



Comenzamos
9:10am



Bootcamp de Desarrollo Web

Clase 13

Jira

1



¿Qué es Jira?

Jira es una herramienta de gestión de proyectos desarrollada por **Atlassian** que se utiliza ampliamente en entornos ágiles y de desarrollo de software.

Permite a los equipos planificar, rastrear y gestionar el progreso de proyectos de manera efectiva.



2



¿Por qué Jira?

Jira ofrece una plataforma flexible y escalable que se adapta a las necesidades de una variedad de equipos y proyectos.

Al ser altamente configurable, permite a los equipos implementar procesos específicos y colaborar de manera eficiente.

Introducción a la programación

3



Beneficios de Jira

Transparencia y Visibilidad: Proporciona una vista clara del progreso del proyecto y el estado de las tareas.



Flexibilidad: Adaptable a diferentes metodologías de desarrollo y tipos de proyectos.

Colaboración: Facilita la comunicación y colaboración entre miembros del equipo y partes interesadas.

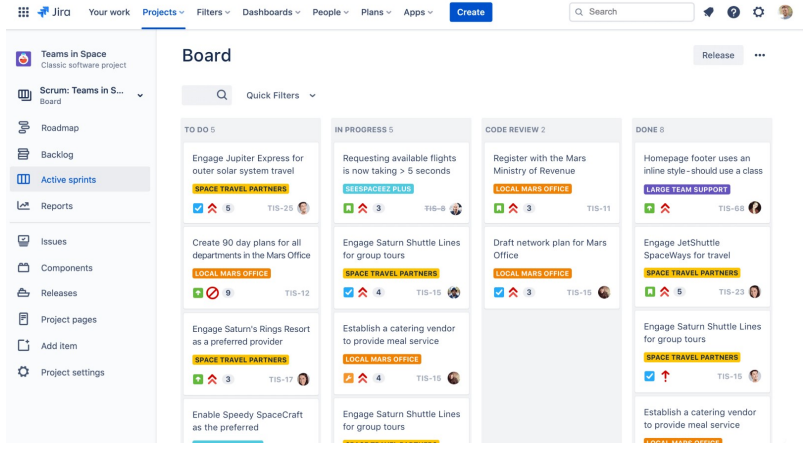
Seguimiento y Análisis: Permite el seguimiento del tiempo, generación de informes y análisis para mejorar el rendimiento del equipo.

Introducción a la programación

4






Dashboard Jira



Introducción a la programación


5

Crear una cuenta en Jira

Accede al siguiente sitio:

<https://www.atlassian.com/es/software/jira/free>



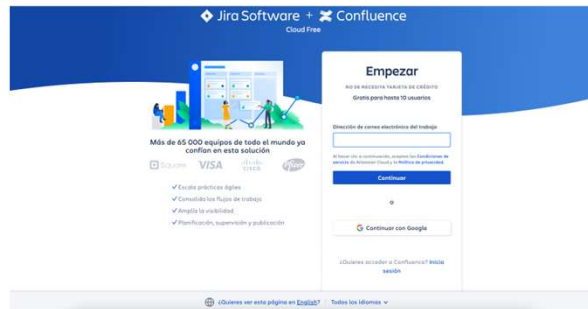
Introducción a la programación

6



Crear una cuenta en Jira

- Selecciona la herramienta **confluence** y da click en siguiente.
- Inicia con una cuenta de correo o de google



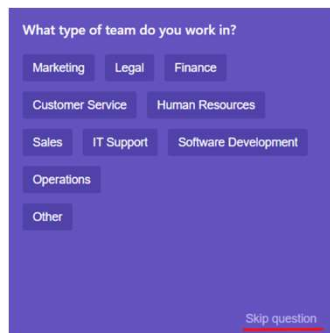
Introducción a la programación

7



Crear una cuenta en Jira

(Opcional): Puedes responder las preguntas que aparecen o hacer clic en **Skip question**.



Introducción a la programación

8



Crear una cuenta en Jira

Seleccione la plantilla para su proyecto y haga clic en el botón Siguiente.

Selecciona una plantilla para tu primer proyecto

Si no sabes bien qué elegir, no te preocupes. Puedes crear rápidamente un nuevo proyecto si este no es el adecuado para ti.

KANBAN
Un sencillo tablero para visualizar tu flujo de trabajo.
Una forma flexible y eficiente de gestionar el trabajo ágil, con un tablero y una hoja de ruta.

SCRUM
Entrega trabajos en bloques de tiempo cortos y repetibles.
Planifica, prioriza y programa el trabajo mediante sprints ágiles con una lista de tareas, historias, un tablero y una hoja de ruta.

WEEKLY
Colaboración para equipos empresariales.
Diseñado para ayudar a tu equipo empresarial a colaborar y comunicarse con vistas de lista y calendario, formularios y mucho más.

Siguiente

Introducción a la programación

9



Gestionar proyectos - Crear proyecto

Para efectos del curso, es necesario crear un proyecto de Scrum. Realiza los siguientes pasos para hacerlo:

Haz clic en el botón **crear proyecto**

The screenshot shows the Jira Software interface. At the top, there's a navigation bar with 'Jira Software', 'Tu trabajo', 'Proyectos', 'Filtros', 'Paneles', 'Equipos', 'Aplicaciones', and a 'Crear' button. Below this, the 'Proyectos' section is active, showing a search bar and a dropdown menu labeled 'Todos los proyectos de Jira'. A 'Crear proyecto' button is visible on the right side of the section.

Introducción a la programación

10



Gestionar proyectos - Crear proyecto

Haz clic en la plantilla Scrum, seguido de usar plantilla

Proyectos

Plantillas recomendadas para equipos como el tuyo

Buscar proyectos

Nombre	Clave	Tipo	Responsable	Más acciones
Mi proyecto de scrum	SCRUM	Software gestionado por el equipo	Eduardo Buñol	...
Reporte	SOP	Gestión de asistencia	Eduardo Buñol	...

Introducción a la programación

11



Gestionar proyectos - Crear proyecto

Haz clic en **Gestionado por el equipo**

Volver a las plantillas de proyectos

Si decides cambiar de tipo de proyecto más adelante, tendrás que crear un proyecto nuevo.

Gestionado por el equipo

Configuración y mantenimiento a cargo de tu equipo.

Para equipos que quieren controlar sus propios procesos y prácticas de trabajo en un espacio independiente. Combina funciones de metodología ágil para responder a tu equipo a medida que creces en tamaño y complejidad.

Configuración simplificada

Ponte en marcha rápidamente con una configuración simplificada.

Cualquiera de tu equipo puede configurarlo y mantenerlo.

La configuración no afecta al resto de los proyectos.

Configuración sencilla de tipos de incidencia y campos personalizados.

Configuración sencilla para varios flujos de trabajo.

Gestionado por la empresa

Configuración y mantenimiento a cargo de tus administradores de Jira.

Para equipos que quieren trabajar con otros equipos en muchos proyectos de forma estándar. Fortalece y promueve las prácticas recomendadas y los procesos de la organización mediante una configuración común.

Configuración de los partners

Siéntete partícipe a un control total con la configuración, personalización y flexibilidad de los partners.

Configuración y mantenimiento a cargo de los administradores de Jira.

Configuración estandarizada compartida para todos los proyectos.

Control total sobre los tipos de incidencia y los campos personalizados.



Flujos de trabajo, estados y transiciones de incidencia personalizadas.

Selecciona un proyecto gestionado por el equipo

Selecciona un proyecto gestionado por la empresa

Introducción a la programación

12



Gestionar proyectos - Crear proyecto

Añade los detalles del proyecto

[Volver a los tipos de proyectos](#)

Añadir detalles del proyecto

Elige los atributos de la hora de colaborar con tu equipo. Edita los detalles de los proyectos en cualquier momento en su configuración.

Nombre *

Prueba con el nombre del equipo, el objetivo del proyecto, y

Acceso: Cualquiera que tenga acceso a Bitacoras-IO puede acceder a este proyecto y administrarlo. Actualiza tu plan para personalizar los permisos de los proyectos.

Clave ID *

Plantilla

Scrum

Realiza un sprint hacia los objetivos de la programación en un entorno de Scrum y de programación.

Tipo

Gestores por el equipo

Controla los recursos humanos y prácticas de trabajo en un espacio independiente.

Plantilla

Scrum

Realiza un sprint hacia los objetivos de la programación en un entorno de Scrum y de programación.

Tipo de cambio



Gestores por el equipo

Controla los recursos humanos y prácticas de trabajo en un espacio independiente.

[Cancelar](#) [Siguiente](#)

Introducción a la programación

13



Gestionar proyectos - Crear proyecto

Conecta el trabajo con confluence

Conecta tu trabajo

Activa algunas de las mejores funciones de Jira conectando, entre otras cosas, los repositorios de código y los espacios de documentación de tu equipo.

Páginas de proyectos

[Confluence](#)

[Conectar espacio](#)

[Continuar](#)

El proyecto de Jira se ha creado correctamente

Solo tienes que seguir unos pasos más para conectarlo.

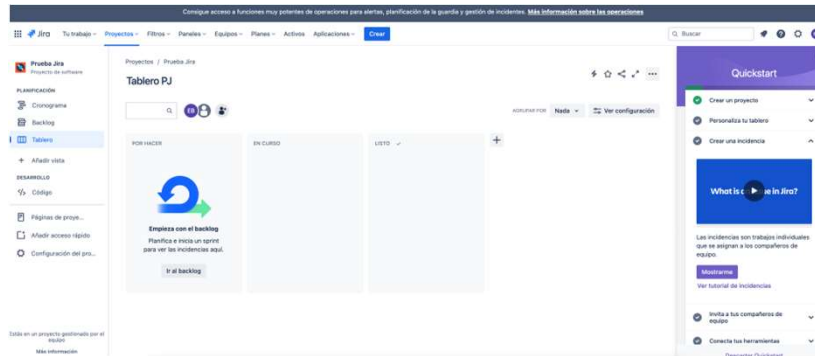
Introducción a la programación

14



Gestionar proyectos - Crear proyecto

Verás el dashboard del tu proyecto



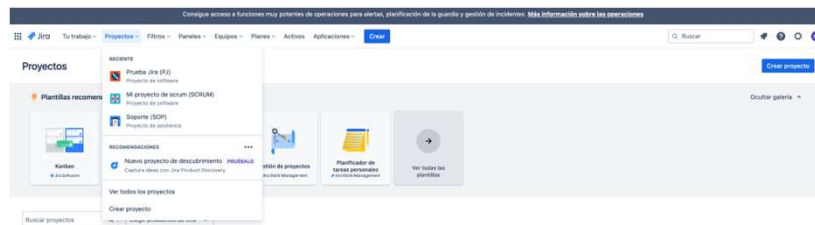
Introducción a la programación

15



Gestionar proyectos - Eliminar proyecto

Accede al menu de crear proyectos -> ver todos los proyectos



Introducción a la programación

16



Gestionar proyectos - Eliminar proyecto

Da clic en el menú auxiliar y envía el proyecto a la **papelera**

The screenshot shows the Jira Projects page. At the top, there's a navigation bar with 'Proyectos' selected. Below it, there's a section for 'Plantillas recomendadas para equipos como el tuyo' with icons for Kanban, Scrum, Seguimiento de errores, Gestión de proyectos, and Planificador de tareas personalizadas. Below this is a table of projects. The first project is 'Mi proyecto de scrum' with type 'SCRUM'. A dropdown menu is open for the first project, showing options: 'Configuración del proyecto', 'Mover a la papelera', and 'Activar incisor'.

Nombre	Clave	Tipo	Responsable	Más acciones
Mi proyecto de scrum		SCRUM	Eduardo Buñes	...
Proyecto Jira	PJ	Software gestionado por el equipo	Eduardo Buñes	...
Reporte	SOP	Gestión de asistencia	Eduardo Buñes	...

Introducción a la programación

17



Gestionar proyectos – Invitar Miembros

Da clic en el menú auxiliar y selecciona **configuración del proyecto**

The screenshot shows the Jira Projects page. At the top, there's a navigation bar with 'Proyectos' selected. Below it, there's a section for 'Plantillas recomendadas para equipos como el tuyo' with icons for Kanban, Scrum, Seguimiento de errores, Gestión de proyectos, and Planificador de tareas personalizadas. Below this is a table of projects. The first project is 'Mi proyecto de scrum' with type 'SCRUM'. A dropdown menu is open for the first project, showing options: 'Configuración del proyecto', 'Mover a la papelera', and 'Activar incisor'.

Nombre	Clave	Tipo	Responsable	Más acciones
Mi proyecto de scrum		SCRUM	Eduardo Buñes	...
Proyecto Jira	PJ	Software gestionado por el equipo	Eduardo Buñes	...
Reporte	SOP	Gestión de asistencia	Eduardo Buñes	...

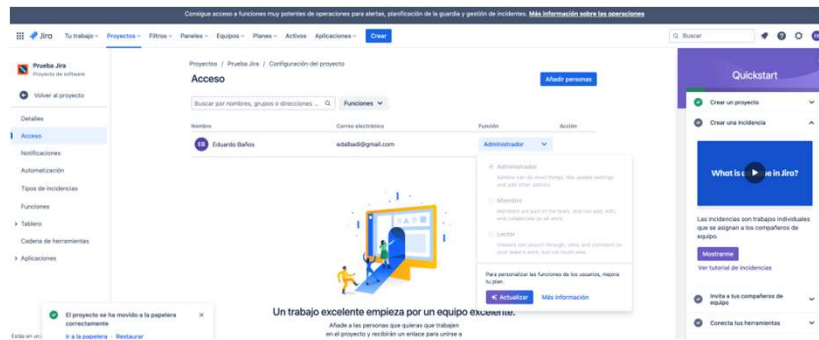
Introducción a la programación

18



Gestionar proyectos – Invitar Miembros

Selecciona el menú de **acceso** e invita y asigna un rol a los miembros



Introducción a la programación

19



Épicas, historias de usuario y subtareas

Épicas: son unidades de trabajo grandes y complejas que representan funcionalidades completas dentro de un proyecto.

Suelen ser demasiado grandes para implementarse en una única iteración o sprint y, por lo tanto, se dividen en historias de usuario más pequeñas para su desarrollo incremental.

Introducción a la programación

20



Épicas, historias de usuario y subtareas

Épicas - Características:

- Las épicas son generalmente descripciones breves y de alto nivel de funcionalidades o características que el cliente o el usuario final desean.
- Se centran en los objetivos y resultados comerciales más amplios que se desean lograr.
- Las épicas pueden abarcar múltiples características y requerimientos.



Épicas, historias de usuario y subtareas

Épicas - Ejemplo:

- Una épica para un sistema de gestión de compras en línea podría ser "Funcionalidad de Pago".

Esta épica podría abarcar varias características relacionadas con el proceso de pago, como la selección de método de pago, la integración con pasarelas de pago, la gestión de carritos de compra, etc.



Épicas, historias de usuario y subtarear

Historias de Usuario:

Las historias de usuario son unidades de trabajo más pequeñas y específicas que describen una funcionalidad deseada desde la perspectiva del usuario final.

Se utilizan para descomponer épicas en tareas más manejables y fáciles de entender.



Épicas, historias de usuario y subtarear

Historias de Usuario – características :

- Las historias de usuario se centran en el valor que proporcionan al usuario final.
- Suelen estar escritas en un formato conversacional y pueden incluir criterios de aceptación que definen cuándo se considera que la historia está completa.
- Las historias de usuario deben ser lo suficientemente pequeñas como para completarse en una o unas pocas iteraciones (generalmente sprints en metodologías ágiles).



Épicas, historias de usuario y subtareas

Historias de Usuario - Ejemplo :

- Una historia de usuario derivada de la épica "**Funcionalidad de Pago**" podría ser "**Como usuario, quiero poder guardar múltiples métodos de pago en mi cuenta para facilitar el proceso de compra**".



Épicas, historias de usuario y subtareas

Subtareas:

- Las subtareas son unidades de trabajo aún más pequeñas que componen una historia de usuario.
- Representan las tareas específicas que deben completarse para implementar completamente la funcionalidad descrita en la historia de usuario.



Épicas, historias de usuario y subtareas

Subtareas- Características:

- Las subtareas son acciones concretas y específicas que deben realizarse para cumplir con los requisitos de la historia de usuario.
- A menudo están relacionadas con aspectos técnicos o de implementación de la funcionalidad.
- Las subtareas suelen tener estimaciones de tiempo asociadas y pueden asignarse a miembros específicos del equipo para su realización.



Épicas, historias de usuario y subtareas

Subtareas- Ejemplo:

- Para la historia de usuario "Como usuario, quiero poder guardar múltiples métodos de pago en mi cuenta para facilitar el proceso de compra", algunas subtareas podrían ser:
- Diseñar la interfaz de usuario para la gestión de métodos de pago.
- Desarrollar la lógica de backend para almacenar y recuperar métodos de pago.
- Implementar la integración con la pasarela de pago para procesar transacciones.



Bootcamp de Desarrollo Web

Clase 13

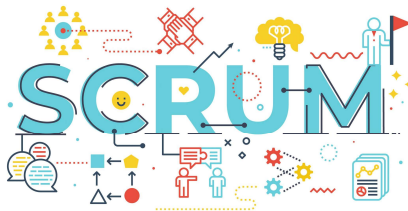
Scrum

29



¿Qué es Scrum?

Scrum es un marco de trabajo ágil que se utiliza comúnmente en el desarrollo de software y en la gestión de proyectos complejos.



Introducción a la programación

30



Conceptos Fundamentales de Scrum - Roles

Product Owner:

Representa a los interesados y es responsable de maximizar el valor del producto al priorizar y gestionar el backlog del producto.

Scrum Master:

Facilita el proceso de Scrum, elimina obstáculos y ayuda al equipo a cumplir con sus compromisos. Su objetivo es garantizar que el equipo de desarrollo pueda trabajar de manera eficiente y efectiva.

Introducción a la programación

31



Conceptos Fundamentales de Scrum - Roles

Equipo de Desarrollo:

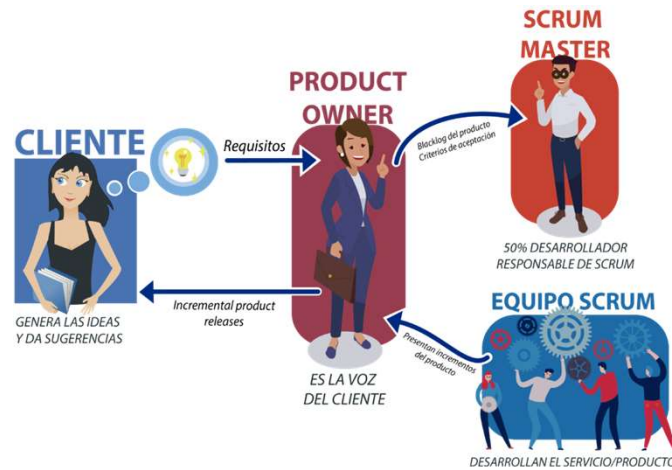
Un grupo autoorganizado y multifuncional responsable de entregar incrementos de producto potencialmente entregables al final de cada iteración (Sprint).

Introducción a la programación

32



Conceptos Fundamentales de Scrum - Roles



Introducción a la programación

33



Conceptos Fundamentales de Scrum - Artefactos

Product Backlog:

Una lista ordenada de todas las funcionalidades, cambios y mejoras pendientes para un producto. Es responsabilidad del Product Owner gestionar y priorizar el backlog del producto.

Sprint Backlog:

Una lista de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint actual, junto con un plan para entregar el incremento del producto y lograr el objetivo del Sprint.

Introducción a la programación

34



Conceptos Fundamentales de Scrum - Artefactos

Incremento de Producto:

La suma de todos los elementos del Product Backlog completados durante un Sprint, más el valor de los incrementos de todos los Sprints anteriores. Debe ser potencialmente entregable y de calidad para ser aceptado.



Conceptos Fundamentales de Scrum - Artefactos

SCRUM ARTIFACTS





Conceptos Fundamentales de Scrum - Ceremonias

Sprint:

Un período de tiempo fijo y corto (generalmente de 2 a 4 semanas) durante el cual se crea un incremento de producto potencialmente entregable.

Reunión de Planificación del Sprint:

Al inicio de cada Sprint, el equipo de Scrum planifica el trabajo que realizará durante el Sprint, identificando los elementos del Product Backlog que se incluirán en el Sprint Backlog.

Introducción a la programación

37



Conceptos Fundamentales de Scrum - Ceremonias

Daily Scrum (Reunión Diaria):

Una reunión diaria de corta duración (generalmente de 15 minutos) en la que el equipo de desarrollo sincroniza su trabajo y planifica las próximas actividades.

Revisión del Sprint:

Al final de cada Sprint, el equipo de Scrum y los interesados se reúnen para inspeccionar el incremento de producto completado y adaptar el Product Backlog si es necesario.

Introducción a la programación

38



Conceptos Fundamentales de Scrum - Ceremonias

Retrospectiva del Sprint:

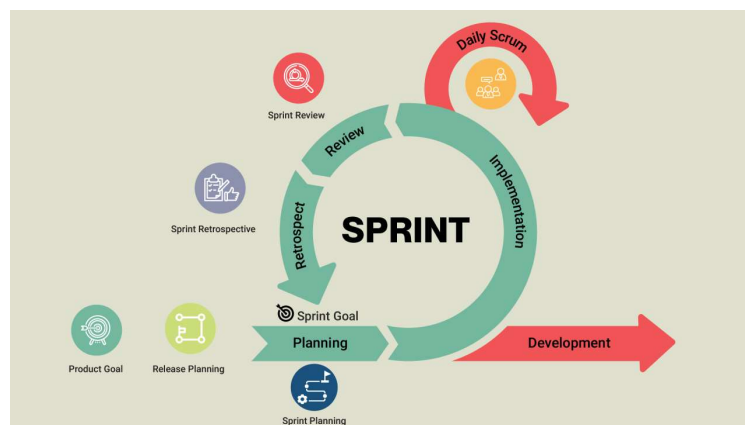
Una reunión al final de cada Sprint en la que el equipo de Scrum reflexiona sobre su desempeño durante el Sprint y busca maneras de mejorar su proceso.

Introducción a la programación

39



Conceptos Fundamentales de Scrum - Ceremonias



Introducción a la programación

40



Planning Poker

El Planning Poker es una técnica utilizada en Scrum para estimar el esfuerzo o tamaño relativo de las tareas en un proyecto.

Durante una sesión de Planning Poker, cada miembro del equipo de desarrollo selecciona una carta con un valor que representa su estimación para una tarea específica, sin conocer las selecciones de los demás. Luego, todos revelan sus cartas simultáneamente y discuten las diferencias en las estimaciones hasta llegar a un consenso.

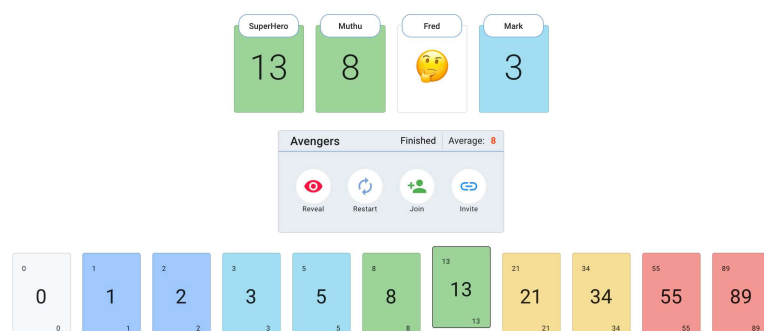
Este método ayuda a involucrar a todo el equipo, fomentar la discusión y alcanzar estimaciones más precisas y compartidas.

Introducción a la programación

41



Planning Poker



Introducción a la programación

42



Bootcamp de Desarrollo Web

Clase 13

Jira