

TALLER 2

PARCIAL No. 2

METODOLOGIAS DE DESARROLLO EN SOFTWARE

METODOLOGIAS DE DESARROLLO EN SOFTWARE

ÁREA DE COMPUTACION

DEPARTAMENTO DE ITIN

TALLER 2 SEGUNDO PARCIAL.

Nombres del estudiante:

Cristian Jesus Becerra Loaiza

Jhon Kevin Castillo Quishpe

Ismael Alejandro Silva Flores

Nivel: Tercer Nivel

NRC: 29022

Asignatura: Met. de Desarrollo en Software

Nombre del profesor: Ing. Jenny Alexandra Ruiz Robalino

METODOLOGIAS DE DESARROLLO EN SOFTWARE

ÁREA DE COMPUTACION

DEPARTAMENTO DE ITIN

Contenido

1.INTRODUCCION.	4
2.OBJETIVOS.....	4
2.1.Objetivo General-	4
2.2.Objetivos específicos:	4
3.MARCO TEORICO.	5
3.1.Scrum:	5
3.2.Roles Scrum:	5
3.3.Artefactos Scrum:.....	5
3.4.Eventos Scrum.....	6
4.MARCO METODOLOGICO.	7
4.1Elaboración del mapa mental.	7
4.1.1Materiales.	7
4.1.2Elaboración.	7
5.RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....	10
6.ANEXOS.....	11
7.BIBLIOGRAFIAS.	11

1.INTRODUCCION.

El presente informe describe el desarrollo de un taller orientado a la creación de un mapa mental sobre la metodología Scrum, con el propósito de organizar de manera visual y estructurada sus elementos esenciales: roles, artefactos y eventos. Esta actividad se realizó en equipo realizando un mapa mental y la metodología de aprendizaje colaborativo, lo que permitió comprender la lógica del flujo de trabajo en Scrum y reforzar conceptos clave mediante la representación gráfica en un cartel, integrando las tarjetas de Scrum con información relevante y fomentando la participación activa de todos los integrantes.

2.OBJETIVOS.

2.1.Objetivo General-

Elaborar y exponer un mapa mental que muestre, de forma ordenada y visual, los componentes fundamentales del marco de trabajo Scrum, incluyendo roles, artefactos y eventos. Esto afín de mejorar la comprensión del proceso ágil a través del aprendizaje colaborativo.

2.2.Objetivos específicos:

- Examinar las tarjetas Scrum para determinar los conceptos esenciales asociados con roles, artefactos y eventos dentro del marco de trabajo.
- Organizar la información en un mapa mental utilizando un cartel y recursos gráficos que faciliten la comprensión del flujo lógico del proceso Scrum.
- Elaborar un informe detallado que documente el proceso realizado, incluyendo la metodología, materiales, desarrollo y resultados obtenidos durante el taller.

3.MARCO TEORICO.

3.1.Scrum:

Scrum este es un marco de trabajo muy ligero ya que este nos ayuda a las personas, equipos y las organizaciones a poder generar los valores a través de soluciones que son adaptativas para la resolución de problemas complejos (Schwaber, 2020).

3.2.Roles Scrum:

- **Product Owner:**

Este es el encargado de poder maximizar el valor del producto resultante del trabajo en equipo Scrum (Schwaber, 2020).

- **Scrum Master:**

Este es el responsable de poder establecer el Scrum como tal se define en la Guía ya que este sirve al equipo Scrum, al Product Owner y a la organización (Schwaber, 2020).

- **Developers:**

Son los profesionales que se encargan de crear cualquier aspecto de un Incremento utilizable en cada Sprint (Schwaber, 2020).

- **Scrum team:**

Equipos Scrum son multifuncionales y autogestionados, lo que significa que deciden internamente quién hace qué, cuándo y cómo (Schwaber, 2020).

3.3.Artefactos Scrum:

- **Product Backlog:**

Es una lista ordenada de todo lo que se necesita en el producto y es la única fuente de trabajo emprendido por el Equipo Scrum (Schwaber, 2020).

- **Sprint Backlog:**



Está compuesto por el Objetivo del Sprint, los ítems del Product Backlog seleccionados para el Sprint y un plan de acción para entregar el Incremento (Schwaber, 2020).

- **Increment:**

Un Incremento es un paso concreto hacia la Visión del Producto y debe estar en condiciones de uso (Schwaber, 2020).

3.4. Eventos Scrum

- **Sprint:**

El corazón de Scrum donde se crea un Incremento "Terminado" y utilizable. Los Sprints tienen una duración fija de un mes o menos (Schwaber, 2020).

- **Sprint Planning**

El trabajo que se realizará en el Sprint se planifica en el Sprint Planning. Este plan es creado por los Developers (Schwaber, 2020).

- **Daily Scrum**

Es un evento de 15 minutos para que los Developers inspeccionen el progreso hacia el Objetivo del Sprint y adapten el Sprint Backlog (Schwaber, 2020).

- **Sprint Review**

El propósito del Sprint Review es inspeccionar el resultado del Sprint y determinar las adaptaciones futuras (Schwaber, 2020).

- **Sprint Retrospective:**

El propósito de la Sprint Retrospective es planificar formas de aumentar la calidad y la efectividad (Schwaber, 2020).

4.MARCO METODOLOGICO.

Este taller tuvo como fundamento la creación de un cartel, el cual sirvió como herramienta principal para elaborar un mapa mental acerca del método Scrum. Se empleó el mapa mental como técnica, que posibilita la organización de información visual , lo que ayuda a entender conceptos de manera más didáctica.

En la elaboración se utilizó un aprendizaje colaborativo, en el que los miembros del equipo trabajaron juntos para construir el mapa mental. Promoviendo la colaboración activa, la responsabilidad compartida y el intercambio de ideas en todo el proceso de la actividad.

4.1Elaboración del mapa mental.

4.1.1Materiales.

Para la elaboración del mapa mental se utilizaron los siguientes materiales:

- Pliego de papel periódico.
- Marcadores.
- Cinta adhesiva.
- Tijeras.
- Tarjetas Scrum (roles, artefactos, eventos)(Impresas).

4.1.2Elaboración.

La elaboración del mapa mental se desarrolló en equipo realizando el siguiente proceso:

1.Análisis de tarjetas Scrum: Se revisaron las cartas con conceptos clave para comprender su propósito dentro del marco Scrum. Cada tarjeta representa un elemento esencial:

Product Owner: Se ubicó en la primera posición ya que su función principal es revisar los requerimientos y elaborar el Product Backlog, garantizando que el equipo se enfoque en las tareas que generan mayor valor al producto.

Product Backlog: Se colocó a continuación del Product Owner porque representa el artefacto donde se concentran y ordenan las tareas más importantes para el desarrollo del producto..

Scrum Team: Se añadió como rama principal debido a que reúne a los roles encargados de colaborar en la construcción del producto. En este grupo, el Scrum Master sobresale por su función de guía y facilitador del marco de trabajo.

Sprint Backlog Se ubicó previo al Sprint, ya que simboliza la etapa donde se organiza y define el trabajo que se llevará a cabo durante el ciclo.

Sprint: Esta tarjeta ocupa un lugar fundamental en la fase de ejecución, pues establece la duración y las tareas que se llevarán a cabo. En el Sprint se incorporaron eventos esenciales como:

-**Daily Scrum:** Reunión diaria para sincronizar avances.

-**Sprint Review:** Inspección del incremento al final del Sprint.

-**Sprint Retrospective:** Reflexión para mejorar el proceso en el siguiente ciclo.

Developers: Se incluyó porque son los responsables de construir el incremento y cumplir con los objetivos del Sprint.

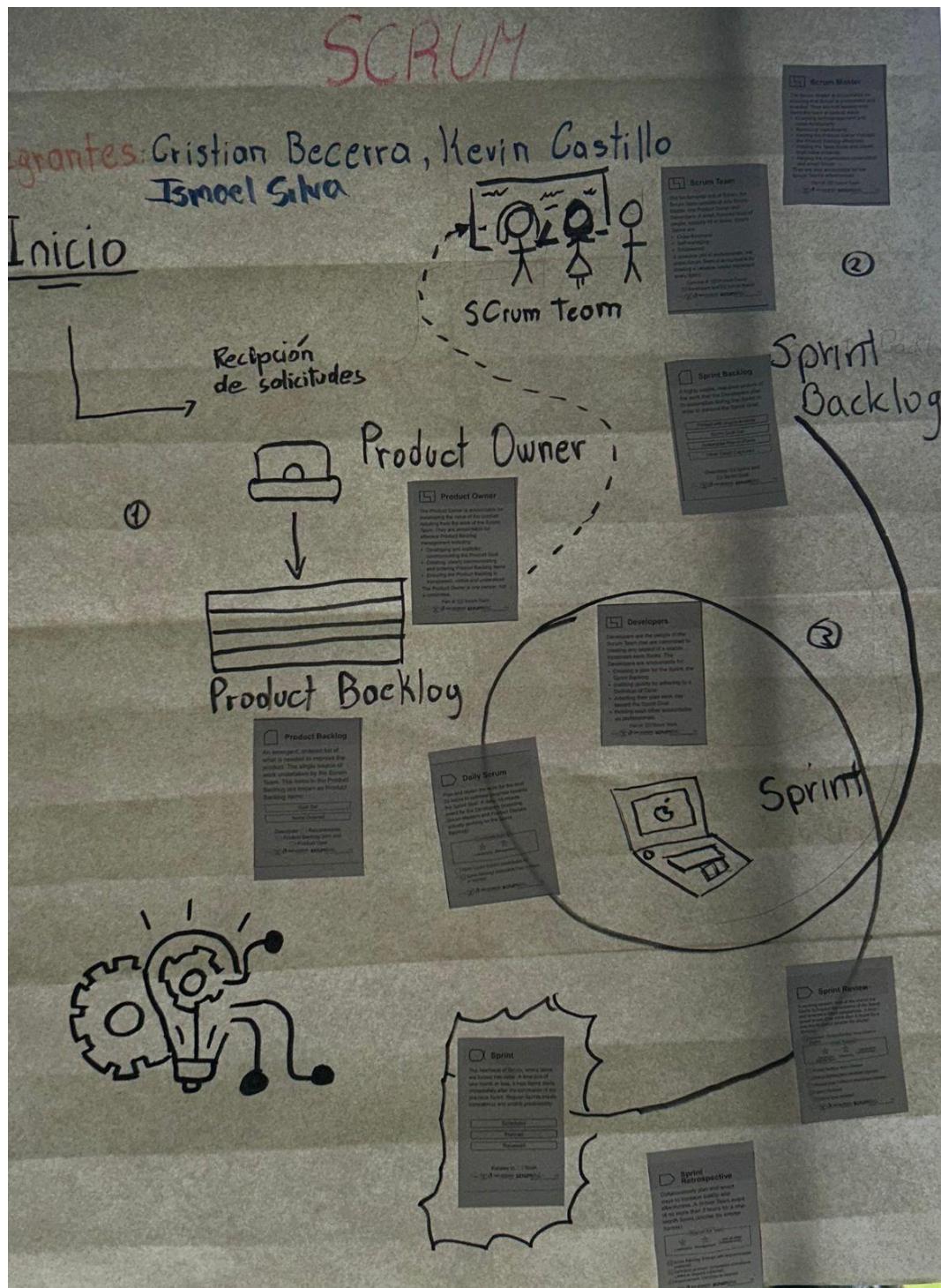
2. Definición de la lógica del flujo: Se estableció el orden del proceso Scrum:

Inicio con el Product Owner → creación del Product Backlog → análisis por el Scrum Team → Liderado por el Scrum Master → preparación del Sprint Backlog → ejecución del Sprint con sus eventos → entrega del incremento.

3. Representación: Se colocaron las tarjetas en el cartel siguiendo esta lógica, complementando con dibujos e íconos para reforzar la comprensión.

4. Registro fotográfico: Se tomó la imagen del mapa mental para documentar el trabajo

realizado.



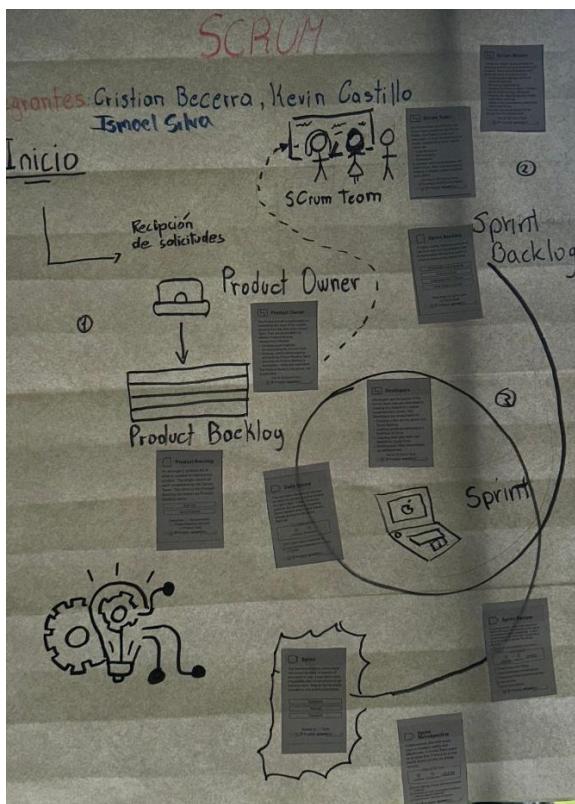
5.RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

El taller permitió plasmar de manera clara y visual la estructura del marco Scrum mediante la creación colaborativa de un mapa mental. Se lograron identificar con precisión los roles (Product Owner, Scrum Master, Developers y Scrum Team), los artefactos (Product Backlog, Sprint Backlog e Increment) y los eventos (Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review y Sprint Retrospective), organizándolos en un esquema que refleja el carácter iterativo del proceso.

La cooperación entre los integrantes fue fundamental para el éxito de la actividad, ya que impulsó la participación activa, el intercambio de ideas y la responsabilidad compartida. La técnica del mapa mental demostró ser una herramienta eficaz para sintetizar información y comprender la relación entre los distintos componentes del marco ágil, reforzando los conceptos teóricos mediante una representación gráfica.

En síntesis, esta experiencia contribuyó significativamente a la comprensión del método Scrum, evidenciando cómo cada rol y artefacto interviene en la generación de valor. Además, el uso de recursos visuales y tarjetas permitió transformar conceptos complejos en una herramienta práctica y dinámica, fortaleciendo tanto el aprendizaje individual como el trabajo en equipo.

6. ANEXOS.



7. BIBLIOGRAFIAS.

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The Scrum Guide*. scrumguides.org.

<https://scrumguides.org/scrum-guide.html>