

UNIVERSIDAD SAN BUENAVENTURA
INGENIERIA DE SOFTWARE
INFORME PROYECTO INTEGRADOR
TERCER SEMESTRE

ESTUDIANTES: Jean Carlo Guzmán y Daniel Santiago Becerra.

Conceptos Scrum

1. Cuadro comparativo de Scrum, Kanban y XP:

Metodología	XP	SCRUM	Kanban
Característica	Lleva de 5 a 10 iteraciones Se define el alcance del proyecto mediante la redacción de "historias de usuario" del cliente. Se tienen reuniones diarias de seguimiento para comunicación y compartir problemas y soluciones. El cliente ayuda al desarrollo del proyecto. Programación en parejas.	Los proyectos se ejecutan en bloques temporales (iteraciones-sprints) de un mes natural (pueden ser de 2 o 3 semanas si así se necesita)	es un sistema de información que controla de modo armónico la fabricación de los productos necesarios en la cantidad y tiempo necesarios en cada uno de los procesos que tienen lugar tanto en el interior de la fábrica, como entre distintas empresas.
Procesos	La programación del software se hace siempre en pareja, lo que se llama programar a dos manos. Se asegura con este método que al menos un programador conoce y controla la labor de otro y queda revisado. La ventaja es que se produce mejor código que en base a un programador, aunque la dificultad de la misma sea mayor.	En Scrum un proyecto se ejecuta en ciclos temporales cortos y de duración fija (iteraciones que normalmente son de 2 semanas, aunque en algunos equipos son de 3 y hasta 4 semanas, límite máximo de feedback de producto real y reflexión). El proceso parte de la lista de objetivos/requisitos priorizada del	Existe una serie de principios básicos con el fin de obtener el máximo rendimiento de su flujo de trabajo. Visualice lo que hace (su flujo de trabajo) Limite la cantidad de Trabajo en Proceso (límites del TEP) Realice un seguimiento de su tiempo Lectura fácil de indicadores visuales Identifique los cuellos de botella y elimine lo que

2. Características de cada uno de los tipos de reuniones en Scrum:

a) Planificación del sprint:

El sprint es el ciclo de desarrollo del proyecto. En esta reunión, los miembros del equipo de trabajo se reúnen con el Scrum Master y el Product Owner y dividen el proyecto en fases y tareas. Para cada tarea debe existir un responsable que se define en base a su capacidad y una estimación lógica de esfuerzo. Esta reunión puede durar entre 4 y 8 horas.

b) Sprint diario:

Esta reunión tiene lugar todos los días y no dura más de 15 minutos. En él, cada miembro del equipo de trabajo habla brevemente sobre lo que hizo ayer, lo que hará a continuación y los obstáculos que encontró. No es una reunión descriptiva o explicativa. Se trata de ir al grano. El Scrum Master le presta atención, pero el Product Owner se dedica a escuchar los detalles de la evolución del proyecto (no tiene voz en esta reunión).

c) Demo del sprint:

Aunque en algunos casos se ve como una celebración o reunión de cierre, en realidad es en ella donde el equipo de trabajo muestra el resultado final del proyecto. En este caso, el Product Owner sí está presente activamente: es el encargado de validar o no los resultados. En el caso del Scrum Master, se debe prestar atención a aquellos aspectos a mejorar si los hubiere. También podrán asistir a estas reuniones personas ajenas al proyecto en calidad de observadores.

d) Retrospectiva:

Cuando los proyectos culminan, el método Scrum plantea una última reunión, la de retrospectiva. En ella, el equipo de trabajo y el Scrum Master analizan lo que ha sido el proceso e identifican y evalúan problemas concretos. A veces se trata de problemas menores; otras, en cambio, de asuntos de fondo que tienen que ver con las dinámicas del grupo. Por ello se recomienda que a esta reunión no acudan personas ajenas al equipo de trabajo. Se estima que puede durar 2 o 4 horas y que se haga inmediatamente después del demo del sprint.

3. Formación de tres entidades certificadoras en Scrum:

a) Scrum Colombia es la certificadora nacional más conocida, su costo es de \$3'950.000 el cual incluye 2 días de entrenamiento online y no es necesario saber sobre Scrum para aprender.

- Certified ScrumMaster® (CSM® por Scrum Alliance®)
- Certified Scrum Product Owner® (CSPO® por Scrum Alliance®)
- Certified Scrum Professional® (CSP® por Scrum Alliance®)

Historias de usuario

	What's New Games	ID 100
	Fecha de creación: 11/04/2023	Página

1. Control de versiones (*)

Versión	Descripción de la versión	Autor	Fecha creación
1.0	Creación HU		20/04/2022

2. Detalles de la Historia de Usuario (*)

Épica	
Feature	
ID	1001
Título de historia de usuario	Como desarrollador quiero elegir la oferta de trabajo que me sea conveniente.
Descripción	El usuario (desarrollador) puede buscar y elegir un "trabajo" que se acople a sus conocimientos y su comodidad al momento de trabajar.
Dependencia de historia de usuario	
Pre - condiciones	<ol style="list-style-type: none">1. El desarrollador debe estar registrado en la página web.2. Debe tener conocimientos previos del lenguaje a trabajar.

	3. Debe contar con la disponibilidad que el oferente solicita.
--	--

Épica	
Feature	
ID	1002
Título de historia de usuario	Como cliente solicito tener una solución al código que he solicitado
Descripción	El usuario (oferente) crea una publicación en la cual hace una solicitud a una necesidad puntual.
Dependencia de historia de usuario	
Pre - condiciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario debe ser mayor de edad. 2. Especificar la oferta de trabajo (descripción, lenguaje y valor a pagar).

Épica	
Feature	
ID	1003
Título de historia de usuario	Como cliente me quiero registrar en la página y poder acceder a todo el contenido de la web.

Descripción	El usuario solo podrá ver el contenido una vez registrado en la web, después de esto podrá elegir su rol en la página (Ofertante o desarrollador).
Dependencia de historia de usuario	
Pre - condiciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contar con un correo electrónico. 2. Ser mayor de 18 años.

Roles Scrum

1. **Product Owner:** Juan Cárdenas

El Product Owner es responsable de maximizar el valor del producto y del trabajo del Equipo de Desarrollo. Es el responsable de mantener el backlog del producto, de asegurarse de que el equipo tenga una comprensión clara de los requisitos y prioridades del producto y de tomar decisiones sobre qué elementos del backlog del producto deben ser completados en cada iteración.

2. **Scrum Master:** Daniel Becerra

El Scrum Master es el responsable de garantizar que el equipo siga los procesos de Scrum y de eliminar cualquier obstáculo que pueda impedir el éxito del proyecto. El Scrum Master trabaja para asegurarse de que el equipo pueda trabajar de manera autónoma y de que el proceso de desarrollo sea fluido y eficiente.