

## PRÁCTICA 5 – SCRUM PARTE 2

### ELEMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

#### EJERCICIO 1: ARTEFACTOS

- Mencionar los 3 artefactos que componen Scrum
- Completar el gráfico con la información faltante:



#### EJERCICIO 2: D.O.R Y D.O.D

¿Por qué es importante que el equipo cuente con una definición de listo (D.O.R) y una definición de hecho/listo (D.O.D)? ¿Quién define estos criterios?

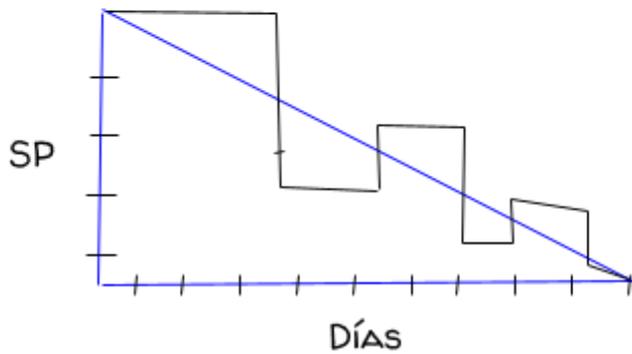
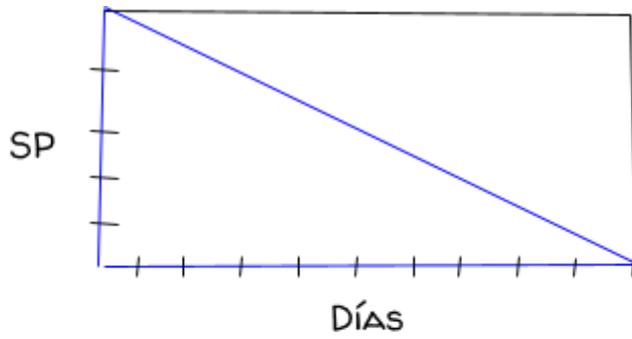
#### EJERCICIO 3: ESTIMACIÓN

¿Cómo se estima en la metodología cascada y cómo en la ágil?



### EJERCICIO 4: MÉTRICAS

a. ¿Qué conclusión se obtiene de los siguientes gráficos de BurnDown Chart?



b. ¿Por qué es importante conocer la velocidad del equipo? Plantear una situación de ejemplo.

### EJERCICIO 4: EL CVS EN SCRUM

Completar en qué evento o actividad se realiza cada etapa del ciclo de vida del software en Scrum:

Etapa	Scrum