

GUÍA DE ESTUDIO

ETHEREUM TEAM PROJECT

JUNIO 2024

Scrum Methodology

Este módulo del máster es para que os sumerjáis en la principal metodología ágil usada por empresas de desarrollo de software.

Tendremos dos módulos de dos semanas cada uno, los cuales habrá que acometer como continua.

El orden es:

SCRUM TEÓRICO: VISUALIZACIÓN DEL CONTENIDO SCRUM

SCRUM PRÁCTICO: REALIZACIÓN DE PROYECTO EN EQUIPO

Lo que debemos de conseguir en este Bloque es:

- Familiarizarnos con la jerga de esta metodología
- Conocer las diferentes fases dentro de un proyecto Scrum
- Poner en práctica lo aprendido mediante un proyecto en equipo

El tiempo total estimado de dedicación al bloque es de unas 40 horas según conocimientos previos



SCRUM TEÓRICO: VISUALIZACIÓN DEL CONTENIDO SCRUM

VISUALIZACIÓN DEL CONTENIDO GRABADO

Objetivos:	Entender la metodología Scrum
Contenido:	6 horas de video
Tiempo estimado para realizarlo:	6 horas

Como se estudia:

En este módulo se explican al completo todas las características de la citada metodología, por lo que se deberá visualizar todo el contenido grabado para realizar los posteriores tests de comprensión.

Qué obtendremos al final:

Habremos comprendido cómo se trabaja en equipo de manera profesional en el mundo del desarrollo de software

TIEMPOS DE EJECUCIÓN

Visualización del contenido de Scrum

Semana del 10 de junio de 2024

SCRUM PRÁCTICO

Objetivos:	Poner en práctica la metodología con un proyecto real
Tiempo estimado de trabajo:	40 horas

Como se procede:

Durante dos semanas, nos pondremos a trabajar el proyecto seleccionado en equipos de trabajo de 4 personas.

Formaremos estos grupos de manera equilibrada en la primera reunión, combinando perfiles senior y junior.

Debéis elegir quien será el Scrum Máster del grupo, persona la cual será la encargada de ejecutar correctamente la metodología.

(El Scrum Máster no está implicado en tareas de desarrollo de software, sin embargo, al ser esta una formación técnica, queda a vuestra elección si os implicáis más o menos en el desarrollo de las tareas del proyecto)

El rol de Product Owner recaerá en Carlos Navajas.

La intervención como StakeHolder recaerá en José Viejo.

De esta manera, simularemos un entorno de trabajo real mediante el desarrollo de un proyecto completo durante dos sprints de una semana.



TIEMPOS DE EJECUCIÓN

Presentación del proyecto + Conformación de Grupos

Lunes 10 de junio de 19h a 21h a través de Zoom

Planning Sprint 1

Martes 18 de junio de 19h a 21h a través de Zoom

Daily Meetings

Todos los días posteriores cada equipo se reunirá en el horario que hayan determinado para realizar el seguimiento del proyecto

Tutoría técnica Sprint 1

Jueves 27 de junio de 19h a 21h a través de Zoom

Review Sprint 1 + Retrospective Sprint 1 + Planning Sprint 2

Martes 2 de julio de 19h a 21h a través de Zoom

Tutoría técnica Sprint 2

Martes 9 de julio de 19h a 21h a través de Zoom

Daily Meetings

Todos los días posteriores cada equipo se reunirá en el horario que hayan determinado para realizar el seguimiento del proyecto

Review Sprint 2 + Retrospective Sprint 2

Jueves 11 de julio de 19h a 21h a través de Zoom



INCIDENCIAS

CodeCrypto creará una carpeta compartida de Drive para cada uno de los grupos con el objetivo de que podáis trabajar los documentos en línea de la manera más eficaz y sencilla posible.

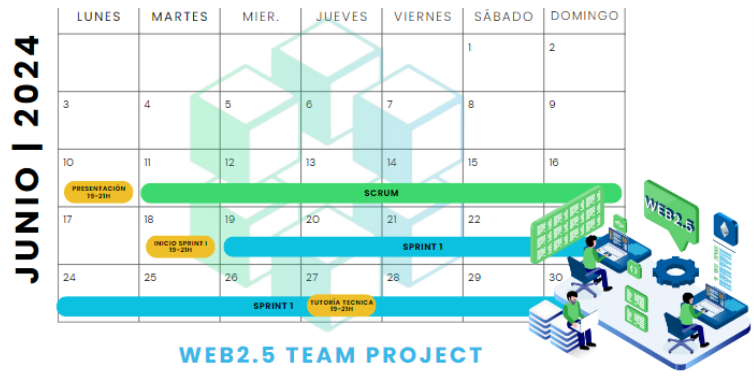
Cuando abráis vuestra carpeta, allí encontraréis lo siguiente:

- product-backlog
- sprint-backlog
- daily-scrum-meeting
- sprint-retrospective

Estos serán los documentos que utilizaréis para trabajar durante el proyecto y que deberéis ir rellenando a medida que se van sucediendo las ceremonias.



CALENDARIO COMPLETO



Página 2 - Julho

