

Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 24 – 09 – 2020
Metodología SCRUM	

Proyecto Civilizaciones Antiguas de Colombia

Descripción de la metodología de trabajo (scrum)

Versión 1.0

Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 24 – 09 – 2020
Metodología SCRUM	

Acerca de este formato

Formato con finalidad didáctica y de asesoría. Colaboración de Navegápolis (<http://www.navegapolis.net>) para el proyecto ScrumManager (<http://www.scrummanager.net>)

Muestra un ejemplo de documento para la descripción y comunicación institucionalizada a los participantes de un proyecto del uso de un modelo scrum (iterativo e incremental)

Notas:

Si editas el fichero con MS-Word Los textos entre corchetes del tipo “[Inserte aquí el texto]” permiten la inclusión directa de texto con el color y estilo adecuado a la sección, al pulsar sobre ellos con el puntero del ratón.

Aviso:

La publicación y puesta a disposición de este texto no supone ningún tipo de garantía por su uso, ni que el mismo sea conforme o adecuado a las características de determinadas empresas o proyectos

Derechos:

Registro y consulta de los derechos de este trabajo:

<http://www.safecreative.org/work/1206241856508>



Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 24 – 09 – 2020
Metodología SCRUM	

Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
20/11/2011	1.0	Primera versión con los apartados y contenidos básicos	Equipo SCRUM

Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 24 – 09 – 2020
Metodología SCRUM	

Tabla de Contenidos

1. Introducción	5
1.1 <i>Propósito de este documento.....</i>	<i>5</i>
1.2 <i>Alcance</i>	<i>5</i>
2. Descripción General de la Metodología.....	5
2.1 <i>Fundamentación</i>	<i>5</i>
2.2 <i>Valores de trabajo</i>	<i>5</i>
3. Personas y roles del proyecto.....	6
4. Artefactos	6
4.1 <i>Pila de producto</i>	<i>6</i>
4.2 <i>Pila del sprint</i>	<i>8</i>
4.3 <i>Sprint</i>	<i>8</i>
4.4 <i>Incremento.....</i>	<i>9</i>
4.5 <i>Gráfica de producto (Burn Up)</i>	<i>9</i>
4.6 <i>Gráfica de avance (Burn Down)</i>	<i>9</i>
4.7 <i>Reunión de inicio de sprint.....</i>	<i>10</i>
4.8 <i>Reunión técnica diaria.....</i>	<i>10</i>
4.9 <i>Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento.....</i>	<i>11</i>

Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 24 – 09 – 2020
Metodología SCRUM	

Descripción de la metodología de trabajo

1. Introducción

Este documento describe la implementación de la metodología de trabajo scrum para la gestión del desarrollo el proyecto Civilizaciones Antiguas de Colombia.

Incluye junto con la descripción de este ciclo de vida iterativo e incremental para el proyecto, los artefactos o documentos con los que se gestionan las tareas de adquisición y suministro: requisitos, monitorización y seguimiento del avance, así como las responsabilidades y compromisos de los participantes en el proyecto.

1.1 Propósito de este documento

Facilitar la información de referencia necesaria a las personas implicadas en el desarrollo del sistema del software educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia.

1.2 Alcance

En una primera revisión se implementará un esquema de navegación base que tenga funcionalidad en los diferentes terminales, teniendo presente que el curso se va a visualizar en diferentes navegadores.

2. Descripción General de la Metodología

2.1 Fundamentación

Las principales razones del uso de un ciclo de desarrollo iterativo e incremental de tipo scrum para la ejecución de este proyecto son:

- Sistema modular. Las características del sistema Civilizaciones Antiguas de Colombia permiten desarrollar una base funcional mínima y sobre ella ir incrementando las funcionalidades o modificando el comportamiento o apariencia de las ya implementadas.
- Entregas frecuentes y continuas al cliente de los módulos terminados, de forma que puede disponer de una funcionalidad básica en un tiempo mínimo y a partir de ahí un incremento y mejora continua del sistema.
- Previsible inestabilidad de requisitos.
 - Es posible que el sistema incorpore más funcionalidades de las inicialmente identificadas.
 - Es posible que durante la ejecución del proyecto se altere el orden en el que se desean recibir los módulos o historias de usuario terminadas.
 - Para el cliente resulta difícil precisar cuál será la dimensión completa del sistema, y su crecimiento puede continuarse en el tiempo suspenderse o detenerse.

2.2 Valores de trabajo

Los valores que deben ser practicados por todos los miembros involucrados en el desarrollo y que hacen posible que la metodología Scrum tenga éxito son:

Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 24 – 09 – 2020
Metodología SCRUM	

- Autonomía del equipo
- Respeto en el equipo
- Responsabilidad y autodisciplina
- Foco en la tarea
- Información transparencia y visibilidad.

3. Personas y roles del proyecto.

Persona	Contacto	Rol
Juan David Lis Santofimio	julissan@poligran.edu.co	Scrum Manager
Carlos Iván Rivera Parra	ciriverap@poligran.edu.co	P. Owner
Juan David Guerrero Pérez	juguerrero9@poligran.edu.co	Equipo Scrum
John Fredy Casallas Pava	jocasallas5@poligran.edu.co	Equipo Scrum
Jorge Eduardo Garzón Parroquiano	jegarzonpa@poligran.edu.co	Equipo Scrum

4. Artefactos Scrum.

Documentos

- Pila de producto o Product Backlog
- Pila de sprint o Sprint Backlog

Sprint

Incremento

Gráficas para registro y seguimiento del avance.

- Gráfica de producto o Burn Up
- Gráfica de avance o Burn Down.

Comunicación y reporting directo.

- Reunión de inicio de sprint
- Reunión técnica diaria
- Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento

4.1 Pila de producto

Es el equivalente a los requisitos del sistema en esta metodología.

Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 24 – 09 – 2020
Metodología SCRUM	

El gestor de producto de su correcta gestión, durante todo el proyecto.

El gestor de producto puede recabar las consultas y asesoramiento que pueda necesitar para su redacción y gestión durante el proyecto al Scrum Manager de este proyecto.

Responsabilidades del gestor de producto

- Registro en la lista de pila del producto de las historias de usuario que definen el sistema.
- Mantenimiento actualizado de la pila del producto en todo momento durante la ejecución del proyecto.
 - Orden en el que desea quiere recibir terminada cada historia de usuario.
 - Incorporación / eliminación /modificaciones de las historias o de su orden de prioridad.

Responsabilidades del Scrum Manager

- Supervisión de la pila de producto, y comunicación con el gestor del producto para pedirle aclaración de las dudas que pueda tener, o asesorarle para la subsanación de las deficiencias que observe.

Responsabilidades del equipo técnico

- Conocimiento y comprensión actualizado de la pila del producto.

M (<i>Must have</i>) Debe tener:	Requisito que tiene que estar implementado en la versión final del producto para que la misma pueda ser considerada un éxito.
S (<i>Should have</i>) Debería tener:	Requisito de alta prioridad que en la medida de lo posible debería ser incluido en la solución final, pero que llegado el momento y si fuera necesario, podría ser prescindible si hubiera alguna causa que lo justificara.
C (<i>Could have</i>) Podría tener:	Requisito deseable pero no necesario, se implementaría si hubiera posibilidades presupuestarias y temporales.
W (<i>Won't have</i>) no tendrá esta vez:	Hace referencia a requisitos que están descartados de momento pero que en un futuro podrían ser tenidos en cuenta y ser reclasificados en una de las categorías anteriores

Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 24 – 09 – 2020
Metodología SCRUM	

Backlog Priorizado			
Prioridad	Épica	Prioridad MosCoW	Historia de usuario
1	Épica Módulo Información	M (<i>Must have</i>)	Información Religión
2		M (<i>Must have</i>)	Información Estilo de vida
3		M (<i>Must have</i>)	Infomación Geografica
4	Épica Modulo Actividades Lúdicas	S (<i>Should have</i>)	Pintar
5		S (<i>Should have</i>)	Rompecabezas
6		S (<i>Should have</i>)	Exportar Imágenes
7	Épica Modulo Actividades Evaluativas	C (<i>Could have</i>)	Crucigrama
8		C (<i>Could have</i>)	Quiz
9		C (<i>Could have</i>)	¿Quién es este dios?
10	Épica Módulo Información	C (<i>Could have</i>)	Narración

4.2 Pila del sprint

Es el documento de registro de los requisitos detallados o tareas que va a desarrollar el equipo técnico en la iteración (actual o que está preparándose para comenzar)

Responsabilidades del gestor de producto

- Presencia en las reuniones en las que el equipo elabora la pila del sprint. Resolución de dudas sobre las historias de usuario que se descomponen en la pila del sprint.

Responsabilidades del Scrum Manager

- Supervisión y asesoría en la elaboración de la pila de la pila del sprint.

Responsabilidades del equipo técnico

- Elaboración de la pila del sprint.
- Resolución de dudas o comunicación de sugerencias sobre las historias de usuario con el gestor del producto.

4.3 Sprint

Cada una de las iteraciones del ciclo de vida iterativo Scrum. La duración de cada sprint será de una semana.

Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 24 – 09 – 2020
Metodología SCRUM	

4.4 Incremento

Parte o subsistema que se produce en un sprint y se entrega al gestor del producto completamente terminada y operativa.

4.5 Gráfica de producto (Burn Up)

Representación gráfica del plan de producto previsto por el gestor de producto. Es una gráfica que representa los temas o epics del sistema en el orden que se desean, y el tiempo en el que se prevé su ejecución.

Responsabilidades del gestor de producto

- Desarrollo.
- Mantenimiento actualizado en todo momento durante la ejecución del proyecto.
 - Orden en el que desea disponer de los temas o “epics” del sistema, e hitos del producto (versiones).
 - Incorporación / eliminación /modificaciones de los temas, de su orden de prioridad, estimaciones o hitos.

Responsabilidades del Scrum Manager

- Supervisión del gráfico de producto, y comunicación con el gestor del producto para pedirle aclaración de las dudas que pueda tener, o asesorarle para la subsanación de las deficiencias que observe.

Responsabilidades del equipo técnico

- Conocimiento y comprensión actualizado del plan del producto.

Responsabilidades del resto de implicados

- Conocimiento y comprensión actualizado del plan de producto.

4.6 Gráfica de avance (Burn Down)

Gráfico que muestra el estado de avance del trabajo del sprint en curso.

Responsabilidades del gestor de producto

- Sin responsabilidades específicas, más allá de mantenerse regularmente informado del avance del sprint y disponible para atender decisiones para la resolución de opciones en sprints sobrevalorados o infravalorados (la gráfica de avance predice una entrega anterior o posterior a la fecha prevista)

Responsabilidades del Scrum Manager

- Supervisión de la actualización diaria por parte del equipo.

Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 24 – 09 – 2020
Metodología SCRUM	

Responsabilidades del equipo técnico

- Actualización diaria del gráfico de avance.

4.7 Reunión de inicio de sprint

Reunión para determinar las funcionalidades o historias de usuario que se van a incluir en el próximo incremento.

Responsabilidades del gestor de producto

- Asistencia a la reunión.
- Exposición y explicación de las historias que necesita para la próxima iteración y posibles restricciones de fechas que pudiera tener.

Responsabilidades del Scrum Manager

- Moderación de la reunión

Responsabilidades del equipo técnico

- Confección de la pila del sprint.
- Auto asignación del trabajo.

4.8 Reunión técnica diaria

Puesta en común diaria del equipo con presencia del Coordinador del proyecto o Scrum Manager de duración máxima de 10 minutos.

Responsabilidades del Scrum Manager

- Supervisión de la reunión y anotación de las necesidades o impedimentos que pueda detectar el equipo.
- Gestión para la solución de las necesidades o impedimentos detectados por el equipo.

Responsabilidades del equipo técnico

- Comunicación individual del trabajo realizado el día anterior y el previsto para día actual.
- Actualización individual del trabajo pendiente.
- Actualización del gráfico de avance Burn Down para reflejar el estado de avance.
- Notificación de necesidades o impedimentos previstos u ocurridos para realizar las tareas asignadas.

Software Educativo Civilizaciones Antiguas de Colombia	Versión: 1.0
Planificación	Fecha: 24 – 09 – 2020
Metodología SCRUM	

4.9 Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento.

Reunión para probar y entregar el incremento al gestor del producto.

Características.

- Prácticas: sobre el producto terminado, no sobre simulaciones o imágenes).
- De tiempo acotado máximo de 2 horas.

Responsabilidades del gestor de producto

- Asistencia a la reunión.
- Recepción del producto o presentación de reparos.

Responsabilidades del Scrum Manager

- Moderación de la reunión

Responsabilidades del equipo técnico

- Presentación del incremento.