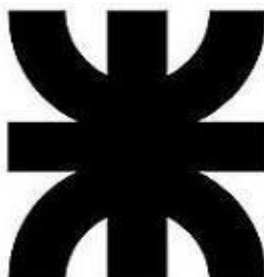


Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba



Ingeniería en Sistemas de Información

Trabajo Práctico

Cátedra: Ingeniería y Calidad de Software.

Tema Entrega: Scrum.

Curso: 4K3

Número de Entrega: 7

Profesores:

- Ing. Covaro Laura.
- Ing. Massano, Cecilia.
- Ávila, Pilar.

Nº Grupo: 6

Integrantes:

- | | |
|----------------------------------|--|
| • Balmaceda Uema, Florencia | Legajo: 67636 (balmacedauema@gmail.com) |
| • Campos, Nelson Ramiro | Legajo: 58816 (nelsonramirocampos@gmail.com) |
| • Capovilla, Luisina | Legajo: 67999 (luisicapovilla@gmail.com) |
| • Marc, Florencia | Legajo: 60060 (florenciamarc46@gmail.com) |
| • Luzara Quiroga, Jorge Ezequiel | Legajo: 67788 (ezequielluzara@gmail.com) |

Fecha de Entrega: 27 de Septiembre de 2023

ENUNCIADO:

PRÁCTICO 7 - SCRUM - Ejercicio de aplicación (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	Por medio de las dinámicas propuestas por los docentes internalizar los conceptos del framework SCRUM.
Objetivo:	Profundizar el conocimiento del grupo de estudiantes en los conceptos, prácticas y lineamientos definidos en el framework SCRUM a través de la ejecución de un caso práctico.
Propósito:	Familiarizarse con la forma de gestionar el trabajo de un equipo, utilizando el framework de Scrum, empleando para ello dinámicas colaborativas.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none">● Guía Oficial de Scrum 2020● Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase.● Materiales necesarios, que deberán ser provistos por los estudiantes.● Estimación de las User Stories, detallando las actividades necesarias para cada una
Salida:	Cada equipo de estudiantes con conocimientos esclarecidos relacionados a lo que propone SCRUM. La dinámica de los juegos facilitará el debate sobre los resultados obtenidos y sobre la posición que tiene cada uno respecto a estos temas.
Instrucciones:	A través de una dinámica de juego y de las instrucciones comunicadas por los docentes, implementar las siguientes prácticas de Scrum: <ul style="list-style-type: none">● Priorización y planificación de Sprint, definiendo el objetivo del sprint● Ejecución de Sprint● Daily Scrum Meeting● Sprint Review Meeting● Sprint Retrospective El docente asumirá el rol de instructor para moderar la ejecución de cada dinámica.

Proyecto: Instrumentos musicales para niños

Objetivo: Fabricar prototipos de instrumentos musicales para una importante Juguetería de Córdoba. La empresa desea adquirir instrumentos musicales para niños, para lo cual ha solicitado una serie de prototipos de distintos instrumentos, lo que permitirá la atracción de más niños y potenciales clientes.

Los dueños de la juguetería desean ponerse en contacto con distintas fábricas de estos instrumentos para comprobar sus propuestas, ya que la idea está muy orientada a la calidad y no se va a aceptar cualquier instrumento.

Materiales que cada grupo deberá tener para el desarrollo de la clase:

- 1 caja vacía y pequeña (tamaño deseado, para la guitarra)
- Banditas elásticas (aproximadamente 20), tamaño acorde a la caja
- Una lata vacía y limpia y sin bordes filosos, tamaño deseado (leche Nido, Pringles, etc.)
- 1 globo
- 2 vasitos de plástico
- Porotos, arroz, cualquier semilla pequeña, botones o piedritas
- 2 palitos de madera (palitos de helado)
- Una tira de papel del tamaño de los palitos de madera
- Un paquete de palillos de dientes
- 3 conos de papel higiénico o 2 de papel de cocina
- Un trozo de cartón delgado o cartulina
- 8 sorbetes o pajitas
- Tijeras - Marcadores de colores - Cinta adhesiva - Goma de pegar

Reglas:

- Cuando finaliza un sprint se contarán cuántos prototipos de instrumentos musicales están terminados y listos para ser entregados a la Juguetería. Sólo se aceptarán aquellos prototipos que cumplan con el 100% de lo acordado. Si un prototipo no pasa por la revisión final de calidad no se aceptará. Los prototipos sin terminar se pueden continuar en la siguiente iteración para ser completados.
- Cada equipo representará a una fábrica. Cada equipo tendrá un logotipo, que será el número de grupo que le corresponde.

Tema: Como juguetería, deseamos ampliar nuestras ofertas de juguetes para niños y ser reconocidos como la mejor juguetería de Córdoba y con la más amplia variedad.

Epic: Contar con diferentes instrumentos musicales para niños.

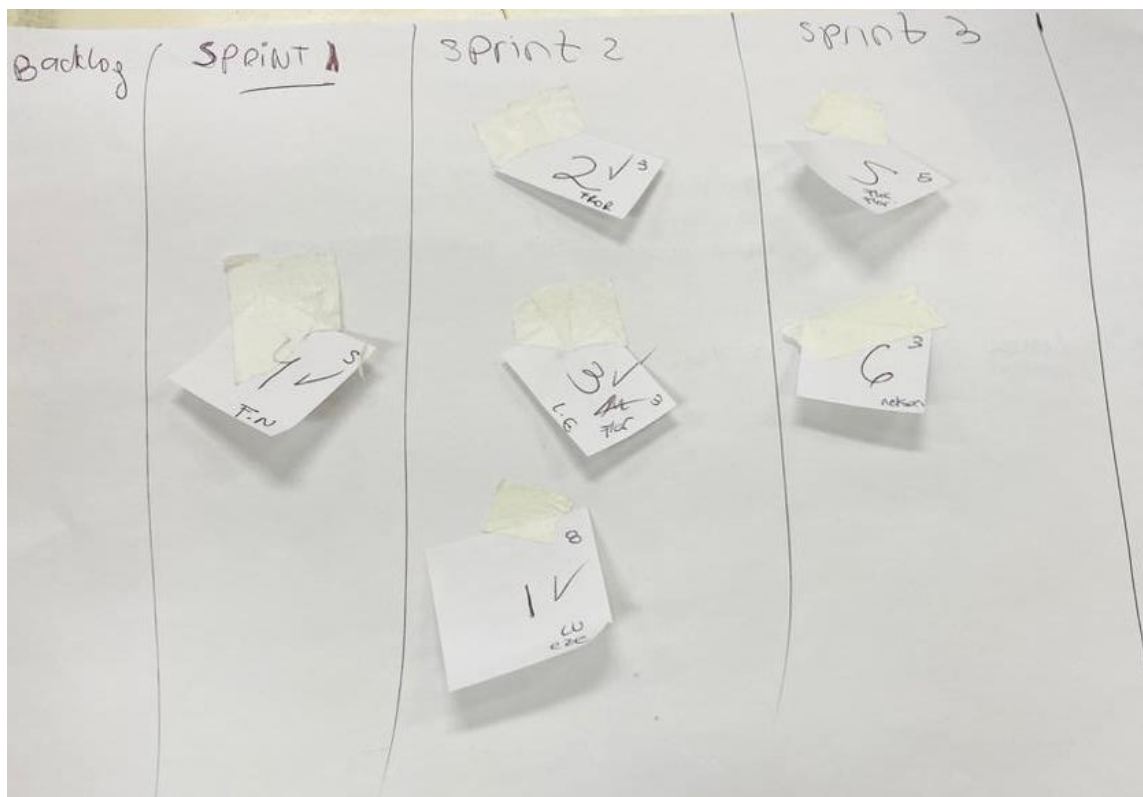
ID	User Stories	Valor de Negocio
1	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con guitarras, a fin de ofrecer el instrumento de cuerda más divertido para los chicos	15
2	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con tambores de lata, a fin de ofrecer instrumentos de percusión en mi empresa	10
3	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con maracas, a fin de ofrecer instrumentos idiófonos en mi empresa	20
4	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con armónicas, a fin de ampliar la variedad de instrumentos musicales ofrecidos	18
5	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con palos de lluvia, a fin de ofrecer instrumentos que generan sonidos ambientales	17
6	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con zampoñas, a fin de ampliar la variedad de instrumentos musicales ofrecidos	20

Imágenes (a modo ilustrativo) de los prototipos deseados



Actividad:

A continuación, se adjuntan las fotos de los instrumentos que se armaron en el horario de clases.



Sprint 1: ~~terminar~~ el los Producto 2, 3, 4, terminar Productos 2 y 4, y lo que qued del producto 3 finalizarlo a el sprint 2.

Sprint 2: Terminar Producto 3 y terminar de arreglar el producto 2.
 → comenzar con los Productos 1, 5 y 6.
 Terminar por lo menos uno de los Productos nuevos ~~revisados~~.

Sprint 3: ~~Terminar~~ Realizar Productos 5 y 6.

