



ARANXA GUADALUPE MARTINEZ OJEDA

ACADEMIA JAVA

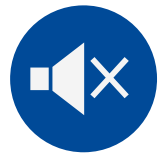


Implementación de SCRUM

¿Cómo empezar?



¿Qué es SCRUM?



Es un marco de trabajo (Framework) que permite la gestión de proyectos de forma ágil. Aporta un conjunto de herramientas, reuniones y funciones que facilitan la estructuración, coordinación y gestión del trabajo.

Pasos para la implementación de SCRUM



1

Elegir al
Product Owner

2

Elegir al
Equipo (Development Team)

3

Elegir al
SCRUM Master

4

Bitácora del
Producto

5

Planeación del
Sprint

6

Volver visible el
trabajo
Backlog

7

Demostración del
Sprint

8

Retrospectiva del
Sprint

EQUIPO SCRUM



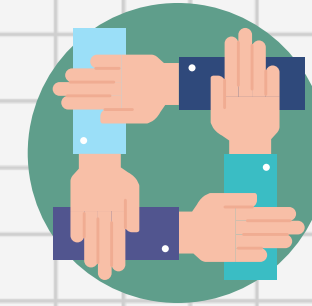
**SCRUM
MASTER**

- Capacita al resto del equipo en el enfoque SCRUM
- Elimina lo que atrasa al equipo
- No gestiona tarea



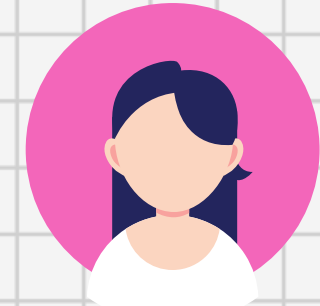
**PRODUCT
OWNER**

- Responsable del producto
- Visión de lo que hay que hacerse
- Riegos/
Recompensas



**DEVELOPMENT
TEAM**

- Tienen las habilidades necesarias para la visión del Product Owner
- 3-5 personas



**STAKE
HOLDERS**

Aquellas personas que se ven impactadas de manera benéfica por las actividades de la empresa.

BACKLOG



- Es una lista de alto nivel de lo que se debe hacer para volver realidad la visión.
- Tareas del equipo en orden de prioridad
- Tareas viables

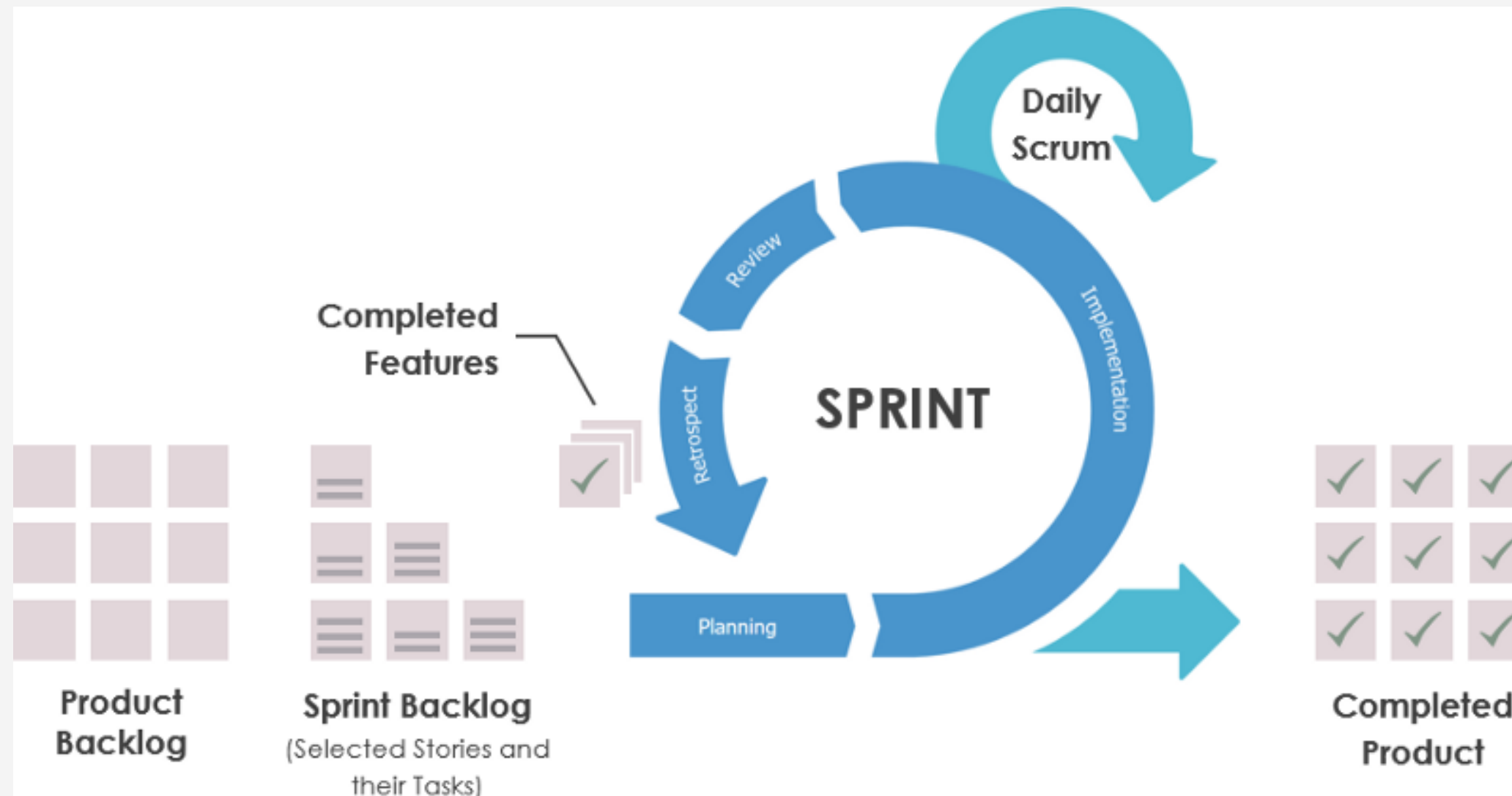


Producto Web de Compra de Libros	Pendiente	En Progreso	Finalizado
Nº Sprint: 04	Historia #1	Tarea 1.2 Tarea 1.3	Tarea 1.1 Tarea 1.4
Objetivo del Sprint <i>El objetivo de este Sprint es que el usuario pueda completar una búsqueda de libros por autor y ordenarla por precio de compra ascendente y descendente, así como por año de publicación.</i>			Historia #2 Tarea 2.1 Tarea 2.2 Tarea 2.3
	Historia #3 Tarea 3.5	Tarea 3.3 Tarea 3.4	Tarea 3.1 Tarea 3.2
	Tarea Técnica #04 Subtarea 4.1	Subtarea 4.2	
	Spike #1 Bug 001 Bug 005 Bug 012		



El número de columnas en el backlog será determinado de acuerdo a las necesidades de cada equipo.
Por ejemplo, se puede agregar una columna de Code Review/ Publicado ...

SPRINT



- Un sprint consiste en un ciclo de entre 2 a 4 semanas
- Ayudan a determinar la velocidad del equipo
- Aquí se crea un incremento de producto “Terminado” utilizable, potencialmente entregable



Una vez que un Sprint finalice de manera exitosa, el equipo se mueve al siguiente sprint

Definir lo que se puede entregar en el sprint y como se conseguirá ese trabajo.

¿El qué? ¿El cómo?

¿El quién?

¿Qué hiciste ayer para ayudar al equipo a terminar el sprint?

¿Qué harás hoy para ayudar a terminar el sprint?

¿Algún obstáculo te impide terminar el sprint?

Características “Terminadas”

Exposición del incremento del producto

Estado actual y proyección del backlog

Debate y análisis para el Sprint Planning

¿Cuáles son las mejoras en el proceso que el equipo pueda implementar de inmediato?

Feedback

**Planificación
del Sprint**



DAILY



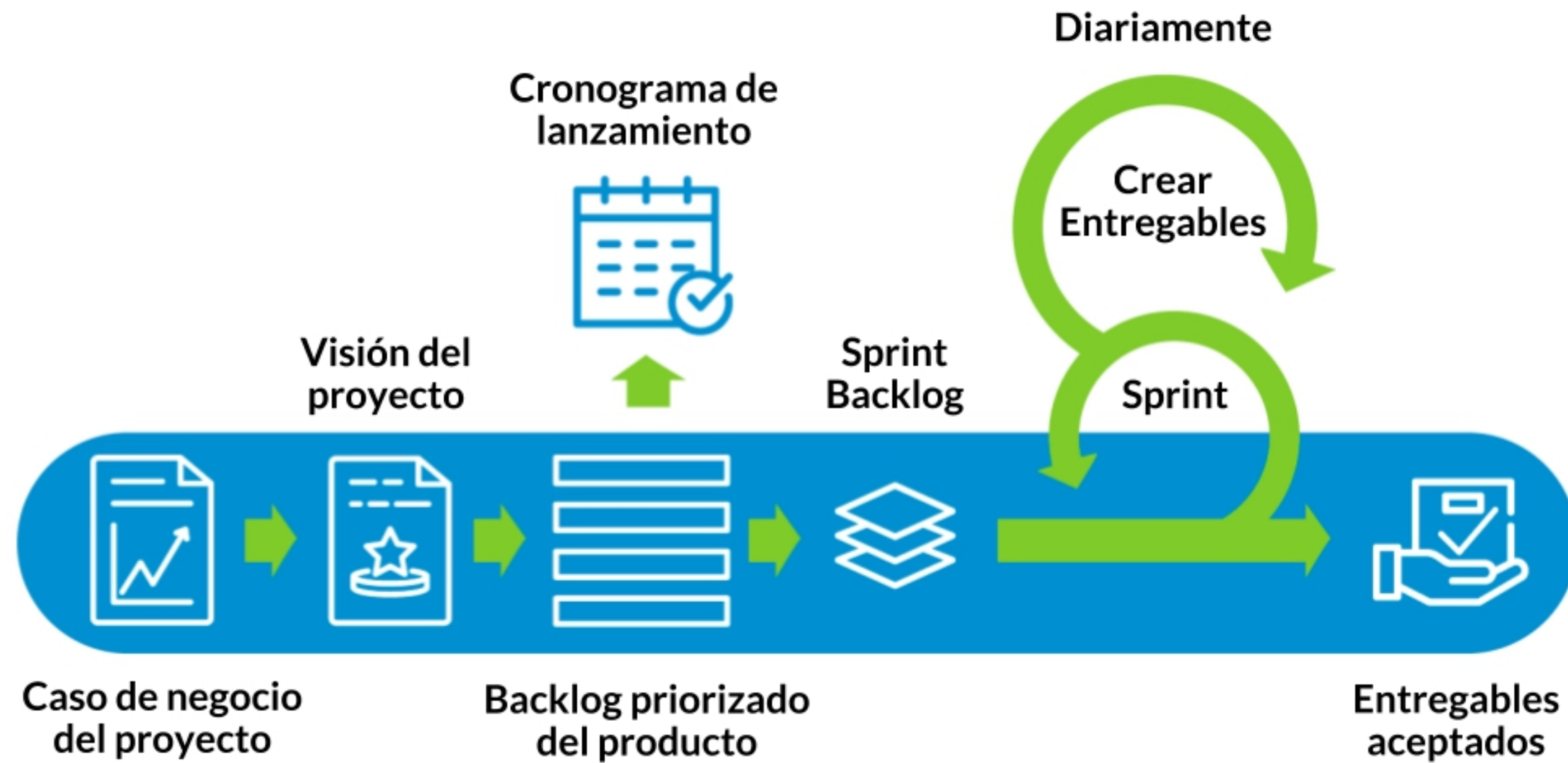
**Revisión
del Sprint**



**Restrospectiva
del Sprint**

FLUJO DE SCRUM

Buscar



FIN