



**TECNOLÓGICO NACIONAL CEICOM**  
**CARRERA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS**

**B**

## **Práctica 03**

### **CUESTIONARIO**

Materia: Análisis y diseño de sistemas II

por: Jonathan Ponce Rojas

Docente: Ing. Baltazar Llusco Ever Jaime

Fecha: 26/10/2018

Cochabamba - Bolivia

1. ¿Qué es SCRUM?
  2. ¿Cuáles son las Ventajas de SCRUM? Explique cada una
  3. ¿Cuáles son los valores de SCRUM? Explique cada uno
  4. ¿Cuáles son los roles en SCRUM? Explique cada uno
  5. ¿Cuáles son los artefactos en SCRUM?
  6. ¿Qué es el Product backlog?
  7. ¿Qué es el Sprint backlog?
  8. ¿Qué es el Burn down?
  9. ¿Qué es el incremento?
  10. ¿Cuáles son las actividades en SCRUM?
  11. ¿Qué es el Sprint planning?
  12. ¿Qué es el Sprint?
  13. ¿Qué es el Daily meeting?
  14. ¿Qué es el Sprint demonstration?
  15. ¿Qué es Retrospective?
- 
1. Es un proceso para desarrollo que apunta al trabajo en equipo y a la aplicación de mejores prácticas para conseguir los resultados esperados de un proyecto
  2. **Resultados anticipados:** gracias a las entregas periódicas con funcionalidad, el cliente puede conocer mejor el estado del proyecto. **Gestión del ROI:** en cada iteración el cliente dispone de un producto con mayor funcionalidad. **Simpleza:** la metodología es muy simple y puede ser aprendida en minutos. **Normas claras:** generalmente, al tener pocas referencias técnicas, los equipos que utilizan Scrum se familiarizan rápidamente.
  3. **Delegación:** el equipo debe ser libre para gestionarse, organizarse y promover los cambios necesarios. **Respeto:** integrar a los profesionales de distintas disciplinas e intentar colaborar en las tareas respetándolos puntos de vista. **Responsabilidad:** el integrante debe conocer lo que se espera de él y actuar en base a eso. **Priorizar el objetivo:** la funcionalidad en la cual el equipo trabaja tiene prioridad y se le asignan los recursos necesarios. **Visibilidad:** el equipo debe conocer la información correspondiente al proyecto, debe ser fácilmente requerida, localizada y consultada.
  4. **Dueño del producto:** es el responsable de obtener el máximo valor del producto para los clientes y usuarios. **Equipos:** los equipos en Scrum se conforman con profesionales de las distintas disciplinas necesarias para terminar el proyecto. **ScrumMaster:** tiene la responsabilidad de formar y garantizar el funcionamiento de la metodología en todas sus partes.
  5. **Product backlog:** lista de los requerimientos del cliente ordenados de acuerdo a sus prioridades. **Sprint backlog:** es una lista de tareas, acciones que se realizarán en el sprint. **Burn down:** herramienta de tareas y requisitos pendientes. **Incremento:** es la porción de desarrollo o incremento de un sprint.
  6. Es el reflejo de los deseos del cliente sobre el producto. Todas las características que posea el futuro producto y todos los trabajos que deban realizar los desarrolladores se manifiestan en este documento.
  7. Podemos considerar a este artefacto como una bajada a tierra de los deseos que tiene el cliente. Aquí se seleccionan las funcionalidades esperadas, que están expresadas en el product backlog, para poder gestionar las tareas necesarias para construirlas.

8. Elemento que nos permite conocer los requisitos pendientes al comienzo de cada sprint y la velocidad a la que se está completando el proyecto.
9. El incremento es la parte resultante del sprint, que debe ser totalmente funcional y entregable al cliente. Es necesario evitar generar sprint para obtener funcionalidad no entregable.
10. Sprint planning, sprint, scrum daily testing, sprint demonstration, retropective, replanificacion.
11. Permite definir y organizar las tareas propias del sprint que se ejecutan. Se divide en dos partes. La primera el cliente presenta la lista de requerimientos. En la segunda etapa, en base al documento creado se asignan las tareas y responsabilidades, se evalúan los riesgos, tiempos y se confecciona la lista de tareas.
12. La ejecución de la iteración debe durar entre dos semanas y un mes para ser útil en la metodología. El resultado del sprint será siempre un elemento que pueda ser entregado al cliente cuando lo solicite.
13. Esta reunión, que no suele pasar de los 15 o 20 minutos, intenta poner a los integrantes del equipo en la misma situación frente a la información del proyecto.
14. La reunión de demostración de requisitos completados es un conocimiento informal el cual se le muestra al cliente los elementos finalizados en la iteración.
15. En el encuentro de retrospectiva el cliente intenta aprender sobre los errores y reforzar las virtudes para trasladarlas a la siguiente iteración.