

Ingeniería del software

Curso 2010/2011

Juan Rodríguez Hortalá

Practica 2 desarrollo de un reproductor de música, demo del segundo Sprint

El miércoles 11/5/11 y el jueves 12/5/11 se hará la Demo del segundo Sprint en el aula 9. Cada grupo dispondrá de **10 minutos** para presentar lo que se ha hecho durante el Sprint, siguiendo el siguiente guión:

1. El **Dueño de Producto** presenta claramente el Objetivo del Sprint, e identifica lo que se ha conseguido y lo que no se ha conseguido respecto a éste. Mientras tanto el **Equipo** utiliza el sistema para demostrar las afirmaciones del Dueño de Producto acerca de las historias terminadas, y mostrar el estado general del sistema.
2. El **Scrum Master** muestra el diagrama (no la tabla) Burndown del Sprint y lo utiliza para comentar la evolución del Sprint junto con el **Equipo**, evolución reflejada en los movimientos del diagrama Burndown. Se comenta:
 1. Cuales fueron los problemas que se encontraron durante el Sprint y las soluciones que se les dieron
 2. Que tal fueron las estimaciones de coste de las historias y de velocidad del equipo y hasta que punto fueron acertadas o incorrectas.
3. El **Scrum Master** describe *brevemente* el estándar de código utilizado, y cómo ha ido la utilización de la técnica de test-driven development: posibles dificultades en su adopción, errores descubiertos por los tests unitarios, ...
4. El **Dueño de Producto** comenta el estado actual de la Pila de Producto y lo cerca o lejos que por tanto se está de completar el Objetivo del Release (teniendo también en cuenta las historias de la Pila de Sprint que hayan quedado sin completar si se da el caso), y termina proponiendo una primera versión (no vinculante) del objetivo del próximo Sprint.
5. Se abre un **turno de preguntas** para responder a las dudas de los otros grupos.

Todo el grupo de prácticas debe asistir a la demo de Sprint. Esta presentación será **parte del 60% de la nota de la práctica 2** correspondiente al seguimiento de la metodología Scrum.

Criterios a seguir para la presentación:

- **Lo peor que puede pasar** es tardar más de los 10 minutos estipulados porque entonces la presentación se quedará a medias. Al contrario de la primera demo cada grupo estará encargado de marcar el ritmo de su exposición, y no tendrá el estilo de “contar la lección” de la primera demo, en la que cada grupo respondía a las preguntas del profesor.
- El público de la demo no es profesor sino los demás grupos. Se **valorará mucho** que los grupos en el público hagan preguntas al grupo que esté presentando: dudas sobre funcionalidades, sugerencias para mejorar el producto o la adopción de la metodología, críticas sobre la elección de prioridades para las historias o sobre la elección de los objetivos de los sprints, bugs que se detecten por el público durante la presentación ... Para los grupos del público se valorará que hagan preguntas interesantes, y para el grupo que presenta se

- valorará que sepa dar buenas respuestas.
- Además, como en el primer Sprint hay que:
 - Centrarse en que la demo sea rápida antes que bonita. Si hay un sistema lo mejor es enseñarlo en funcionamiento. También se pueden mostrar capturas de pantalla y diagramas, pero no podrán usarse presentaciones Powerpoint o similares. Durante la presentación puede usarse la pizarra sin restricciones.
 - Mantener la demo a nivel de negocio: “qué hemos hecho” en vez de “cómo lo hemos hecho”, fuera detalles técnicos en la medida de lo posible
 - Si se dispone de una versión distribuible indicad una URL para descargarlo y probarlo
 - Mencionar si se quiere los pequeños errores y funcionalidades menores, pero no mostrarlos, lo que consumiría tiempo y desviaría la atención de las historias más importantes

Cada grupo puede usar un portátil propio para la demo, pero en caso necesario podéis disponer de un portátil con windows xp. Los grupos que quieran usar dicho portátil deberán enviarme a mi email el material que quieran usar antes del miércoles 11/5/11 a las 12 de la mañana.

Antes de que empiece la demo los grupos con ordenador propio deberían tener el sistema y todos los artefactos Scrum cargados en el ordenador y listos para mostrarlos en la presentación, para así poder cumplir las restricciones de tiempo con más facilidad.