



# SCRUM



Guerrero Espinosa Ximena  
Mariana  
García Dolores Fernando  
Cabrera Salinas Uriel  
Ortega Prado Angel David

Profesora: Méndez Segundo Laura



23/10/2020





# Contenido

- Sprint
- Artefactos
  - Sprint Backlog
  - Product Backlog
  - Gráfica de progreso.
- Esquema de comunicación.
  - Sprint Planning Meeting
  - Scrum Meeting
  - Sprint Review
- Implementando Scrum
- Ventajas
- Desventajas

# Sprint

Tiempo en el cual se desarrolla un incremento de funcionalidad

- La duración máxima es de 30 días
- Durante el Sprint no puede modificarse el contenido del Sprint Backlog

# Sprint

Razones para abortar un Sprint.

- La tecnología seleccionada no funciona.
- Han cambiado las circunstancias del negocio
- El Scrum Team ha tenido interferencias

Solo el ScrumMaster puede abortar un Sprint

# Artefactos

Scrum define una pequeña cantidad de artefactos para el seguimiento del proyecto y control de las actividades asociadas al sprint.

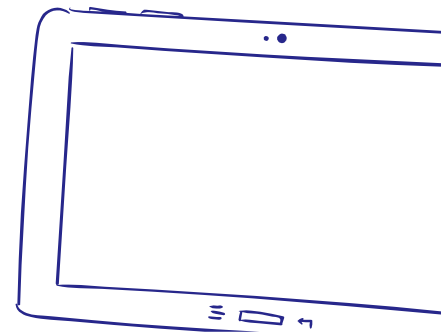
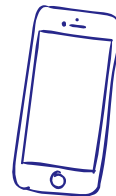
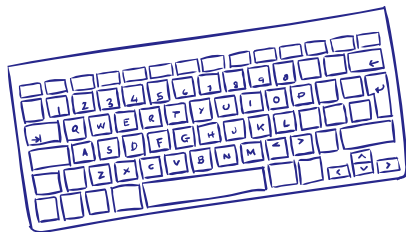
- Product Backlog.
- Sprint Backlog.
- Gráfica de progreso.



# Product Backlog

Listado con los requisitos del sistema

- Mantenido y priorizado por el Product Owner.
- Documento dinámico que incorpora constantemente las necesidades del sistema.
- Se mantiene durante todo el ciclo de vida.



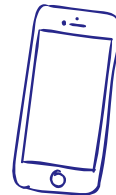
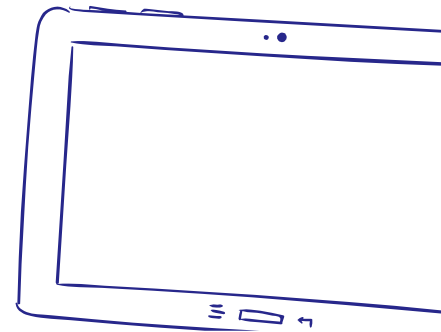
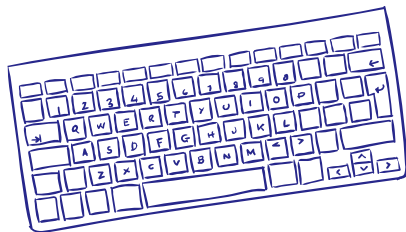
Product Backlog		Estimación inicial	Complejidad	Estim. ajustada	Trabajo pendiente						
					Sprint						
ID	Elemento				1	2	3	4			
1	Nuevo formulario para peticiones de clientes	2	0.2	2,4	2,4	0	0	0			
2	Configuración de respuestas automáticas	3	0.2	3,6	3,6	0	0	0			
3	Envío automático de respuestas	1	0.2	1,2	1,2	0	0	0			
4	Consulta para los clientes de peticiones enviadas	1	0.2	1,2	1,2	0	0	0			
5	Modificación del cliente de sus peticiones enviadas	2	0.2	2,4	2,4	0	0	0			
6	Acceso a peticiones sólo para clientes del portal jurídico	5	0.2	6	6	0	6	0			
7	Consulta de peticiones por parte del staff	1	0.2	1,2	1,2	0	0	0			
SPRINT 1		15		18	18	0	0	0			
8	Inserción de comentarios y reasignación a peticiones (staff)	2	0.2	1,2	1,2	1,2	0	0			
9	Consultas por clientes, fechas y temas	3	0,2	3,6	3,6	3,6	0	0			
10	[Continúa]....										



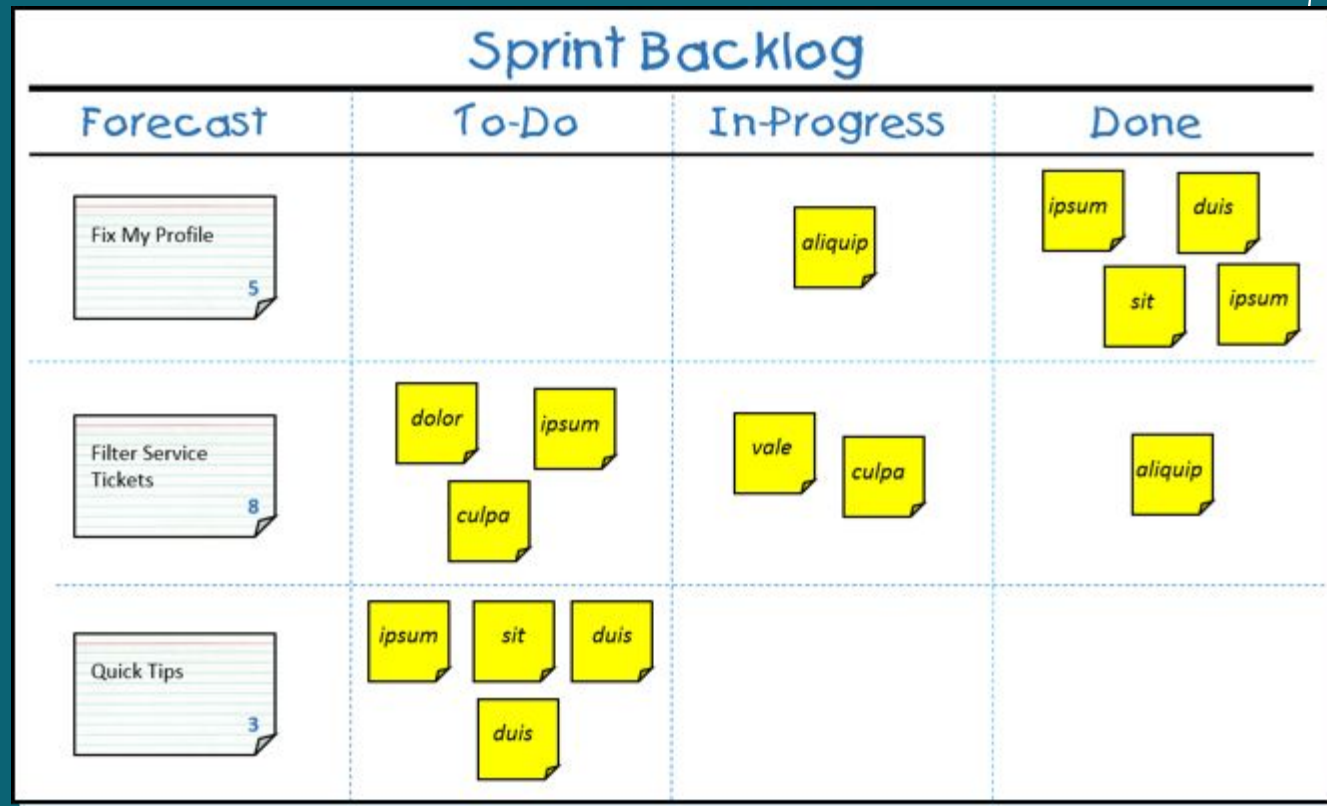
# Sprint Backlog

Lista de tareas (realistas) extraídas del Product Backlog que serán convertidas en un incremento de funcionalidad.

Es recomendable que las tareas tengan una duración entre 4 y 16 hrs, en caso de tareas mayores deben intentar descomponerse en sub-tareas de ese rango de tiempo.







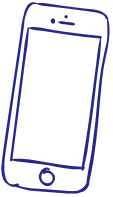
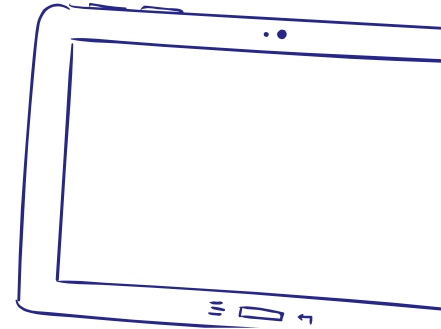
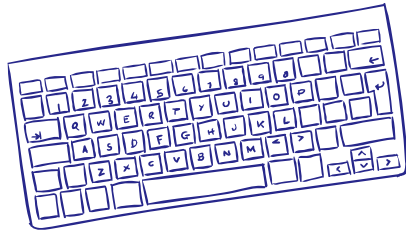
Forecast	To-Do	In-Progress	Done
<div>Fix My Profile</div> <div>5</div>		<div>aliquip</div>	<div>ipsum</div> <div>duis</div> <div>sit</div> <div>ipsum</div>
<div>Filter Service Tickets</div> <div>8</div>	<div>dolor</div> <div>ipsum</div> <div>culpa</div>	<div>vale</div> <div>culpa</div>	<div>aliquip</div>
<div>Quick Tips</div> <div>3</div>	<div>ipsum</div> <div>sit</div> <div>duis</div> <div>duis</div>		

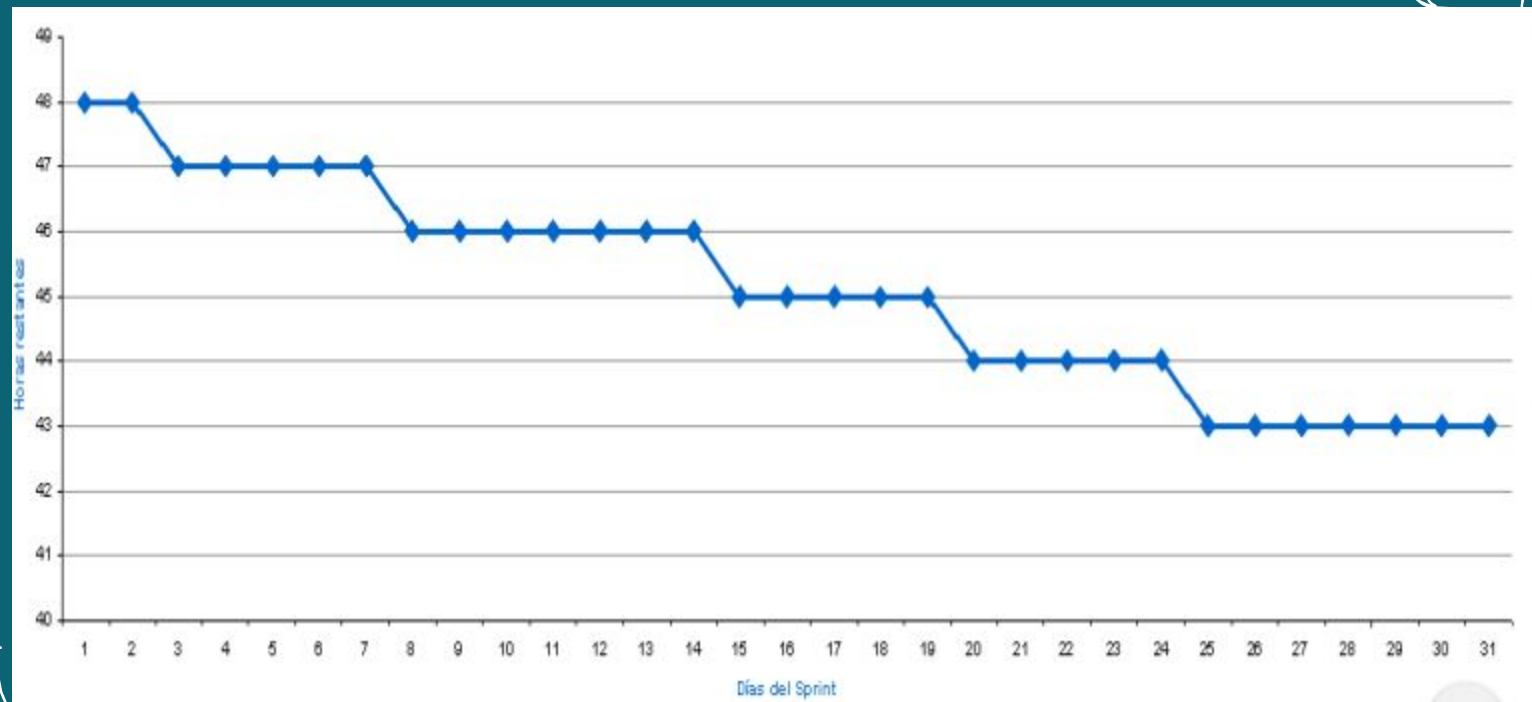


# Gráfica de Progreso

Un gráfico de trabajo pendiente a lo largo del tiempo muestra la velocidad a la que se está completando los objetivos/requisitos. Permite extrapolar si el Equipo podrá completar el trabajo en el tiempo estimado.

Para el caso de Product Backlog se considera los días del sprint contra las horas restantes de trabajo.







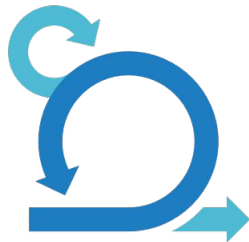
# Esquemas de comunicación.

La forma más efectiva de comunicar información de ida y vuelta dentro de un equipo de desarrollo es mediante la comunicación cara a cara.

# Sprint Planning Meeting

## Sprint Planning 1

- Se priorizan las actividades contenidas en el Product BackLog
- Participan las gallinas y el Product Owner
- Se define la meta



## Sprint Planning 2

- Reunión previa al Sprint en donde el Product Owner muestra las actividades contenidas en el Product Backlog, ya priorizadas, el Scrum Team en conjunto con el Scrum Master determinan las actividades que contendrá el siguiente Sprint.
- Si el Scrum Team acepta la viabilidad de la meta definida previamente, se puede iniciar el Sprint, en caso contrario se comunica para la toma de decisiones (incrementar recursos, reducir alcance).

# Scrum Meeting

- Reunión diaria, informal, interactiva, ágil de no más de 30 minutos.
- Primera actividad del día
- Todos los miembros del equipo acuden
- Moderada por el Scrum Master quien pregunta a todos los miembros del equipo
  - ¿Qué has hecho ayer?
  - ¿Qué vas hacer hoy?
  - ¿Qué ayuda necesitas?



# Sprint Review

**Reunión del equipo, Scrum Master, Product Owner con todas las personas implicadas en el proyecto (gallinas).**

- Duración máxima: 4 horas.
- Objetivo: presentar al propietario del producto y a las gallinas las nuevas funcionalidades implementadas.
- Las funcionalidades no implementadas o terminadas no se presentan.
- En la reunión, los miembros del equipo muestran las nuevas funcionalidades.

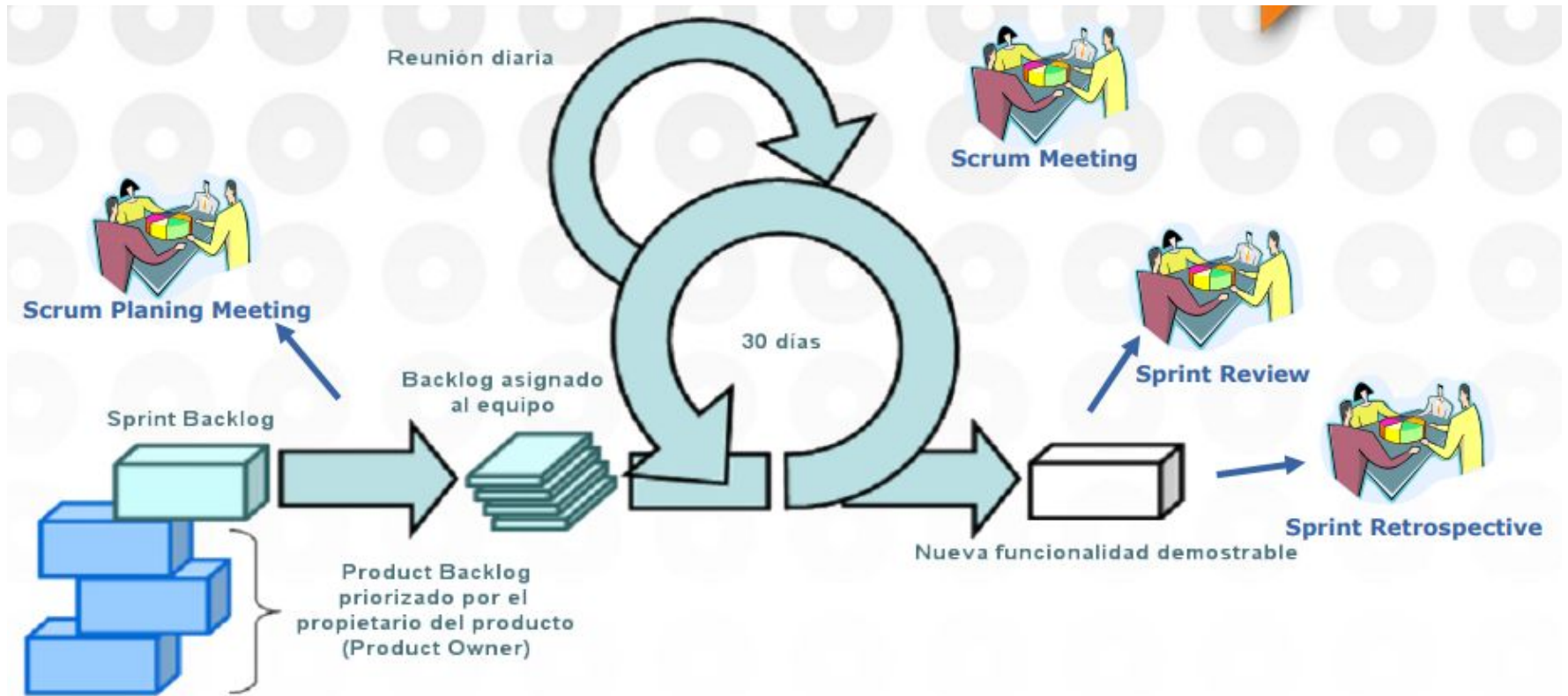


# Implementando SCRUM

- Se debe generar un plan de implementación.
  - Dar capacitación a los involucrados.
  - Definir un ScrumMaster
- Equipos no dispersos



# Ventajas y desventajas



## VENTAJAS

- Entrega de un producto funcional al finalizar cada Sprint.
- Posibilidad de ajustar la funcionalidad en base a la necesidad de negocio del cliente.
- Visualización del proyecto día a día.
- Alcance acotado y viable.

## Desventajas

- No genera toda evidencia o documentación de otras metodologías.
- No es apto para todos los proyectos.
- Tal vez sea necesario complementarlo con otros procesos..



# Referencias

- Originators, N. (2019). *Scrum Master Notebook, Journal , Agile notes, Scrum and Kanban backlogs, Agile Project Manager*. Independently published. [https://www.scrummanager.net/files/scrum\\_I.pdf](https://www.scrummanager.net/files/scrum_I.pdf)
- Martel, A. (2014). *Gestión práctica de proyectos con Scrum: Desarrollo de software ágil para el Scrum Master (Aprender a ser mejor gestor de proyectos nº 1)* (3.<sup>a</sup> ed.). Antonio Martel.