

Sistema de Gestión de la Calidad

Fecha de emisión: 10/01/2013 Revisión: 01 Página 1 de 16

Instrumento	Práctica de ejercicios

Alumno: Noely Jatzury Castañeda Audelo)	Fecha: 11/Julio/2024	
Carrera: IDGS		Grupo: IDGS91	
Asignatura: Desarrollo Web Integral	Unidad tema	Unidad temática: Proyectos	
Profesor: MGTI. César Geovanni Machuca Pereida			

I.- Ejercicios a resolver:

A partir de esta información, con las suposiciones y estimaciones que se consideren necesarias, se pide desarrollar cada uno de los siguientes puntos:

- 1. Crear una hoja de ruta y dividir el proyecto en sprints, teniendo en cuenta que el tiempo máximo establecido para el proyecto son 3 meses.
- 2. Definir los roles del equipo Scrum y sus principales responsabilidades.
- 3. Describir cómo se gestionarían las iteraciones o sprints del proyecto (roles, reuniones, artefactos, desarrollo y seguimiento del trabajo...) aplicando Scrum Kanban.
- 4. Diseña un ejemplo de tablero Kanban con algunas de las tareas que se ejecutarían en un sprint del proyecto.
- 5. Reflexiona sobre las ventajas y desventajas de estas metodologías ágiles frente a las tradicionales en cascada (por ejemplo, PMBOK®).

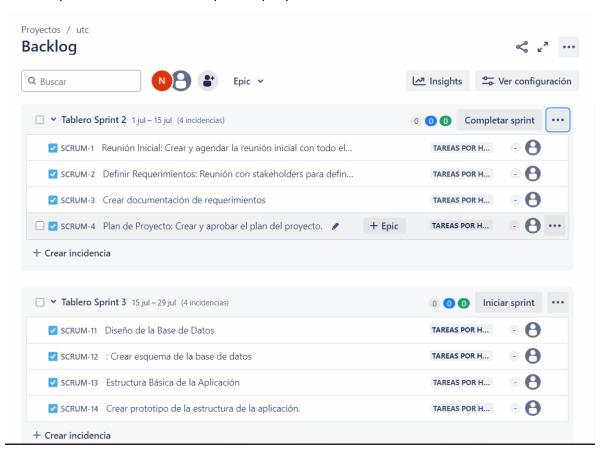
II.-Procedimientos y resultados:



Sistema de Gestión de la Calidad

Fecha de emisión: 10/01/2013 Revisión: 01 Página 2 de 16

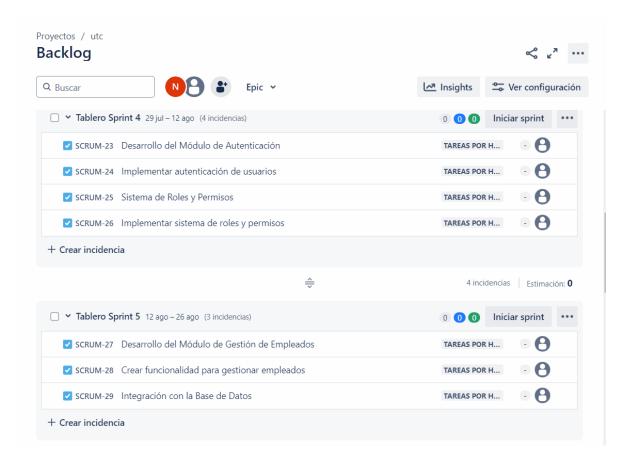
1. Crear una hoja de ruta y dividir el proyecto en sprints, teniendo en cuenta que el tiempo máximo establecido para el proyecto son 3 meses.





Sistema de Gestión de la Calidad

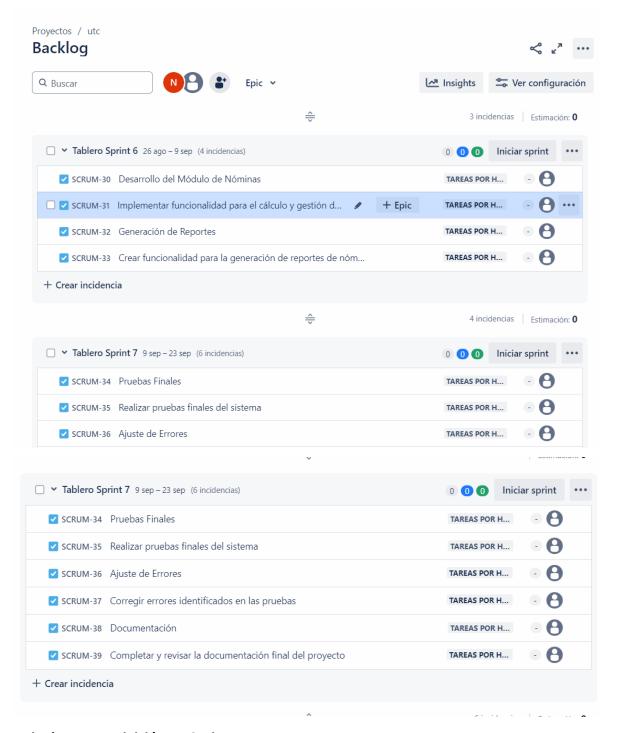
Fecha de emisión: 10/01/2013 Revisión: 01 Página 3 de 16





Sistema de Gestión de la Calidad

Fecha de emisión: 10/01/2013 Revisión: 01 Página 4 de 16



Hoja de Ruta y División en Sprints

Proyecto: Actualización de la Aplicación de Nóminas

Duración Total del Proyecto: 3 meses (12 semanas)

Sistema de Gestión de la Calidad

Fecha de emisión: 10/01/2013 Revisión: 01 Página 5 de 16

Sprints: Cada sprint tiene una duración de 2 semanas, resultando en un total de 6 sprints.

Sprint 1 (Semana 1-2)

Objetivos:

Reunión inicial, definir requerimientos, plan de proyecto, configurar entorno de desarrollo.

Tareas:

- Reunión Inicial: Crear y agendar la reunión inicial con todo el equipo. Responsable: Scrum Master.
- Definir Requerimientos: Reunión con stakeholders para definir requerimientos. Crear documentación de requerimientos. Responsable: Product Owner.
- Plan de Proyecto: Crear y aprobar el plan del proyecto. Responsable: Scrum Master, Product Owner.
- Configurar Entorno de Desarrollo: Instalación de herramientas y software necesarios. Configuración de repositorios de código. Responsable: Equipo de Desarrollo.

Sprint 2 (Semana 3-4)

Objetivos:

Diseño de la base de datos, creación de la estructura básica de la aplicación.

Tareas:

- Diseño de la Base de Datos: Crear esquema de la base de datos. Responsable: Equipo de Desarrollo.
- Estructura Básica de la Aplicación: Crear prototipo de la estructura de la aplicación. Responsable: Equipo de Desarrollo.

Sprint 3 (Semana 5-6)

Objetivos:

Sistema de Gestión de la Calidad

Fecha de emisión: 10/01/2013 Revisión: 01 Página 6 de 16

Desarrollo del módulo de autenticación, implementación del sistema de roles y permisos.

Tareas:

- Desarrollo del Módulo de Autenticación: Implementar autenticación de usuarios. Responsable: Equipo de Desarrollo.

- Sistema de Roles y Permisos: Implementar sistema de roles y permisos. Responsable: Equipo de Desarrollo.

Sprint 4 (Semana 7-8)

Objetivos:

Desarrollo del módulo de gestión de empleados, integración con la base de datos.

Tareas:

- Desarrollo del Módulo de Gestión de Empleados: Crear funcionalidad para gestionar empleados. Responsable: Equipo de Desarrollo.
- Integración con la Base de Datos: Integrar módulo de gestión de empleados con la base de datos. Responsable: Equipo de Desarrollo.

Sprint 5 (Semana 9-10)

Objetivos:

Desarrollo del módulo de nóminas, generación de reportes.

Tareas:

- Desarrollo del Módulo de Nóminas: Implementar funcionalidad para el cálculo y gestión de nóminas. Responsable: Equipo de Desarrollo.
- Generación de Reportes: Crear funcionalidad para la generación de reportes de nóminas. Responsable: Equipo de Desarrollo.

Sprint 6 (Semana 11-12)

Objetivos:



Sistema de Gestión de la Calidad

Fecha de emisión: 10/01/2013 Revisión: 01 Página 7 de 16

Pruebas finales, ajuste de errores, documentación.

Tareas:

- Pruebas Finales: Realizar pruebas finales del sistema. Responsable: Equipo de Desarrollo, QA.
- Ajuste de Errores: Corregir errores identificados en las pruebas. Responsable: Equipo de Desarrollo.
- Documentación: Completar y revisar la documentación final del proyecto.

Responsable: Equipo de Desarrollo, Scrum Master.

2. Definir los roles del equipo Scrum y sus principales responsabilidades.

Product Owner:

- Definir la visión del producto.
- Crear y gestionar el backlog del producto.
- Priorizar los requerimientos según el valor para el negocio.

Scrum Master:

- Facilitar las reuniones Scrum.
- Eliminar impedimentos que afecten al equipo.
- Asegurar que el equipo sigue las prácticas Scrum.

Equipo de Desarrollo:

- Desarrollar y entregar incrementos de producto.
- Colaborar en la estimación y planificación de tareas.
- Participar en las reuniones diarias y de revisión.



Sistema de Gestión de la Calidad

Fecha de emisión: 10/01/2013 Revisión: 01 Página 8 de 16

3. Describir cómo se gestionarían las iteraciones o sprints del proyecto (roles, reuniones, artefactos, desarrollo y seguimiento del trabajo...) aplicando Scrum Kanban.

Roles:

• Product Owner, Scrum Master, Equipo de Desarrollo.

Reuniones:

- Reunión de planificación de sprint.
- Reuniones diarias.
- Reunión de revisión de sprint.
- Reunión de retrospectiva de sprint.

Artefactos:

- Product Backlog.
- Sprint Backlog.
- Incremento.

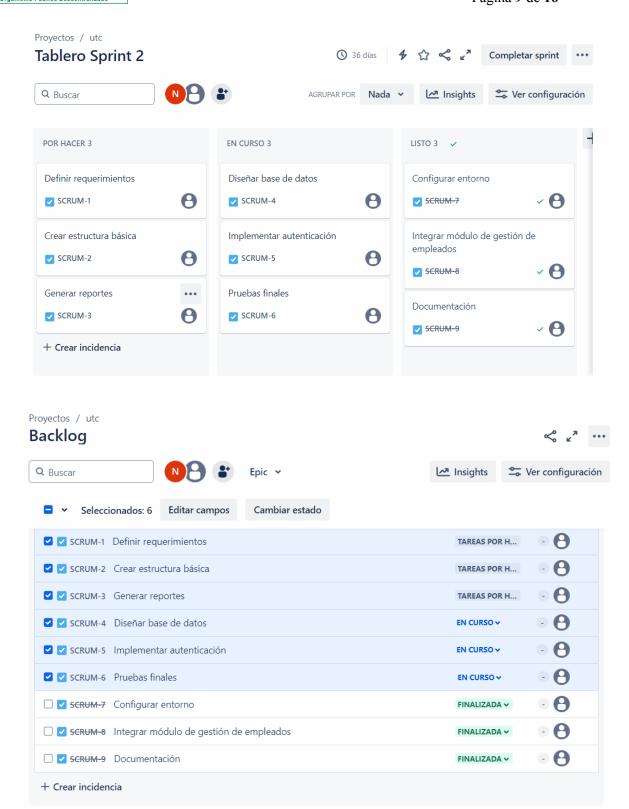
Desarrollo y seguimiento del trabajo:

- Uso de tableros Kanban para visualizar el progreso.
- Actualización diaria de tareas en el tablero Kanban.
- 4. Diseña un ejemplo de tablero Kanban con algunas de las tareas que se ejecutarían en un sprint del proyecto.



Sistema de Gestión de la Calidad

Fecha de emisión: 10/01/2013 Revisión: 01 Página 9 de 16



Universidad Tecnológica de la Costa Gobierno del Estado de Nayarit Organismo Público Descentralizado

PRÁCTICA DE EJERCICIOS

Sistema de Gestión de la Calidad

Fecha de emisión: 10/01/2013 Revisión: 01 Página 10 de 16

5. Reflexiona sobre las ventajas y desventajas de estas metodologías ágiles frente a las tradicionales en cascada (por ejemplo, PMBOK®).

Ventajas:

- Flexibilidad: Permite cambios en los requerimientos durante el desarrollo.
- Entrega temprana y continua: Proporciona versiones funcionales del producto de manera regular.
- Mejora continua: A través de la retrospectiva, se buscan mejoras constantes en el proceso.

Desventajas:

- Requiere alta colaboración: Necesita de un alto grado de comunicación y colaboración entre el equipo.
- Difícil estimación: Puede ser complicado estimar el tiempo y costo total del proyecto.
- Dependencia de miembros clave: La ausencia de miembros clave del equipo puede afectar significativamente el progreso.

Bibliografía

EBF. (11 de Septiembre de 2019). Obtenido de https://ebf.com.es/blog/ventajas-y-desventajas-de-las-metodologias-agiles-y-su-aplicacion-en-el-trabajo/

Jira. (s.f.). Obtenido de

https://www.atlassian.com/es/software/jira?&aceid=&adposition=&adgroup=14304050516 5&campaign=19324540052&creative=642190128848&device=c&keyword=jira&matchtype=p&network=g&placement=&ds_kids=p74608944244&ds_e=GOOGLE &ds_eid=700000001558501&ds_e1=GOOGLE&gad_

Linkedin. (22 de Junio de 2022). Obtenido de https://es.linkedin.com/pulse/diferencias-entre-metodolog%C3%ADas-%C3%A1giles-y-tradicionales-ventajas-

REHKOPF, M. (s.f.). Atlassian. Obtenido de

https://www.atlassian.com/es/agile/scrum/sprints