse de acuerdo para las partes en común de las distintas tareas. Por ejemplo, qué necesitaría la base de datos para guardar toda la información de noticias que requiere el grupo que se encarga del gestor de contenidos.
- ❖ Problemas de base o de falta de conocimientos.
- ❖ Falta de información de otros grupos para poder continuar con su propio trabajo.

Este tipo de problemas se deben solucionar con el SCRUM Master.

Para finalizar esta práctica, deberéis montar en local la página web desarrollada colaborativamente con objetivo de repasar conocimientos básicos como Apache, MySQL, HTTP...etc.

SCRUM TEAM

Vuestro trabajo estará totalmente guiado por el SCRUM Master. Él os dará las tareas, indicaciones y objetivos (llamados **Sprint Goals**). Son 5 grupos de trabajo en total. Aparte de realizar la tarea que os encomiende vuestro organizador debéis tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- ❖ Cada día, lunes o jueves, el SCRUM Master deberá traer desarrollado un informe del trabajo realizado entre el último día de clase y ese. En ese informe se detalla en qué se ha avanzado, en qué ha surgido problemas y las soluciones aplicadas. Todo el equipo debe ser consciente del estado de todo el proyecto en su totalidad.
- ❖ Cada duda u obstáculo que os encontréis debéis dialogarlo con el SCRUM Master. Pero él no es un jefe ni un líder, por lo que deberá escuchar vuestras sugerencias para solucionar un problema, siempre y cuando no condiciones **severamente** el trabajo de otro equipo. Tampoco os puede hacer el trabajo, pero sí daros las pautas para que lo hagáis (tutoriales, solucionar errores puntuales...etc.).
- ❖ En algunos casos dependeréis del trabajo de otro equipo, es labor de ambos equipos y del SCRUM Master llegar a una solución o acuerdo.
- ❖ Al acabar cada día de trabajo, lunes o jueves, un representante del equipo mandará un informe corto que indique:
 - ¿Qué se ha logrado hoy?
 - ¿Qué nuevos problemas han surgido hoy?
 - ¿Qué queda por hacer?
- ❖ Al finalizar la tarea destinada a cada SCRUM Team, deberá mandar un informe mucho más detallado al SCRUM Master analizando si su tarea ha alcanzado las **Sprint Goals** y en qué medida, en qué se podría mejorar (que resultarían como las nuevas Goals de la siguiente iteración) y otras consideraciones que creáis adecuadas. Dadle un formato correcto, imaginad que estáis en una empresa de verdad, no estaría muy bien visto 5 líneas en texto Arial... Mucho menos Comic Sans. Además dichos informes formarán parte de los anexos del informe final entregado por el SCRUM Master.