

Relación MDA 4

Javier Gómez Luzón

1. En el video “Scrum in 10 minutes” (<https://www.youtube.com/watch?v=YFkwhTkrVx8>) se comentan las características principales de Scrum. Contesta a las siguientes preguntas:

- ¿Faltan en el video conceptos importantes que hemos visto en el Tema 4?

No, se comentan todos, aunque algunos de ellos deberían ser comentados en más profundidad.

- ¿Alguna idea interesante?

La idea que encuentro más interesante es el cómo estimar las historias de usuario.

- ¿Algunos errores?

No me he percatado de ningún error.

2. Contesta a las siguientes preguntas sobre la Pila del producto (Product Backlog):

- ¿La Pila del producto contiene todos los requisitos del producto?

No, si no se añadieron al principio no están, pero se pueden añadir después.

- ¿Es una lista ordenada o desordenada?

Si, está ordenada según la prioridad que le de el cliente.

- ¿Quiénes crean los requisitos que contiene la Pila del producto?

El Product Owner.

- ¿Los requisitos de la Pila del producto son de distintos tipos?

Pueden ser requisitos funcionales o no funcionales.

3. Comenta brevemente las características principales de las técnicas de priorización: Modelo de Kano, Criba de temas y Peso relativo.

- Modelo kano: El modelo de Kano es una teoría de desarrollo de productos y de satisfacción del cliente que clasifica las preferencias del cliente en cinco categorías:

- Calidad atractiva: Estos atributos causan satisfacción cuando se logran plenamente, pero no causan insatisfacción cuando no.
 - Calidad unidimensional: Estos atributos dan como resultado la satisfacción cuando se cumplen e insatisfacción cuando no se cumplen. Estos son los atributos que se mencionan y por lo cuales las empresas compiten.
 - Calidad Requerida (Must-be Quality): Estos atributos se dan por sentados cuando se cumplen, pero dan lugar a insatisfacción cuando no se cumplen. Los clientes esperan que estos atributos se cumplan y los consideran como básicos.
 - Calidad Indiferente: Estos atributos se refieren a aspectos que no son ni buenos ni malos, y no resultan ni en ya sea satisfacción del cliente o la insatisfacción del cliente.
 - Calidad inversa: Estos atributos se refieren a un alto grado de rendimiento que resulta en la insatisfacción y al hecho de que no todos los clientes son iguales.
 - Atributos básicos o Umbral: Estos son básicamente las características que el producto debe tener para cumplir con las demandas del cliente. Si se pasa por alto este atributo, el producto simplemente está incompleto.
- Criba de temas: Esta técnica consiste en que después de haber recogido un número de temas considerable, se seleccionarán los temas filtrando por el nivel de satisfacción que generan al cliente, la efectividad del tema, la ganancia de clientes que generaría, la imagen que aportaría al exterior, seguridad y productividad.
 - Peso relativo: Esta técnica consiste en a cada tarea se le asigna un peso relativo, que al final, ese peso relativo será la puntuación que tenga la tarea sumando el beneficio que generaría, la penalización que generaría, la prioridad que tiene, el coste que tiene y su tamaño. La tarea con más peso sería la elegida.

4. ¿Cómo crees que los valores de Scrum, que hemos comentado en el Tema 4, mejora el proceso de desarrollo del software?

Ayuda a que el software entregado al cliente tenga una gran calidad, que todo el equipo se sienta implicado e igual de importante haciendo que todos se esfuercen más en su parte del trabajo.

5. Indica que rol o roles de Scrum realizan cada una de las distintas actividades:

- Solucionar los posibles impedimentos que pudieran surgir durante el sprint: Scrum master
- Ordenar y priorizar las historias de usuario del Product Backlog: Product owner
- Estar disponible y accesible para el equipo de desarrollo: Scrum master
- Definir buenas historias de usuario: Product owner, Scrum master y Equipo de desarrollo
- Definir el plan de entregas: Product Owner
- Ayudar al equipo de desarrollo a convertirse en auto-organizado y multifuncional: Scrum master
- Planificar la implantación de Scrum junto con la organización: Scrum master

- Estimar las historias de usuario: Equipo de desarrollo
- Implementar las pruebas de aceptación: Equipo de desarrollo
- Fijar criterios de aceptación para cada historia de usuario: Product Owner
- Dividir las historias de usuario en tareas: Equipo de desarrollo
- Implementar las pruebas de unidad: Equipo de desarrollo
- Gestionar el equipo de desarrollo: Scrum master
- Ayudar a que las posibles mejoras detectadas en la retrospectiva del sprint se lleven a cabo: Scrum master, Product Owner y equipo de desarrollo
- Estimar las tareas: Equipo de desarrollo
- Actualizar el trabajo en progreso (burndown chart): Scrum master
- Buscar la excelencia técnica: Equipo de desarrollo
- Asegurar y promover buenas prácticas de programación: Scrum master

6. Indica que roles de Scrum participan en cada una de las siguientes reuniones:

- Reunión de planificación de Sprint Planning: Scrum master, Product Owner y equipo de desarrollo.
- Reunión de planificación detallada de Sprint Planning: Scrum Master y equipo de desarrollo.
- Reunión de revisión del Backlog (Backlog grooming): Product Owner.
- Reunión diaria (Daily meeting): Scrum Master y equipo de desarrollo.
- Reunión de revisión del sprint (Sprint Review): Scrum Master, Product Owner, equipo de desarrollo y Stakeholders.
- Reunión de retrospectiva (Sprint retrospective): Scrum master, Product Owner y equipo de desarrollo.

7. ¿Cómo se consigue en Scrum los principios de transparencia, inspección y adaptación?

- Transparencia: Dando visibilidad a todo lo que está sucediendo, ya que los aspectos significativos del proceso deben ser visibles para aquellos que son responsables del resultado.
- Inspección: Identificar y corregir las variaciones no deseadas.
- Adaptación: Haciendo ajustes en los procesos y artefactos para minimizar la desviación.