Universidad San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Análisis y Diseño de sistemas 1

Ing. Ricardo Morales

Guía de aplicación de SCRUM

Integrantes:

201503738 Juan Jose Lima Ramirez

 200711904 William Antonio Lopez

201313692 jossie Castrillo

201113875 Peter Samuels

201403703 Rubén Osorio

201113759 Mauro Herrera

Guía de aplicación de SCRUM

Roles:

* Scrum Master
  + - William Lopez
* Product Owner
  + - Ricardo Morales
* Team develop
  + - Juan Jose Lima
    - Peter Samuels
    - Jossie Castrillo
    - Ruben Osorio
    - Mauro Herrera

**Product Backlog** (Historias De Usuario):

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nombre | Descripción | Criterio de aceptación | Prioridad | Puntos de historia |
| 1 | Introducción | Se realizara una breve reseña de los aspectos más importantes del tema | Que se abarque temas importantes | 12 | 2 |
| 2 | Toma de requerimientos | Se definirá la forma en que el programador debe reunir las funcionalidades del sistema a desarrollar | Que tenga ortografía correcta y que tenga coherencia en los temas | 1 | 1 |
| 3 | Análisis de los requerimientos | Se especificara como determinar que requerimientos son funcionales y no funcionales | Que tenga ortografía correcta y que tenga coherencia en los temas | 2 | 1 |
| 4 | Definir la arquitectura | Se describirá como un ingeniero en sistemas elige el diseño arquitectónico que mejor se adapte a las necesidades | Que tenga ortografía correcta y que tenga coherencia en los temas | 3 | 2 |
| 5 | Definir la tecnología a utilizar | Se detallara que lenguaje y frameworks se utilizaran | Que tenga ortografía correcta y que tenga coherencia en los temas | 4 | 1 |
| 6 | Ver Historias de usuario | Se indicara como realizar las tarjetas que reúnen los requerimientos funcionales | Que tenga ortografía correcta y que tenga coherencia en los temas | 5 | 2 |
| 7 | Establecer criterios de aceptación | Se deberá elegir qué aspectos debe cumplir cada historia de usuario para darla por terminado | Que tenga ortografía correcta y que tenga coherencia en los temas | 6 | 2 |
| 8 | Priorizar las historias | Se indicara como el product owner establece las prioridades de cada historia a desarrollar | Que tenga ortografía correcta y que tenga coherencia en los temas | 7 | 2 |
| 9 | Planificar las iteraciones | Se indicara lo que se desarrollara en cada periodo de tiempo | Que tenga ortografía correcta y que tenga coherencia en los temas | 8 | 3 |
| 10 | Ejecución de la iteración | Se describirá la forma en la que se ejecuta cada sprint por parte del team develop | Que tenga ortografía correcta y que tenga coherencia en los temas | 9 | 3 |
| 11 | Avances de las iteraciones | Se debe detallar las historias de usuario que se realizaron | Que tenga ortografía correcta y que tenga coherencia en los temas | 10 | 3 |
| 12 | Obtener retroalimentación | Se describe como al final de cada sprint a que historia de debe realizar algún cambio | Que tenga ortografía correcta y que tenga coherencia en los temas | 11 | 3 |

**SPRINT 1**

**Sprint Planning Meeting**

Velocidad (12 puntos de historia):

Días = 1

Horas = 30 minutos

Developers = 6

Horas de trabajo = 3

Historia más corta = 1. Introducción = 2 puntos de historia de usuario = 30 minutos

1. Determinar Elementos relevantes del tema = 15 minutos
2. Redactar las ideas propuestas = 15 minutos

Primer Sprint = (3 horas \* 2 ) / 0.5 horas = 12 puntos de historia

Definición de Terminado:

* Pasar revisión final de ortografía
* Comprobar sentido del párrafo con el párrafo anterior
* Comprobar signos de puntuación
* Manejo correcto del espacio en el documento

**Sprint Backlog**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nombre | Prioridad | Puntos de historia | Encargado |
| 2 | Toma de requerimientos | 1 | 1 | William Lopez |
| 3 | Análisis de los requerimientos | 2 | 1 | Juan Jose Lima |
| 4 | Definir la arquitectura | 3 | 2 | Peter Samuels |
| 5 | Definir la tecnología a utilizar | 4 | 1 | Ruben Osorio |
| 6 | Ver Historias de usuario | 5 | 2 | Jossie Castrillo |
| 7 | Establecer criterios de aceptación | 6 | 2 | Mauro Herrera |
| 8 | Priorizar las historias | 7 | 2 | Mauro Herrera |

**Sprint Review**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actividad** |  |
| **Meta del Sprint** | Entregar la mitad del documento de como inicializar un proyecto de software entregando 7 historias de usuario |
| **Historias que se han comprometido a entregar** | Numero de historia:   * 2 * 3 * 4 * 5 * 6 * 7 * 8 |
| **Historias completadas** | Numero de historia:   * 2 * 3 * 4 * 5 * 6 * 7 * 8 |
| **Historias no completadas** | -- |
| **Decisiones clave** | Se tomó la decisión de trabajar dos sprints |
| **Métricas del proyecto** | Avance = puntos de historia = 11/24 = 46%  Avance en tiempo = 3/6 =50% |

**SPRINT 2**

**Sprint Planning Meeting**

Velocidad (12 puntos de historia):

Días = 1

Horas = 30 minutos

Developers = 6

Horas de trabajo = 3

Historia más corta = 1. Introducción = 2 puntos de historia de usuario = 30 minutos

1. Determinar Elementos relevantes del tema = 15 minutos
2. Redactar las ideas propuestas = 15 minutos

Primer Sprint = (3 horas \* 2 ) / 0.5 horas = 12 puntos de historia

Definición de Terminado:

* Pasar revisión final de ortografía
* Comprobar sentido del párrafo con el párrafo anterior
* Comprobar signos de puntuación
* Manejo correcto del espacio en el documento

**Sprint Backlog**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nombre | Prioridad | Puntos de historia | Encargado |
| 1 | Introducción | 12 | 2 | Mauro Herrera |
| 9 | Planificar las iteraciones | 8 | 3 | Juan Jose Lima |
| 10 | Ejecución de la iteración | 9 | 3 | Peter Samuels |
| 11 | Avances de las iteraciones | 10 | 3 | Ruben Osorio |
| 12 | Obtener retroalimentación | 11 | 3 | Jossie Castrillo |

**Sprint Review**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actividad** |  |
| **Meta del Sprint** | Entregar la fase final del documento de como inicializar un proyecto de software entregando 5 historias de usuario |
| **Historias que se han comprometido a entregar** | Numero de historia:   * 1 * 9 * 10 * 11 * 12 |
| **Historias completadas** | Numero de historia:   * 1 * 9 * 10 * 11 * 12 |
| **Historias no completadas** | -- |
| **Decisiones clave** | Se tomó la decisión de trabajar dos sprints |
| **Métricas del proyecto** | Avance = puntos de historia = 24/24 = 100%  Avance en tiempo = 6/6 =100% |

**Daily Scrum**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **¿Qué hice?** | **¿Qué hare?** | **¿Qué problemas tuve?** |
| William Lopez | Colaborar con la planificación del Sprint Planing Meeting | Redactar la sección de toma de requerimientos | Comunicación |
| Peter Samuels | Colaborar con la planificación del Sprint Planing Meeting | Redactar la sección de Definicion de la arquitectura | Integrarse al grupo |
| Ruben Osorio | Colaborar con la planificación del Sprint Planing Meeting | Redactar la sección de definición de la tecnología a utilizar | División del trabajo |
| Jossie Castrillo | Colaborar con la planificación del Sprint Planing Meeting | Redactar la sección de historias de usuarios | Uso de scrum |
| Mauro Herrera | Colaborar con la planificación del Sprint Planing Meeting | Redactar la sección criterios de aceptación y priorización de historias | Coordinación con el equipo |
| Juan Lima | Colaborar con la planificación del Sprint Planing Meeting | Redactar la sección de análisis de requerimientos | Comunicación no adecuada |

**Sprint Retrospective**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre | Bien | Mejorable | Mejoras |
| William Lopez | La acción de que cada usuario tomara su tarea fue muy buena | División del trabajo puede mejorarse en el siguiente sprint | Comunicación no adecuada |
| Peter Samuels | Reuniones diarias sirvieron para unificar criterios | La repartición de historias puede mejorarse | Tiempo fue muy corto para cumplir con el sprint |
| Ruben Osorio | Con el sprint review se obtuvo retroalimentación temprano | El backlog puede ser más descriptivo | Las reuniones diarias quitan mucho tiempo de trabajo |
| Jossie Castrillo | Con el poquer planing se estimó adecuadamente las tareas que se podían cumplir | El daily scrum puede hacerse más ameno | -- |
| Mauro Herrera | Se logró entregar historias funcionando | Se puede recalcular de mejor manera el tiempo individual de trabajo | -- |
| Juan Lima | Las reuniones diarias son muy útiles para mejorar algunos temas | Se puede mejorar la definición de terminado | -- |