NUBIA RAQUEL TORRES

Vista
Aprendiz

Y DESARROLLO DE
VARE. (2627027)
2627027 R73 C9226



LMS , CARLOS EMILIO
ODRIGUEZ,
EDUARD BERNAL
NGELA DEL CAMPO
, LAURA SANTAMARIA
ANDRES CAICEDO
IER ANDRES
EDROZA, MARTHA
AS LIBREROS,
VARGAS SANMIGUEL,
TANGARIFE MICAN,
EL TORRES CHITIVA,
FANNY GUZMAN

ramientas

ntes

ión

o del curso

Foro. Especificación de la metodología a aplicar. GA1-220501093-AA1-EV03

Enlace

TECNOLOGÍA EN ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE

Regresar

GA1-220501093-AA1. Estructurar el plan de actividades de análisis a partir de las caracteristicas del proyecto y el modelo de desarrollo seleccionado.

- Foro. Especificación de la metodología a aplicar. **GA1-220501093-AA1-EV03**

Clic aquí para acceder al instrumento de evaluación y/o anexo



¡Soy Eva!

Fecha inicio: 2022-10-31 00:00:00 - Fecha fin: 2023-05-07 23:30:00

Offline OFF

Vista

Adjunta un archivo

Responder Aprendiz

Respuestas

Busca tus hashtag

Buscar

Regresar



NUBIA RAQUEL TORRES CHITIVA

2023-05-08 20:20:32

Id respuesta:434918172

Teniendo en cuenta lo comentado en éste foro se puede concluír que existen diferenes metodologías para llevar a cabo el proyecto de desarrollo de software, dentro de las cuales e encuentra Scrum, Kanban entre otras, dentro de las metodologías ágiles, y que éstas son muy recomendadas para proyectos por su flexibilidad, adaptabilidad, y fácil manejo para la corrección de errores, igualmente el manejo de acciones y procesos en los equipos de trabajo.

0 Me gusta

0 Comentario(s)

JUAN DAVID VARGAS MESA

2023-05-07 12:10:51

Id respuesta:434176767

¡Soy Eva!

Buenas tardes compañeros e instructora

origen de scrum

Scrum aparece alrededor del año 1986, y fue creado por Ikujiro Non de un estudio que realizaron a distintas empresas que estaban vien

Offline OFF

AVIER ANDRES
IOSQUERA PEDROZA
structor

LEJANDRO
ANGARIFE MICAN
structor

UBIA RAQUEL
ORRES CHITIVA
structor

UZ ANGELA DEL
AMPO BOCANEGRA
structor

ARTHA LUCIA
ANEGAS LIBREROS
structor

DRIANA STEFANNY
UZMAN ACOSTA
structor

dministrador LMS
structor

AURA SANTAMARIA
IOS
structor

LEXANDER VARGAS
ANMIGUEL
structor

ARLOS EMILIO
ONZALEZ
ODRIGUEZ
structor

AMILO ANDRES
AICEDO GUZMAN
structor

arlos Cardenas
acilitador Virtual

de productos.

En la década de 1990 Jeff Sutherland aplicó Scrum en el área Unidos y documenta el asombroso incremento de productividad de

El año 2001 es trascendental ya que Ken Schwaber escrib ne software con Scrum, y junto a Sutherland y otros 15 agilistas firmar de software, que sienta las bases de la Agilidad.

La metodología se basa en:

- **El desarrollo incremental de los requisitos del proyecto en bloq**
- **Se da prioridad a lo que tiene más valor para el cliente.**
- **El equipo se sincroniza diariamente y se realizan las adaptacion**
- **Tras cada iteración (un mes o menos entre cada una) se muestra obtenido, para que este tome las decisiones necesarias generadas**
- **Se le da la autoridad necesaria al equipo para poder cumplir los**
- **Fijar tiempos máximos para lograr objetivos.**
- **Equipos pequeños (de 3 a 9 personas cada uno).**
-

principios

- **Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entr software con valor.**
- **Aceptamos que los requisitos cambien, incluso en etapas tardía ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competi**
- **Entregamos software funcional frecuentemente, entre dos sema preferencia al periodo de tiempo más corto posible.**
- **Los responsables de negocio y los desarrolladores trabajamos durante todo el proyecto.**
- **Los proyectos se desarrollan en torno a individuos motivados. apoyo que necesitan, y confiables la ejecución del trabajo.**
- **El método más eficiente y efectivo de comunicar información al miembros es la conversación cara a cara.**
- **El software funcionando es la medida principal de pr**
- **Los procesos ágiles promueven el desarrollo soster pr usuarios debemos ser capaces de mantener un ritmo constante**
- **La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño m**
- **La simplicidad, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no**
- **Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equ**

Vista
Aprendiz
Regresar
¡Soy Eva!
Offline
OFF

Elementos / Roles / Herramientas de apoyo.

Product Owner

El Product Owner es el encargado de optimizar y maximizar el valor encargada de gestionar el flujo de valor del producto a través del Pr Tradicionalmente, se ha entendido la labor del Product Owner como cliente que se encarga de gestionar el Product Backlog, pero es mu Sprint Goal de manera clara y acordada con el equipo de desarrollo incrementando constantemente su valor.

Es fundamental otorgar el poder necesario al Product Owner para q cualquier decisión que afecte al producto.

Vista Aprendiz

Regresar

Scrum Master

El Scrum Master tiene dos funciones principales dentro del marco d Scrum y ayudar a eliminar impedimentos que puedan afectar a la er encarga de las labores de mentoring y formación, coaching y de fac necesario.

1. Gestionar el proceso Scrum: el Scrum Master se encarga de ges proceso Scrum se lleva a cabo correctamente, así como de facilitar mecánicas. Siempre atendiendo a los tres pilares del control empíri la metodología sea una fuente de generación de valor.

2. Eliminar impedimentos: esta función del Scrum Master indica la progresiva y constantemente impedimentos que van surgiendo en l su capacidad para entregar valor, así como a la integridad de esta m debe ser el responsable de velar porque Scrum se lleve adelante, tra organización facilitando su implementación.

El equipo de desarrollo

El equipo de desarrollo suele estar formado por entre 3 a 9 profesio desarrollar el producto, auto-organizándose y auto-gestionando par incremento de software al final del ciclo de desarrollo.

Es importante que en la metodología Scrum todos los miembros de su rol, siendo solo uno común para todos, independientemente del el equipo y cuales sean sus roles internos. Habitualmente son equip generar un incremento terminado de principio a fin, sin en

¡Soy Eva!

scrumnproceso.png

Reporte Antiplagio

0 Me gusta

1 Comentario(s)

Offline OFF