

Es una herramienta de trabajo en grupo de Atlassian

El trabajo de cada proyecto se organiza en **issues**. Estos pueden ser de varios tipos: nuevos requisitos, "bugs" o errores en el código desplegado en producción, o agrupaciones de varios **issues** en uno común llamado "**history**"

El director del proyecto coordina el trabajo que hay que realizar, crea nuevos **issues**, **history**, etc.

Cada **issue** se asigna a un desarrollador que se encarga de implementar la nueva funcionalidad (o corregir una existente)

Cuando termina su trabajo, registra el tiempo empleado y cambia el estado del **issue**.

### **PASAR**

En función de la forma de trabajar establecida por el director del proyecto, los **issues** se organizan en varias columnas dentro del tablero **Kanban**. En Jaraxa tenemos: Por hacer, nuevos, en desarrollo, develop, staging (preproducción) y producción

Los tableros de **KANBAN** son una manera de visualizar los **issues** del **sprints** actual en la metodología **SCRUM**

### **PASAR**

Dicha metodología de desarrollo software consiste en agrupar una serie de **issues** en bloques conocidos como **sprints**

Cada **sprint** tiene una duración predefinida (normalmente de 1 semana o 2 como máximo) y todos los **issues** comienzan en una bolsa común llamada **backlog**

El coordinador o "**scrum master**", define el volumen de **issue** que se añaden a cada **sprint** en función de su dificultad y de los recursos disponibles

todo **issue** que no pueda completarse en el **sprint** actual, pasa automáticamente al **sprint** siguiente

Lo recomendable es ir añadiendo al **sprint** un volumen suficiente que se pueda completar. Ni más ni menos

Para ayudar a esta tarea, se estima la duración de cada **issue**. Esa estimación de horas y los recursos disponibles, nos dirán que cantidad de ellos podemos ir añadiendo a cada **sprint**

También es importante establecer las dependencias de cada **issue**, ya que lo normal es que unos dependan de otros. Esta dependencia es primordial a la hora de agruparlos en **sprints**