

# **METODOLOGIA SCRUM**

**Nombres: Perez Orozco Rodrigo Brian  
Aneyba Fernandez Davila Pedro Manuel  
Quinteros Montaña Jhon Gabriel  
Ramos Valdez Marcelo Jhossmar  
Empresa: Technologic Designer Team S.R.L**

# EL PROCESO

El desarrollo se realiza de forma iterativa e incremental. Cada iteración, denominada Sprint, tiene una duración preestablecida de entre 2 y 4 semanas, obteniendo como resultado una versión del software con nuevas prestaciones listas para ser usadas. En cada nuevo Sprint, se va ajustando la funcionalidad ya construida y se añaden nuevas prestaciones priorizándose siempre aquellas que aporten mayor valor de negocio.




# PRODUCT BACKLOG

Conjunto de requisitos demoninados historias descritos en un lenguaje no técnico y priorizados por valor de negocio, o lo que es lo mismo, por retorno de inversión considerando su beneficio y coste. Los requisitos y prioridades se revisan y ajustan durante el curso del proyecto a intervalos regulares.




# **SPRINT PLANNING**

**Reunión durante la cual el Product Owner presenta las historias del backlog por orden de prioridad. El equipo determina la cantidad de historias que puede comprometerse a completar en ese sprint, para en una segunda parte de la reunión, decidir y organizar cómo lo va a conseguir.**



# **SPRINT**

**Iteración de duración prefijada durante la cual el equipo trabaja para convertir las historias del Product Backlog a las que se ha comprometido, en una nueva versión del software totalmente operativo.**




## **SPRINT BACKLOG**

**Lista de las tareas  
necesarias para llevar a  
cabo las historias del  
sprint.**



## **DAILY SPRINT MEETING**

**Reunión diaria de cómo máximo 15 min. en la que el equipo se sincroniza para trabajar de forma coordinada. Cada miembro comenta que hizo el día anterior, que hará hoy y si hay impedimentos.**



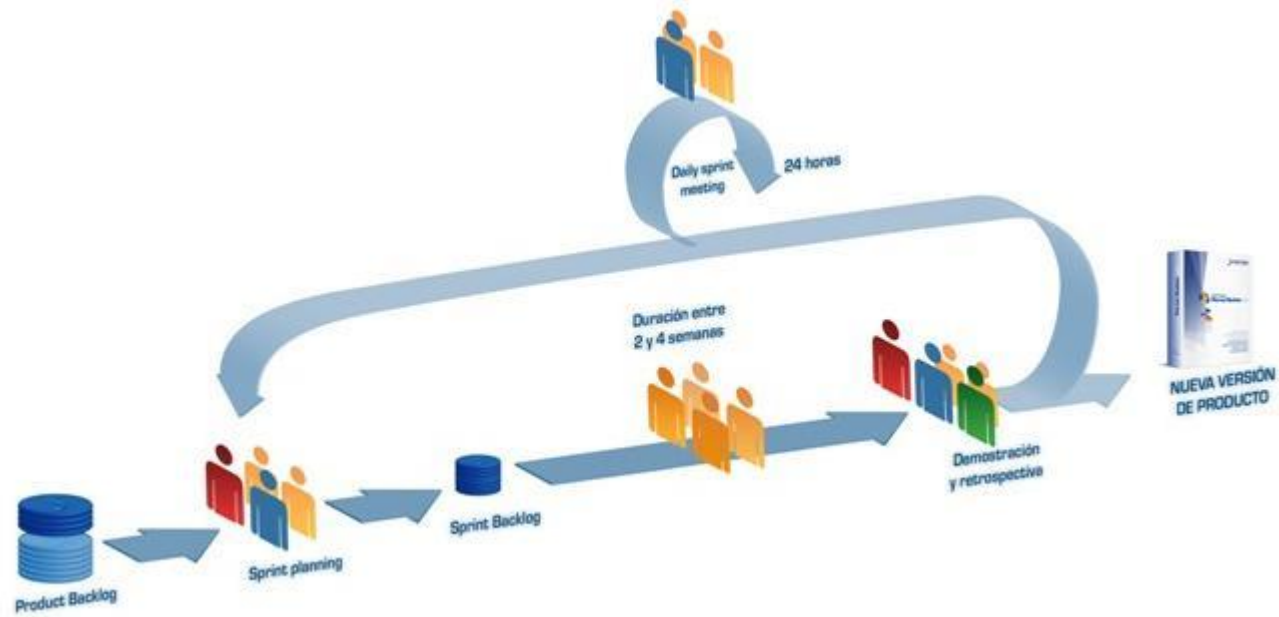
# DEMO Y RETROSPECTIVA

Reunión que se celebra al final del sprint y en la que el equipo presenta las historias conseguidas mediante una demostración del producto. Posteriormente, en la retrospectiva, el equipo analiza qué se hizo bien, qué procesos serían mejorables y discute acerca de cómo perfeccionarlos.





# EL PROCESO



# ROLES

En Scrum, el equipo se focaliza en construir software de calidad. La gestión de un proyecto Scrum se centra en definir cuáles son las características que debe tener el producto a construir (qué construir, qué no y en qué orden) y en vencer cualquier obstáculo que pudiera entorpecer la tarea del equipo de desarrollo.



# **SCRUM MASTER**

**Persona que lidera al equipo guiándolo para que cumpla las reglas y procesos de la metodología. Gestiona la reducción de impedimentos del proyecto y trabaja con el Product Owner para maximizar el ROI.**



# **PRODUCT OWNER (PO)**

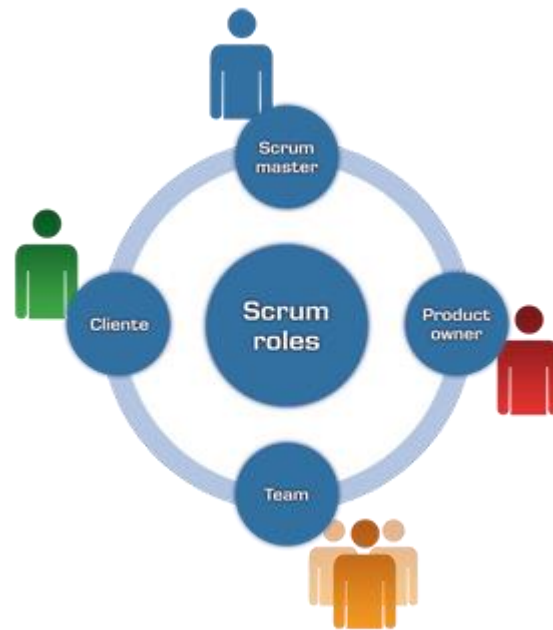
**Representante de los accionistas y clientes que usan el software. Se focaliza en la parte de negocio y el es responsable del ROI del proyecto (entregar un valor superior al dinero invertido). Traslada la visión del proyecto al equipo, formaliza las prestaciones en historias a incorporar en el Product Backlog y las reprioriza de forma regular.**



# TEAM

Grupo de profesionales con los conocimientos técnicos necesarios y que desarrollan el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.





# CONCLUSIÓN

Después de una visión general de esta metodología, queda claro que Scrum es muy útil para el desarrollo de proyectos ágiles software, en particular para aquellos en constante cambio y con una necesidad de feedback por parte del cliente constante.

Considerando que estas serán las principales características del sistema a desarrollar, la elección de SCRUM como método fue hecha.

