




## Proyecto gimnasio: metodología scrum





### 1) Elige un equipo.

-  Product Owner (Dueño de Producto): El sistema llevara a cabo las funciones contables, gestión de usuarios y administración de equipamiento del gimnasio, como los pagos mensuales en base a la fecha de registración del cliente. Una vez cargados estos datos, el sistema registrará la asistencia del cliente con un lector de huellas para llevar la cuenta de los días disponibles del mes pago por el cliente y el usuario podrá cargar la rutina del cliente especifico la cual también se informará por la app Android del cliente.
-  ScrumMaster: Asegurar el cumplimiento de los roles y responsabilidades.
-  Development Team (Equipo de Desarrollo): Desempeñar las tareas del sprint en un incremento funcional terminado.

### 2) Elabora y prioriza una lista de objetivos o backlog.

El Backlog no es más que una lista de todo lo que debe hacerse para convertir la visión en realidad. Esta lista existe y evoluciona a lo largo del proceso, es el mapa o la hoja de ruta del producto.

#### **Objetivos de Gimnasio:**

-  Cliente:
  -  Registrar los datos del cliente
  -  Control de pago mensual de cuotas
  -  Control de asistencia

### 3) Haz una estimación afinada de la lista de objetivos pendientes.

Es crucial que las personas que realmente van a llevar a cabo los ítems enumerados en la lista, calculen el esfuerzo que les llevará cada uno. El equipo deberá ir ítem por ítem para decidir si realmente es factible hacerlo.

### 4) Planificación de sprints.

Ésta es la primera reunión Scrum. El equipo, el Scrum Master y el responsable de producto se sientan a planificar el sprint.

En base a los objetivos y objetivos pendientes estimar la fecha que llevara terminar cada sprint.

#### 5) Haz que el trabajo sea visible.

La forma más habitual de hacer esto es con una pizarra de Scrum y sus tres columnas: Pendiente, En proceso, Hecho. Los post-it representan los ítems que hay que completar y el equipo los cambia de sitio en la pizarra, a medida que se van terminando, uno por uno.

Otra forma de hacer que el trabajo sea visible es crear un diagrama burn down o de trabajo pendiente. En uno de los ejes está el número de puntos que el equipo ha llevado al sprint y en el otro el número de días. Cada día el Scrum Master registra el número de puntos que se han completado y los anota en el diagrama de trabajo pendiente. Lo ideal sería que hubiera una curva descendente que llegara a cero puntos en el último día del sprint.

#### 6) Scrum Diario. Reunión Diaria de pie.

Éste es el pulso vital del Scrum. Cada día a la misma hora, durante no más de quince minutos, el equipo y el Scrum Master se ven y responden a tres preguntas:

¿Qué hiciste ayer para ayudar al equipo a terminar el sprint?

¿Qué vas a hacer mañana para ayudar al equipo a terminar el sprint?

¿Qué obstáculos se interponen en tu camino o el del equipo?

#### 7) Revisión o demostración del sprint.

Ésta es la reunión en la que el equipo muestra lo que ha construido durante el sprint. Puede estar presente cualquiera, no sólo el responsable de producto, el Scrum Master y el equipo, sino los directivos de la empresa, los jefes, los clientes, todo el que quiera. Es una reunión abierta en la que el equipo explica lo que han podido pasar a la columna de «hecho» durante el sprint.

#### 8) Retrospectiva del sprint.

Después de que un equipo haya mostrado lo que ha conseguido durante el último sprint se sientan a reflexionar sobre lo que ha ido bien, lo que podría hacerse mejor y lo que

se podría perfeccionar en el siguiente sprint. ¿Qué mejora puede incorporar el equipo al proceso de forma inmediata?

9) Empieza inmediatamente el siguiente ciclo de sprints.

Teniendo en cuenta la experiencia anterior del equipo con obstáculos y la incorporación de mejoras.