

**Cátedra Proyecto Final**

**Sistema:** Home Safe Home

**Tema:** Seguridad en departamentos y edificios

Docentes:

* Gastañaga, Iris Nancy (Titular)
* Aquino, Francisco Alejandro (JTP)
* Arenas, Maria Silvina (JTP)
* Jaime, Maria Natalia (JTP)

Integrantes:

* Campos, Diego 57596
* Luna, Franco 55388
* Marchetti, Diego 40704
* Tavorda, Marcos 41876

Curso 5K4 - Año: 2018

Descripción de la metodología de trabajo (scrum)

Versión 1.1

Historial de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 02/06/2018 | 1.0 | Primera versión con los apartados y contenidos básicos. | Todos |
| 16/06/2018 | 1.1 | Agregado de ciclo de vida, corrección de calendario, revisión de marco teórico. | Luna |

Tabla de Contenidos

1. Introducción 4

1.1 Propósito de este documento 4

1.2 Alcance 4

2. Descripción General de la Metodología 4

2.1 Fundamentación 4

2.2 Valores de trabajo 5

3. Personas y roles del proyecto. 5

4. Artefactos. 5

4.1 Pila de producto 5

4.2 Pila del sprint 6

4.3 Sprint 7

4.4 Incremento 7

4.5 Gráfica de avance (Burn Down) 7

4.6 Reunión de inicio de sprint 7

4.7 Reunión técnica diaria 8

4.8 Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento. 8

5. Proceso 8

6. Métricas 9

7. Calendario de Sprints 10

Descripción de la metodología de trabajo

# 

# Introducción

Este documento describe la implementación de la metodología de trabajo scrum en la cátedra Proyecto Final para la gestión del desarrollo el proyecto Home Safe Home.

Incluye junto con la descripción de este ciclo de vida iterativo e incremental para el proyecto, los artefactos o documentos con los que se gestionan las tareas de adquisición y suministro: requisitos, monitorización y seguimiento del avance, así como las responsabilidades y compromisos de los participantes en el proyecto.

## Propósito de este documento

Facilitar la información de referencia necesaria a las personas implicadas en el desarrollo del sistema Home Safe Home.

## Alcance

Personas y procedimientos implicados en el desarrollo del sistema Home Safe Home.

# Descripción General de la Metodología

## Fundamentación

Las principales razones del uso de un ciclo de desarrollo iterativo e incremental de tipo scrum para la ejecución de este proyecto son:

* Sistema modular. Las características del sistema Home Safe Home permiten desarrollar una base funcional mínima y sobre ella ir incrementando las funcionalidades o modificando el comportamiento o apariencia de las ya implementadas.
* Entregas frecuentes y continuas al cliente de los módulos terminados, de forma que puede disponer de una funcionalidad básica en un tiempo mínimo y a partir de ahí un incremento y mejora continua del sistema.
* Previsible inestabilidad de requisitos.
  + Es posible que el sistema incorpore más funcionalidades de las inicialmente identificadas.
  + Es posible que durante la ejecución del proyecto se altere el orden en el que se desean recibir los módulos o historias de usuario terminadas.

## Valores de trabajo

Los valores que deben ser practicados por todos los miembros involucrados en el desarrollo y que hacen posible que la metodología Scrum tenga éxito son:

* Autonomía del equipo
* Respeto en el equipo
* Responsabilidad y autodisciplina
* Foco en la tarea
* Información transparencia y visibilidad

# Personas y roles del proyecto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Persona** | **Contacto** | **Rol** |
| Diego Marchetti | [diegomarchetti@gmail.com](mailto:diegomarchetti@gmail.com) | Scrum Master |
| Diego Campos | diegocampos0909@gmail.com | Product Owner |
| Franco Luna | [francoluna@gmail.com](mailto:francoluna@gmail.com) | Equipo técnico |
| Marcos Tavorda | marcostavorda@gmai.com | Equipo técnico |

# Artefactos.

Documentos

* Pila de producto o Product Backlog
* Pila de sprint o Sprint Backlog

Sprint

Incremento

Gráficas para registro y seguimiento del avance.

* Gráfica de avance o Burn Down Chart.

Comunicación y reporting directo.

* Reunión de inicio de sprint
* Reunión técnica diaria
* Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento
* Retrospectivas al cierre de cada sprint

## Pila de producto

Es el equivalente a los requisitos del sistema o del cliente en esta metodología.

El gestor de producto de su correcta gestión, durante todo el proyecto.

El gestor de producto puede recabar las consultas y asesoramiento que pueda necesitar para su redacción y gestión durante el proyecto al Scrum Manager de este proyecto.

Responsabilidades del gestor de producto

* Registro en la lista de pila del producto de las historias de usuario que definen el sistema.
* Mantenimiento actualizado de la pila del producto en todo momento durante la ejecución del proyecto.
  + Orden en el que desea quiere recibir terminada cada historia de usuario.
  + Incorporación / eliminación /modificaciones de las historias o de su orden de prioridad.

Responsabilidades del Scrum Manager

* Supervisión de la pila de producto, y comunicación con el gestor del producto para pedirle aclaración de las dudas que pueda tener, o asesorarle para la subsanación de las deficiencias que observe.

Responsabilidades del equipo técnico

* Conocimiento y comprensión actualizado de la pila del producto.
* Resolución de dudas o comunicación de sugerencias

## Pila del sprint

Es el documento de registro de los requisitos detallados o tareas que va a desarrollar el equipo técnico en la iteración (actual o que está preparándose para comenzar)

Responsabilidades del gestor de producto

* Presencia en las reuniones en las que el equipo elabora la pila del sprint. Resolución de dudas sobre las historias de usuario que se descomponen en la pila del sprint.

Responsabilidades del Scrum Manager

* Supervisión y asesoría en la elaboración de la pila de la pila del sprint.

Responsabilidades del equipo técnico

* Elaboración de la pila del sprint.
* Resolución de dudas o comunicación de sugerencias sobre las historias de usuario con el gestor del producto.

## Sprint

Cada una de las iteraciones del ciclo de vida iterativo Scrum. La duración de cada sprint será de 18 días incluyendo las reuniones de planning y review. Iniciando el primero de ellos el día 02/06/2018.

## Incremento

Parte o subsistema que se produce en un sprint y se entrega al gestor del producto completamente terminada y operativa.

## Gráfica de avance (Burn Down)

Gráfico que muestra el estado de avance del trabajo del proyecto en curso.

Responsabilidades del Scrum Manager

* Actualización conforme se realicen las reviews.



## Reunión de inicio de sprint

Reunión para determinar las funcionalidades o historias de usuario que se van a incluir en el próximo incremento.

## Reunión técnica diaria

Puesta en común diaria del equipo con presencia del Coordinador del proyecto o Scrum Manager de duración máxima de 10 minutos.

Responsabilidades del Scrum Manager

* Supervisión de la reunión y anotación de las necesidades o impedimentos que pueda detectar el equipo.
* Gestión para la solución de las necesidades o impedimentos detectados por el equipo.

Responsabilidades del equipo técnico

* Comunicación individual del trabajo realizado el día anterior y el previsto para día actual.
* Actualización individual del trabajo pendiente.
* Notificación de necesidades o impedimentos previstos u ocurridos para realizar las tareas asignadas.

## Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento.

Reunión para probar y entregar el incremento al gestor del producto.

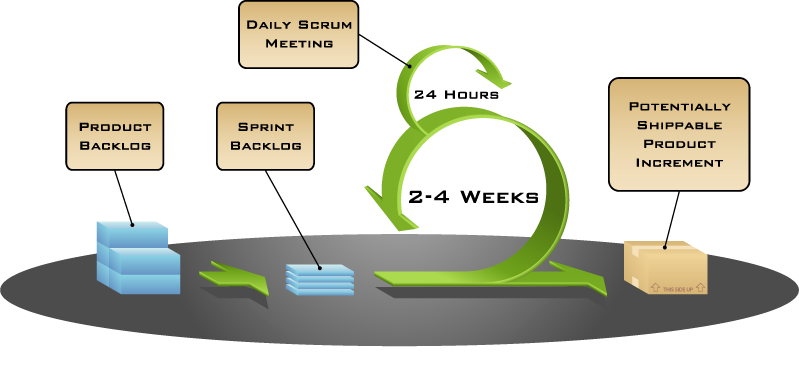
Características.

* Prácticas: sobre el producto terminado, no sobre simulaciones o imágenes).
* De tiempo acotado máximo de 2 horas.

# Proceso

En Scrum un proyecto se ejecuta en ciclos temporales cortos y de duración fija ([iteraciones](https://proyectosagiles.org/desarrollo-iterativo-incremental) que normalmente son de 2 semanas, aunque en algunos equipos son de 3 y hasta 4 semanas, límite máximo de feedback de producto real y reflexión). Cada iteración tiene que proporcionar un resultado completo, un incremento de producto final que sea susceptible de ser entregado con el mínimo esfuerzo al cliente cuando lo solicite.

El proceso parte de la [lista de objetivos/requisitos priorizada](https://proyectosagiles.org/lista-requisitos-priorizada-product-backlog) del producto, que actúa como plan del proyecto. En esta lista el [cliente](https://proyectosagiles.org/cliente-product-owner) prioriza los objetivos balanceando el valor que le aportan respecto a su coste (que el [equipo](https://proyectosagiles.org/equipo-team/) estima considerando la [Definición de Hecho](https://proyectosagiles.org/definicion-de-hecho-definition-of-done/)) y quedan repartidos en iteraciones y entregas.



# Métricas

Las métricas que utilizaremos durante todo el proyecto son:

* Velocidad (Puntos de Historia quemados por sprint).
* Capacidad (horas disponibles del equipo por sprint).

# Calendario de Sprints

Incluye sprint 0 (25/05 a 8/06), y un total de 15 sprints para el desarrollo del producto.

Los campos verdes representean el sprint 0, los campos amarillos representen fin de un sprint, e inicio del subsiguiente. Planificamos de esta manera para aprovechar al máximo las jornadas de los sábados, incluyendo en estos días las ceremonias de planning, review y restrospective.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYO** | | | | | | |  | **JUNIO** | | | | | | | |
| L | M | M | J | V | S | D | #### | L | M | M | J | V | S | D |
| 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |  | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |  | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |  | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |  | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 |  | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **JULIO** | | | | | | |  | **AGOSTO** | | | | | | | |
| L | M | M | J | V | S | D | #### | L | M | M | J | V | S | D |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 |  | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |  | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |  | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |  | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 |
| 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **SEPTIEMBRE** | | | | | | |  | **OCTUBRE** | | | | | | | |
| L | M | M | J | V | S | D | #### | L | M | M | J | V | S | D |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |  | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |  | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |  | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |  | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |  | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **NOVIEMBRE** | | | | | | |  | **DICIEMBRE** | | | | | | | |
| L | M | M | J | V | S | D | #### | L | M | M | J | V | S | D |
| 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 |  | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |  | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |  | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 |  | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |  | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |