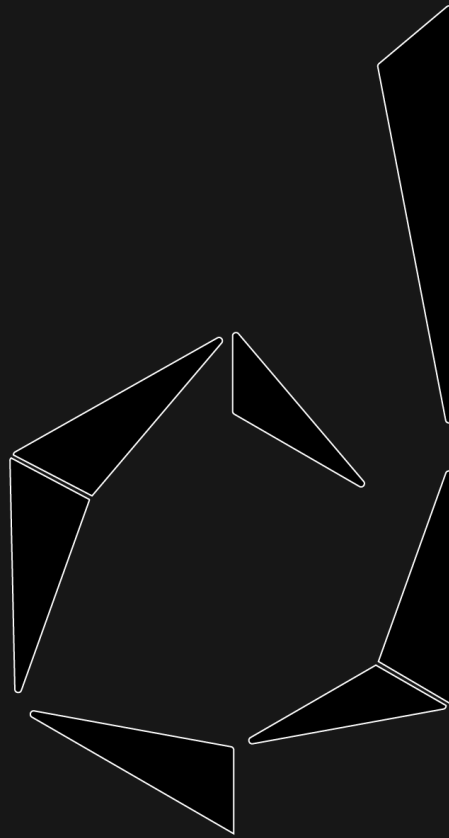


INGENIERÍA MECATRÓNICA



DI_CERO

DIEGO CERVANTES RODRÍGUEZ

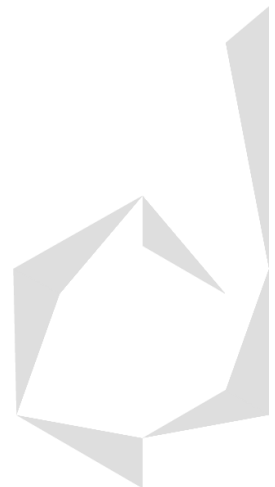
PROJECT MANAGEMENT

AGILE: SCRUM

Metodología de Gestión de
Proyectos Agile: SCRUM

Contenido

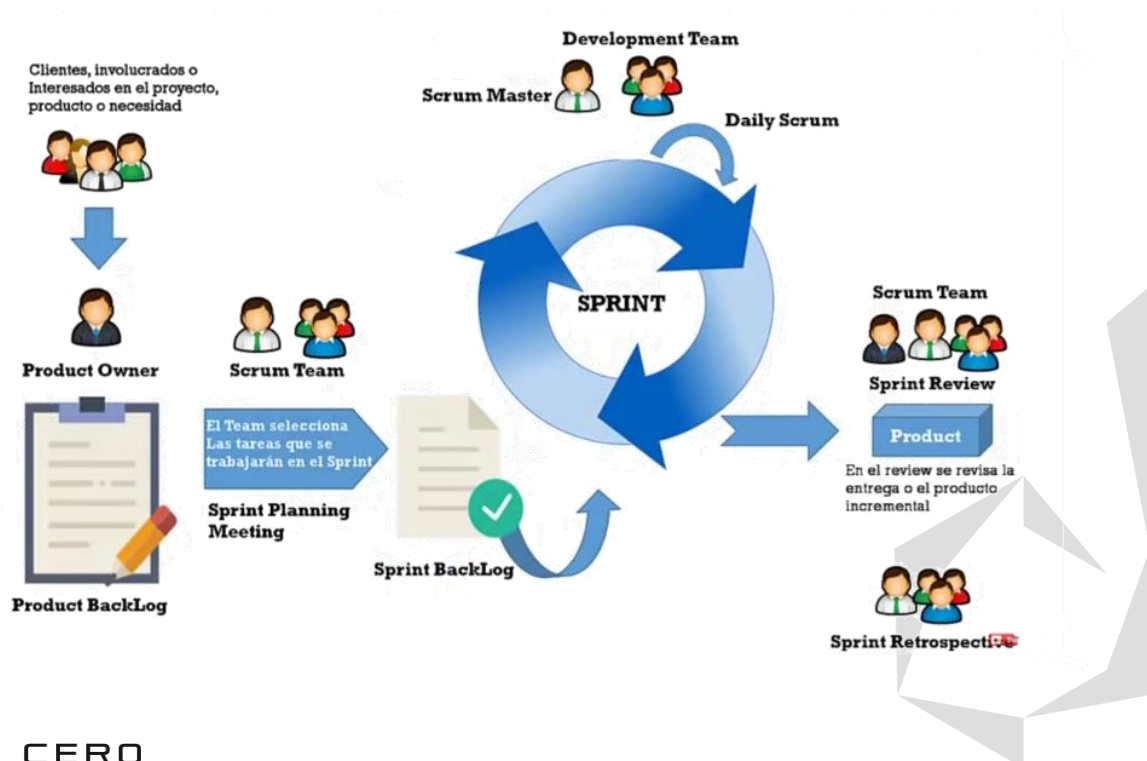
Metodología SCRUM.....	2
------------------------	---



Metodología SCRUM

Es una metodología de desarrollo de software ágil primera vez usada por Honda, Canon y Fuji que se compone de 3 roles principales:

- **Product Owner - PO (Dueño del producto):** Es la persona que está del lado del cliente, indicando las necesidades del proyecto, es como un ingeniero de requisitos que se encarga de recopilar la información y conocer las necesidades del cliente, escribirlas en un documento llamado *Product Backlog o Pila de producto* que tiene la lista completa de funcionalidades y transmitirlas al *SCRUM Master* y *Development Team* en una reunión llamada *Sprint Planning Meeting*, del cual al final se obtiene un documento que describe cómo se va a dar solución a una primer fase del producto final en un tiempo de 1 a 4 semanas llamado *Sprint Backlog*, que toma partes del *Product Backlog*.
- **SCRUM Master:** Es el líder del *equipo de desarrollo*, pero no es el encargado de dar órdenes ni decir cómo hacer las cosas, solo modela y ayuda al *development team* para que entienda las instrucciones del *product owner* a través del *SPRINT*, obtenido del *Sprint Backlog*.
 - **SPRINT:** Es una lista de funcionalidades específicas descritas en el *Sprint Backlog* y tomadas del *Product Backlog* que describe las funcionalidades globales del proyecto y que deben ser alcanzadas en un tiempo de 1 a 4 semanas, para llevar a cabo el proyecto por fases.
- **Development Team (Equipo de desarrollo):** Es el equipo de desarrollo encargado de dar cumplimiento a los *SPRINT*, son un equipo autogestionado y organizado.
 - A finales del *SPRINT* se hace una reunión llamada *SPRINT Review* en donde están involucrados el *Product Owner*, *SCRUM Master* y el *Development Team* para verificar el cumplimiento de las metas u objetivos alcanzados, garantizando la entrega del producto al cliente final.
 - Finalmente se realiza una reunión llamada *SPRINT Restrospective* en donde se busca analizar los resultados para encontrar bugs o mejoras.



La metodología SCRUM se apoya de un tablero de tipo cámara, en donde se describe por medio de una tabla las tareas **Planeadas**, **En proceso** o **Terminadas** para describir las tareas del Sprint que se está trabajando.

