

Instrumento	<i>Práctica de ejercicios</i>
--------------------	-------------------------------

Alumno: Noely Jatzury Castañeda Audelo	Fecha: 11/Julio/2024
Carrera: IDGS	Grupo: IDGS91
Asignatura: Desarrollo Web Integral	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:

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.

Proyectos / utc

Backlog

Buscar

N

Epic

Insights

Ver configuración

☐ Tablero Sprint 2 1 jul – 15 jul (4 incidencias)

0 0 0 Completar sprint

<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-1 Reunión Inicial: Crear y agendar la reunión inicial con todo el...	TAREAS POR H...	-	
<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-2 Definir Requerimientos: Reunión con stakeholders para defin...	TAREAS POR H...	-	
<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-3 Crear documentación de requerimientos	TAREAS POR H...	-	
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-4 Plan de Proyecto: Crear y aprobar el plan del proyecto.	TAREAS POR H...	-	+ Epic

+ Crear incidencia

☐ Tablero Sprint 3 15 jul – 29 jul (4 incidencias)

0 0 0 Iniciar sprint

<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-11 Diseño de la Base de Datos	TAREAS POR H...	-	
<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-12 : Crear esquema de la base de datos	TAREAS POR H...	-	
<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-13 Estructura Básica de la Aplicación	TAREAS POR H...	-	
<input checked="" type="checkbox"/> SCRUM-14 Crear prototipo de la estructura de la aplicación.	TAREAS POR H...	-	

+ Crear incidencia

Proyectos / utc

Backlog



Q Buscar



Insights

Ver configuración

☐ Tablero Sprint 4 29 jul – 12 ago (4 incidencias)

0 0 0 Iniciar sprint ...

☒ SCRUM-23 Desarrollo del Módulo de Autenticación

TAREAS POR H... -

☒ SCRUM-24 Implementar autenticación de usuarios

TAREAS POR H... -

☒ SCRUM-25 Sistema de Roles y Permisos

TAREAS POR H... -

☒ SCRUM-26 Implementar sistema de roles y permisos

TAREAS POR H... -

+ Crear incidencia



4 incidencias | Estimación: 0

☐ Tablero Sprint 5 12 ago – 26 ago (3 incidencias)

0 0 0 Iniciar sprint ...

☒ SCRUM-27 Desarrollo del Módulo de Gestión de Empleados

TAREAS POR H... -

☒ SCRUM-28 Crear funcionalidad para gestionar empleados

TAREAS POR H... -

☒ SCRUM-29 Integración con la Base de Datos

TAREAS POR H... -

+ Crear incidencia

Proyectos / utc

Backlog

Q Buscar

N Epic ▾

Insights

Ver configuración

3 incidencias | Estimación: 0

☐ ▾ Tablero Sprint 6 26 ago – 9 sep (4 incidencias)

0 0 0 Iniciar sprint ...

☒ SCRUM-30 Desarrollo del Módulo de Nóminas

TAREAS POR H...

☐ ☒ SCRUM-31 Implementar funcionalidad para el cálculo y gestión d... + Epic

TAREAS POR H... ...

☒ SCRUM-32 Generación de Reportes

TAREAS POR H...

☒ SCRUM-33 Crear funcionalidad para la generación de reportes de nóm...

TAREAS POR H...

+ Crear incidencia

4 incidencias | Estimación: 0

☐ ▾ Tablero Sprint 7 9 sep – 23 sep (6 incidencias)

0 0 0 Iniciar sprint ...

☒ SCRUM-34 Pruebas Finales

TAREAS POR H...

☒ SCRUM-35 Realizar pruebas finales del sistema

TAREAS POR H...

☒ SCRUM-36 Ajuste de Errores

TAREAS POR H...

☐ ▾ Tablero Sprint 7 9 sep – 23 sep (6 incidencias)

0 0 0 Iniciar sprint ...

☒ SCRUM-34 Pruebas Finales

TAREAS POR H...

☒ SCRUM-35 Realizar pruebas finales del sistema

TAREAS POR H...

☒ SCRUM-36 Ajuste de Errores

TAREAS POR H...

☒ SCRUM-37 Corregir errores identificados en las pruebas

TAREAS POR H...

☒ SCRUM-38 Documentación

TAREAS POR H...

☒ SCRUM-39 Completar y revisar la documentación final del proyecto

TAREAS POR H...

+ Crear incidencia

Hoja de Ruta y División en Sprints

Proyecto: Actualización de la Aplicación de Nóminas

Duración Total del Proyecto: 3 meses (12 semanas)

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:

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:

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.

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.

Proyectos / utc

Tablero Sprint 2

36 días



Completar sprint



Buscar



AGRUPAR POR

Nada

Insights

Ver configuración

POR HACER 3

Definir requerimientos

SCRUM-1



Crear estructura básica

SCRUM-2



Generar reportes

SCRUM-3



+ Crear incidencia

EN CURSO 3

Diseñar base de datos

SCRUM-4



Implementar autenticación

SCRUM-5



Pruebas finales

SCRUM-6



LISTO 3

Configurar entorno

SCRUM-7



Integrar módulo de gestión de empleados

SCRUM-8



Documentación

SCRUM-9



Proyectos / utc

Backlog



Buscar



Epic

Insights

Ver configuración



Seleccionados: 6

Editar campos

Cambiar estado

SCRUM-1 Definir requerimientos

TAREAS POR H...



SCRUM-2 Crear estructura básica

TAREAS POR H...



SCRUM-3 Generar reportes

TAREAS POR H...



SCRUM-4 Diseñar base de datos

EN CURSO



SCRUM-5 Implementar autenticación

EN CURSO



SCRUM-6 Pruebas finales

EN CURSO



SCRUM-7 Configurar entorno

FINALIZADA



SCRUM-8 Integrar módulo de gestión de empleados

FINALIZADA



SCRUM-9 Documentación

FINALIZADA



+ Crear incidencia

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=143040505165&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>