

Metodología Scrum

Documento de Primera Entrega

1. Portada

En la cual se especifican los siguientes elementos:

- Universidad
- Materia que se está cursando
- Nombre del proyecto
- Metodología utilizada
- Nombre y número del equipo
- Integrantes
- Fecha

1. Introducción

La que da una idea somera pero exacta de los diversos aspectos que componen el trabajo. Se trata en última instancia, de hacer un planteamiento claro y ordenado del tema a desarrollar a continuación, de su importancia, de sus implicaciones, así como de la manera en que se ha creído conveniente abordar el estudio de sus diferentes elementos.

2. Antecedentes

Son indagaciones previas que sustentan el estudio, tratan sobre el mismo problema o se relacionan con otros. Sirven de guía al investigador y le permiten hacer comparaciones y tener ideas sobre cómo se trató el problema en esa oportunidad.

En esta parte trataremos de presentar la forma en que trabaja la empresa o servicio que deseamos mejorar, cuáles son sus fallos generales y deficiencias que muestra ese sistema en la actualidad.

3. Descripción

Se debe detallar lo más claramente posible qué es lo que se quiere realizar, cuál será el resultado final del mismo y cómo se va a hacer. Implica explicar qué se va a producir, cómo lo va a llevar adelante, y quien lo va a ejecutar.

4. Arquitectura y Diseño

- Especificar el tipo de aplicación que se utilizará en el sistema, sea esta mediante un cliente de escritorio, Web, aplicación móvil, etc.
- Estilo de arquitectura empleada: si la arquitectura será monolítica, cliente-servidor, multicapa o multinivel, peer-to-peer, arquitectura orientada al servicio, etc.
- Protocolos de red: según aplicara, los protocolos que el sistema utilizará (HTTP, FTP, SSH, JDBC, ADO .NET, entre otros).

5. Product Backlog

Es una lista de objetivos/requisitos priorizada que representa la visión y expectativas del cliente respecto a los objetivos y entregas del producto o proyecto. El cliente es el responsable de crear y gestionar la lista (con la ayuda del Facilitador y del equipo, quien proporciona el coste estimado de completar cada requisito). Dado que reflejar las expectativas del cliente, esta lista permite involucrarle en la dirección de los resultados del producto o proyecto.

6. Primer Sprint Backlog

Es la lista de tareas que el equipo de trabajo se ha propuesto realizar al finalizar el primer sprint. Esta lista se construye a partir de las tareas que conforman el Product Backlog, seleccionándolas por su nivel de prioridad.

7. Anexo: Primera aproximación de la Base de datos (Opcional)

Documento de Segunda Entrega

1. Portada

En la cual se especifican los siguientes elementos:

- Universidad
- Materia que se está cursando
- Nombre del proyecto
- Metodología utilizada
- Nombre y número del equipo
- Integrantes
- Fecha

2. Backlog Product

Si la lista de requerimientos ha cambiado, entonces es necesario mostrar los cambios realizados, pero sólo ese fragmento del listado.

3. Backlog Sprint del sprint que recién terminó.

Entrega de los backlog sprint (uno o dos). Las metas propuestas para el/los ciclo de desarrollo.

4. Reportes

- **Reporte del Sprint Review Meeting.**

Documentar el trabajo completado y no completado (qué se completó y qué no). Problemas encontrados a la hora del trabajo.

Adaptaciones necesarias, para ir re-planificando el proyecto.

- **Reporte del Sprint Retrospective.**

¿Qué ha ido bien durante el último Sprint?

¿Qué puede ser mejorado en el siguiente sprint?

Respuestas del equipo en un formulario resumen.

Puntos que merezcan atención para ser tratados en el próximo sprint.

El equipo analizará cómo ha sido su manera de trabajar y cuáles son los problemas que podrían impedirle progresar adecuadamente, mejorando de manera continua su productividad.

5. Burndown charts.

Se pueden utilizar los siguientes gráficos de esfuerzo pendiente:

Días pendientes para completar los requisitos del producto o proyecto (product burndown chart), realizado a partir del backlog product.

Horas pendientes para completar las tareas de la iteración (sprint burndown chart), realizado a partir de la lista de tareas de la iteración.

6. Una versión “beta” o demo del “sistema”.

Documento de Tercera Entrega

1. Portada

En la cual se especifican los siguientes elementos:

- Universidad
- Materia que se está cursando
- Nombre del proyecto
- Metodología utilizada
- Nombre y número del equipo
- Integrantes
- Fecha

2. Descripción del software

En esta parte se pretende hacer una presentación del producto final donde se describirá detenidamente el software y sus aplicaciones.

3. Requerimientos del sistema

Se describirá que requerimientos son necesarios para utilizar el producto. Entre estos están:

- Espacio en disco
- Memoria RAM mínima
- Sistema operativo
- Programas necesarios para su utilización (como uso de java)

4. Backlog Product

Si la lista de requerimientos ha cambiado, entonces es necesario mostrar los cambios realizados, pero solo ese fragmento del listado.

5. Backlog Sprint del sprint que recién terminó.

Entrega de los backlog sprint (uno o dos). Las metas propuestas para el/los ciclo de desarrollo.

6. Reportes

- **Reporte del Sprint Review Meeting.**
Documentar el trabajo completado y no completado (qué se completó y qué no). Problemas encontrados a la hora del trabajo.
Adaptaciones necesarias, para ir re-planificando el proyecto.
- **Reporte del Sprint Retrospective.**
¿Qué ha ido bien durante el último Sprint?
¿Qué puede ser mejorado en el siguiente sprint?

Respuestas del equipo en un formulario resumen.

Puntos que merezcan atención para ser tratados en el próximo sprint.

El equipo analizará cómo ha sido su manera de trabajar y cuáles son los problemas que podrían impedirle progresar adecuadamente, mejorando de manera continua su productividad.

7. Burndown charts.

Se pueden utilizar los siguientes gráficos de esfuerzo pendiente:

Días pendientes para completar los requisitos del producto o proyecto (product burndown chart), realizado a partir del backlog product.

Horas pendientes para completar las tareas de la iteración (sprint burndown chart), realizado a partir de la lista de tareas de la iteración.

8. Anexos

- **Manual de usuario.**

Se le entregará al cliente un documento, el cual pretende ser una guía rápida sobre cómo usar las funciones principales del sistema. Dicho documento contará con una sección para poder resolver posibles problemas que se presenten y este puede ser entendido por cualquier usuario principiante, como así también serles útil a usuarios avanzados.

El texto puede venir acompañado de algunas imágenes o tener alguna sección de anexos para que el usuario tenga elementos gráficos que lo ayuden a tener una mejor guía sobre algún problema en específico.

- **CD/DVD.**

Se entregará un CD/DVD que contenga los siguientes elementos:

- El código fuente.
- El/los archivos ejecutables o similares.
- El manual de usuario.