

METODOLOGÍA SCRUM



Diego García Flórez
David López Rodríguez
Gloria Elvira González López

1. Introducción

Antes de comenzar con el proyecto decidimos que todos los componentes del grupo adquirieran el rol de Scrum Master en diferentes etapas, es decir, de manera rotativa buscando así que todos los integrantes adquieran una experiencia completa de la metodología y un contacto más cercano con el proyecto.

2. Reuniones

- 4 de abril 2017:

Creación de la memoria descriptiva, establecimiento de objetivos, distribución de roles scrum, creación de las historias de usuario y entrega al Product Owner de las mismas. Creación del repositorio en Github.

Asistentes: Cliente, Product Owner, Scrum Master y Equipo de Desarrollo

- 19 de abril de 2017:

Inicio primer Sprint. Enumerar las tareas que se proponen para el primer Sprint y plantear el método que se puede seguir para poder realizarlas. Uso de Android Studio y Github.

Planificación del primer sprint:

- Investigar sobre la plataforma android
- Diseño de la interfaz
- Distribución de las tareas
- Implementar login

Asistentes: Scrum Master y Equipo de Desarrollo

- 24 de abril de 2017:

Reunión de sincronización. Cada miembro del equipo muestra los avances que ha llevado a cabo, inconvenientes que le han surgido.

Asistentes: Scrum Master y Equipo de Desarrollo

- 26 de abril de 2017:

Revisión primer Sprint. Intercambio de opiniones sobre la metodología que se estaba siguiendo. Aunque las tareas se han completado satisfactoriamente, se ha tenido que cambiar la plataforma con la que estaba trabajando a petición del cliente. Este ha solicitado que, en lugar de Android, se haga como aplicación web. La duración de este sprint ha sido de una semana.

Asistentes: Cliente, Product Owner, Scrum Master y Equipo de Desarrollo

- 28 de abril de 2017:

Inicio segundo Sprint. Enumerar las tareas que se proponen para el segundo Sprint y plantear el método que se puede seguir para poder realizarlas. Uso de Wampserver, Sublime Text, IntelliJ, Google Chrome y Github.

Planificación del segundo sprint:

- Investigar sobre aplicaciones web
- Para el diseño de la aplicación se adaptará el diseño acordado en el primer sprint
- Distribución de las tareas
- Creación del login y del admin
- Sincronización y comprobación de la base de datos

Asistentes: Scrum Master y Equipo de Desarrollo

- 12 de mayo de 2017:

Revisión del segundo Sprint. Revisar las tareas completadas en el Sprint. Se efectuaron con éxito todas las tareas del Sprint. Hubo un pequeño imprevisto con el administrador, pero se resolvió con la ayuda de todos los miembros. La duración de este sprint ha sido de 2 semanas

Asistentes: Cliente, Product Owner, Scrum Master y Equipo de Desarrollo

- 15 de mayo de 2017:

Inicio tercer Sprint. Enumerar las tareas que se proponen para el segundo Sprint y plantear el método que se puede seguir para poder realizarlas. Uso de Wampserver, Sublime Text, IntelliJ y Google Chrome.

Planificación del tercer sprint:

- Distribución de tareas
- Implementación de la página principal.
- Sincronización y comprobación de la base de datos
- Pulir detalles del proyecto

Asistentes: Scrum Master y Equipo de Desarrollo

- 5 de junio 2017:

Revisión tercer Sprint. Revisar las tareas completadas del Sprint. En esta ocasión las tareas se han vuelto a realizar correctamente. Revisión general del estado del proyecto. Se ha comprobado una por una, todas las funcionalidades que están implementadas a día de hoy. La duración de este sprint ha sido de 3 semanas.

Asistentes: Cliente, Product Owner, Scrum Master y Equipo de Desarrollo

- 8 de junio 2017

Reunión retrospectiva final. Una vez finalizado el proyecto se ha llevado a cabo una última reunión para analizar el trabajo realizado en la que se ha tenido en cuenta:

- Qué cosas han funcionado bien.
- Cuáles son las cosas hay que mejorar.
- Qué se ha aprendido

Asistentes: Scrum Master y Equipo de Desarrollo