

## Práctica 5. *Segundo Sprint*

**Fecha de entrega: 10 de mayo de 2018**

El objetivo de esta quinta práctica es hacer un segundo sprint en el que se aplicará todo lo decidido en la reunión de retrospectiva del primer sprint para así mejorar y aumentar la velocidad de trabajo del equipo. También se tendrá en cuenta todo el feedback recibido de la práctica anterior para mejorar este segundo sprint.

### 1. Desarrollo de la práctica

La **duración** de este segundo sprint será de **3 semanas** (17/04/2018 – 08/05/2018).

Como en el primer sprint se llevarán a cabo las reuniones propias de este tipo de proyectos:

1. Reunión de planificación.
2. Reunión de revisión (Review Meeting).
3. Reunión de retrospectiva (Retrospective Meeting).

#### 1.1. Reunión de planificación del sprint

La reunión de planificación del sprint será realizada en el **laboratorio** el día **17 de abril** a las **11:00** y **todo el equipo Scrum debe estar presente**. La no asistencia a esta reunión supondrá una penalización importante en la nota individual de la práctica.

Al finalizar esta reunión se tendrá listo el Sprint Backlog.

#### 1.2. Desarrollo del sprint

Durante todo el desarrollo del sprint tendrán lugar las **Daily Scrum**. Todas las daily scrum deberán ser grabadas para su posterior entrega (a excepción de las realizadas durante las clases o laboratorios).

#### 1.3. Reunión de revisión del sprint (Review Meeting)

La reunión de planificación del sprint será realizada en el **laboratorio** el día **8 de mayo** a las **11:00** y **todo el equipo Scrum debe estar presente**. La no asistencia a esta reunión supondrá una penalización importante en la nota individual de la práctica.

Esta reunión está abierta a todo el que desee asistir y su **duración** debe ser como **máximo de 1 hora**.

## 1.4. Retrospectiva del sprint (Retrospective Meeting)

La reunión de retrospectiva del sprint tendrá lugar el día 8 de **mayo** en el **laboratorio** a las **12:00** y **todo el equipo Scrum debe de estar presente**. La no asistencia a esta reunión supondrá una penalización importante en la nota individual de la práctica.

## 2. Artefactos generados durante el sprint

Al igual que en el primer sprint se deben de generar, al menos, los siguientes artefactos:

1. Product Backlog.
2. Sprint Backlog.
3. Burndown del sprint.
4. Backlog de impedimentos.

Durante este sprint el PO debe mejorar el Product Backlog teniendo en cuenta las correcciones de la Práctica 4.

El resto de artefactos se generarán igual que en la práctica anterior teniendo en cuenta el feedback recibido de la Práctica 4 para mejorarlos.

## 3. Parte opcional

Se podrá obtener puntuación extra realizando las siguientes partes opcionales:

1. Hay muchísimas dinámicas participativas para mejorar la efectividad de las reuniones de retrospectiva del sprint, que ayudan a obtener una mejor reflexión sobre el sprint: técnica de la estrella de mar, el barco de vela, timeline... Aquí tenéis algunos enlaces a webs y libros con dinámicas para mejorar las reuniones de retrospectiva del sprint:

- <http://www.javiergarzas.com/2013/01/retrospectiva-software-agil.html>
- <http://www.javiergarzas.com/2015/10/dinamicas-retrospectivas-agiles.html>
- [http://retrospectivewiki.org/index.php?title=Retrospective\\_Plans](http://retrospectivewiki.org/index.php?title=Retrospective_Plans)
- <http://www.funretrospectives.com/category/retrospective/>
- <https://www.paradigmadigital.com/dev/5-pasos-exprimir-tus-retrospectivas-agiles/>
- <https://samuelcasanova.com/2015/10/dinamica-de-retrospectiva-en-scrum-linea-de-tiempo/>
- <http://media.kleer.la/kleer-tecnicas-de-retrospectivas-es.pdf>

- Derby, E., Larsen, D., Schwaber, K. 2006. Agile Retrospectives: Making Good Teams Great.
- Caroli, P., Caetano, T. 2015. Fun Retrospectives: Activities and ideas for making agile retrospectives more engaging. LeanPub.

Si esta parte opcional ya fue realizada en la práctica anterior se valorará que la técnica empleada en este segundo sprint sea distinta a la anterior.

2. Puesta en práctica de dinámicas grupales en la reunión de retrospectiva del sprint, al comienzo (para romper el hielo) y/o al final (para que el equipo salga motivado y animado para afrontar el siguiente sprint). Os podéis inspirar en el siguiente enlace<sup>1</sup> para buscar dinámicas de grupo que ayuden a iniciar y finalizar la reunión de retrospectiva. Si esta parte opcional ya fue realizada en la práctica anterior se valorará que las dinámicas empleadas en este segundo sprint sean distintas a las anteriores.
3. Puesta en práctica durante el desarrollo del sprint de una (o varias) actividad(es) o dinámica(s) grupal(es) (de las vistas en clase u otras que descubráis) para mejorar la comunicación, motivación o efectividad del equipo. Debéis de grabaros realizando la actividad o dinámica.
4. Uso de alguno de los estilos de diseño vistos en clase para el diseño de la interfaz (esqueuomorfismo, diseño plano o material design).
5. Añadir como prueba la evaluación de la interfaz mediante los principios de diseño de Nielsen.

## 6. Memoria de la práctica

La memoria de la práctica debe contener, al menos, los siguientes apartados:

1. Introducción. En esta apartado se explicará cómo está estructurada la memoria.
2. Product Backlog. Se indicarán los cambios realizados en el PB durante este sprint y se incluirá también la versión final del PB.
3. Reunión de planificación del sprint. Se explicará cómo se desarrolló la reunión, cuanto duro, cual fue el conjunto de HU propuestas por el PO para incluir en el sprint, cual fue la estimación realizada por el equipo de desarrollo de este conjunto de HU, cuáles fueron las HU que finalmente se

---

<sup>1</sup><https://www.paradigmadigital.com/dev/5-pasos-exprimir-tus-retrospectivas-agiles/>

decidieron incluir en el Sprint Backlog, como se realizó la descomposición de HU en tareas...

4. Sprint Backlog. Se mostrará el estado del Sprint Backlog al inicio y al final del sprint.
5. Reuniones diarias: Se indicarán cuantas reuniones tuvieron lugar, qué días y a qué hora se hizo cada una de las reuniones, quienes asistieron... junto con un resumen de cada reunión diaria y un enlace a la grabación de la reunión (que estará en la nube).
6. Backlog de Impedimentos. Se incluirá el backlog con todos los impedimentos que surgieron durante el sprint junto con las soluciones dadas a cada uno de ellos y el tiempo que se tardó en resolver el impedimento.
7. Burndown Chart. Se mostrará el gráfico de quemado de este sprint explicando qué se puede sacar en claro de dicho gráfico y se calculará la velocidad de quemado del equipo y el porcentaje de puntos de historia completados durante el sprint.
8. Reunión de revisión: Se explicará qué día tuvo lugar la reunión de revisión, cuanto duro, quienes participaron, qué se presentó, cual fue el feedback recibido por parte de los asistentes, qué errores se encontraron...
9. Reunión de retrospectiva: Se explicará qué día tuvo lugar la reunión de retrospectiva, cuanto duro, quienes participaron y cuáles fueron los resultados de cada una de las fases de la reunión. Si se ha realizado alguna parte opcional relacionada con este punto se explicará en detalle la dinámica, cuál fue su objetivo, el resultado... Si durante el primer sprint se aplicó una dinámica distinta a la utilizada durante este sprint se hará una comparativa entre las dos dinámicas indicando cuál consideráis que ha sido más efectiva y porqué.
10. Comparativa con el primer sprint: Se comparará la velocidad del equipo en el primer sprint con la del segundo, se explicarán cuáles han sido las mayores diferencias entre uno y otro...
11. Lecciones aprendidas durante el desarrollo del proyecto. En esta sección se explicarán que se ha aprendido durante el desarrollo del proyecto desde la primera práctica hasta ahora.
12. Dinámica grupal. Si durante el desarrollo del sprint se desarrolló alguna dinámica para mejorar la comunicación, motivación o efectividad del equipo se debe explicar cuando se realizó (o realizaron) la dinámica (o dinámicas), cuál era el objetivo de dichas dinámicas, quienes participaron, como se desarrolló, cual fue el resultado... junto con un link a la grabación de la dinámica (que estará en la nube).

13. UX. Si se han implementado alguna de las partes opcionales relacionadas con UX se añadirá una sección a la memoria explicando cómo se ha hecho y el resultado.

## 7. Entrega de la práctica

La práctica se entregará a través del Campus Virtual. Se habilitará una nueva tarea (**Entrega de la Práctica 5**) que permitirá subir un archivo comprimido con todos los archivos de la práctica. El nombre de este fichero será **Practica5XXX.zip**, siendo XXX el nombre del grupo. Por ejemplo, *Practica5UCMQuiz.zip*.

El archivo entregado debe de contener, al menos, lo siguiente:

1. Memoria de la práctica.
2. Código fuente de todo lo desarrollado durante el sprint (incluyendo las pruebas).
3. Ejecutable del producto final del sprint (si el producto final es una página web se pondrá el link a dicha página en la memoria).

Uno sólo de los miembros del grupo será el encargado de subir la práctica.

La fecha límite para entregar la Práctica 5 será el **jueves 10 de mayo a las 23:55**. Se recomienda no dejar la entrega para el último momento para evitar problemas de última hora.

No se corregirá ninguna práctica que no cumpla estos requisitos.