

Marco de Trabajo	Modelo de trabajo
Marco de Trabajo	Modelo de trabajo
Marco de Trabajo	ModeloDeTrabajo-Jira [2]
Marco de Trabajo	ModeloDeTrabajo-MarcoDeTrabajo [1]
Marco de Trabajo	ModeloDeTrabajo-Mockups [3]

## Modelo de trabajo

Equipo QA - y Rol Equipo QA en Seguros Bolívar	9/6/2023	8:00-12:30
--	----------	------------



## Modelo de trabajo

Agilísimo y como nos organizamos con el marco de trabajo en Seguros Bolívar,  
Roles en Scrum, StoryTelling

9/6/2023

1:30-5:00

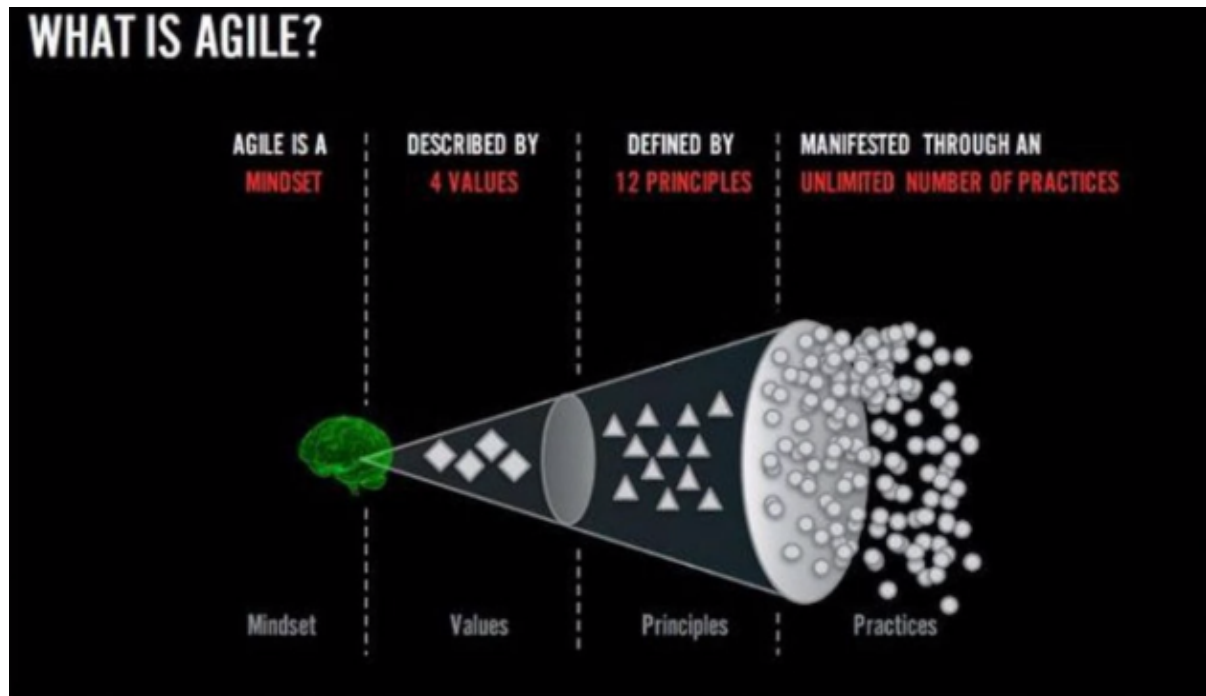
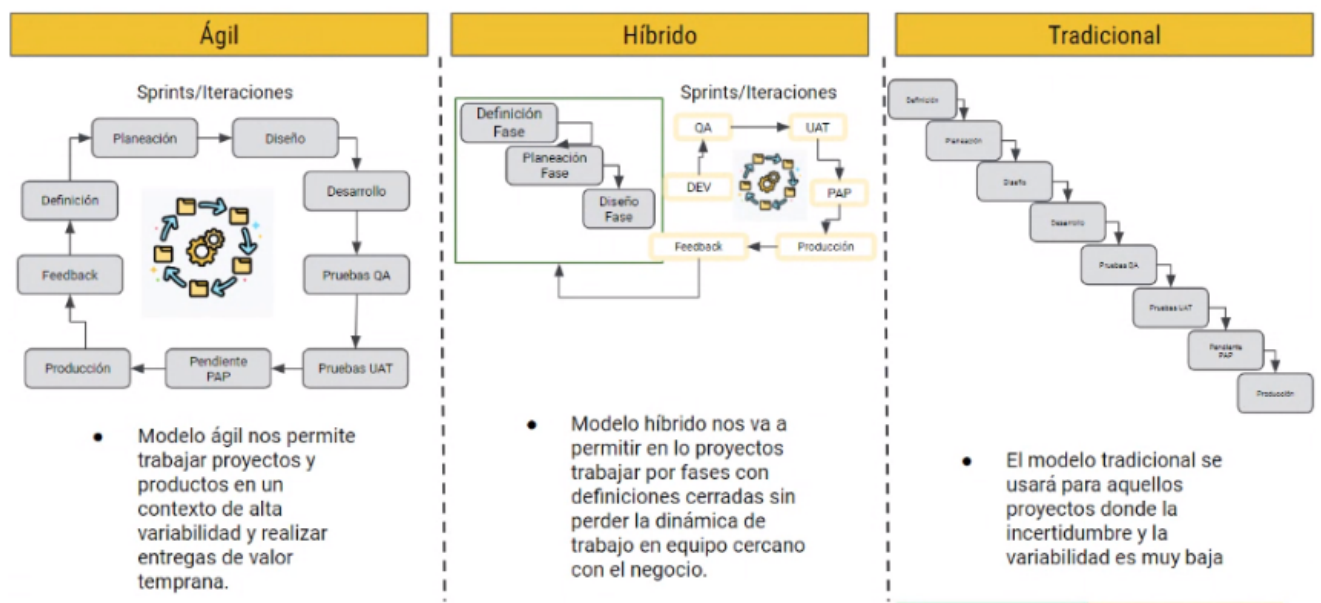


Image from Ahmed Sidky, Riot Games and ICAgile reproduced with permission

Agile is a mindset, described by the four values and the twelve principles of the Agile Manifesto, and manifested through an unlimited number of practices, tools and processes. Implementing the practices, tools and processes without the Agile mindset, values and principles of the Agile Manifesto is not Agile.



Waterfall: Conceptos Básicos, Cuando es conveniente usarlo.
Agile: Cuando es conveniente usarlo?, Conceptos Básicos. Agile es una metodología o marco de trabajo ?, cual es la diferencia entre una metodología y un marco de trabajo?
Comparación Waterfall vs Agile.
¿Qué es un híbrido?, ¿cuándo usarlo?
Manifiesto Ágil, Roles y ceremonias scrum.

### 1. Waterfall (Modelo en Cascada):

- **Conceptos Básicos:** Waterfall es un modelo de desarrollo de software que sigue una secuencia lineal y fija de fases. Cada fase debe completarse antes de pasar a la siguiente. Estas fases incluyen: requerimientos, diseño, implementación, verificación y mantenimiento.
- **¿Cuándo es conveniente usarlo?** Es adecuado para proyectos con requisitos claramente definidos y que son poco probables que cambien. También es útil cuando se tiene una clara comprensión del sistema y se desea un enfoque estructurado.

### 2. Agile (Ágil):

- **¿Cuándo es conveniente usarlo?** Agile es adecuado para proyectos con requisitos que pueden evolucionar con el tiempo. Es ideal para entornos que requieren flexibilidad y retroalimentación rápida.
- **Conceptos Básicos:** Agile es un enfoque iterativo para el desarrollo de software. En lugar de un proceso lineal, el desarrollo se divide en ciclos llamados "sprints" o "iteraciones". Al final de cada sprint, se entrega un producto funcional.
- **¿Agile es una metodología o marco de trabajo?** Agile es más un conjunto de principios que una metodología específica. Scrum, Kanban y Extreme Programming (XP) son ejemplos de marcos de trabajo que siguen principios ágiles.
- **Diferencia entre una metodología y un marco de trabajo:** Una metodología es un conjunto de prácticas, técnicas y procesos que se siguen para llevar a cabo un proyecto. Un marco de trabajo, por otro lado, es una estructura básica que se puede adaptar y aplicar a diferentes situaciones. Mientras que las metodologías son más rígidas, los marcos de trabajo ofrecen más flexibilidad.

### 3. Comparación Waterfall vs Agile:

- **Planificación:** Waterfall requiere una planificación detallada al inicio, mientras que Agile permite cambios en el plan a lo largo del proceso.
- **Flexibilidad:** Agile es más flexible en términos de cambios y adaptación, mientras que Waterfall es más rígido.
- **Entrega:** En Waterfall, la entrega es generalmente al final del proyecto. En Agile, hay entregas continuas a lo largo del proyecto.

### 4. Híbrido:

- **¿Qué es?** Un enfoque híbrido combina elementos de ambos, Waterfall y Agile, para adaptarse mejor a las necesidades específicas de un proyecto.
- **¿Cuándo usarlo?** Es útil cuando partes del proyecto tienen requisitos claramente definidos (Waterfall) y otras partes requieren más flexibilidad (Agile).

**5. Manifiesto Ágil:** Es una declaración que describe los valores y principios clave del desarrollo ágil. Prioriza a las personas y sus interacciones, el software funcional, la colaboración con el cliente y la respuesta al cambio.

### 6. Roles y ceremonias Scrum:

- **Roles:** Product Owner (Dueño del Producto), Scrum Master y Equipo de Desarrollo.
- **Ceremonias:** Sprint Planning (Planificación del Sprint), Daily Stand-ups (Reuniones diarias), Sprint Review (Revisión del Sprint) y Sprint Retrospective (Retrospectiva del Sprint).

## ModeloDeTrabajo-Jira [2]

Creación de cuenta en Jira (crear la cuenta gratuita usando el correo personal)
Conceptos Básicos Jira (Proyecto de desarrollo de software)
Conceptos Básicos: Kanban vs Scrum
Configuración de proyecto (Acceso, tipo de incidencia, notificaciones, funciones)
Conceptos Básicos de tipos de incidencia: Épica, Historia, Tarea, Subtarea, Error.
Adicionar atributos a tipos de incidencia en Jira.

- 1. Creación de cuenta en Jira:**
  - Para crear una cuenta gratuita en Jira, visita el sitio web oficial de Atlassian.
  - Haz clic en "Prueba gratis" o "Regístrate".
  - Ingresa tu dirección de correo electrónico y sigue las instrucciones en pantalla para completar el proceso de registro.
- 2. Conceptos Básicos Jira (Proyecto de desarrollo de software):**
  - **Proyecto:** Un conjunto de tareas, historias y errores relacionados con un producto específico.
  - **Tablero:** Una representación visual de un proyecto en Jira que muestra tareas en diferentes estados (por ejemplo, pendiente, en progreso, finalizado).
  - **Incidencia:** Cualquier tarea, historia, error o épica en Jira.
- 3. Conceptos Básicos: Kanban vs Scrum:**
  - **Kanban:** Un enfoque basado en el flujo continuo de trabajo. Las tareas se mueven a través de columnas en el tablero a medida que se completan.
  - **Scrum:** Un enfoque iterativo que divide el trabajo en sprints (ciclos de tiempo, por lo general de 2-4 semanas). Al final de cada sprint, se entrega un incremento del producto.
- 4. Configuración de proyecto (Acceso, tipo de incidencia, notificaciones, funciones):**
  - **Acceso:** Define quiénes pueden ver o editar un proyecto.
  - **Tipo de incidencia:** Categorías de tareas en Jira, como historias, errores y épicas.
  - **Notificaciones:** Alertas enviadas a los usuarios cuando ocurren ciertos eventos en Jira.
  - **Funciones:** Roles definidos en Jira que determinan qué acciones pueden realizar los usuarios en un proyecto (por ejemplo, administrador, desarrollador, reportero).
- 5. Conceptos Básicos de tipos de incidencia:**
  - **Épica:** Una gran cantidad de trabajo que se divide en historias más pequeñas.
  - **Historia:** Una tarea individual que aporta valor al usuario final.
  - **Tarea:** Una actividad específica necesaria para completar una historia o épica.
  - **Subtarea:** Una tarea aún más pequeña que forma parte de una tarea principal.
  - **Error:** Un problema o defecto en el software.
- 6. Adicionar atributos a tipos de incidencia en Jira:**
  - En Jira, puedes personalizar los tipos de incidencia añadiendo campos adicionales (atributos). Esto te permite recopilar información específica sobre una tarea, como la severidad de un error o el departamento responsable de una tarea.

## ModeloDeTrabajo-Mockups [3]

Que es Figma
Creación de cuenta en Figma (crear la cuenta gratuita usando el correo personal)
Conceptos básicos de Mockups
Ejercicio de modelado de Pagina Web en Figma

**Figma:** Figma es una herramienta en línea de diseño y prototipado de interfaces de usuario. Permite a diseñadores y equipos colaborar en tiempo real, lo que facilita la creación conjunta de productos digitales. Dado que es una herramienta basada en la nube, no es necesario instalar ningún software, y se puede acceder desde cualquier navegador web.

### Creación de cuenta en Figma:

1. Ve a la página oficial de Figma: <https://www.figma.com/>
2. Haz clic en "Registrarse" o "Sign Up".
3. Puedes registrarte usando una dirección de correo electrónico o a través de cuentas de terceros como Google.
4. Si eliges registrarte con un correo electrónico, introduce tu dirección de correo personal y establece una contraseña.
5. Sigue las instrucciones en pantalla para completar tu perfil.
6. Una vez registrado, asegúrate de seleccionar la opción de cuenta gratuita si no deseas adquirir ningún plan de pago.

**Conceptos básicos de Mockups:** Un mockup es una representación visual de alto nivel de un diseño o producto. En diseño de interfaces, los mockups muestran cómo se verá la interfaz de usuario final en términos de diseño, color, tipografía y disposición. A diferencia de los wireframes, que son esquemas básicos y monocromáticos, los mockups son más detallados y se asemejan al producto final.

- **Componentes:** Son elementos reutilizables en Figma, como botones, barras de navegación, etc.
- **Frames:** Son como "artboards" o "canvas" que contienen tus diseños.
- **Layers:** Capas que muestran todos los elementos dentro de un frame.
- **Prototipado:** Es la capacidad de añadir interacciones y animaciones a tus diseños para simular la experiencia del usuario.

### Ejercicio de modelado de Pagina Web en Figma:

1. Abre Figma y crea un nuevo proyecto.
2. Selecciona la herramienta "Frame" y elige un tamaño de pantalla (por ejemplo, "Desktop").
3. Añade elementos básicos como barras de navegación, encabezados, imágenes y botones usando las herramientas de forma y texto.
4. Usa la paleta de colores y herramientas de tipografía para darle estilo a tu página.
5. Organiza tus elementos en capas y agrupa elementos relacionados.
6. Añade interacciones usando la función de prototipado. Por ejemplo, haz que un botón te lleve a otra página o sección.
7. Previsualiza tu diseño usando el modo de presentación.