

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 MASTER

El trabajo del SCRUM Master es peculiar. Esta persona debe tener conocimientos de todo lo que concierne al proyecto, ser organizativo y la confianza de su equipo. Pero sin llegar a ser el líder de nadie, pues ese concepto va en contra de esta filosofía de trabajo.

En esta práctica deberá realizar todas estas tareas:

- ❖ Elegir el proyecto a realizar entre las ideas sugeridas o las que se planteen entre todo el equipo.
- ❖ Dividir el proyecto en 5 tareas porque habrá 5 grupos de trabajo. Estas tareas deben ser lo suficientemente modulares y, a la vez, complejas como para que se necesite de un equipo para hacerlas.
- ❖ Una vez divididas las tareas de manera **democrática** debe darse unas orientaciones y una serie de requisitos básicos a cada grupo. (Lo mejor es que se imagine que lo está pidiendo un cliente de verdad, podría serlo el docente, pero vosotros/as mismos/as conocéis vuestros límites mejor que nadie). Estos requisitos básicos se llaman **Sprint Goals**.
- ❖ Solucionar dudas tanto de conocimiento como de coordinación de todos los equipos de trabajo.
- ❖ Cada día, lunes o jueves, 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.
- ❖ Al finalizar el proyecto, recibirá el informe pertinente de cada grupo de trabajo y deberá formatearlo y presentarlo como informe final de ese Sprint. En él se recoge el estado de las Sprint Goals, las sugerencias de cada equipo para futuras Sprint. En Google se pueden encontrar plantillas de **informes de evaluación** de Sprint, de las que sobrarán muchos puntos para el nivel básico que hemos llevado a cabo. En los anexos de dicho informe, se deben añadir los informes particulares de cada equipo.