

Todo Scrum 2021

Un resumen para ser un Scrum Master

ÁgilPM

¿Qué es Scrum?

¿Cómo es el proceso?

Manifiesto Ágil

Roles en Scrum

Artefactos en Scrum

Eventos en Scrum

Ejemplos prácticos con:

Ventajas y desventajas

Bienvenido

Todo Scrum es un conjunto de 200 diapositivas (todos los días aumentan) de TODO lo que necesitas para aprender a **gestionar proyectos** de manera profesional.

La guía es un **resumen** ordenado de **todo** lo que necesitas para obtener la certificación como **Scrum Master** o simplemente para gestionar proyectos de manera profesional.



Bienvenido

Este material ha sido utilizado como apoyo en **diplomados y cursos** que he impartido en diferentes instituciones, universidades.

Si lo que buscas es tener **proyectos exitosos**, este material será un apoyo en tu carrera profesional.

Si tienes dudas o sugerencias puedes escribir a oscar@todopmp.com



**Este contenido llega a ti
gracias al apoyo de**

TodopMP

<https://todopmp.com>

ÁgilPM

<https://agilpm.com>

Guía Project Management Professional PMP®

1000 diapositivas para certificarte

PMBOK sexta edición

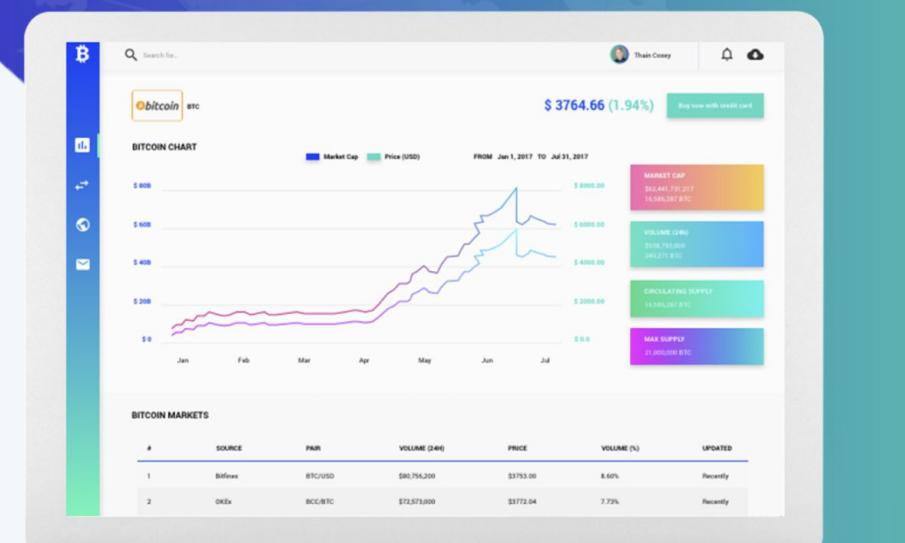
<https://todopmp.com/guia-pmp>
<https://agilpm.com>

Todopmp

Oscar Josafat Gascón Busio, PMP, SFC, SMC
oscar@todopmp.com

Crea tu producto con ÁgilPM

Porque creemos que se pueden crear productos dentro de tiempos y costos establecidos, desarrollamos productos a la medida comprometidos con las fechas y presupuestos.



¿Qué es ÁgilPM?

ÁgilPM es una forma de trabajo en donde agregamos valor al cliente estimando tiempos y costos reales y lo complementamos por medio de la honestidad.

Somos un equipo que sabemos responder con precisión a las preguntas ¿cuándo estará listo? y ¿cuánto cuesta?

Introducción Scrum

Guía SBOK tercera edición

¿Viajarías en un avión
que tu diseñaste?

**Scrum NO es una
metodología**

**Scrum es un proceso ágil
que nos permite
centrarnos en ofrecer el
más alto valor de negocio
en el menor tiempo.**

Permite rápidamente y en
repetidas ocasiones
inspeccionar el trabajo
realizado.

Los equipos se autoorganizan para determinar la mejor manera de entregar las funcionalidades de más alta prioridad.

Cambio en la mentalidad

**Es una implementación del:
“Agile Manifesto”**

Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas

Software funcionando sobre documentación extensiva

Colaboración con el cliente sobre negociación contractual

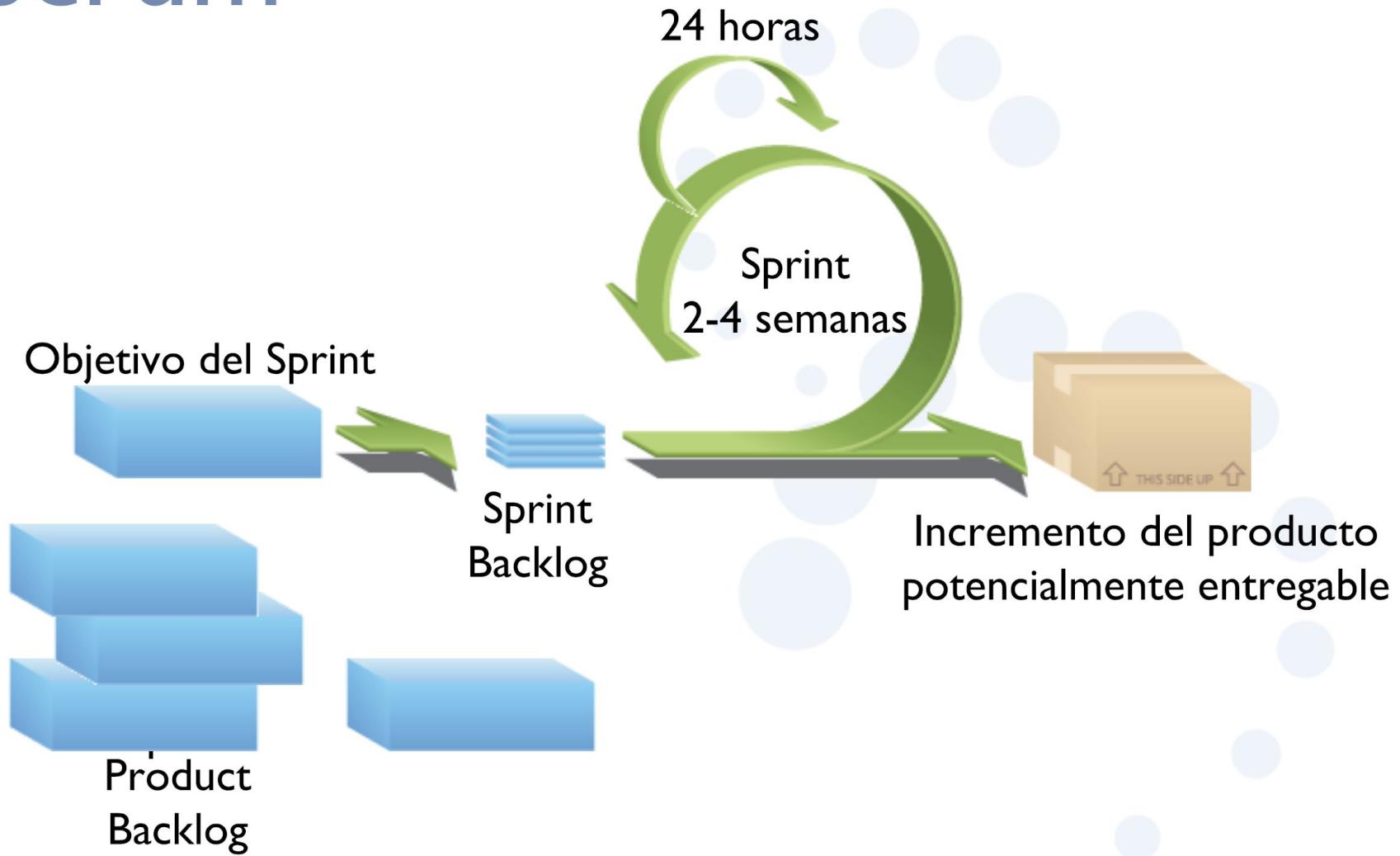
Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan

Principios del Manifiesto Ágil

<https://agilemanifesto.org/iso/es/principles.html>

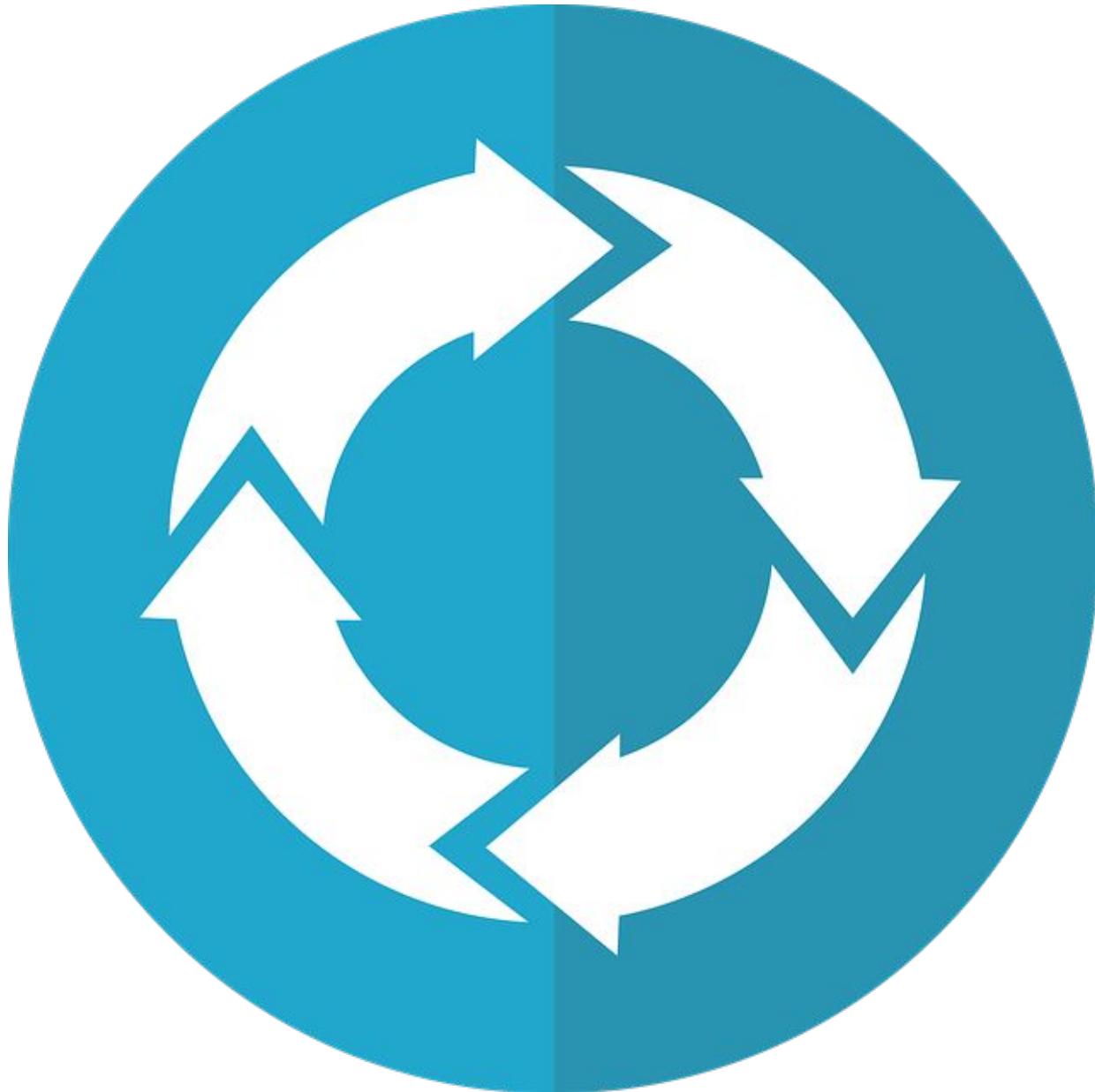
Scrum en una imagen:

Scrum



Scrum se basa en:

Iteración continua
donde se construye
un **producto** o
proyecto de forma
incremental.



Scrum:

Ayuda a personas a gestionar problemas complejos.

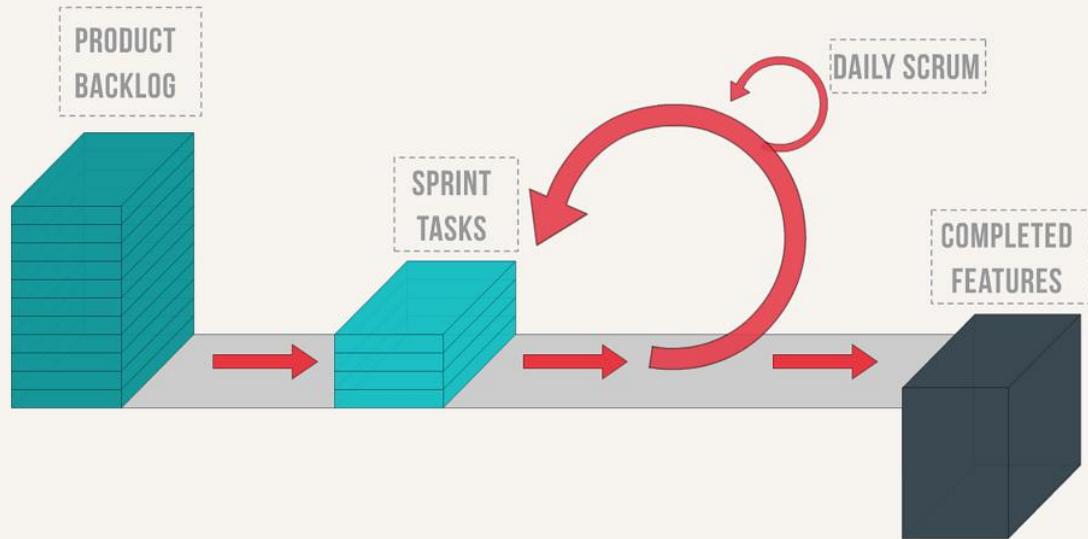
Entrega productos del más alto valor de forma productiva y creativa.



Scrum es un **marco de trabajo**:

Un grupo de reglas que ayuda a facilitar y hacer más sencillo el desarrollo de productos.

ELEMENTOS DE SCRUM



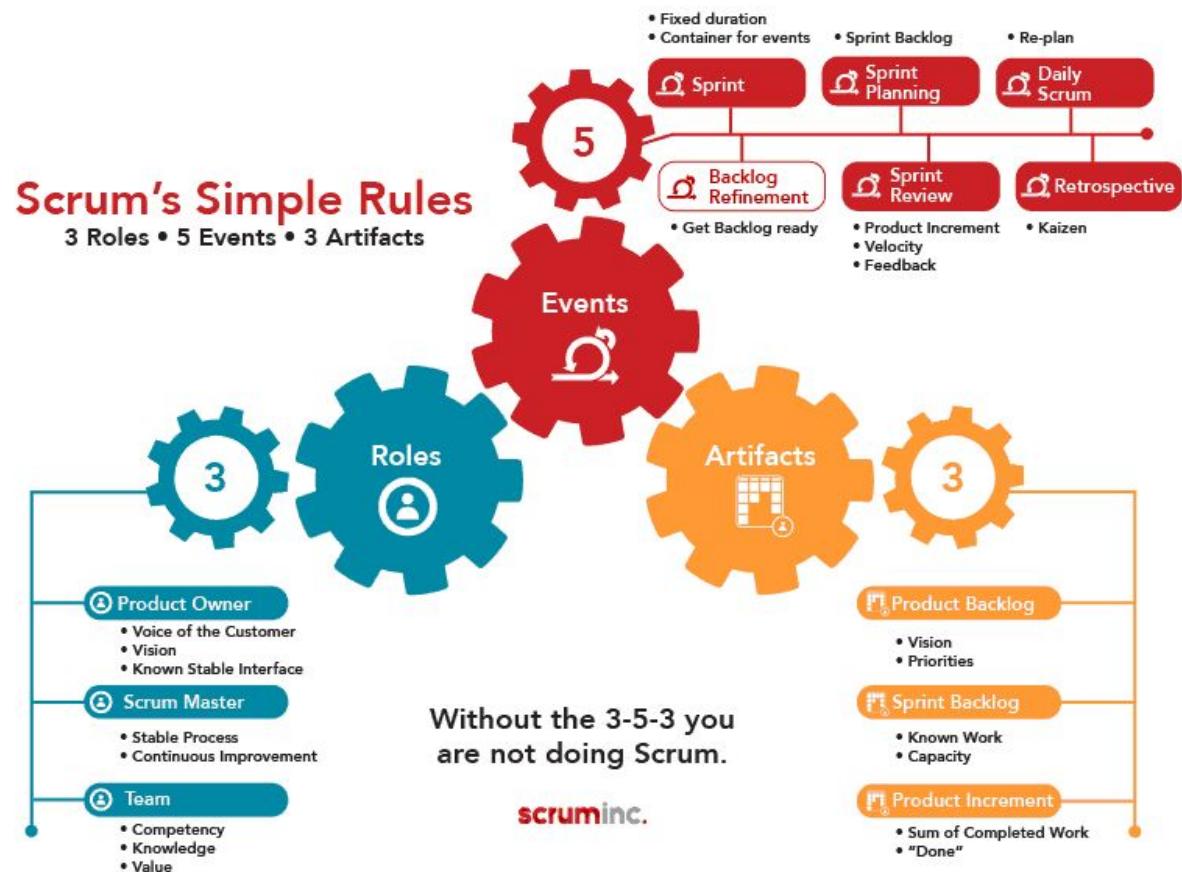
El marco de trabajo
Scrum se compone
por:

Una formación 3 -5 -3



El marco de trabajo Scrum se compone por:

1. Roles
2. Eventos
3. Artefactos y Reglas asociadas.



Scrum se basa en el **empirismo**, esto asegura que el conocimiento procede de la experiencia y en poder tomar decisiones basándose en lo conocido.



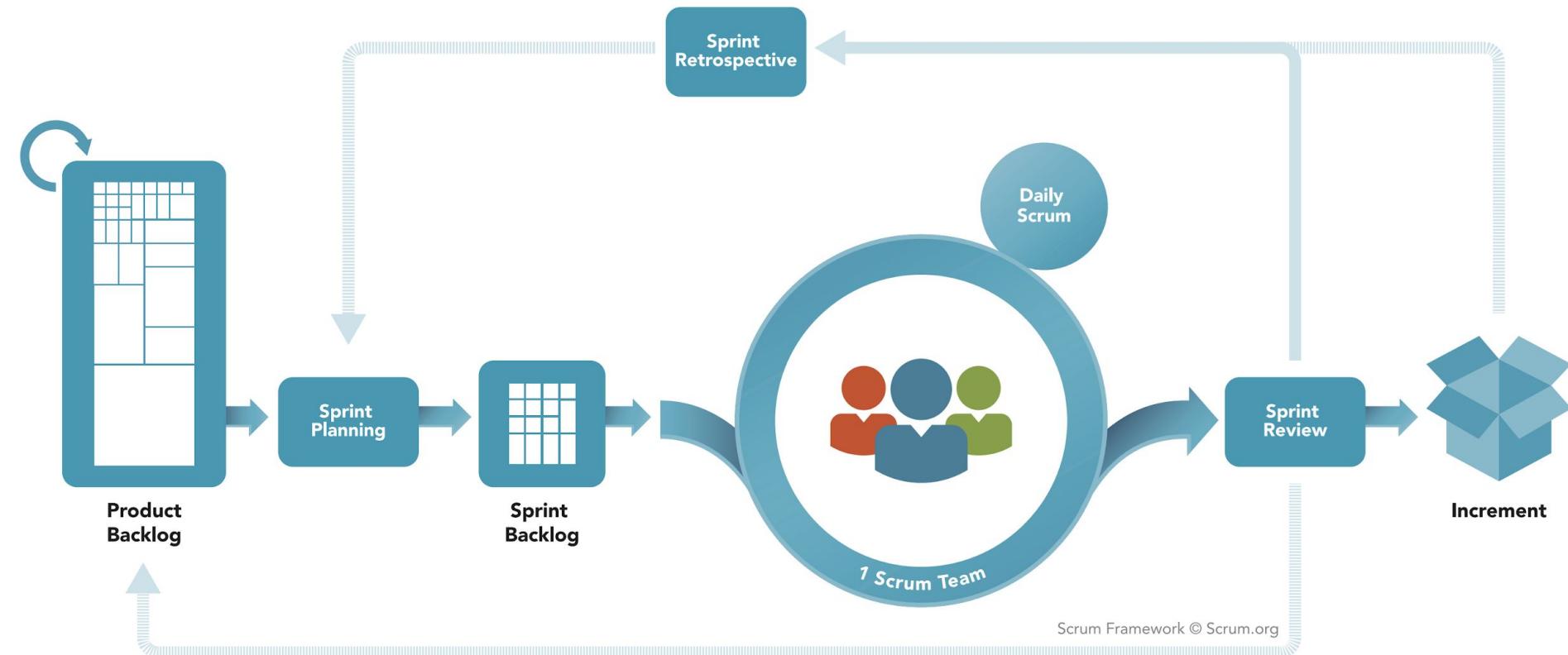
Tres pilares soportan toda la implementación del control de procesos empírico:

1. Transparencia,
2. Inspección
3. Adaptación.

Valores:
Compromiso
Coraje
Enfoque
Apertura
Respeto



¿Cómo es el proceso?



Jerónimo Palacios

 Scrum.org

ÁgilPM



Te recomiendo este video: El proceso de Scrum explicado

<https://www.youtube.com/watch?v=WJDRbK3dtLs&list=PLCdd5nLIOVnZKY4afalSXwmTOBkdwOGzo&index=2>



Te recomiendo este video: Spotify Engineering Culture

<https://www.youtube.com/watch?v=4GK1NDTWbkY>

Sabías que...

Los proyectos software tardan, en promedio, un 120% más del tiempo previsto inicialmente y que el costo final resulta ser un 100% más elevado que el que se calculó en la primera estimación.



¿Qué es ÁgilPM?

ÁgilPM es una forma de trabajo en donde agregamos valor al cliente estimando tiempos y costos reales y lo complementamos por medio de la honestidad.

Somos un equipo que sabemos responder con precisión a las preguntas ¿cuándo estará listo? y ¿cuánto cuesta?

ÁgilPM

Roles de Scrum

Product Owner:

Gestiona el todo el flujo de valor del producto.

Se encarga de informes, presupuestos y tiene relación con las partes interesadas en el producto (Stakeholders).

Optimiza el valor del producto.



Product Owner:

Debe ser el
Representante del
negocio.

¿Qué capacidad de
decisión tiene...?



Scrum Master

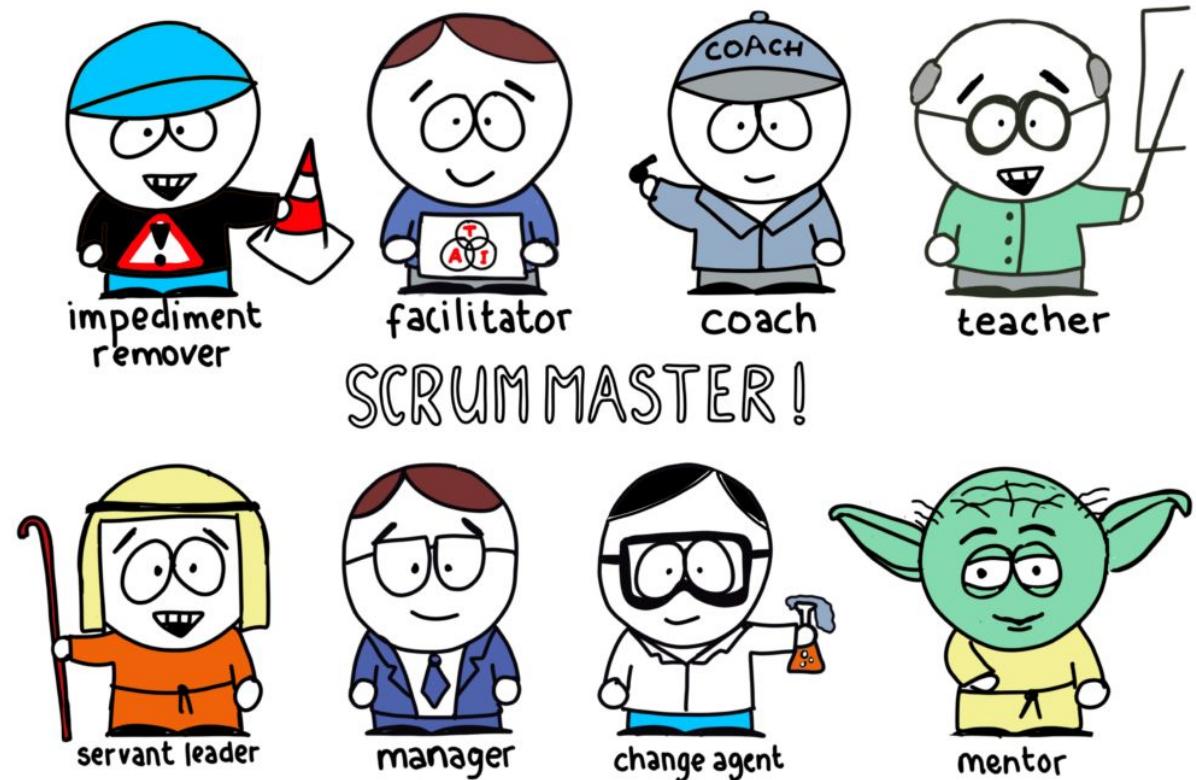
Se encarga de gestionar y **asegurar el proceso Scrum**, que éste se lleve a cabo correctamente y de **facilitar** la ejecución del proceso y sus mecánicas.



Scrum Master

Ayuda a eliminar
impedimentos que van
surgiendo en la
organización.

Tiene mucho tiempo
libre.



Development Team

3 a 9 profesionales que se encargan de desarrollar el producto.

Se autoorganizan y deciden cuál es la mejor manera de conseguir entregar un **incremento**.



Development Team

El equipo de desarrollo se gestiona internamente es su propia responsabilidad y tiene que rendir cuentas por ello.

Hay que evitar intervenir en sus dinámicas.



Development Team

Habitualmente, también es un equipo cross-funcional, capaz de generar un incremento terminado de principio a fin, sin otras dependencias externas.



Development Team

El aspecto más importante del equipo de desarrollo es que se **autoorganiza** y se **autogestiona**.



Artefactos de Scrum

(Se refiere a elementos físicos que se producen como resultado de la aplicación de Scrum)

Product Backlog

Es un inventario que contiene cualquier tipo de trabajo que haya que hacer.

Requerimientos, casos de uso, tareas, dependencias.

Es la fuente principal de información sobre el producto en Scrum.



Product Backlog

Es una **lista** en cualquier formato que contiene todos los **requerimientos** que necesitamos implementar

Es resultado del trabajo del Product Owner con los distintos Stakeholders.



Product Backlog

No es necesaria una lista completa y exhaustiva de todos los requerimientos.

Basta con dos o tres requerimientos más urgentes y después añadir más.



Product Backlog

Típicamente un Product Backlog contiene diversos tipos de elementos:

1. Funcionalidades
2. Bugs
3. Historias de usuario
4. Tareas técnicas
5. Trabajo de investigación.



Historias de Usuario

Son **frases** breves describiendo la funcionalidad, pero desde la **perspectiva** del usuario.



Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]

“Como jugador, quiero guardar un juego en el que estoy a la mitad”.

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

"Como **usuario**, quiero poder **escribir** mis pensamientos para que queden guardados"

"Como **usuario**, quiero poder **leer** lo que escriben mis amigos".

"Como **empresa**, quiero poder **segmentar** usuarios para saber cuánto invertir en publicidad".

*Te recomiendo visitar
este sitio:*



200 Ejemplos de Historias de usuario



<https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/user-stories>

Sprint Backlog

Es el conjunto de los elementos del **Product Backlog seleccionados** para el Sprint, más un plan para entregar el Incremento de producto y conseguir el objetivo del Sprint.

Es una predicción hecha por el Development Team acerca del próximo **Incremento**.

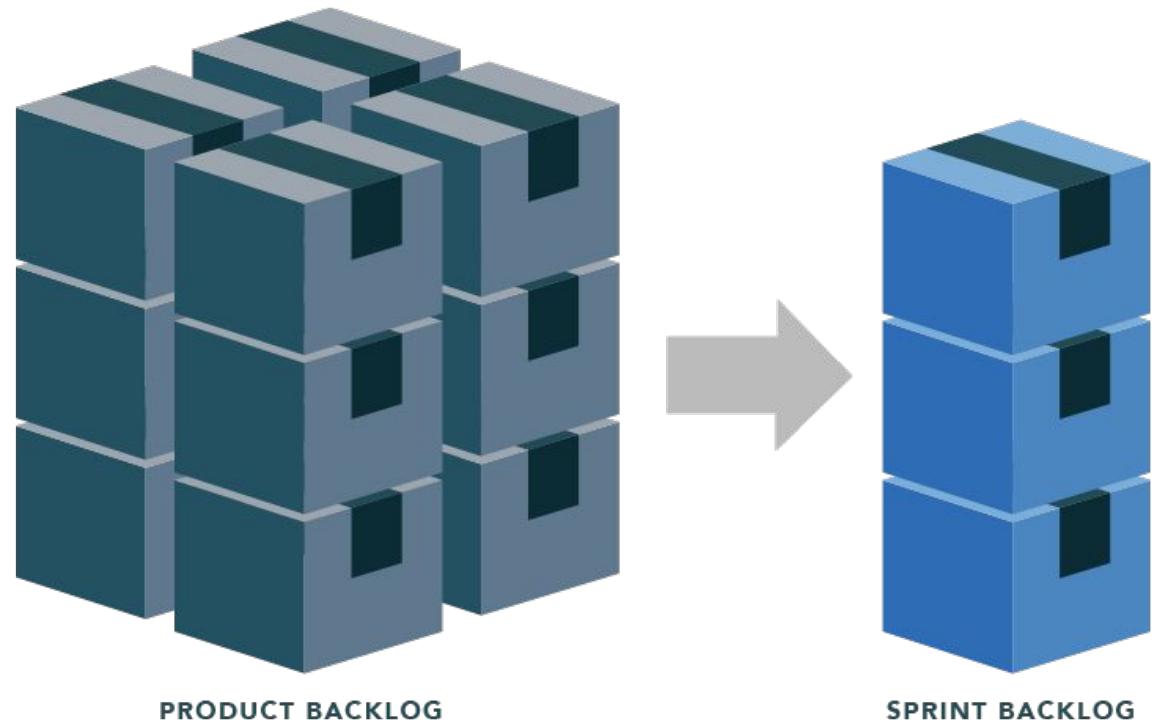


Sprint Backlog

Proporciona una visión del trabajo a realizar durante el Sprint actual.

Permite visualizar todo el trabajo pendiente durante un Sprint.

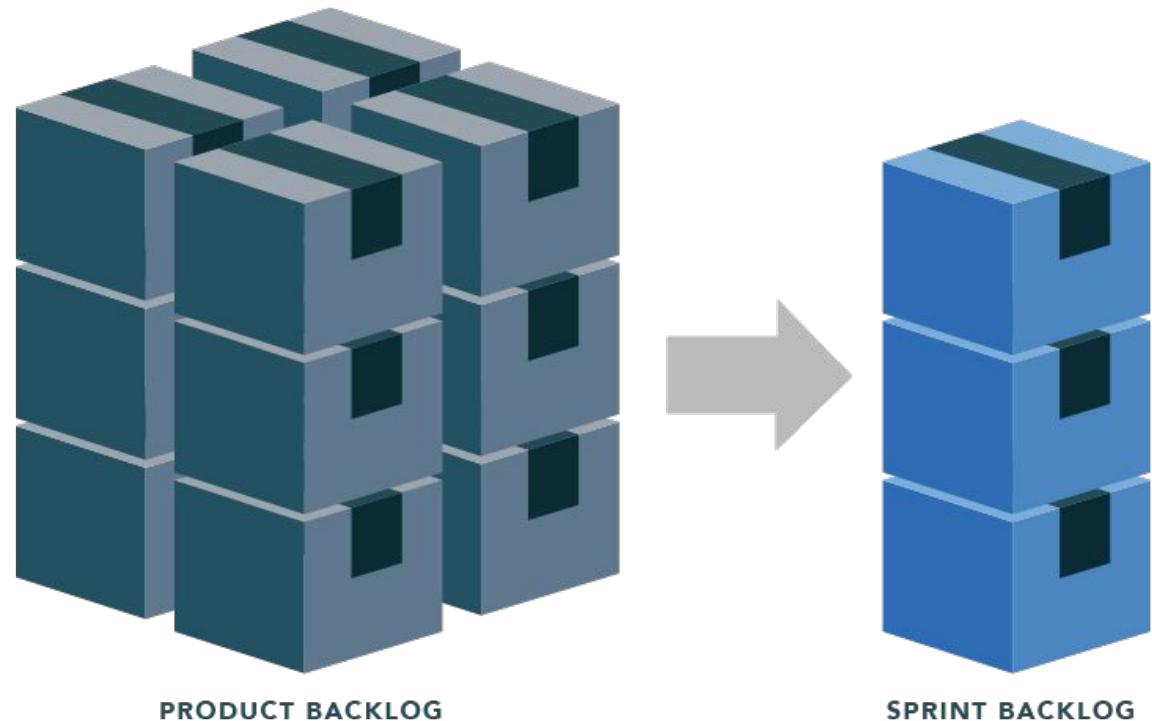
Pertenece únicamente al Equipo de Desarrollo



Sprint Backlog

Se hace visible todo el trabajo que el Equipo de Desarrollo (Development Team)

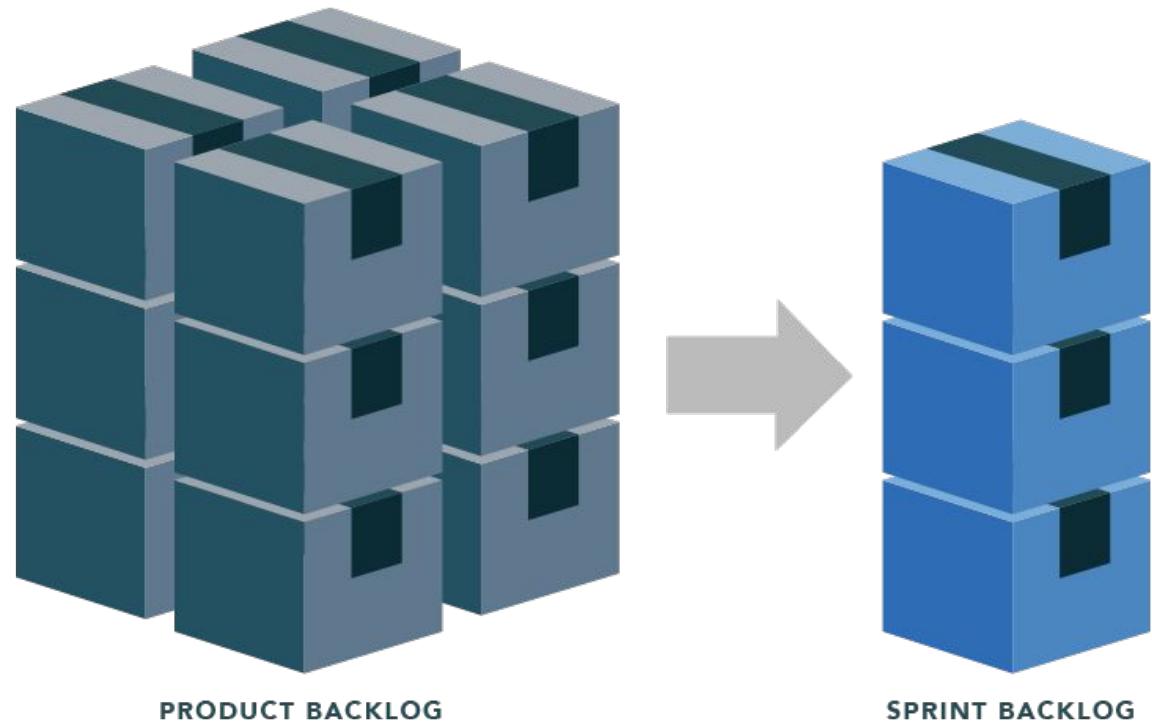
Es un **plan** con un nivel de detalle suficiente como para que los cambios en el progreso se puedan entender en el **Daily Scrum**.



Sprint Backlog

Cuando se requiere nuevo trabajo, el Equipo de Desarrollo lo adiciona a la Pila del Sprint.

Esto ocurre cuando el Equipo trabaja en lo planeado y aprende más acerca del trabajo necesario para conseguir el objetivo del Sprint.



Incremento

Es la suma de todos los elementos de la **Product Backlog** y el valor de los incrementos de todos los Sprints anteriores.

Cualquier elemento que se haya desarrollado durante el Sprint y que será puesto a disposición del usuario final.



Incremento

Debe estar en condiciones de utilizarse sin importar si el Product Owner decide liberarlo o no.

El desarrollo incremental, primero se centra en las características principales y luego se añade más.



Incremento

Construir productos de esta manera nos permite una adaptación rápida a las condiciones cambiantes del mercado.

Si descubrimos que lo que diseñamos no es lo que nuestro cliente busca en la segunda o tercera iteración, habremos reducido nuestro riesgo.



Definition of Done

La idea es establecer una serie de criterios comunes para especificar cuándo un ítem está completamente **terminado** y que aplique a todos los ítems que forman parte del incremento.



Definition of Done

Es un **documento**, **checklist** o cualquier otra cosa que define qué se considera **hecho** en un equipo Scrum.

Checklist



Este producto es seguro para el medio ambiente. Puede permanecer destapado durante días sin s...



Eventos y reuniones de Scrum

(Reuniones mínimos y necesarios para facilitar el proceso)

Todos los eventos de Scrum
son bloques de tiempo con una
duración máxima

Time-box

¿Para qué?

Focalizar el objetivo y optimizar
el tiempo dedicado por parte de
los asistentes.

Beneficios de los eventos

1. Mejora la **comunicación** entre los miembros del equipo.
2. **Elimina** la necesidad de otras **reuniones**.
3. Identifica y elimina impedimentos.
4. Resalta y promueve la toma rápida de **decisiones**.
5. Mejora el nivel de **conocimiento** del equipo.
6. Optimiza la posibilidad de que se cumpla el objetivo del Sprint.



**¿Cuál es el papel del
Scrum Master?**

Asegurar de que el evento suceda.

Garantizar que los asistentes entiendan su propósito.

Enseñar a todos los asistentes a mantener el evento dentro del bloque de tiempo fijado.

Sprint

Es un **contenedor** o periodo de tiempo (**time-box**) de un mes o menos durante el cual se crea un incremento de producto “**Terminado**” utilizable y potencialmente desplegable.

Contenedor para el resto de los eventos de Scrum



Sprint

Sirve para la **transparencia**, permite **inspeccionar** y **adaptar** todos los otros eventos de Scrum.

Su duración no cambia.

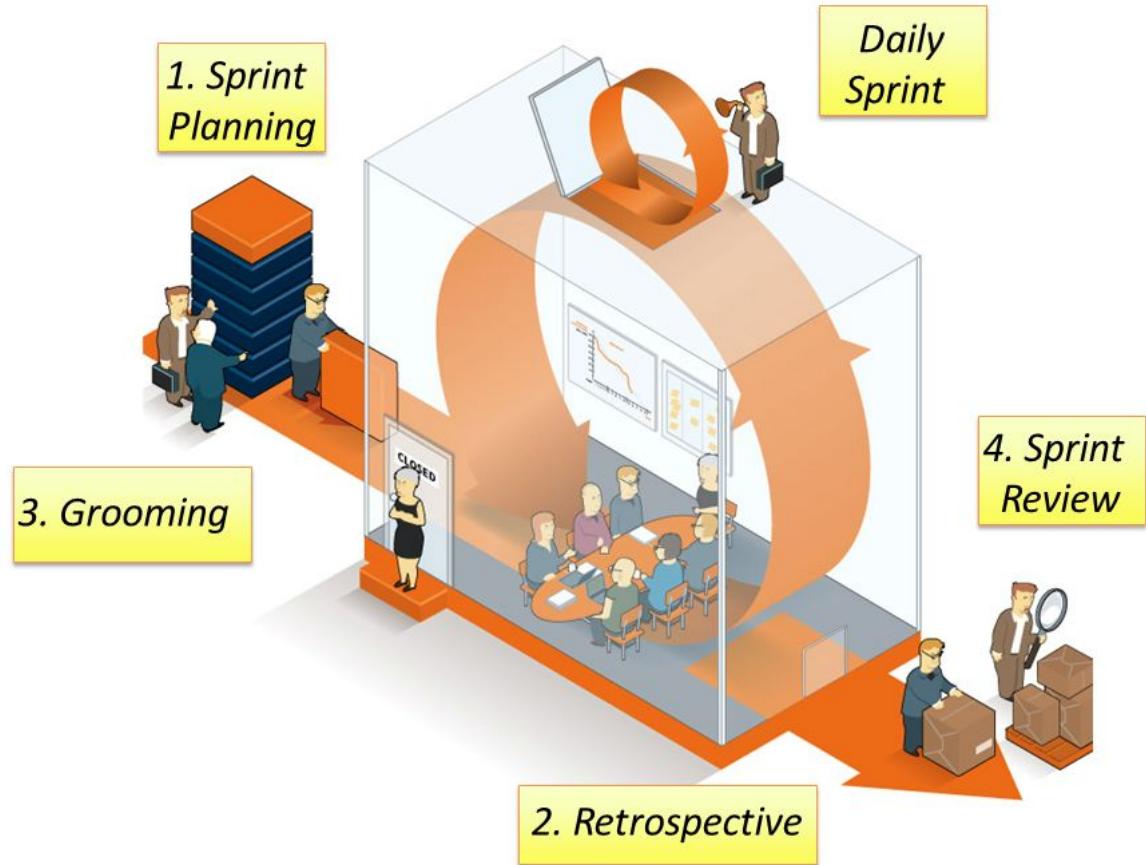


Image from : SoftHouse

Sprint

Puede considerarse un proyecto con un horizonte no mayor de un mes.

Cuando la duración de un Sprint es demasiado grande la definición de lo que se está construyendo podría cambiar.

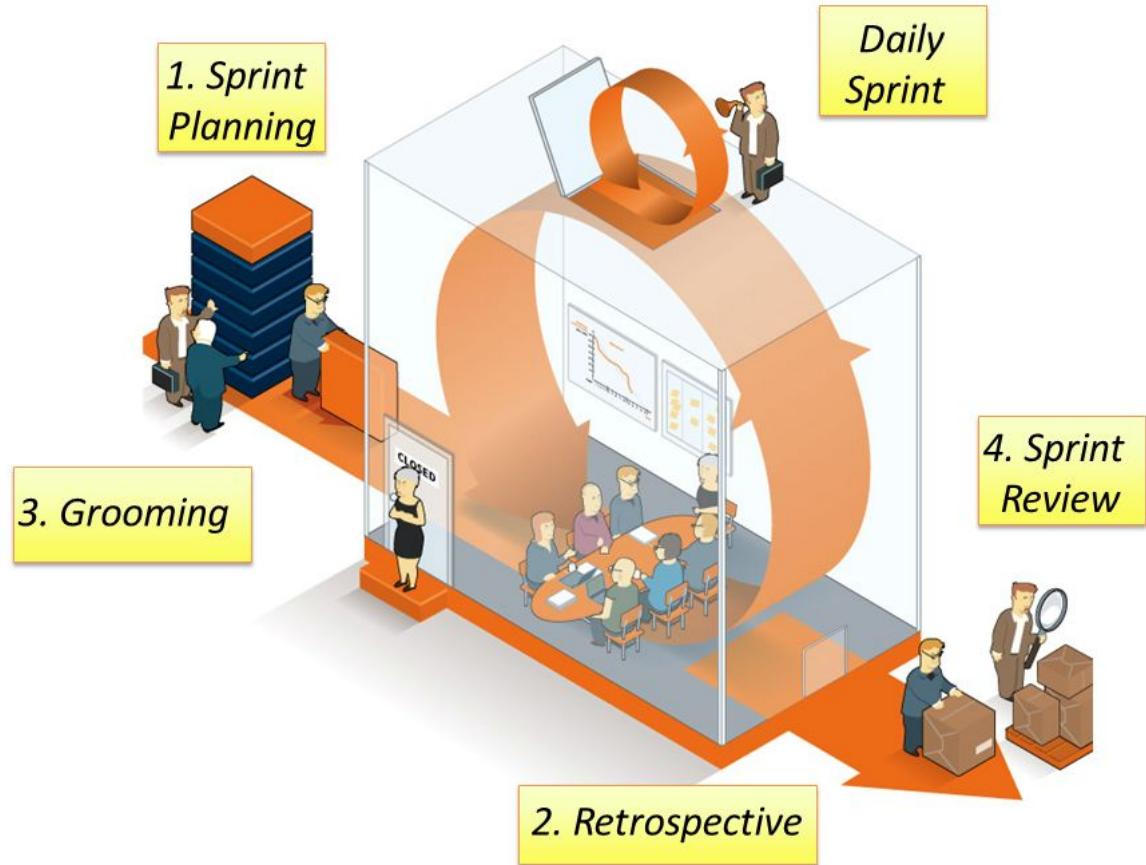


Image from : SoftHouse

Sprint

Un Sprint puede **cancelarse** antes que, el periodo de tiempo, llegue a su fin, pero **solo el Product Owner** tiene la autoridad para **cancelar** el Sprint.

Un Sprint se cancelaría si el objetivo del Sprint llega a quedar obsoleto.

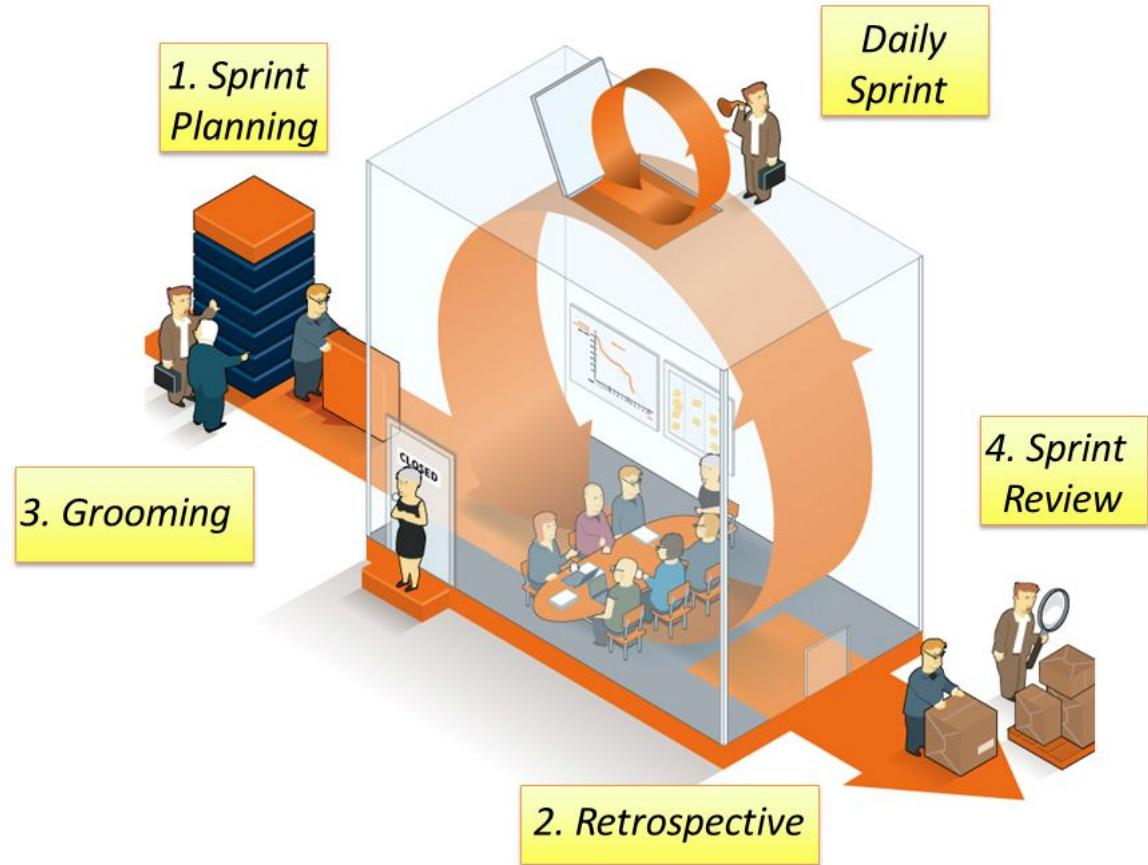


Image from : SoftHouse

Sprint

Todo ocurre en un sólo Sprint.

A diferencia de la gestión tradicional de proyectos, donde un proyecto puede durar meses o años, en Scrum un proyecto dura un sólo Sprint.

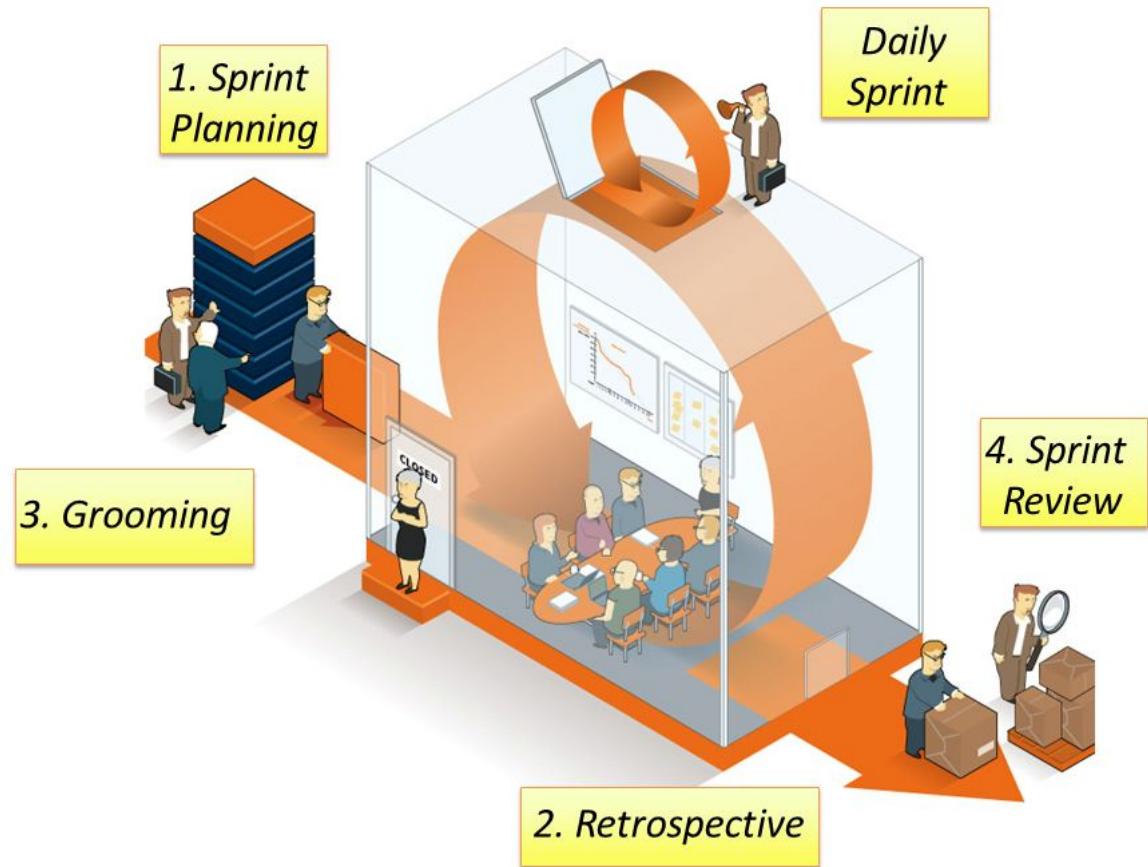


Image from : SoftHouse

Sprint

El diseño, la planificación o el testing son actividades que se realizan dentro de un sólo Sprint, siempre orientado a generar el máximo valor.

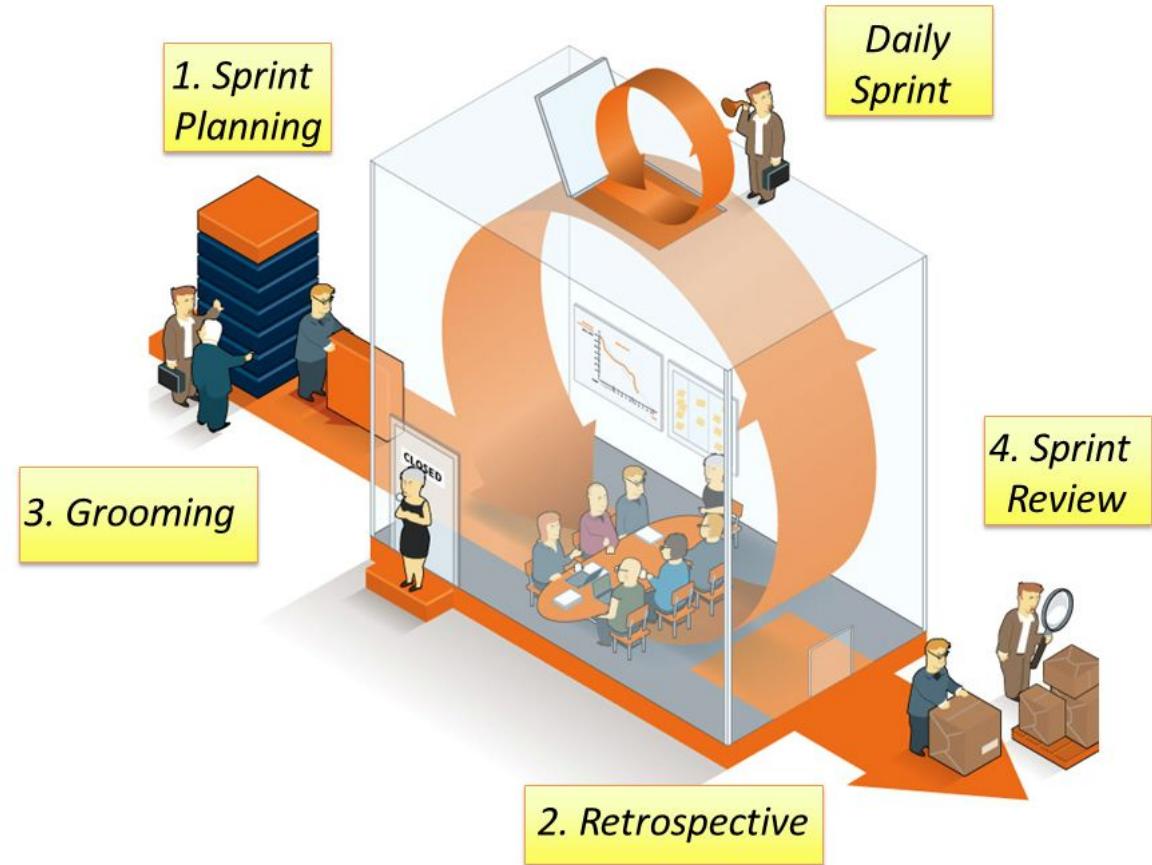


Image from : SoftHouse

Sprint

Los proyectos se financian por cada Sprint y es el Product Owner quien decide dónde y a qué dedicar los recursos.

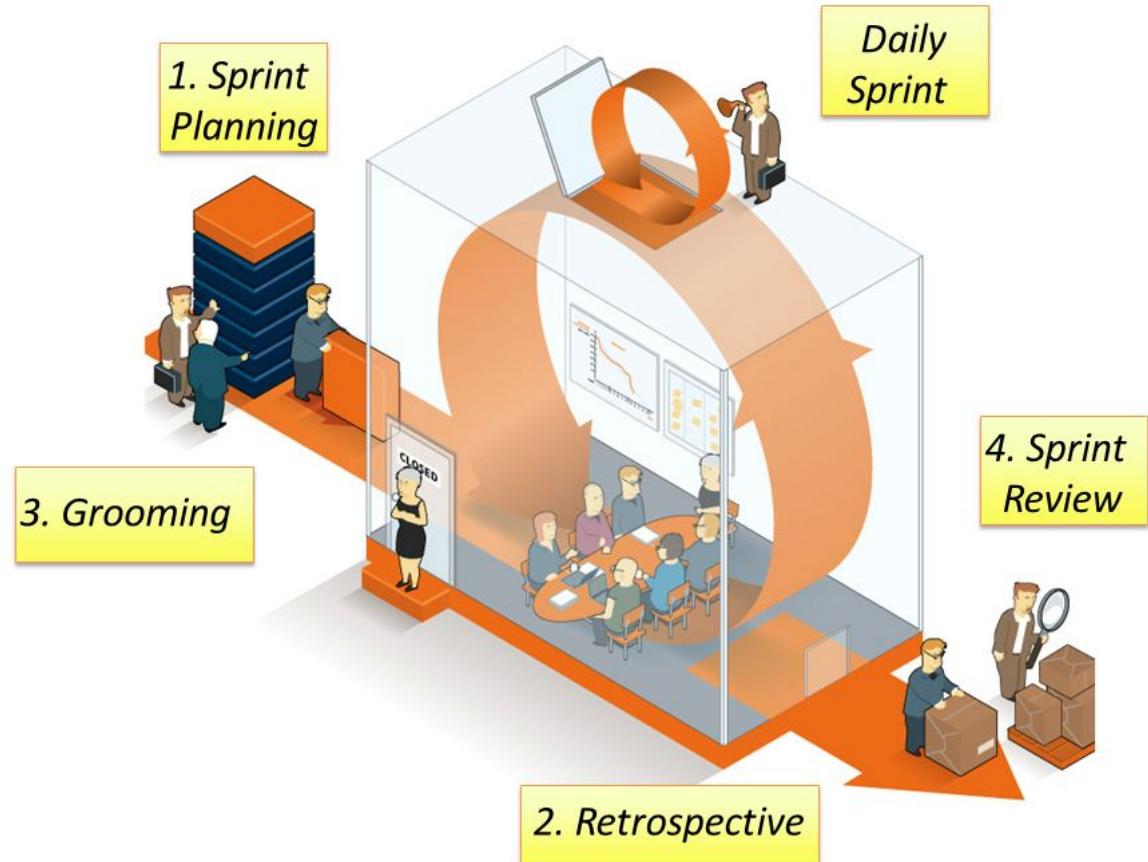


Image from : SoftHouse

Sprint Planning

Es un evento de consenso en el que se acuerda el alcance del Sprint y se diseña un plan para conseguirlo.

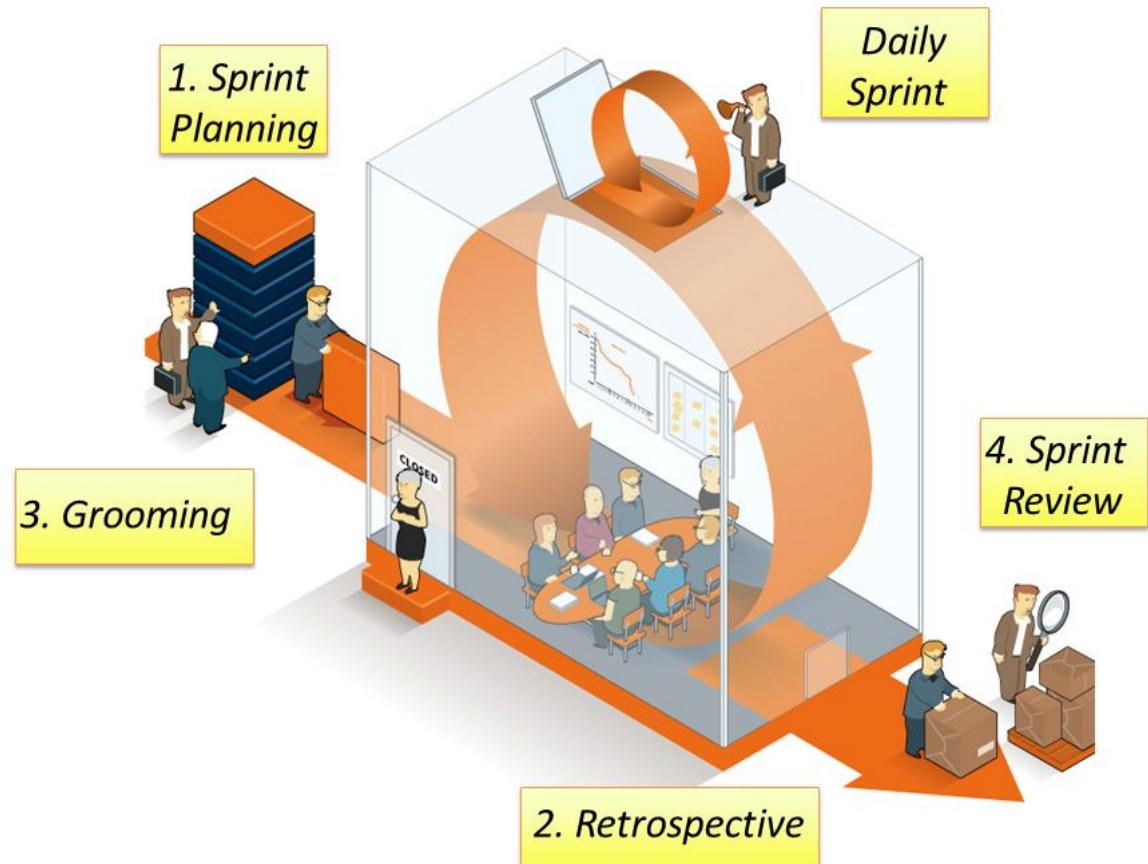


Image from : SoftHouse

Sprint Planning

Reunión que se realiza al comienzo de cada Sprint donde participa el equipo Scrum al completo.

Se divide en dos partes.

¿Qué? se va a hacer el siguiente Sprint y
¿Cómo?



Sprint Planning

La **primera parte** está organizada y liderada por el **Product Owner** y la **segunda parte** por el **Development Team**.

Puede durar hasta **8 horas para Sprints de 30 días**



¿Qué se necesita para esta
reunión?

El objetivo del Sprint o Sprint Goal

1. El Product Backlog priorizado.
2. El último incremento de producto.
3. La capacidad proyectada del Equipo Técnico para el Sprint.
4. El rendimiento pasado del Equipo Técnico.



Mountain Goat Software, LLC



¿Qué se obtiene de esta
reunión?

Entregables de esta primera reunión:

El objetivo del Sprint (Sprint Goal) y el conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para ese Sprint.



Mountain Goat Software, LLC



El objetivo del Sprint o Sprint Goal

Definir y consensuar el alcance del Sprint, es decir, el valor entregado al finalizar el Sprint.

Hay que definir objetivo (el “qué”) como el propósito (el “para qué”).



Si lo que se pretende hacer no aporta ningún beneficio al usuario final, lo más conveniente es que se descarte.

Daily Scrum

Es una reunión de **15 minutos** para sincronizar actividades.

Se debe realizar a la misma hora y en el mismo lugar todos los días

¿Qué hice ayer para ayudar al Equipo de Desarrollo (Development Team) a lograr el Objetivo del Sprint?

¿Qué haré hoy para ayudar al Equipo de Desarrollo (Development Team) a lograr el Objetivo del Sprint?

¿Detecto algún impedimento que evite que el Equipo de Desarrollo (Development Team) o yo logremos el Objetivo del Sprint?

Daily Scrum

Esta reunión elimina la necesidad de realizar otras reuniones, identifican impedimentos a remover relativos al desarrollo, resaltan y promueven la toma de decisiones rápida y mejoran el nivel de conocimiento del Equipo de Desarrollo.





Sprint Review

Es una **reunión de trabajo (informal)**.

Ocurre al final del Sprint y el Product Owner presenta a los Stakeholders el Incremento terminado para su inspección y adaptación.

Máximo de tiempo de 4 horas.



Sprint Review

Marca la finalización del Sprint.

Durante la Revisión de Sprint (Sprint Review), el Equipo Scrum y los interesados colaboran acerca de lo que se hizo durante el Sprint.

Los asistentes colaboran para determinar las siguientes cosas que podrían hacerse para optimizar el valor.



Sprint Review

Se revisa el incremento terminado

Se muestra el producto funcionando.

El equipo de desarrollo comenta qué ha ocurrido durante el Sprint. Problemas que se han encontrado, así como soluciones tomadas, y actualizan a los stakeholders con la situación del equipo



Sprint Retrospective

Es una oportunidad para el Equipo Scrum de inspeccionarse a sí mismo y de crear un plan de mejoras que sean abordadas durante el siguiente Sprint.

3 horas para Sprints de un mes



¿Qué se hace en esta reunión?

Sprint Retrospective

Inspeccionar cómo fue el último Sprint en cuanto a personas, relaciones, procesos y herramientas

Identificar y ordenar los elementos más importantes que salieron bien y las posibles mejoras.

Crear un plan para implementar las mejoras a la forma en la que el Equipo Scrum desempeña su trabajo



¿Ventajas?

Ventajas

El cliente empieza a usar su producto.

El cliente puede decidir el camino.

Divide y vencerás

Menos sorpresas en el camino.

Entregar lo que el cliente necesita.



¿Desventajas?

Desventajas

El equipo puede estar tentado de tomar el camino más corto.

¿Necesitas con mucha antelación fechas exactas de entrega?

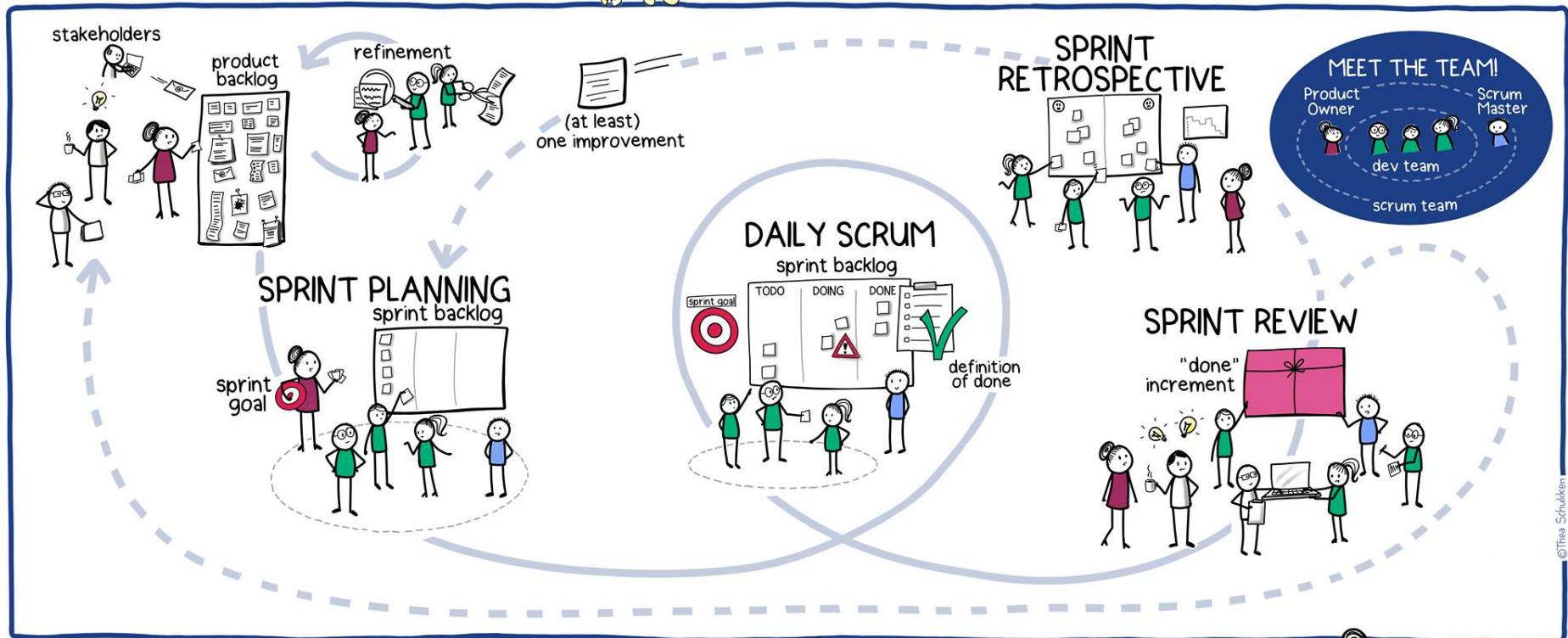
!Estrés!

¿El equipo es autoorganizado?



THE SCRUM FRAMEWORK

The Liberators



commitment
focus
respect
courage
openness

VALUES

TRUST

EMPIRICISM

transparency
inspection
adaptation

Proyecto real

*Te recomiendo visitar
este sitio:*



Scrum Cards



<https://todopmp.com/cards/scrum.html>

**1.- Un cliente tiene una
necesidad**

Crear la visión del proyecto



Softwarereal

Descripción: Crear una herramienta web que permita realizar una estimación de manera **inmediata** de costos y tiempos de desarrollo de un proyecto basado en software.

Esta herramienta debe permitir dar una cotización rápida a un determinado cliente.

Características:

1. Se debe poder ingresar el costo por hora de desarrollo.
2. Se debe poder ingresar la fecha en la que se iniciarán los trabajos.
3. Se debe tener un listado de las funcionalidades más solicitadas por los clientes y de esta forma poder seleccionarlas rápidamente.
4. Cada funcionalidad deberá estar asociada a una complejidad.
5. La herramienta debe mostrar la fecha de entrega del proyecto o producto.
6. La herramienta debe mostrar la duración del proyecto en horas, días, semanas y meses.
7. La herramienta debe mostrar el costo total del proyecto de acuerdo a las funcionalidades seleccionadas.

Identificar al Scrum Master y stakeholder(s)

2.- Las características se traducen a Historias de usuario

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

- Como **usuario** puedo **ver un listado** de características generales de productos de software.
- Como **usuario** quiero **poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales** al momento de seleccionar una característica.
- Como **usuario** quiero **ingresar un costo por hora** de desarrollo.
- Como **usuario** quiero **poder ingresar una fecha de inicio** de proyecto y las **horas diarias que se pueden invertir por día** para poder estimar la fecha de entrega de proyecto.
- Como **usuario** quiero **poder ingresar fechas de vacaciones** para que el sistema las tenga en cuenta y no considerarlas como fechas laborables.
- Como **usuario** quiero **poder visualizar la fecha de entrega** del proyecto.
- Como **usuario** quiero **poder enviar por correo electrónico** el resultado de la estimación.

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

- Como **usuario** quiero poder **guardar una estimación** para poder **editarla** en cualquier momento.
- Como **usuario** puede **seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas** del listado general de la calculadora.
- Como **administrador** quiero poder **ver el total** antes de impuestos, el total neto y el total como persona física.
- Como **usuario** me gustaría poder **modificar la complejidad de una determinada característica**.
- Como **usuario** quiero tener una **interfaz limpia y sencilla**.

Formar el Equipo Scrum

Desarrollar épica(s)

Historias de usuario

Softwarereal

GitScrum | ← Projects Marketplace 10 Active Users / Unlimited Private Projects - \$8.00

Company Logo

My contribution: 0%

Dashboard Board Planning 3 Calendar Time Tracking Changelog RockStar Team User Stories 12 Sprints 0 Discussions 0 Documents 0 Connect Apps Settings

Public Softwarereal

Filter for user stories

	User Story Name	Tasks	Completed	Story Points	Votes	⋮
Heart Must have	#US-10 Como administrador quiero poder ver el total antes de impuestos, el total neto y el total como persona física.	0	0%	0	0	⋮
Heart Could have	#US-11 Como usuario me gustaría poder modificar la complejidad de una determinada característica.	0	0%	0	0	⋮
Heart Must have	#US-9 Como usuario puede seleccionar una o multiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora.	0	0%	0	0	⋮
Heart Must have	#US-1 Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.	2	0%	2.00	0	⋮
Heart Must have	#US-3 Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.	0	0%	0	0	⋮
Heart Could have	#US-7 Como usuario quiero poder enviar por correo electrónico el resultado de la estimación.	0	0%	0	0	⋮
Heart Could have	#US-8 Como usuario quiero poder guardar una estimación para poder editarla en cualquier momento.	0	0%	0	0	⋮
Heart Should have	#US-5 Como usuario quiero poder ingresar fechas de vacaciones para que el sistema las tenga en cuenta y no considerarlas como fechas laborables.	0	0%	0	0	⋮
Heart Must have	#US-4 Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto.	0	0%	0	0	⋮
Heart Must have	#US-2 Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.	0	0%	0	0	⋮
Heart Must have	#US-6 Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto.	0	0%	0	0	⋮
Heart Must have	#US-12 Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.	1	0%	0.00	0	⋮

Crear el Backlog Priorizado del Producto

3.- Las Historias de usuario se priorizan

Historias de Usuario priorizadas

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

- 1.- Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.
- 2.- Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.
- 3.- Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.
- 4.- Como usuario puede seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora.
- 5.- Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.
- 6.- Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto.

Historias de Usuario priorizadas

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

- 7.- Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto.
- 8.- Como administrador quiero poder ver el total antes de impuestos, el total neto y el total como persona física.
- 9.- Como usuario quiero poder ingresar fechas de vacaciones para que el sistema las tenga en cuenta y no considerarlas como fechas laborables.
- 10.- Como usuario quiero poder enviar por correo electrónico el resultado de la estimación.
- 11.- Como usuario quiero poder guardar una estimación para poder editarla en cualquier momento.
- 12.- Como usuario me gustaría poder modificar la complejidad de una determinada característica.

**Realizar la planificación del
lanzamiento**

Crear historias de usuario

**4.- Las Historias de usuario se
modifican o detallan**

Historias de Usuario detalladas

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

1.- Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.

Se debe poder utilizar tanto en **dispositivos móviles** como en **computadoras**, si fuera posible también en **televisores** inteligentes.

Criterios de aceptación:

El diseño debe ser responsive, por lo tanto se debe ajustar a múltiples dispositivos (celulares, tablets, computadoras de escritorio).

2.- Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.

Este listado debe estar redactado de forma amigable para que se pueda entender por los clientes.

Historias de Usuario detalladas

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

3.- Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.

Estos datos deben estar **visibles** todo el tiempo. Puede ser que sea una zona de resumen o si es en un dispositivo móvil se muestre una barra que te vaya siguiendo mientras te mueven en la pantalla.

Cada vez que se seleccione una funcionalidad requerida, se debe recalcular la estimación.

4.- Como usuario quiero poder seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de funcionalidades.

Cada vez que se seleccione una funcionalidad requerida, se debe recalcular la estimación.

Historias de Usuario detalladas

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

5.- Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.

El usuario debe poder ingresar en un campo de texto o con control amigable el costo por hora.

6.- Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto.

Hay ocasiones que no se pueden dedicar 8 horas al trabajo, es por eso que se debe poder indicar la cantidad diaria que se puede dedicar al proyecto que se está estimando.

Estimar historias de usuario

5.- Las Historias de usuario se estiman de manera relativa

*Te recomiendo esta
Aplicación:*



Scrum Poker



https://play.google.com/store/apps/details?id=artarmin.android.scrum.poker&hl=es_419

*Te recomiendo este
sitio:*



[Scrum Poker Online](https://scrumpoker.online/)



<https://scrumpoker.online/>

Historia de usuario	Puntos de historia de usuario
Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.	3
Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.	2
Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.	3
Como usuario puede seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora.	2
Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.	1
Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto.	1
Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto.	1
Como administrador quiero poder ver el total antes de impuestos, el total neto y el total como persona física.	3

Historia de usuario	Puntos de historia de usuario
Como usuario quiero poder ingresar fechas de vacaciones para que el sistema las tenga en cuenta y no considerarlas como fechas laborables.	5
Como usuario quiero poder enviar por correo electrónico el resultado de la estimación.	3
Como usuario quiero poder guardar una estimación para poder editarla en cualquier momento.	5
Como usuario me gustaría poder modificar la complejidad de una determinada característica.	3
TOTAL	32 puntos de historia



Story ID:

Story Title:

User Story:

As a: <role>

I want: <some goal>

So that: <some reason>

Importance:

Estimate:

Type:

- Search
- Workflow
- Manage Data
- Payment
- Report/ View

Acceptance Criteria

And I know I am done when:

Comrometer historias de usuario

6.- ¿Cuál es la velocidad del equipo?

¿Velocidad del equipo?

En este momento esta velocidad podemos desconocerla. Pero de acuerdo a siguientes Sprints podemos conocerla.

Vamos a decir que la velocidad para este ejemplo es de **11 puntos de historia**.



**7.- Seleccionar las historias
que se pueden terminar en el
Sprint de acuerdo con la
velocidad del equipo**

Historia de usuario	Puntos de historia de usuario
Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.	3
Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.	2
Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.	3
Como usuario puede seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora.	2
Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.	1
Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto.	1
Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto.	1
Como administrador quiero poder ver el total antes de impuestos, el total neto y el total como persona física.	3



La velocidad del equipo es de 11 puntos por Sprint

Y los Sprints serán de 3 semanas

Las historias previamente se habían priorizado.

Por lo tanto si seleccionamos las historias que suman la velocidad del equipo, podemos garantizar que en el primer Sprint, se estará entregando un producto con las características más importantes.

Historia de usuario	Puntos de historia de usuario
Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.	3
Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.	2
Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.	3
Como usuario puede seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora.	2
Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.	1

Por lo tanto:

Se tienen 32 puntos de historia en total.

La velocidad del equipo es de 11 puntos.

¿Cuantos Sprints necesitamos para este proyecto?

Sprint = Puntos totales de historia / Velocidad

Sprint = $32 / 11 = 2.9$

Historia de usuario	Puntos de historia de usuario
Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.	3
Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.	2
Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.	3
Como usuario puede seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora.	2
Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.	1

Seguramente se necesitarán **3 Sprints para terminar todo el proyecto.**

Cada **Sprint** será de **3 semanas** por lo tanto:

Se necesitarán 9 semanas para terminar todo el proyecto

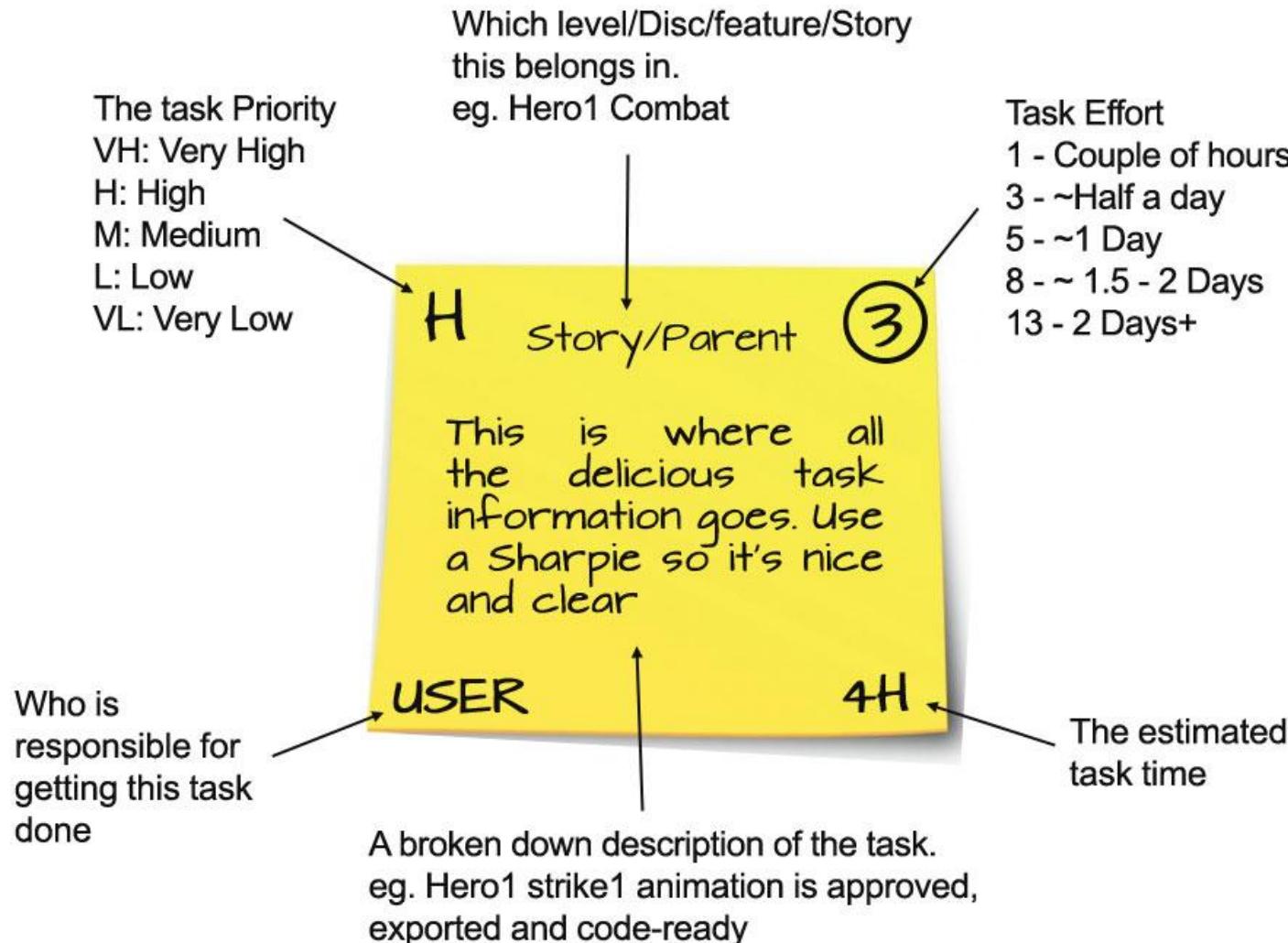
Identificar tareas

8.- Las historias de usuario se descomponen en tareas

Historia de usuario	Puntos de historia de usuario	Tareas
Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.	3	<ul style="list-style-type: none"> ● Seleccionar la plantilla o template ● Ajustar la plantilla mediante html y css ● Verificar que la plantilla se ajuste en diferentes tamaños de pantalla ● Comprar dominio ● Crear logo ● Aprender vue js
Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.	2	<ul style="list-style-type: none"> ● Generar el listado en texto plano ● Redactar el listado de manera amigable. ● Mostrar el listado ● Crear trigger/evento al click de cada funcionalidad
Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.	3	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar el evento para RECALCULAR la estimación
Como usuario puedo seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora.	2	<ul style="list-style-type: none"> ● Resaltar el la funcionalidad cuando se da click o restaurarla a su estado natural ● Invocar al evento de RECALCULAR
Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear el control para ingresar el costo ● Invocar al evento de RECALCULAR cada que cambie este valor
Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear el control para ingresar la fecha ● Crear el control para ingresar la horas de dedicación ● Invocar al evento de RECALCULAR cada que se cambie cualquiera de estos valores
Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto.	1	<ul style="list-style-type: none"> ● Calcular la fecha de entrega

How to:

Lay out SCRUM Cards



Estimar tareas

9.- Las tareas se estiman en horas.

Evitar tareas de más de 8 horas.

Historia de usuario	Puntos de historia de usuario	Tareas
Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.	3	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar la plantilla o template (4 hrs) • Ajustar la plantilla mediante html y css (3 hrs) • Verificar que la plantilla se ajuste en diferentes tamaños de pantalla (.5 hrs) • Comprar dominio (.5 hrs) • Crear logo (1 hrs) • Aprender vue js (2 hrs)
Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.	2	<ul style="list-style-type: none"> • Generar el listado en texto plano (.5 hrs) • Redactar el listado de manera amigable. (1 hrs) • Mostrar el listado (1 hrs) • Crear trigger/evento al click de cada funcionalidad (.5 hrs)
Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.	3	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el evento para RECALCULAR la estimación (6 hrs)
Como usuario puedo seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora.	2	<ul style="list-style-type: none"> • Resaltar el la funcionalidad cuando se da click o restaurarla a su estado natural (.5 hrs) • Almacenar las funcionalidades seleccionadas (1 hrs) • Invocar al evento de RECALCULAR (.5 hrs)
Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Crear el control para ingresar el costo (.5 hrs) • Invocar al evento de RECALCULAR cada que cambie este valor (.5 hrs)
Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Crear el control para ingresar la fecha (.5 hrs) • Crear el control para ingresar la horas de dedicación (.5 hrs) • Invocar al evento de RECALCULAR cada que se cambie cualquiera de estos valores (.5 hrs)
Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Calcular la fecha de entrega (.5 hrs)

Historia de usuario	Tareas	Total de horas
Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.	<ul style="list-style-type: none"> ● Seleccionar la plantilla o template (4 hrs) ● Ajustar la plantilla mediante html y css (3 hrs) ● Verificar que la plantilla se ajuste en diferentes tamaños de pantalla (.5 hrs) ● Comprar dominio (.5 hrs) ● Crear logo (1 hrs) ● Aprender vue js (2 hrs) 	11 Horas
Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.	<ul style="list-style-type: none"> ● Generar el listado en texto plano (.5 hrs) ● Redactar el listado de manera amigable. (1 hrs) ● Mostrar el listado (1 hrs) ● Crear trigger/evento al click de cada funcionalidad (.5 hrs) 	3 horas
Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar el evento para RECALCULAR la estimación (6 hrs) 	6 horas
Como usuario puedo seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora.	<ul style="list-style-type: none"> ● Resaltar el la funcionalidad cuando se da click o restaurarla a su estado natural (.5 hrs) ● Almacenar las funcionalidades seleccionadas (1 hrs) ● Invocar al evento de RECALCULAR (.5 hrs) 	2.5 horas
Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear el control para ingresar el costo (.5 hrs) ● Invocar al evento de RECALCULAR cada que cambie este valor (.5 hrs) 	1 hora
	Total de horas	23.5 horas

10.- Se estima el tiempo que cada recurso puede dedicar al proyecto.



Horas **ideales** disponibles por cada recurso

Recurso 1

2 horas diarias disponibles

Por lo tanto: 10 horas a la semana

Por lo tanto: 30 horas por Sprint

Horas **reales** disponibles por cada recurso

Recurso 1

2 horas diarias disponibles * **79% de dedicación**
1.58 horas reales

Por lo tanto: 7.9 horas a la semana

Por lo tanto: 23.7 horas por Sprint

11.- Se comprometen aquellas tareas que se pueden terminar en las horas disponibles por el equipo

Historia de usuario	Tareas	Total de horas
Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.	<ul style="list-style-type: none"> ● Seleccionar la plantilla o template (4 hrs) ● Ajustar la plantilla mediante html y css (3 hrs) ● Verificar que la plantilla se ajuste en diferentes tamaños de pantalla (.5 hrs) ● Comprar dominio (.5 hrs) ● Crear logo (1 hrs) ● Aprender vue js (2 hrs) 	11 Horas
Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.	<ul style="list-style-type: none"> ● Generar el listado en texto plano (.5 hrs) ● Redactar el listado de manera amigable. (1 hrs) ● Mostrar el listado (1 hrs) ● Crear trigger/evento al click de cada funcionalidad (.5 hrs) 	3 horas
Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar el evento para RECALCULAR la estimación (6 hrs) 	6 horas
Como usuario puedo seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora.	<ul style="list-style-type: none"> ● Resaltar el la funcionalidad cuando se da click o restaurarla a su estado natural (.5 hrs) ● Almacenar las funcionalidades seleccionadas (1 hrs) ● Invocar al evento de RECALCULAR (.5 hrs) 	2.5 horas
Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear el control para ingresar el costo (.5 hrs) ● Invocar al evento de RECALCULAR cada que cambie este valor (.5 hrs) 	1 hora
	Total de horas	23.5 horas

Crear el Sprint Backlog

Public Softwarereal

Todo (17)

#TK-10 - Seleccionar la plantilla o template (4 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ►

#TK-11 - Ajustar la plantilla mediante html y css (3 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ►

#TK-12 - Verificar que la plantilla se ajuste en diferentes tamaños de pantalla (.5 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ►

#TK-13 - Comprar dominio (.5 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ►

#TK-14 - Crear logo (1 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ►

#TK-15 - Aprender vue js (2 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ►

#TK-8 - Generar el listado en texto plano (.5 hrs)

New Feature EFFORT: 2

00:00:00 ►

#TK-16 - Redactar el listado de manera amigable. (1 hrs)

New Feature EFFORT: 0

In Progress (0)



Done (0)



Archived (0)



Create Task

Create Task

Create Task

Crear entregables

12.- Se comienza a ejecutar

Realizar Daily Standup

13.- Daily Scrum de 15 min.

Refinamiento del Backlog Priorizado del Producto

Demostrar y validar el sprint

14.- Revisión del Sprint no más de 4 horas

Retrospectiva de sprint

**15.- Retrospectiva no más de
3 horas**

Enviar entregables

SoftwaReal measure Better

¿Cuánto deberías pagar o cobrar por un sitio web?

¿Cuál es el costo por hora de trabajo?

300

¿Cuántas horas se trabajarán por día?

8

136

Total de horas

17,00

Total de días

3,40

Total de semanas

0,85

Total de meses

40.800,00

\$ Costo a pagar

36.720,00

\$ Neto por recibir

*Esto solo es una estimación inicial, un sitio web con las características seleccionadas aproximadamente necesita por lo menos estos tiempos y esta inversión.

Selecciona las funcionalidades que necesitas

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|---|-------------------------------------|---|-------------------------------------|
| Acceso utilizando cuentas de correo | <input type="checkbox"/> | Envío de notificaciones push. | <input type="checkbox"/> | Panel de configuración. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Acceso utilizando redes sociales. | <input type="checkbox"/> | Funcionalidad de suscripciones | <input type="checkbox"/> | Perfiles de usuario. | <input type="checkbox"/> |
| Administración de usuarios. | <input type="checkbox"/> | Funcionalidad Offline. | <input type="checkbox"/> | Posibilidad de compartir en las redes sociales. | <input type="checkbox"/> |
| Aplicación Híbrida. | <input type="checkbox"/> | Geo-Localización. | <input type="checkbox"/> | Realidad aumentada. | <input type="checkbox"/> |
| Aplicación Nativa. | <input type="checkbox"/> | Integración con aplicaciones de terceros. | <input type="checkbox"/> | Reporte de errores del sistema | <input type="checkbox"/> |
| Sitio Web 5 a 8 páginas. | <input checked="" type="checkbox"/> | (API) | <input type="checkbox"/> | Reportes de estadísticas. | <input type="checkbox"/> |
| Brújula. | <input type="checkbox"/> | Integración con cámara y video. | <input type="checkbox"/> | ¿Necesita un ícono? | <input type="checkbox"/> |
| Capacidad de moderar la actividad de la aplicación. | <input type="checkbox"/> | Integración con SMS. | <input checked="" type="checkbox"/> | Sincronización a través de distintos dispositivos. | <input type="checkbox"/> |
| Carga de archivos. | <input type="checkbox"/> | Integración de calendario. | <input type="checkbox"/> | Sistema de calificaciones de usuarios. | <input type="checkbox"/> |
| Carrito de compras. | <input type="checkbox"/> | Integración de cámara y fotografías. | <input type="checkbox"/> | Sistema de retroalimentación. | <input type="checkbox"/> |
| Certificados de seguridad. | <input type="checkbox"/> | Integración de chat | <input type="checkbox"/> | Sistema de tickets. | <input type="checkbox"/> |
| Cifrado de datos. | <input type="checkbox"/> | Interfaz de usuario personalizada. | <input type="checkbox"/> | Sistema para administrar el contenido de la aplicación. | <input type="checkbox"/> |
| Clasificación de contenido con TAGS. | <input type="checkbox"/> | Texto libre de búsqueda. | <input type="checkbox"/> | | |
| | <input type="checkbox"/> | Listas de tareas. | <input type="checkbox"/> | | |



Softwarereal

Scrum en resumen

1. Un cliente tiene una necesidad
2. Esa necesidad se traduce en características
3. Las características se traducen a Historias de usuario
4. Las Historias de usuario se priorizan
5. Las Historias de usuario se refinan
6. Las Historias de usuario se estiman
7. ¿Cuál es la velocidad del equipo?
8. Se seleccionan las historias que se pueden terminar en el sprint de acuerdo a la velocidad del equipo
9. Las historias de usuario se descomponen en tareas
10. Las tareas se estiman en horas (2,4,6,8) de preferencia no pasar las 8 horas
11. Se calcula el tiempo que cada recurso puede dedicar al proyecto y se suman las horas
12. Con base en lo anterior se comprometen aquellas tareas que se pueden terminar en las horas disponibles por el equipo.
13. SE EJECUTA
14. Se realiza la revisión del Sprint
15. Se realiza la retrospectiva
16. Se envían los entregables

Práctica en clase

**1.- Un cliente tiene una
necesidad**

Sitio web para confirmar asistencia a fiesta

**2.- Esa necesidad se traduce en
características**

Invitaciones

Descripción:

Realizar un sitio web en donde se pueda confirmar la asistencia a la fiesta de cumpleaños de Leonardo.

Características:

- 1.- Se requiere una página web (landing).
- 2.- Debe tener un encabezado con el nombre del festejado un texto y como figura principal Buzz Lightyear
- 3.- Debe tener nombre el niño invitado, la fecha y la dirección de la fiesta.
- 4.- Debe tener imágenes del festejado
- 5.- Se debe poder confirmar mediante un formulario el número de adultos y niños.
- 6.- Debe poder visualizarse un video del festejado.
- 7.- Se deben poder escribir mensajes al festejado.

3.- Las características se traducen a Historias de usuario

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

- Como **festejado** quiero **invitar** a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.
- Como **festejado** quiero poder **leer mensajes predeterminados** que describan mis gustos.
- Como **festejado** quiero poder **ver fotografías** de cuando era un bebe y que mis invitados las vean.
- Como **festejado** quiero poder **visualizar** una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.
- Como **invitado** quiero poder **ver mi nombre** para que se vea un invitación personalizada.
- Como **invitado** quiero poder **ver la dirección y la fecha de la fiesta**.
- Como **festejado** quiero poder **ver un video** que muestre fotografías y videos de años anteriores.

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

- Como **invitado** quiero poder **indicar el número de adultos y niños** que asistirán a la fiesta.
- Como **invitado** puedo **escribir mensajes o pensamientos** dirigidos al festejado y a sus familiares.

4.- Las Historias de usuario se priorizan

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

1. Como **festejado** quiero **invitar** a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.
2. Como **festejado** quiero poder **leer mensajes predeterminados** que describan mis gustos.
3. Como **festejado** quiero poder **visualizar** una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.
4. Como **festejado** quiero poder **ver fotografías** de cuando era un bebe y que mis invitados las vean.
5. Como **invitado** quiero poder **ver mi nombre** para que sea un invitación personalizada.
6. Como **invitado** quiero poder **indicar el número de adultos y niños** que asistirán a la fiesta.
7. Como **invitado** quiero poder **ver la dirección y la fecha de la fiesta**.
8. Como **festejado** quiero poder **ver un video** que muestre fotografías y videos de años anteriores.
9. Como **invitado** puedo **escribir mensajes o pensamientos** dirigidos al festejado y a sus familiares.

Sprint Planning

5.- Las Historias de usuario se modifican o detallan

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

- Como **festejado** quiero **invitar** a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.
 - La url del sitio se les enviará por medio de Whatsapp y debe ser una url personalizada con un código de identificación. Ejemplo:
<https://dominio.com?code=7687>
 - El código 7687 pertenece a **XXXXXXX**, etc.
 - La estructura del sitio (template) ya fue determinada por el cliente
- Como **festejado** quiero poder **leer mensajes predeterminados** que describan mis gustos. Ejemplos de textos:
 - Cumpleaños 3 de Leo
 - Próximamente iniciaré un nuevo año de vida, y quiero celebrarlo junto a ti.
 - ¡Al infinito, y más allá!
 - Pastel de cumpleaños, globos, decoración, comida, bebida y regalos; tengo todo listo para mi fiesta de cumpleaños, solo faltan los invitados!
- Como **festejado** quiero poder **visualizar** una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.



Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

- Como **festejado** quiero poder **ver fotografías** de cuando era un bebe y que mis invitados las vean.



- Como **invitado** quiero poder **ver mi nombre** para que sea un invitación personalizada.
 - Hola XXXXXXXX estas invitado a la fiesta de Leo
- Como **invitado** quiero poder **indicar el número de adultos y niños** que asistirán a la fiesta.
 - Por medio de un formulario indicar los adultos y los niños.
 - Dicha información se debe guardar en una base de datos y asociarse con el invitado que esta viendo el sitio web
- Como **invitado** quiero poder **ver la dirección y la fecha de la fiesta.**
 - Hola XXXXXXXX, la cita es el 29 de febrero en.... a las 15:00 hrs. ¿Quieres celebrar conmigo XXXXXXXX?

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

- Como **festejado** quiero poder **ver un video** que muestre fotografías y videos de años anteriores.
 - Dicho video debe de subirse a Youtube.
- Como **invitado** puedo **escribir mensajes o pensamientos** dirigidos al festejado y a sus familiares.
 - Se debe tener un formulario que permita ingresar un texto.
 - Se debe tener un botón para realizar la acción de enviar el texto y de manera inmediata visualizarse en el sitio.
 - Todo esto deberá de guardarse en una base de datos.

6.- Las Historias de usuario se estiman de manera relativa

*Te recomiendo esta
Aplicación:*



Scrum Poker



https://play.google.com/store/apps/details?id=artarmin.android.scrum.poker&hl=es_419

*Te recomiendo este
sitio:*



[Scrum Poker Online](https://scrumpoker.online/)



<https://scrumpoker.online/>

Historia de usuario	Puntos de historia de usuario
Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.	1
Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos.	1
Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.	3
Como festejado quiero poder ver fotografías de cuando era un bebe y que mis invitados las vean.	1
Como invitado quiero poder ver mi nombre para que sea un invitación personalizada	2
Como invitado quiero poder indicar el número de adultos y niños que asistirán a la fiesta.	5
Como invitado quiero poder ver la dirección y la fecha de la fiesta.	1
Como festejado quiero poder ver un video que muestre fotografías y videos de años anteriores.	2
Como invitado puedo escribir mensajes o pensamientos dirigidos al festejado y a sus familiares.	5
Total	21 puntos de historia



Story ID:

Story Title:

User Story:

As a: <role>

I want: <some goal>

So that: <some reason>

Importance:

Estimate:

Acceptance Criteria

And I know I am done when:

Type:

- Search
- Workflow
- Manage Data
- Payment
- Report/ View

7.- ¿Cuál es la velocidad del equipo?

¿Velocidad del equipo?

En este momento esta velocidad podemos desconocerla. Pero de acuerdo a siguientes Sprints podemos conocerla.

Vamos a decir que la velocidad para este ejemplo es de **5 puntos de historia**.



**8.- Seleccionar las historias
que se pueden terminar en el
Sprint de acuerdo con la
velocidad del equipo**

Historia de usuario	Puntos de historia de usuario
Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.	1
Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos.	1
Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.	3
Como festejado quiero poder ver fotografías de cuando era un bebe y que mis invitados las vean.	1
Como invitado quiero poder ver mi nombre para que sea un invitación personalizada	2
Como invitado quiero poder indicar el número de adultos y niños que asistirán a la fiesta.	5
Como invitado quiero poder ver la dirección y la fecha de la fiesta.	1
Como festejado quiero poder ver un video que muestre fotografías y videos de años anteriores.	2
Como invitado puedo escribir mensajes o pensamientos dirigidos al festejado y a sus familiares.	5
Total	21 puntos de historia

La velocidad del equipo es de 5 puntos por Sprint

Y los Sprints serán de 30 minutos

Las historias previamente se habían priorizado.

Por lo tanto si seleccionamos las historias que suman la velocidad del equipo, podemos garantizar que en el primer Sprint, se estará entregando un producto con las características más importantes.

Historia de usuario	Puntos de historia de usuario
Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.	1
Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos.	1
Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.	3
Como festejado quiero poder ver fotografías de cuando era un bebe y que mis invitados las vean.	1
Como invitado quiero poder ver mi nombre para que sea un invitación personalizada	2
Como invitado quiero poder indicar el número de adultos y niños que asistirán a la fiesta.	5
Como invitado quiero poder ver la dirección y la fecha de la fiesta.	1
Como festejado quiero poder ver un video que muestre fotografías y videos de años anteriores.	2
Como invitado puedo escribir mensajes o pensamientos dirigidos al festejado y a sus familiares.	5
Total	21 puntos de historia

Por lo tanto:

Se tienen 20 puntos de historia en total.

La velocidad del equipo es de 5 puntos.

¿Cuantos Sprints necesitamos para este proyecto?

Sprint = Puntos totales de historia / Velocidad

Sprint = $21 / 5 = 4.2$

Seguramente se necesitarán **5 Sprints para terminar todo el proyecto.**

Si cada **Sprint** será de **30 minutos** por lo tanto:

Se necesitarán 150 minutos aprox. para terminar todo el proyecto (2.5 horas)

9.- Las historias de usuario se descomponen en tareas

Historia de usuario	Estimación en puntos de historia	Tareas
Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.	1	<p>Solicitar template con todos los elementos deseados.</p> <p>Organizar elementos del template</p> <p>Dibujar la estructura del sitio</p>
Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos.	1	<p>Identificar los textos</p> <p>Colocar los textos predeterminados</p>
Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.	3	Dibujar a Buzz

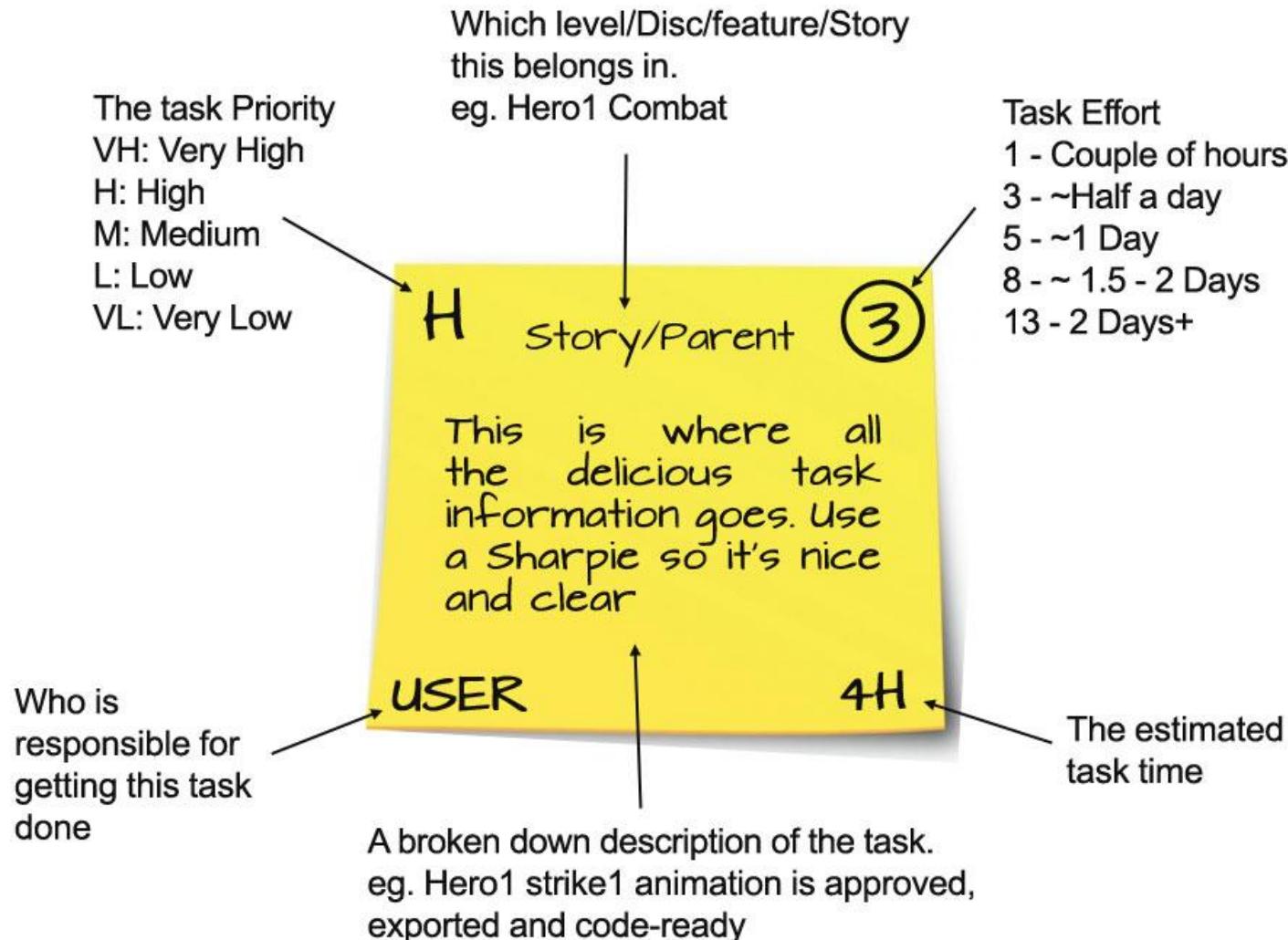
10.- Las tareas se estiman en horas.

Evitar tareas de más de 8 horas.

Historia de usuario	Estimación en puntos de historia	Tareas	Estimación en horas
Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.	1	Solicitar template con todos los elementos deseados. Organizar elementos del template Dibujar la estructura del sitio	2 min 5 min 5 min
Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos.	1	Identificar los textos Colocar los textos predeterminados	3 min 3 min
Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.	3	Dibujar a Buzz	10 min
			Total de tiempo 28 minutos

How to:

Lay out SCRUM Cards



11.- Se estima el tiempo que cada recurso puede dedicar al proyecto.



Horas ideales disponibles por cada recurso	Horas ideales disponibles por cada recurso	Horas ideales disponibles por cada recurso
Recurso 1	Recurso 2	Recurso 3
20 minutos disponibles	20 minutos disponibles	20 minutos disponibles
Por lo tanto: 20 MINUTOS por Sprint	Por lo tanto: 20 MINUTOS por Sprint	Por lo tanto: 20 MINUTOS por Sprint



MINUTOS **reales** disponibles por cada recurso

Recurso 1,2,3

20 MIN disponibles * 60% de dedicación
12 MINUTOS reales

Por lo tanto: 12 MIN por Sprint

EL EQUIPO DE TRABAJO TIENE EN TOTAL 36 MINUTOS DISPONIBLES POR SPRINT

12.- Se comprometen aquellas tareas que se pueden terminar en las horas disponibles por el equipo

Historia de usuario	Estimación en puntos de historia	Tareas	Estimación en horas
Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.	1	Solicitar template con todos los elementos deseados. Organizar elementos del template Dibujar la estructura del sitio	2 min 5 min 5 min
Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos.	1	Identificar los textos Colocar los textos predeterminados	3 min 3 min
Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.	3	Dibujar a Buzz	10 min
			Total de tiempo 28 minutos

PLAN PARA CONSEGUIRLO

Objetivo del Sprint

EL OBJETIVO DEL SPRINT ES TENER LISTAS 12 INVITACIONES CON 12 AUTOS DIBUJADOS Y COLOREADOS.

Sprint Backlog

Historia de usuario	Estimación en puntos de historia	Tareas
Como festejado quiero poder invitar a 12 de mis amigos	1	Doblar y cortar 6 hojas en dos partes
Como festejado quiero poder ver un auto en el exterior de la tarjeta	3	Dibujar el auto Colorear el auto
Como festejado quiero una invitación tamaño media carta	1	Conseguir 6 hojas tamaño carta

Como invitado quiero poder ver la dirección y la fecha de la fiesta.	2
Como invitado quiero poder ver mi nombre en el interior de la invitación	2

La velocidad es de 5 puntos de historia

Calendario

Periodo del sprint 1 Viernes 25 de Enero 20 19:30 - 20:00

Scrum diario 1 : 19:40 (2 min)

Scrum diario 2: 19:50 (2 min)

Demo del Sprint Viernes 25 de Enero 20 20:00 (3 min)

Crear el Product Baklog con las historias de usuario

Crear el Sprint Backlog en el pizarron

13.- Generar Product Backlog y Sprint Backlog

https://todopmp.com/software/scrum-board/ejercicio1_tarjetas.html

Sprint 1 Invitaciones Fiesta

Type Task Add Task

Backlog

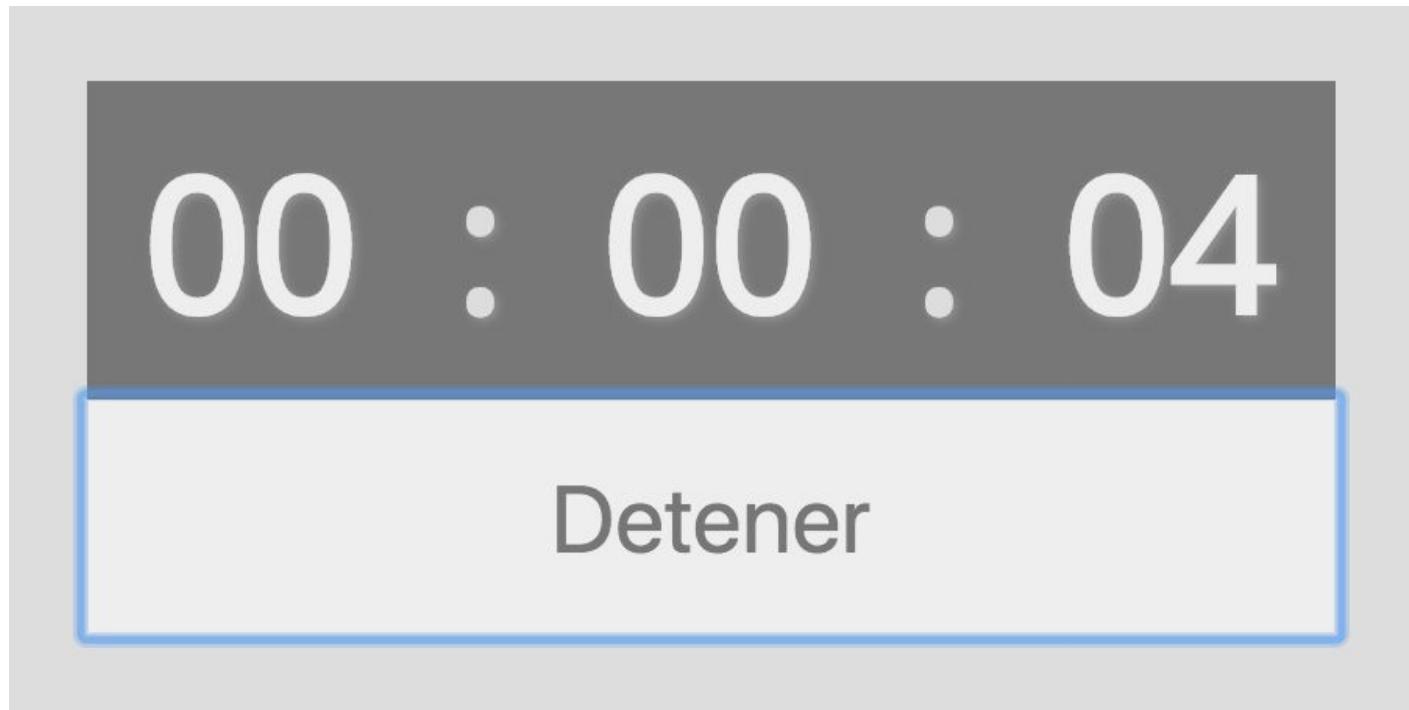
Conseguir 6 hojas tamaño carta	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Doblar y cortar 6 hojas en dos partes	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Dibujar el auto 1	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Dibujar el auto 2	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Dibujar el auto 3	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Dibujar el auto 4	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Dibujar el auto 5	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Dibujar el auto 6	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Dibujar el auto 7	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Dibujar el auto 8	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Dibujar el auto 9	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Dibujar el auto 10	Drag		
Backlog	In Progress	Done	Delete
-Dibujar el auto 11	Drag		

In progress

Done

14.- Se comienza a ejecutar

<https://todopmp.com/software/cronometro/>



15.- Daily Scrum de min.

16.- Revisión del Sprint no más de 4 horas

**17.- Retrospectiva no más de
3 horas**

18.- Enviar entregables

Mostrar entregable o incremento

Guía Scrum

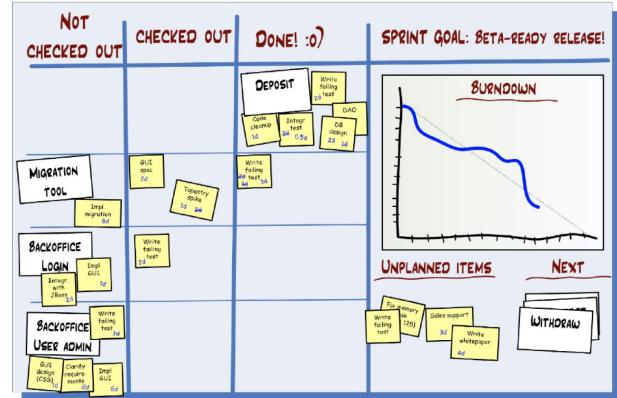
Guía SBOK tercera edición

Recursos recomendados

SCRUM Y XP DESDE LAS TRINCHERAS

Cómo hacemos Scrum

Texto recomendado:



Henrik Kniberg

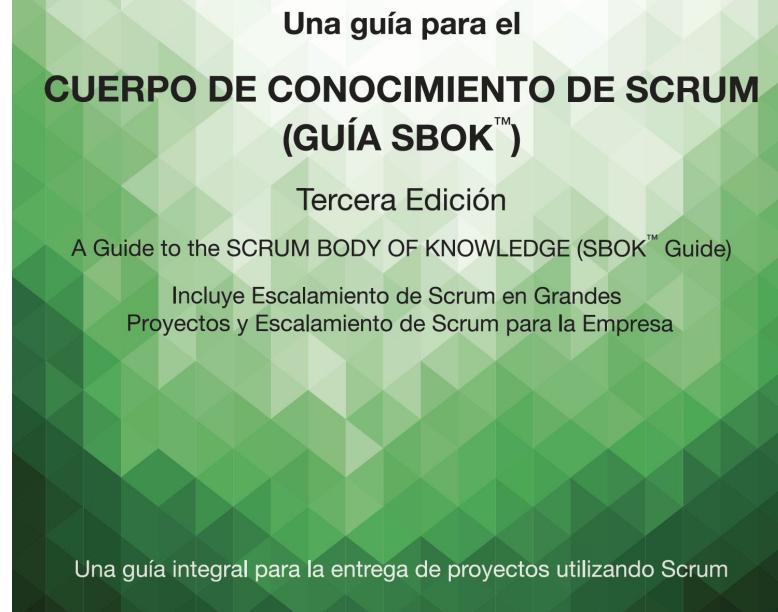
Prólogos de Jeff Sutherland y Mike Cohn

Scrum desde las trincheras



<https://drive.google.com/open?id=1awqjubSSTrGqRug4v3ywvS7pnjjE-eBS>

Texto recomendado:



Guía SBOK Tercera edición



<https://drive.google.com/open?id=1JoMDWeYX-RxBrIL381C3XEQH03NeKxh0>

Texto recomendado:

The screenshot shows the official Scrum Guides website. At the top, there's a dark header bar with the text "SCRUM GUIDES" and links for "Web Version", "PDF Versions", "History", and "FAQ's". Below the header is a teal-colored main section. On the left, there's a card with a document icon and the text "Read the official Scrum Guide online" followed by a "Read Online" button. In the center, there's a card with a download icon and the text "Download the official Scrum Guide PDF in English" followed by a "Download (English)" button. On the right, there's a card with a flag icon and the text "Download the official Scrum Guide in over 30 different languages" followed by a "Select language & Download" button.

What is Scrum?

Scrum is a framework for developing and sustaining complex products. This Guide contains the definition of Scrum. This definition consists of Scrum's roles, events, artifacts, and the rules that bind them together. Ken Schwaber and Jeff Sutherland developed Scrum; the Scrum Guide is written and provided by them. Together, they stand behind the Scrum Guide.

Share Your Ideas!

If you have ideas for improving the website or the Scrum Guide itself, please share them! You may do so at our User Voice site.

[Go to the Scrum Guide User Voice](#)

About the creators of Scrum



Meet Jeff Sutherland

Jeff is the co-creator of Scrum and a leading expert on how the framework has evolved to meet the needs of today's business...

[Read More](#)



Meet Ken Schwaber

Ken Schwaber co-developed the Scrum process with Jeff Sutherland in the early 1990s to help organizations...

[Read More](#)



Scrum Guides



<https://scrumguides.org/>

*Te recomiendo visitar
este sitio:*



Scrum Quizzes



<http://mlapshin.com/index.php/scrum-quizzes/>

*Te recomiendo visitar
este sitio:*



[Mountain Goat Software](https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum)



<https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum>

*Te recomiendo visitar
este sitio:*



AGILE TWIN CITIES



<https://www.agiletwincities.org/resources.html>

*Te recomiendo visitar
este sitio:*



Burndown Generator



<http://www.burndowngenerator.com/>

**Te recomiendo visitar
este sitio:**

Guía Project Management Professional PMP®

1000 diapositivas para certificarte

PMBOK sexta edición

<https://todopmp.com/guia-pmp>
<https://agilpm.com>

TodoPMP

Oscar Josafat Gascón Busio, PMP, SFC, SMC
oscar@todopmp.com



Guía TodoPMP



<http://todopmp.com/guia-pmp/>

ÁgilPM

*Te recomiendo visitar
este sitio:*



Softwareal



SoftwaReal



<https://agilpm.com/softwareal/>

ÁgilPM

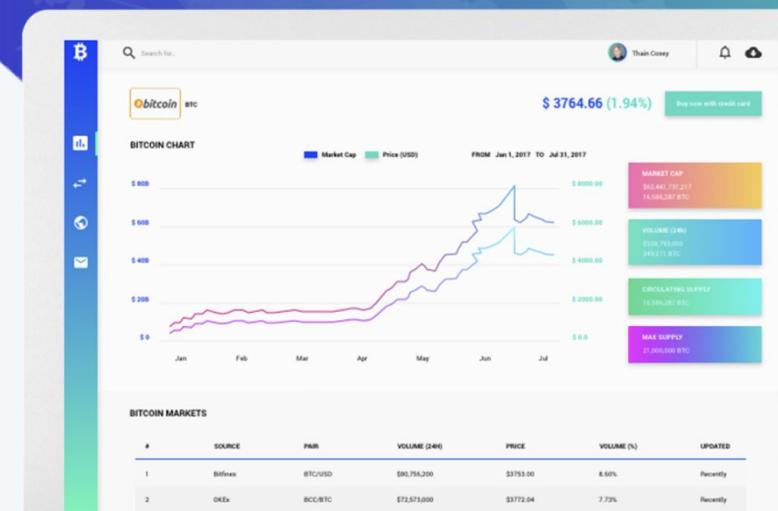


Te recomiendo este video: Scrum Ejemplo Practico

https://www.youtube.com/watch?v=8G_OoQLc-ak&list=PLCdd5nLIOVnbZ8An9_YbD9HA-CuTl0XBW

Crea tu producto con ÁgilPM

Porque creemos que se pueden crear productos dentro de tiempos y costos establecidos, desarrollamos productos a la medida comprometidos con las fechas y presupuestos.



¿Qué es ÁgilPM?

ÁgilPM es una forma de trabajo en donde agregamos valor al cliente estimando tiempos y costos reales y lo complementamos por medio de la honestidad.

Somos un equipo que sabemos responder con precisión a las preguntas ¿cuándo estará listo? y ¿cuánto cuesta?

¿Qué es lo que hacemos?

Desarrollamos software y damos capacitación.



Mobile Apps

Desarrollamos aplicaciones móviles y sitios web.



Capacitación

Te ayudamos a obtener certificaciones internacionales como Project Management Professional y Scrum Master.



Seguridad de la información

Tu información personal hoy en día vale oro.



Administración de proyectos

Gestionamos tus proyectos de manera profesional.



Mantenimiento de sitios

Si ya cuentas con un sitio web te ayudamos a su mantenimiento.



Expertos en estimaciones

Realizamos estimaciones de proyectos con tiempos reales y costos justos.

Aviso de Copyright



Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

- Eres es libre de:
 - Compartir- copiar, distribuir y transmitir el trabajo
 - Modificar- adaptar el trabajo
- Bajo las siguientes condiciones
 - Atribución. Debes atribuir el trabajo en la manera especificada por el autor o licenciatte.
- Nada de lo dispuesto en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Todo Scrum

Un resumen para ser un Scrum Master