

UNIVERSIDAD DE LA SIERRA SUR



Licenciatura en Informática

Integrantes del equipo:

Silva López Gamaliel

Vásquez Hernández Vicente Leonel

Vásquez Santiago German

506-A

M.T.C.A. Rolando Pedro Gabriel

¿Que es Scrum?

Scrum no es un proceso o una técnica para desarrollar/construir productos, realmente es un marco de trabajo donde podemos emplear un conjunto de diferentes procesos y técnicas.

La metodología Scrum se compone de:

- Roles (incluyendo el Equipo Scrum).
- Eventos.
- Artefactos.
- Reglas.

Los roles de Scrum:

El Product Owner

Es el portavoz del cliente y es responsable de gestionar el producto backlog.

El Scrum Master

Es un líder al servicio del equipo Scrum. No tiene autoridad jerárquica sobre el equipo, es más bien un facilitador que protege al equipo y hace todo lo posible para ayudar al equipo eliminando impedimentos, facilitando las reuniones y ayudando al product a priorizar el product backlog.

El equipo Scrum

Normalmente se componen de 3 a 9 miembros y debe ser capaz de abordar las tareas como unidad. Debe ser un equipo **autoorganizado y multidisciplinar**, o lo que es lo mismo, cada miembro debe confiar en el resto del equipo, compartir toda la información y tener las habilidades necesarias para ejecutar todas las tareas acordadas en el sprint.

Eventos Scrum:

El Sprint

Es un período de tiempo limitado normalmente de 1 a 4 semanas de duración durante el cual el equipo debe abordar las tareas planificadas.

La planificación del Sprint

En inglés sprint planning son reuniones de equipo que sirven para determinar qué tareas se realizarán y se entregarán en el próximo sprint.

El daily

Es una reunión de no más de 15 minutos en la que cada miembro del equipo cubre de forma rápida y transparente qué hizo ayer, qué hará hoy y qué impedimentos están bloqueando su progreso.

La revisión del Sprint

Es el evento en el que el equipo presenta el trabajo completado durante el Sprint al product owner, quien comprueba el trabajo y lo acepta o rechaza según el definiton of done (DoD). Además los clientes dan retroalimentación para asegurar que las tareas entregadas (incremento) cumplen con las necesidades del negocio.

La retrospectiva

Es la reunión final del equipo en el Sprint y ayuda determinar lo que fue bien, lo que no y en qué puede mejorar el equipo. Es el mejor momento para identificar estrategias y establecer un plan para la mejora continua.

Requerimientos Funcionales.

Código del Requerimiento	Rf01
Nombre	Registros de herramientas
Propósito	Dar de alta los productos de la ferretería.
Descripción	Una vez establecida el inicio de sesión con el usuario se tiene un botón que cumpla con la función de agregar nuevas herramientas al inventario.
Entrada	Formulario del registro de productos
Salida	Mensaje de acción satisfactoria
Prioridad	Alta

Código del Requerimiento	Rf02
Nombre	Registros de ventas
Propósito	Registrar las ventas que se este llevando
Descripción	Una vez establecida el inicio de sesión con el usuario se tiene un botón que cumpla con la función de registro de venta.
Entrada	Registros de ventas
Salida	Mensaje de acción satisfactoria
Prioridad	Alta

Código del Requerimiento	Rf03
Nombre	Consulta de productos
Propósito	Consultar el inventario de una manera eficiente para el usuario.
Descripción	Pulsa sobre el botón consultar producto para poder visualizar los productos que se tienen en ese momento.
Entrada	Seleccionar el botón consultas
Salida	Se muestran las consultas
Prioridad	Media

Requerimientos no funcionales.

Código del Requerimiento	RNF01
Nombre	Seguridad
Descripción	Se debe asegurar que los datos estén protegidos del acceso no autorizado
Prioridad	Alta

Código del Requerimiento	RNF02
Nombre	Mensajes de error
Descripción	El sistema debe mandar mensajes de error que ayuden al usuario
Prioridad	Media

Código del Requerimiento	RNF03
Nombre	Look and feel
Descripción	El aspecto es de una manera amigable, cumple con los requerimientos del usuario.
Prioridad	Alta

Requerimientos comunes de la interfaz

Producto

+

X

File

Edit

View

Help

Button

Button

Button

Total

Pago

Cambio