

ESTIMACIONES Y PLANIFICACIÓN

Caso de estudio, Parte I

CRISTINA CAÑADAS GARCÍA

2º DAM, INTERFACES

Índice

No tiene por qué tener esta estructura el documento, pero es un buen ejemplo.

1. Introducción
2. Proyecto
3. Marco Scrum
4. Organización del equipo (roles y habilidades)
5. Organización del desarrollo
6. Priorización de trabajos
7. Planificación del sprint (usar tableros Kanban)
8. Conclusiones
9. Referencias

Notas

Departamento de 9 personas especialistas en los temas de la revista.

Revista de estilo y actualidad con más prestigio entre marcas y pasarelas.

Hay 7 secciones a desarrollar: Portada, Contraportada con patrocinador principal, Publicidad marcas en todas las páginas, Sección estilo: 10 páginas, Sección cocina: 4 páginas, Sección personas de influencia actualidad: 3 páginas, Sección viajes: 2 páginas

Da lugar a 21 páginas en total para 9 trabajadores.

4 semanas para enviar a imprenta. Duración de un sprint.

Patrocinadores demandan más espacio para sus marcas.

Tareas principales:

* Organizar equipo del departamento (Scrum)
* Roles y habilidades de cada uno
* Organizar trabajo a desarrollar. Priorizar tareas.

Usar tableros Kanban.

|  |  |
| --- | --- |
| **ENCARGADO** | **TAREA** |
| Persona 1  Persona 2 | Sección estilo |
| Persona 3 | Sección cocina |
| Persona 4 | Sección influencia y viajes |
| Persona 5  Persona 6 | Gestión patrocinadores, contraportada |
| Persona 7 | Portada |
| Persona 8 | Maquetación |
| Persona 9 | Maquetación |

1. INTRODUCCIÓN
   1. **Proyecto | Revista**

Nuestra revista de estilo y actualidad es una de las más reconocidas. Para el próximo número, contamos con una planificación que cubre desde la portada hasta la contraportada, incluyendo diversas secciones y espacio publicitario para nuestros patrocinadores.

En este documento vamos a profundizar en dichas secciones y trabajar en ellas siguiendo una prioridad. Debemos tener en cuenta también que hay que satisfacer a todos los patrocinadores, quienes están buscando mayor espacio y visibilidad en nuestra revista. Debemos cubrir sus necesidades sin alterar la planificación de nuestra revista.

* 1. **Marco Scrum**

Utilizaremos la metodología Scrum que ha adoptado nuestro equipo en los últimos meses. Por si acaso alguien no sabe lo que es, se explicará con detalle en este apartado.

Scrum es un marco de gestión flexible que pretende garantizar transparencia en la comunicación y crear un ambiente de responsabilidad colectiva. A través de esta metodología ágil, buscaremos no solo cumplir con lo solicitado para la revista y enviar a tiempo la revista a la imprenta, sino también mejorar nuestra colaboración interna, la transparencia en los procesos y, en última instancia, el impacto de cada número de la revista en nuestro público y nuestros socios comerciales.

**REPASAR BASTANTE ESTE APARTADO. DAR MEJOR DEFINICIÓN DE LO QUE ES SCRUM.**

1. ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO

En el marco Scrum existen tres roles imprescindibles: Product Owner, Scrum master y Development Team.

Contamos con un equipo de 9 personas especialistas en los temas abordados en nuestra revista, la editora jefe y el Scrum master.

Mi rol como Scrum Master es facilitar la aplicación de Scrum para optimizar nuestra forma de trabajo, asegurando que el equipo esté motivado, que se mantenga enfocado en los objetivos del sprint de cuatro semanas y que cualquier impedimento sea atendido oportunamente. Este documento detalla cómo el marco Scrum será implementado para organizar y coordinar cada fase de la edición, así como las estrategias para gestionar el flujo de trabajo y atender las prioridades tanto de nuestros patrocinadores como de nuestra editora jefe.

La editora jefe es el Product Owner.

Nuestro equipo de especialistas es el Development Team.