



PRÁCTICA 4 – SCRUM

ELEMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

En base al video **Scrum en 5 minutos** del sitio, investigar la información necesaria para responder:

EJERCICIO 1: OBJETIVO

a. Marcar cuáles de los siguientes ejemplos definen el concepto de objetivo:

- ☐ Recibirme
- ☐ Pasar las entrevistas y entrar en una empresa
- ☐ Trabajar en una empresa para desarrollar

Para el caso de la app del centro cultural:

- ☐ loguearse, dar de alta un espectáculo y entregar la factura de la compra
- ☐ Vender una entrada online para un espectáculo

b. ¿Se puede realizar una planning sin definir el objetivo? ¿Por qué? ¿Para qué sirve definir el objetivo de un sprint?

c. Completar la oración relacionada a cada evento:

- i. El objetivo de la planning es y el beneficio de hacerla es.....
- ii. El objetivo de la daily es y el beneficio de hacerla es.....
- iii. El objetivo del refinamiento es y el beneficio de hacerla es.....
- iv. El objetivo de la retrospectiva es y el beneficio de hacerla es.....

EJERCICIO 2: DOCUMENTACIÓN

- a. ¿Qué diferencia existe entre la documentación en cascada y la utilizada en Scrum?
- b. ¿Por qué en el agilismo se utilizan US? ¿Qué relación existe con el enfoque agilista?

EJERCICIO 3: HERRAMIENTAS DE GESTIÓN

- a. ¿Qué herramienta se suele utilizar para gestionar las tareas de trabajo? ¿Cómo se utiliza?
- b. ¿Qué incidencia/s no se puede incluir en el sprint backlog (SB)? ¿Por qué?

EJERCICIO 4: EVENTOS

- a. ¿Qué diferencia existe entre el evento Planning y el Refinamiento?
- b. ¿Quién diseña la retro y qué actividades debe contener?