

Actividad 1: Planeación e Historias de Usuario Saber-Hacer 6.0 puntos

1. Leer el caso de estudio de la empresa [Optimen](#).
2. Conformar equipos de máximo tres personas.
3. Leer la metodología [Scrum](#) y responder a las siguientes preguntas de manera colegiada dentro de los equipos integrados:
 - a. ¿Qué es Scrum?
 - b. Equipo Scrum
 - i. ¿Quién es el Scrum Master?
 - ii. ¿Quién es el Product Owner?
 - iii. ¿Quién es el desarrollador?
 - c. En base a los equipos formados, crear un organigrama de acuerdo a las lecturas anteriores.
 - d. Eventos Sprint
 - i. ¿Qué es un Sprint?
 - ii. ¿Qué es un Sprint Planning?
 - iii. ¿Qué es un Daily Scrum?
 - iv. ¿Qué es un Sprint Review?
 - v. ¿Qué es un Sprint Retrospective?
 - e. Leer las historias de usuario de la empresa Optimen.
 - f. Ejecutar la siguiente actividad en [Jira](#)
 - i. Agregar en la entrega capturas de pantalla de Product Backlog
 1. Asignar a cada historia de usuario un integrante
 2. Agregar una descripción a cada historia de usuario.
 3. Agregar un punto de historia.
 4. Agregar sus criterios de aceptación en dicha historia de usuario.
 - ii. Realizar el Sprint Planning
 - iii. Agregar cronograma

No.	Criterio		
1	Presentación <ul style="list-style-type: none"> ● Portada Vistosa y libre diseño; datos (asignatura, carrera, grupo, tema, proyecto, fecha). ● Títulos (Fuente Arial 12). ● Párrafo (Fuente Arial 11). ● Encabezado nombre del equipo ● Pie de Página el número de página 		
2	Estructura de proyecto Presentación. Introducción sobre contenido documento. Índice Contenido Conclusiones Referencia Bibliográfica		
3	Contenido Caso de estudio a realizar de acuerdo a las instrucciones		

Actividad 2: Cuestionario de la Unidad Saber 3.0 puntos

El facilitador indicará el día y la hora para presentar el examen de conocimientos en plataforma Elearning, el tema a desarrollar es la metodología Scrum

Fecha de Entrega

La entrega será especificado por cada facilitador

Referencia Bibliográfica

Catana, C. (2018). *The design thinking playbook*.

DXD. (19 de Mayo de 2016). Obtenido de <https://medium.com/digital-experience-design/how-to-apply-a-design-thinking-hcd-ux-or-any-creative-process-from-scratch-b8786efbf812>

FRIIS DAM, R., & SIANG TEO, Y. (s.f.). *Interaction desing foundation*. Obtenido de Stage 4 in the Design Thinking Process: Prototype: <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-4-in-the-design-thinking-process-prototype>

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *La Guía de Scrum*. Obtenido de <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-Latin-South-American.pdf>