



# SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC)

VERSIÓN 11-2017

Alcance, propósito, términos y definiciones para Scrum Master Professional Certificate (SMPC) y cómo puede ser utilizado.

Certificación profesional



# SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC)

VERSIÓN 11-2017

**CertiProf**  
Professional Knowledge

[www.certiprof.org](http://www.certiprof.org)

# TABLA DE CONTENIDOS

Presentación y Logística	5
Introducción	5
Tipos de Proyectos	6
Manifiesto Ágil	7
Aspectos o Pilares del Manifiesto	7
Principios	8-9
Declaración de interdependencia	10
Los 6 valores de la Declaración de interdependencia	10
¿Cómo debemos ver a la agilidad?	11
Por qué metodologías Ágiles	12
Gestión de Proyectos tradicional	13
¿Qué es Scrum?	14
Historia	14
Usos de Scrum	15
La esencia de Scrum	15
Ciclo de Vida de Scrum	15
Roles	17
Scrum Team	17
Product Owner	18
Responsabilidades del Product Owner	19
Características de un Product Owner	20
Scrum Master	21
Responsabilidades del Scrum Master con el Product Owner	22
Responsabilices del Scrum Master con la organización	23
Responsabilices del Scrum Master con el Development Team	24
Características Scrum Master	25
Development Team	26
Tamaño del Development Team	26
Responsabilidades del Development Team	27
Características del Development Team	28
Stakeholders	29
Stakeholder se divide	29
Conceptos Claves en Scrum	31
Cómo está conformada una User Story	32
Task - Tarea	33
¿Cómo está conformada una Task?	33

Definición de Done	34
Time-Boxing	34
¿Dónde se utilizan los Time-Boxing?	35
Reuniones o ceremonias de Scrum	36
Cancelación de un Sprint	37
Daily Standup Meeting	38
Sprint Planning Meeting	39
Sprint Goal Objetivo Sprint	40
¿Cómo se conseguirá completar el trabajo seleccionado?	40
Estimación Planning Póker	41
Sprint Review Meeting	41
Sprint Retrospective	42
Las 5 Etapas de una Retrospectiva	42
Artefactos	43
Product Backlog	43
Refinamiento del Product Backlog	43
Sprint Backlog	43
Priorización Basada en el Valor	44
Burn-Down Chart (Product, Sprint)	44
Incremento del producto	44
Desarrollo iterativo	46
Tres pilares de Scrum	46
Transparencia	47
Inspección	48
Adaptación	49
Eventos Formales	50
Los Valores de Scrum	50



## Presentación y Logística

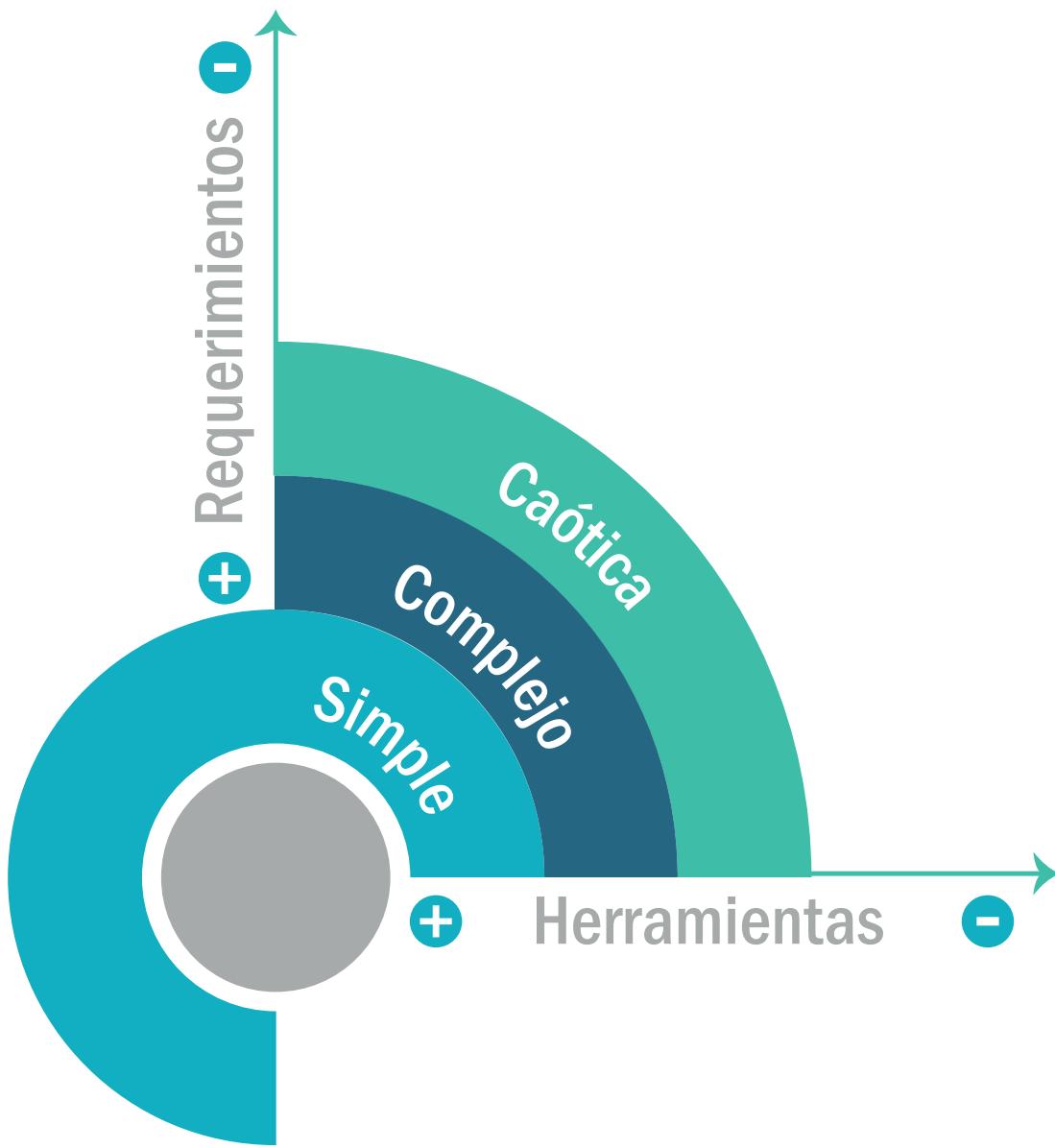
Nombre  
Profesión  
Empresa  
Rol en su compañía  
Objetivos al tomar el curso  
¿Qué sabe de Scrum

Horario  
Instalaciones  
Recesos  
Normas para dispositivos de comunicación móvil y PDAs.  
Material

## Introducción

Los proyectos se ven afectados por las limitaciones de tiempo, costo, alcance, calidad, recursos, capacidades organizativas y otras limitaciones que los hacen difíciles de planificar, ejecutar, administrar y finalmente tener éxito.

## Tipos de Proyectos

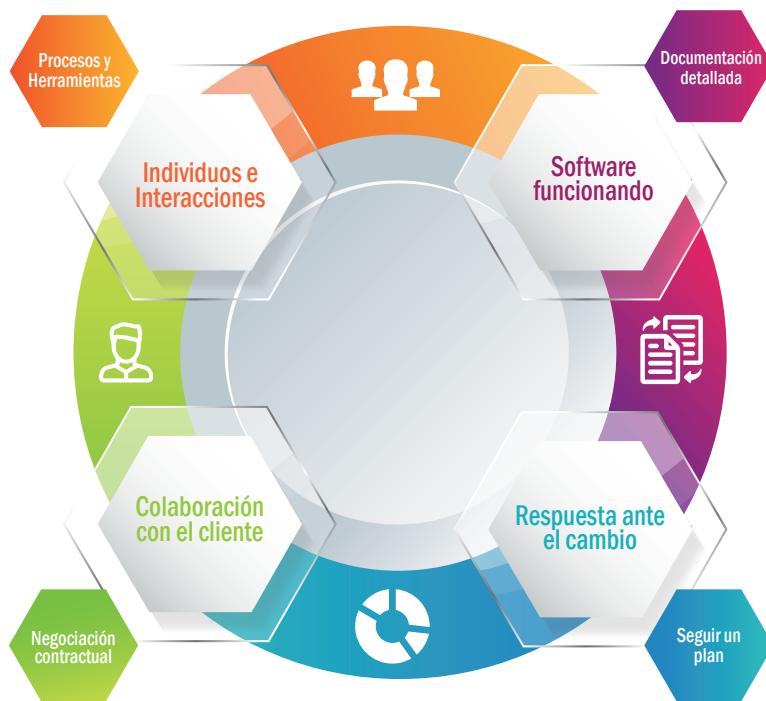


# Manifiesto Ágil.

El manifiesto Ágil surge el 17 de febrero del 2001, cuando se reunieron diecisiete críticos del desarrollo de software, y acuñaron el término “metodología Ágil” para definir a los métodos que estaban surgiendo como alternativa a las metodologías formales. El manifiesto Ágil está conformado por 12 principios asociados a 4 aspectos o pilares.

REF: <http://agilemanifesto.org/iso/es/manifesto.html>

## Aspectos o Pilares del Manifiesto



Estamos poniendo al descubierto mejores métodos para desarrollar software, haciéndolo y ayudando a otros a que lo hagan. Con este trabajo hemos llegado a valorar:

- ❖ A los individuos y su interacción, por encima de los procesos y las herramientas.
- ❖ El software que funciona, por encima de la documentación exhaustiva.
- ❖ La colaboración con el cliente, por encima de la negociación contractual.
- ❖ La respuesta al cambio, por encima del seguimiento de un plan.

• Aunque hay valor en los elementos de la derecha, valoramos más los de la izquierda.

# Principios



- ❖ La mayor prioridad es satisfacer al cliente a través de la entrega temprana y continua de software útil.
- ❖ Bienvenidos los cambios a los requerimientos, incluso los tardíos.
- ❖ Liberar frecuentemente software funcionando, desde un par de semanas a un par de meses, con preferencia por los períodos más cortos.
- ❖ Los responsables del negocio y los desarrolladores deben trabajar juntos diariamente durante el proyecto.
- ❖ Construir los proyectos alrededor de individuos motivados. Proporcionar el ambiente y el soporte que necesiten, y confiar en que conseguirán realizar el trabajo.
- ❖ La conversación directa es el método más eficiente y efectivo de transmitir información, tanto al equipo como dentro de éste.

# Principios



- ❖ El software funcionando es la medida de progreso.
- ❖ Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible.
- ❖ La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño incrementan la agilidad.
- ❖ La simplicidad - el arte de maximizar la cantidad de trabajo no hecho - es esencial.
- ❖ Las mejores arquitecturas, requerimientos y diseños emergen de los equipos auto-organizados.
- ❖ En intervalos regulares, el equipo reflexiona sobre cómo volverse más efectivo, entonces afina y ajusta su comportamiento como corresponde.

# Declaración de interdependencia

La Declaración de interdependencia en la gestión de proyectos fue escrita a principios del 2005 por un grupo de 15 líderes de proyectos como un suplemento al “Manifiesto Ágil”.

Enumera seis valores de gestión necesarios para reforzar una mentalidad de desarrollo ágil, particularmente en la gestión de proyectos complejos e inciertos.

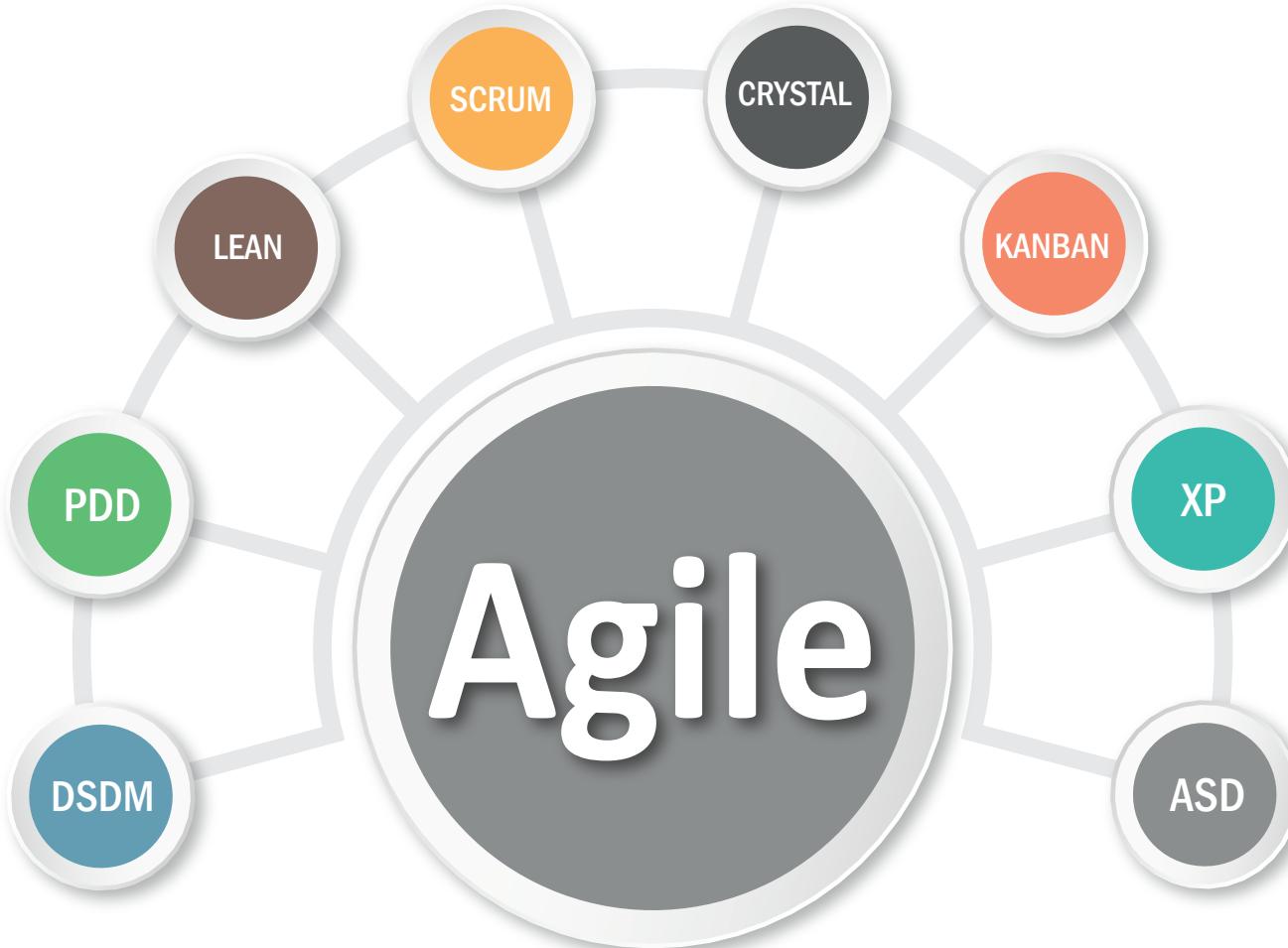
## Los 6 valores de la Declaración de interdependencia

- 1** Aumentamos el retorno de inversión, al enfocarnos en el flujo continuo de valor.
- 2** Ofrecemos resultados fiables mediante la participación del cliente en las iteraciones frecuentes, donde también son responsables por el trabajo.
- 3** Asumimos que habrá incertidumbre y las superamos a través de iteraciones, anticipación y adaptación.
- 4** Damos rienda suelta a la creatividad y la innovación al reconocer que las personas son la fuente máxima de valor y creamos un entorno en el que puedan tener un impacto positivo.
- 5** Aumentamos el rendimiento a través de la rendición de cuentas por parte del grupo en cuestión de resultados y eficacia del equipo, responsabilidades que todos comparten.
- 6** Mejoramos la eficacia y la fiabilidad a través de estrategias situacionalmente específicas, procesos y prácticas.

## ¿Qué es agilidad?

"Agilidad es la capacidad de crear y responder al cambio con el fin de obtener ganancias en un entorno empresarial turbulento"

"La agilidad es la capacidad de equilibrar la flexibilidad y estabilidad"



## ¿Cómo debemos ver a la agilidad?

En cualquier tipo de disciplina de gestión, ser ágil es una cualidad, por lo tanto esto debe ser una meta que se debe tratar de alcanzar.

La gestión de proyectos Agile especialmente, implica la adaptabilidad durante la creación de un producto, servicio o cualquier otro resultado.

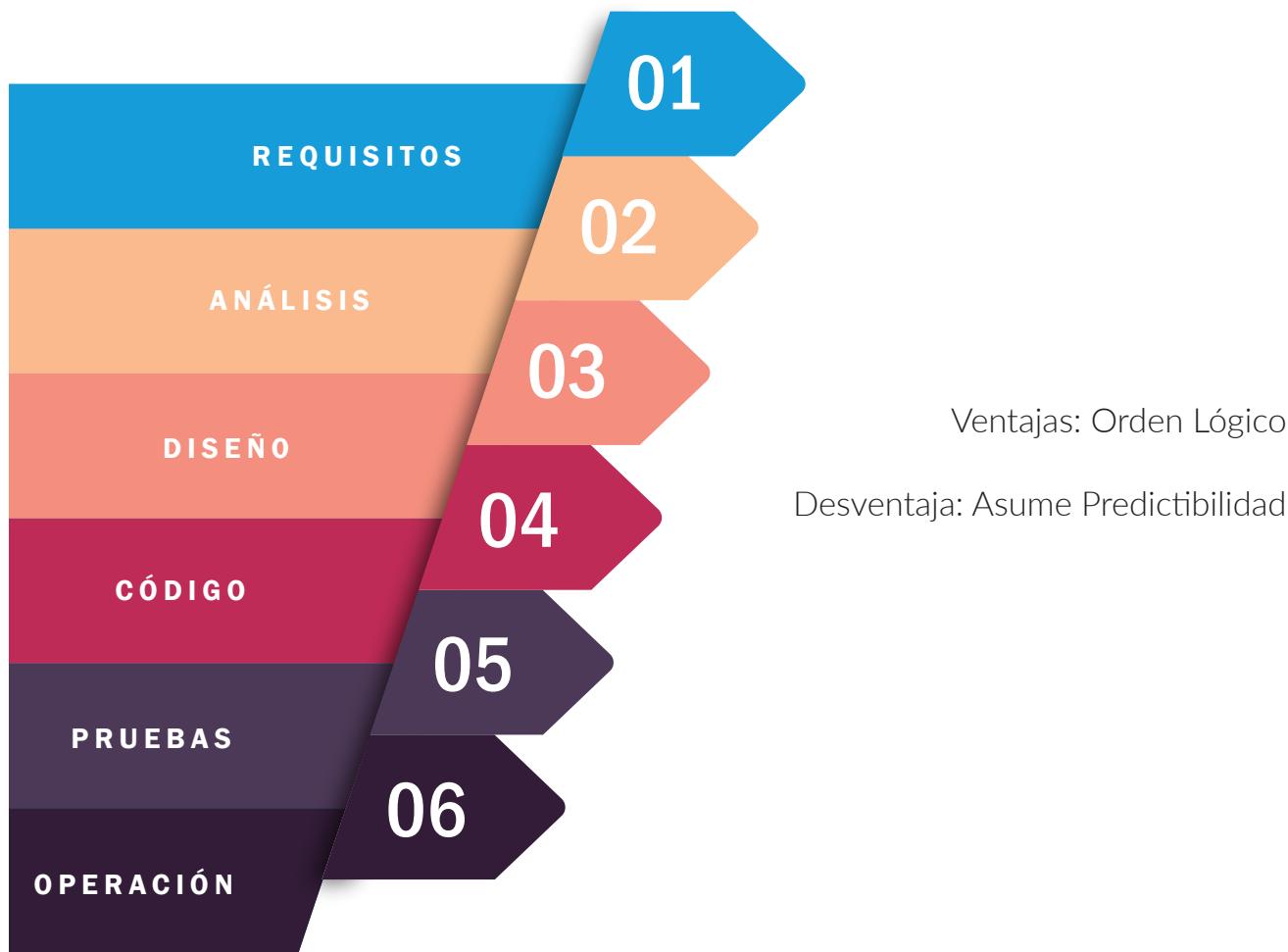
# ¿Por qué metodologías ágiles?

El 80% de todos los proyectos emplearán Métodos Ágiles en los próximos años (Gartner)

Proyectos que usan metodologías Ágiles son más exitosos que los proyectos que usan metodologías en cascada (Standish Group 2010)



# Gestión de Proyectos tradicional



# ¿Qué es Scrum?

Scrum es:

- ❖ Ligero
- ❖ Fácil de Entender
- ❖ Extremadamente difícil de llegar a dominar

Scrum es un marco de trabajo de adaptación iterativa e incremental, rápido, flexible y eficaz diseñado para ofrecer un valor significativo de forma rápida en todo el proyecto.

## Historia

### Cronología

1986  
Artículo sobre Scrum (Ikujiro, Hirotaka)

1993  
Se realizó el primer Scrum para desarrollo de Software

1995  
El proceso fue formalizado (Ken y Jeff)

2001  
Manifiesto Ágil

El concepto de Scrum tiene su origen en un estudio de 1986 sobre los nuevos procesos de desarrollo utilizados en productos exitosos en Japón y los Estados Unidos: cámaras de fotos de Canon, fotocopiadoras de Xerox, automóviles de Honda, ordenadores de HP y otros.

Estos equipos seguían patrones de ejecución de proyecto muy similares. En este estudio se comparaba la forma de trabajo de estos equipos altamente productivos y multidisciplinarios con la colaboración entre los jugadores de Rugby y su formación de Scrum (melé en español).



## Usos de Scrum

Scrum fue desarrollado inicialmente para gestionar y desarrollar productos. Desde principios de los años 90 Scrum se ha usado ampliamente en todo el mundo para:

- ❖ Investigar e identificar mercados viables, tecnologías y capacidades de productos.
- ❖ Desarrollar productos y mejoras.
- ❖ Liberar productos y mejoras tantas veces como sea posible durante el día.
- ❖ Desarrollar y mantener ambientes en la Nube.
- ❖ Mantener y renovar productos.

## La esencia de Scrum

La esencia de Scrum es un pequeño equipo de personas. El equipo individual es altamente flexible y adaptativo. Estas fortalezas continúan operando en un equipo, en varios, en muchos y en redes de equipos que desarrollan, liberan, operan y mantienen el trabajo y los productos de trabajo de miles de personas.

Cuando las palabras “desarrollar” y “desarrollo” se usan en la Guía de Scrum, se refieren a trabajo complejo, tales como estos identificados anteriormente.

## Ciclo de Vida de Scrum





**CertiProf**  
Professional Knowledge

VERSIÓN 11-2017

[www.certiprof.org](http://www.certiprof.org)

# Roles

Entender los roles y responsabilidades definidos en un proyecto de Scrum es muy importante para asegurar la exitosa implementación de Scrum.

Scrum Team (Comprometidos)

Stakeholder (Implicado)

## Scrum Team

Son aquellos roles que obligatoriamente se requieren para producir el producto o servicio del proyecto.

Estos son tres:

- ❖ Product Owner (PO)
- ❖ Scrum Master (SM)
- ❖ Development Team (DT)



# Product Owner

El Product Owner (PO) representa la voz del cliente, y es el encargado de maximizar el valor del producto.

- ❖ Un **PO** siempre debe mantener una visión dual.
- ❖ El debe entender y apoyar las necesidades e intereses de todos los Stakeholders.
- ❖ Comprende las necesidades y el funcionamiento del Development Team.



# Responsabilidades del Product Owner

Determinar las actividades generales de inicio de un proyecto

Ayudar en la definición de la visión del proyecto

Asegurar los recursos financieros del proyecto

Centrarse en la creación de valor y en la generación del ROI

Evaluar la viabilidad y garantizar la entrega del producto o servicio

Representar al usuario o cliente

Ayudar en la elección del Scrum Master y de los miembros del Development team

Responsable por la administración del Product Backlog

Ayudar a crear y a aprobar los User Story

Explicar los User Story al Development Team

Definir los criterios de aceptación

Participar en la retrospectiva del Sprint y el proyecto

# Características de un Product Owner

Conocimiento  
del negocio

Excelentes  
habilidades de  
comunicación

Conocimiento de  
procesos de  
Scrum

Habilidades de  
negociación

Decisivo

Proactivo

Accesible

Orientado a  
las metas

# Scrum Master

Es un líder servicial, un facilitador, coach. Su responsabilidad es de asegurar que Scrum es entendido y adoptado.

Los Scrum Masters hacen esto ayudando a todos a entender la teoría, prácticas, reglas y valores de Scrum.

Está al servicio del Scrum Team (PO y DT) y de la organización para que estén dotados de un ambiente propicio para completar el proyecto con éxito, y esto incluye la eliminación los “impedimentos” que se encuentren.



# Responsabilidades del Scrum Master con el Product Owner

Asegurar que los Objetivos, el alcance y el dominio del producto sean entendidos por todos en el Equipo Scrum

Facilitar técnicas para gestionar el Product Backlog de manera eficiente

Fomenta la necesidad de contar con elementos de lista de productos claros y concisos

Entender la planificación del producto en un entorno empírico

Asegurar que el dueño del producto conozca como ordenar la lista de producto para maximizar valor

Entender y practicar la agilidad

Explica cómo realizar un levantamiento de requerimientos ágiles

# Responsabilidades del Scrum Master con la organización

Lidera y guía a la organización en la adopción de Scrum

Planifica la implementación de Scrum en la organización

Ayuda al Scrum Team (PO y DT) y Stakeholders a entender y llevar a cabo Scrum

Motiva cambios que incrementen la productividad del Scrum Team (PO y DT)

Trabaja de la mano de otros Scrum Master para incrementar la efectividad de Scrum

# Responsabilidades del Scrum Master con el Development Team

Guía al equipo en ser auto-organizado y multifuncional

Asegura que el ScrumBoard permanezca actualizado

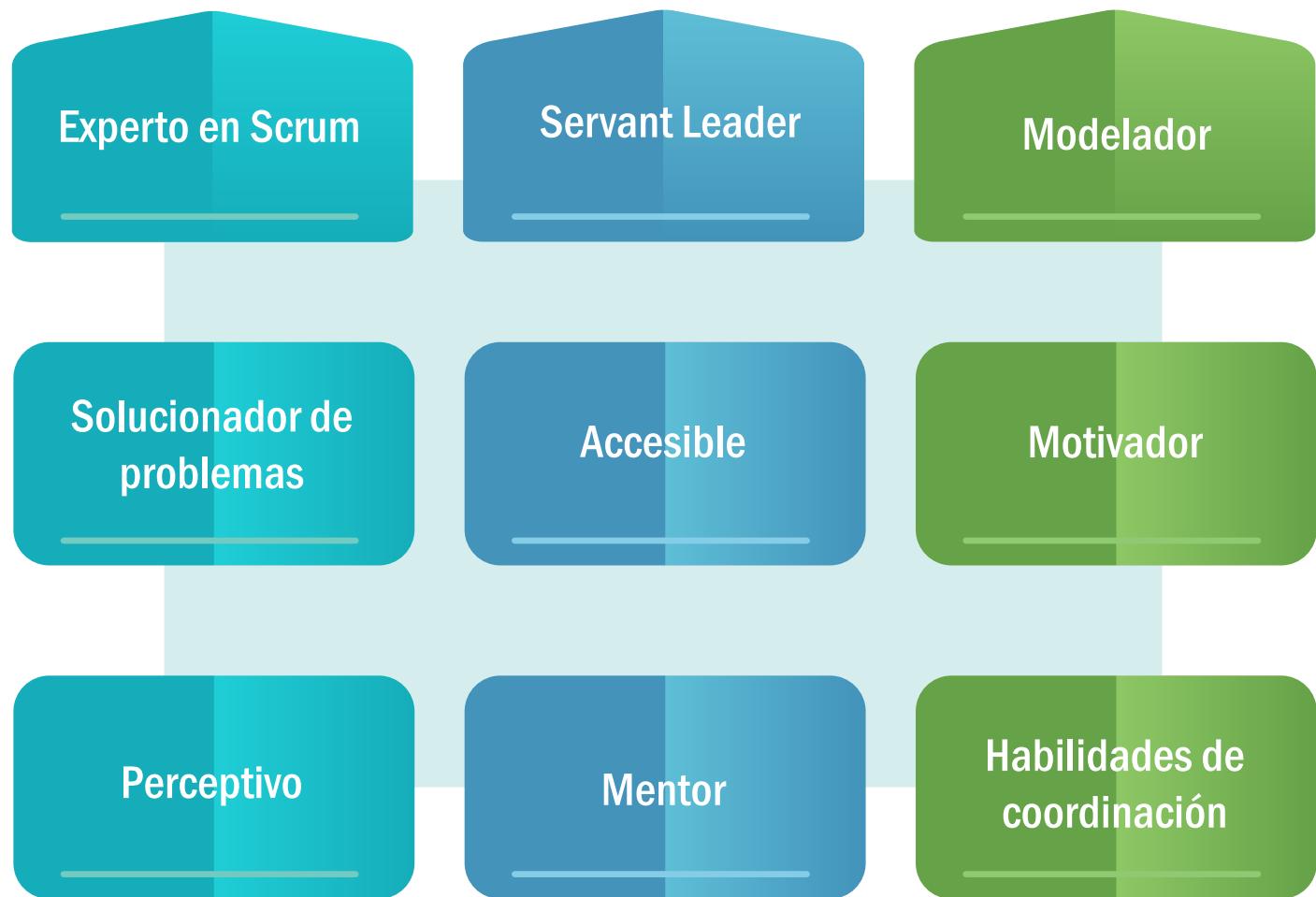
Ayuda al Development Team para crear productos de alto valor.

Elimina impedimentos para el progreso de la construcción

Facilitar los eventos de Scrum según se requiera o necesite

Asiste al Development Team en el desarrollo del Sprint Backlog y el Sprint Burndown Chart

# Características Scrum Master



## Development Team

Es el grupo o equipo de personas responsables de la comprensión de los requisitos, la estimación y la creación de los Entregables (Deliverables) del proyecto.

Solo los miembros del Development Team (DT) participan en la creación del incremento

## Tamaño del Development Team

El tamaño óptimo de un Development Team (DT) es de tres a nueve miembros, lo suficientemente grande para asegurar habilidades adecuadas, pero lo suficientemente pequeño como para colaborar fácilmente.



# Responsabilidades del Development Team



# Características Development Team



# Stakeholders

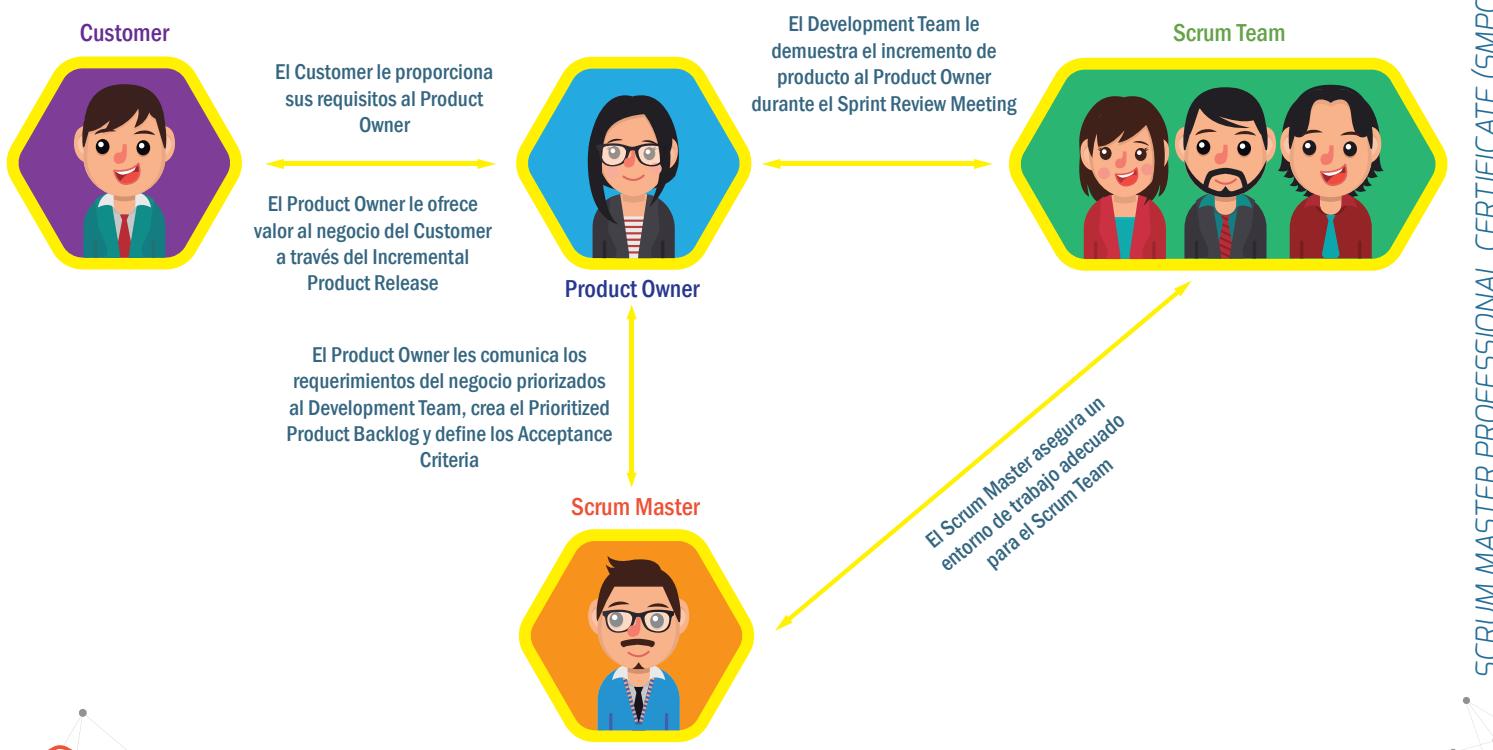
Es un término colectivo que incluye a los clientes, usuarios y patrocinadores, que con frecuencia interactúan con el Equipo Principal de Scrum (Scrum Team), para proporcionar entradas (inputs) y facilitar la creación del producto del proyecto, servicios, o cualquier otro resultado.

## Los Stakeholders se dividen en:

**Cliente:** el cliente es la persona o la organización que adquiere el producto del proyecto, servicio o cualquier otro resultado.

**Usuarios:** el usuario es el individuo o la organización que utiliza directamente el producto del proyecto, servicio, o cualquier otro resultado; también, en algunas industrias el cliente y los usuarios puede ser lo mismo.

**Patrocinador:** el patrocinador es la persona o la organización que provee re cursos y apoyo para el proyecto, el patrocinador también es el Stakeholder a quien todos le deben rendir cuentas al final.



# CONCEPTOS CLAVES EN SCRUM

VERSIÓN 11-2017

**CertiProf**  
Professional Knowledge

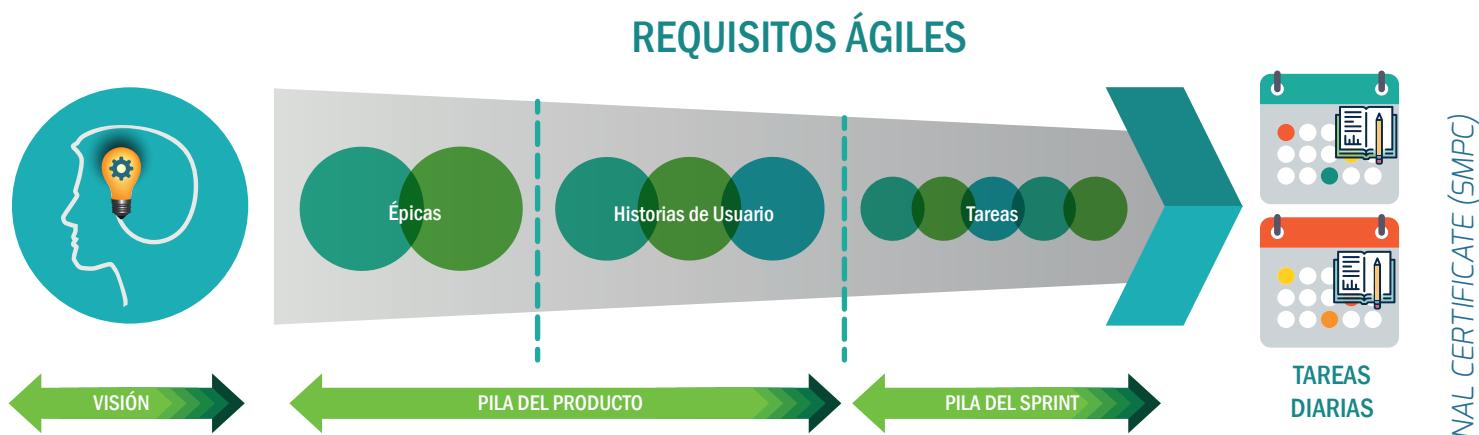
[www.certiprof.org](http://www.certiprof.org)

# Conceptos Claves en Scrum

**Épicas:** Es una historia de usuario que es demasiado grande para caber en un sprint. A menudo, éste término se utiliza para describir una gran historia de usuario que tendrá que ser dividido en historias más pequeñas.

**User Stories:** Es una representación de un requisito del usuario en forma escrita, de una o dos frases, utilizando el lenguaje común del usuario.

**Task:** Es una representación del requisito que está en lenguaje del usuario, pero de una forma técnica donde está definido cómo se va a trabajar y quién van a participar.



# ¿Cómo está conformada una User Story?

Una historia de usuario debe estar conformada por las 3C:

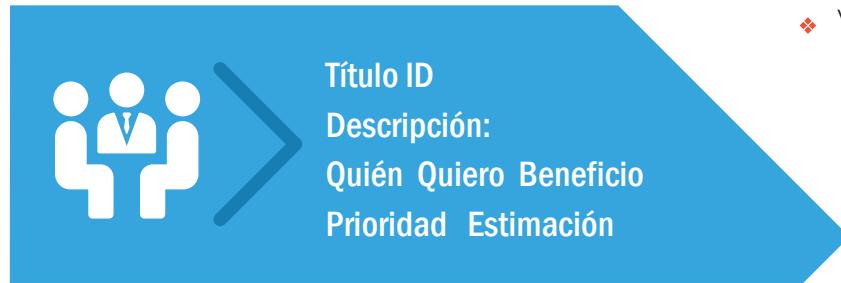
**Card (tarjeta):** Descripción escrita de lo que necesita el usuario.

**Conversación:** El PO y el DT aclaran los detalles.

**Confirmación:** Sirve para determinar lo que se espera.

Características: modelo INVEST.

- ❖ Independencia
- ❖ Negociables
- ❖ Valiosa
- ❖ Estimable
- ❖ Pequeña
- ❖ Verificable



## Task - Tarea

Unidad de trabajo gestionada por los miembros del Development Team (DT). Una tarea tiene asignada una persona para su realización, y es recomendable que el esfuerzo para llevarla a cabo sea como máximo el equivalente a una jornada de trabajo.

*“Una tarea es creada en lenguaje técnico, mientras las User Stories son creadas en lenguaje de usuario”*

## ¿Cómo está conformada una Task?

Características modelo SMART:

- S:** Specific (Especifico)
- M:** Measurable (Medible)
- A:** Achievable (Alcanzable)
- R:** Relevant (Relevante)
- T:** Time-boxed (Tiempo-caja)

*ID:*

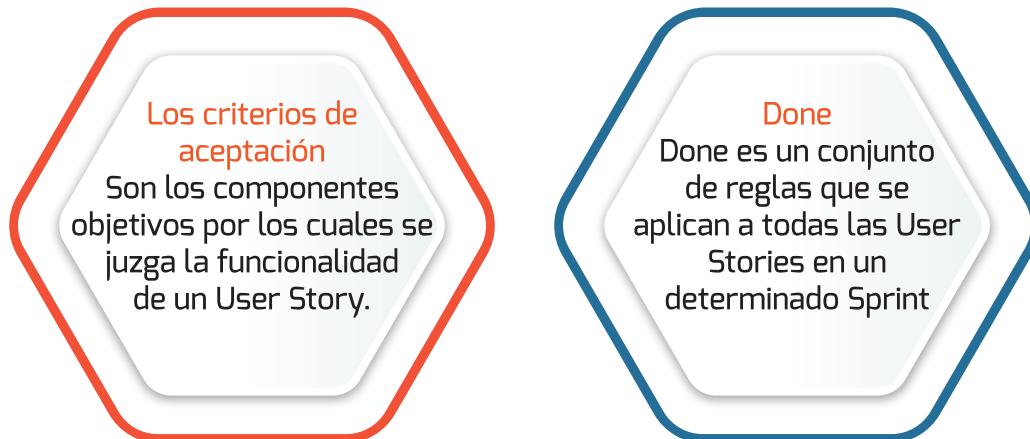
*Responsable:*

*Descripción:*

*Estimación:*

## Definición de Done

Son los acuerdos del PO con los Stakeholders que contiene todas las condiciones que deben de cumplir los ítems del Product Backlog para considerar un Sprint completado o finalizado.



## Time-Boxing

Todos los eventos son bloques de tiempo (time-boxes), de tal modo que todos tienen una duración máxima.

Una vez que comienza un Sprint, su duración es fija y no puede acortarse o alargarse. Los demás eventos pueden terminar siempre que se alcance el objetivo del evento, asegurando que se emplee una cantidad apropiada de tiempo sin permitir desperdicio en el proceso.

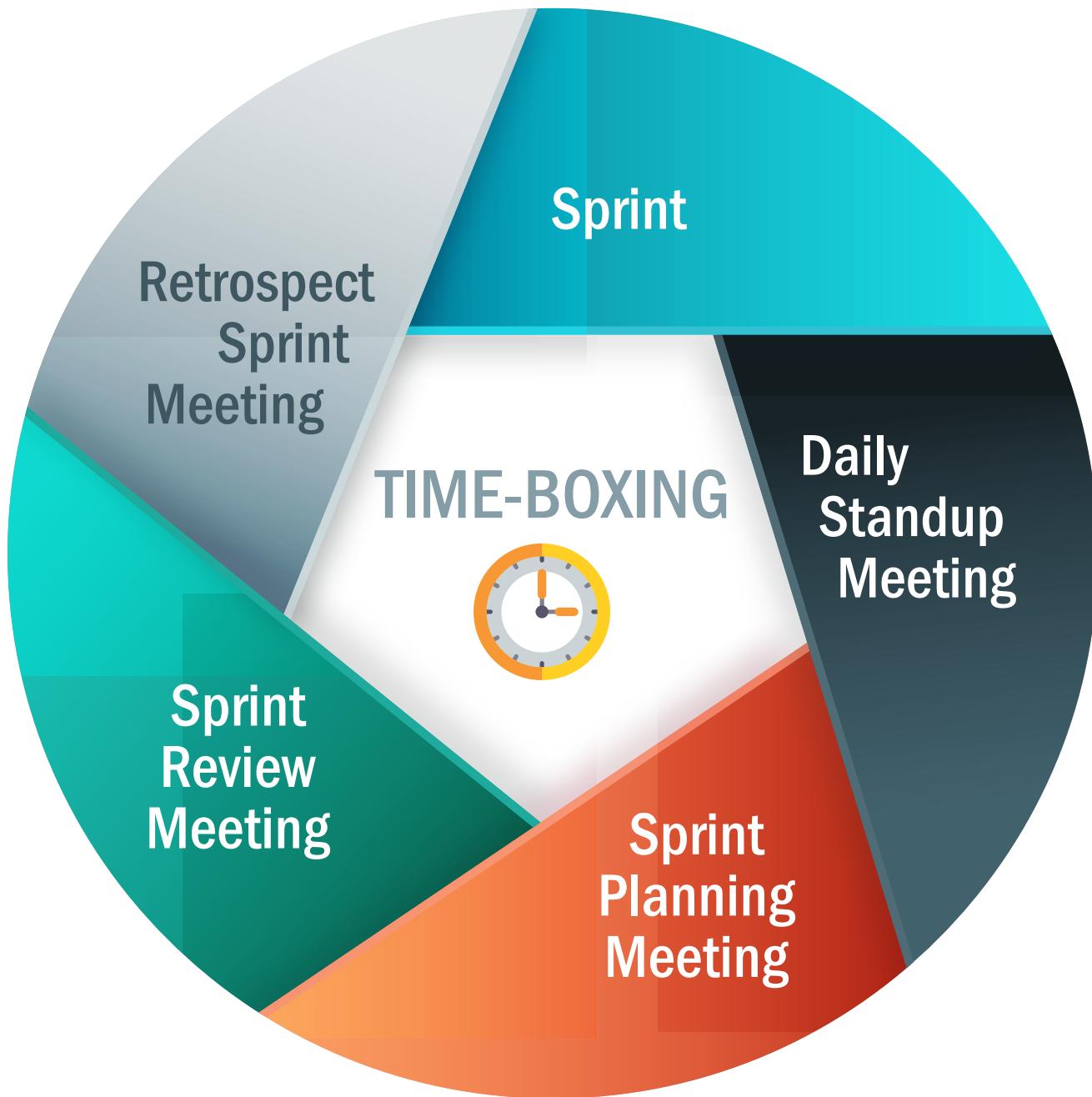
## Ventajas de Time-Boxing

Time-Boxing es una práctica crítica en Scrum y debe aplicarse con cuidado. Un Time-Boxing arbitrario puede llevar a la desmotivación del equipo y puede tener como consecuencia la creación de un entorno opresivo, por lo que Time-Boxing debe ser utilizado de manera apropiada.

Beneficios:

- ❖ Procesos de desarrollo eficiente.
- ❖ Menos gastos generales.
- ❖ Alta velocidad para los equipos.
- ❖ Ayuda a gestionar eficazmente la planificación y ejecución de proyectos.

## ¿Dónde se utilizan los Time-Boxing?



# Reuniones o ceremonias de Scrum

Para que cualquier proyecto tenga éxito, la comunicación es importante. Los equipos Scrum emplean una serie de reuniones clave para estructurar el trabajo del equipo:

- ❖ Sprint
- ❖ Daily Standup Meeting
- ❖ Sprint Planning Meeting
- ❖ Sprint Review Meeting
- ❖ Sprint Retrospective

Duración  
1 a 4 Semanas

Sprint

## Acción

Un Sprint contiene y consiste en:

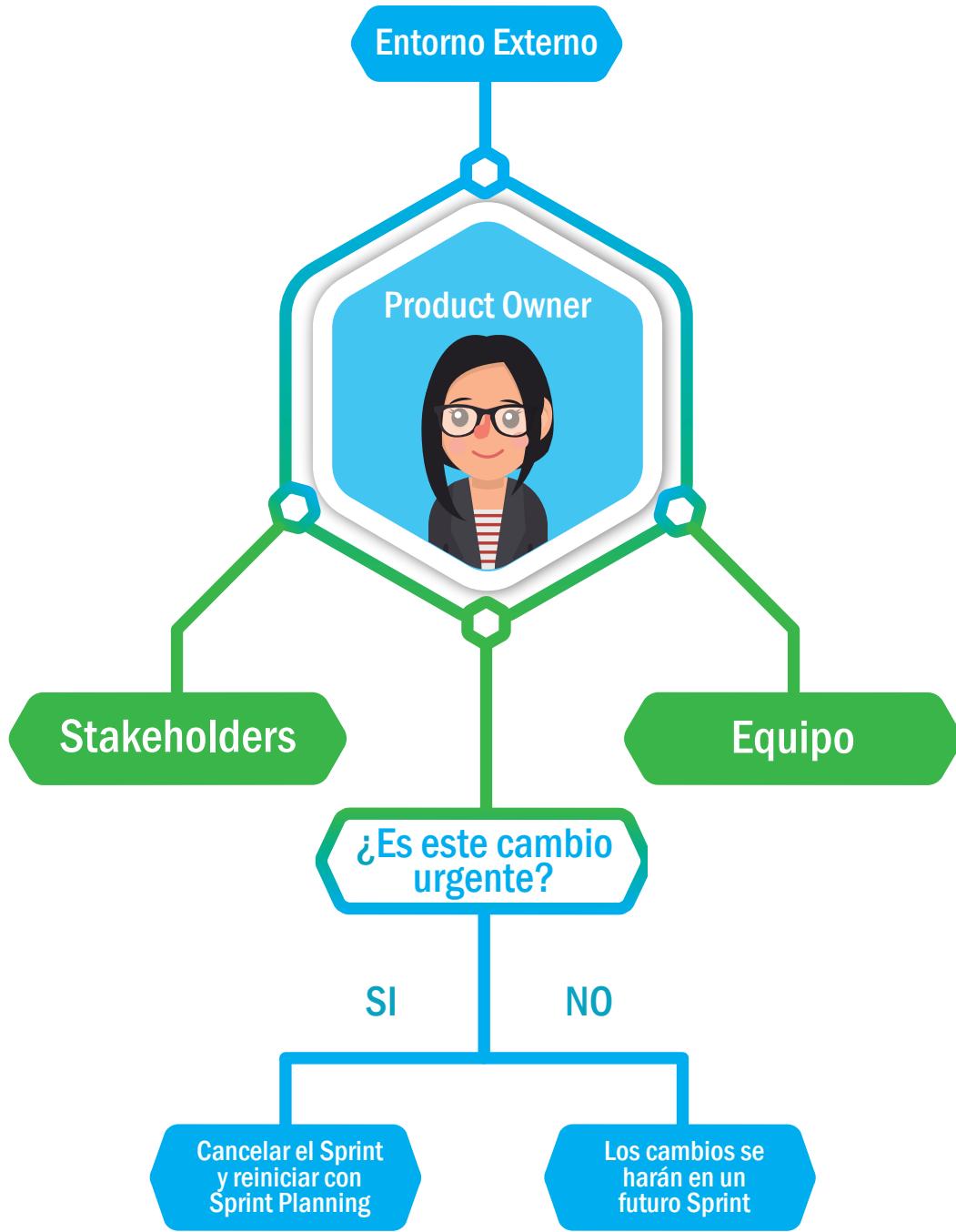
- Sprint Planning Meeting
- Daily Standup Meeting
- El trabajo de Desarrollo
- Sprint Review Meeting
- Sprint Retrospective Meeting

## Definición

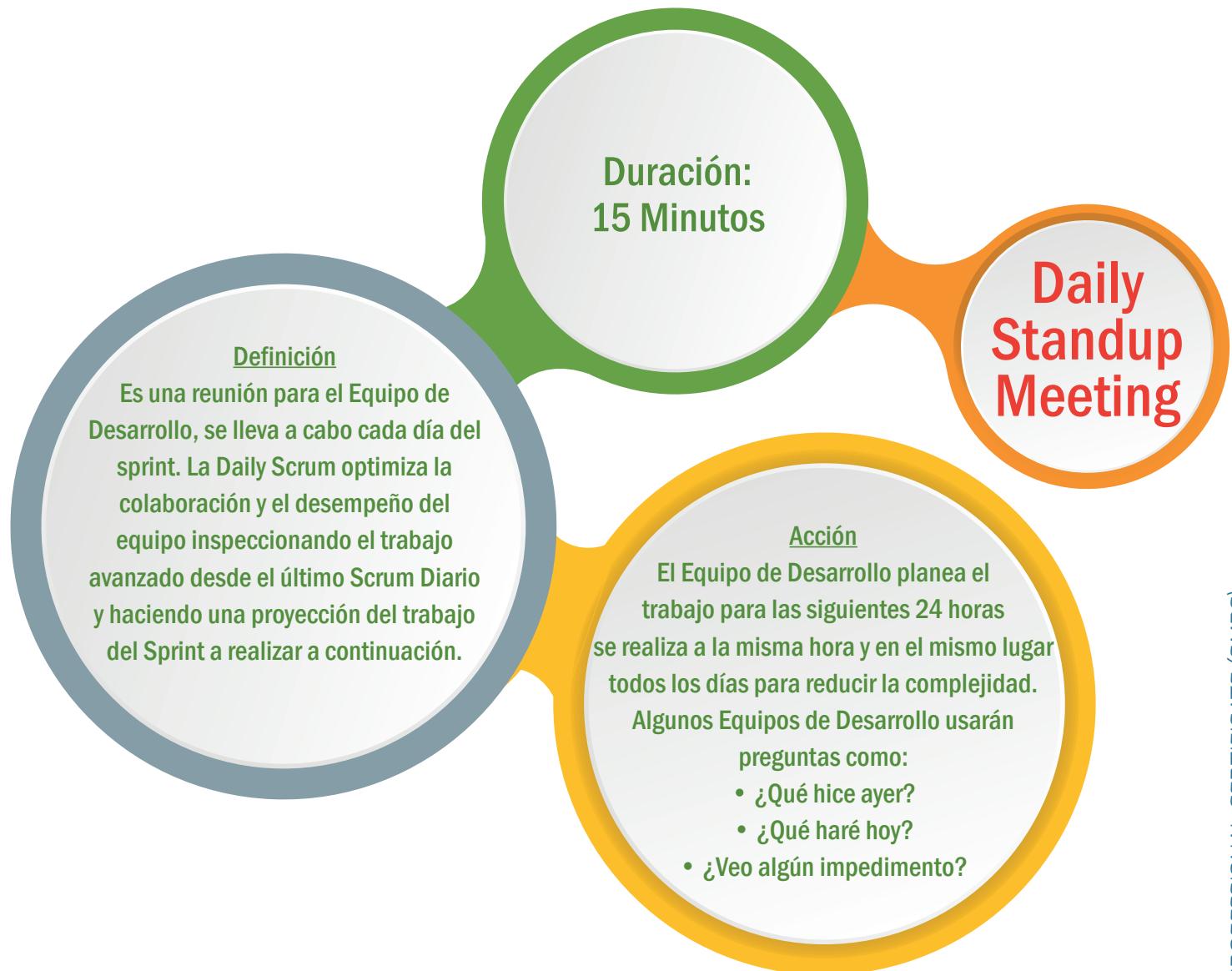
Es el corazón de Scrum, en el cual se crea el incremento del producto “terminado”. Cada Sprint puede considerarse un proyecto con un horizonte no mayor de un mes

# Cancelación de un Sprint

Un Sprint puede ser cancelado antes de que el bloque de tiempo llegue a su fin, siempre y cuando el objetivo del Sprint llegara a quedar obsoleto o no tiene sentido seguir con el Sprint. Solo el PO tiene la autoridad para cancelar el Sprint.



# Daily Standup Meeting



# Daily Planning Meeting

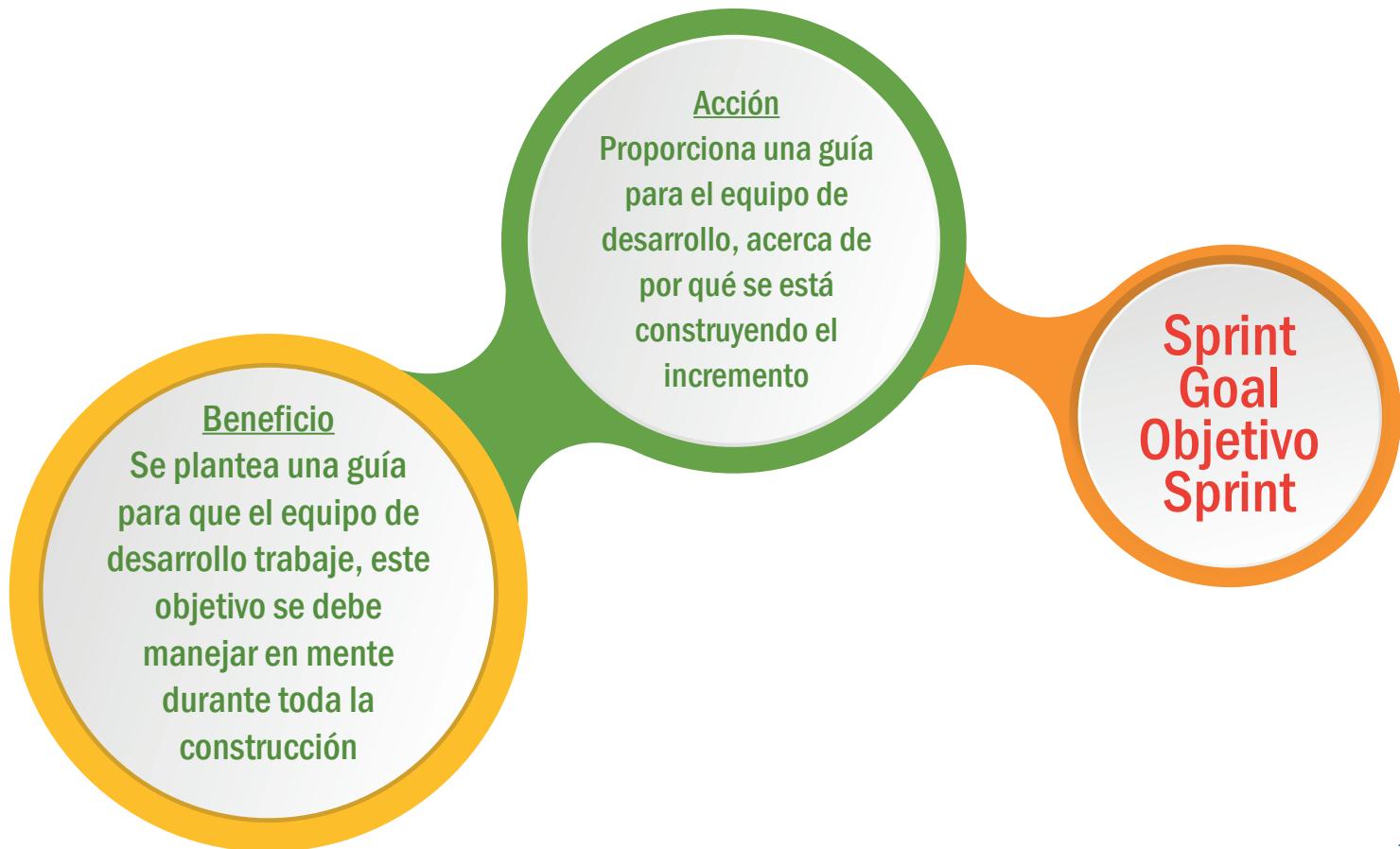


## ¿Qué puede ser terminado?

Esta pregunta nos ayuda para que el Development Team (DT) trabaje para proyectar la funcionalidad que se desarrollará durante el Sprint, donde se define objetivo del Sprint (Sprint Goal).

El número de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint depende únicamente del Development Team (DT).

## Sprint Goal Objetivo Sprint



### ¿Cómo se conseguirá completar el trabajo seleccionado?

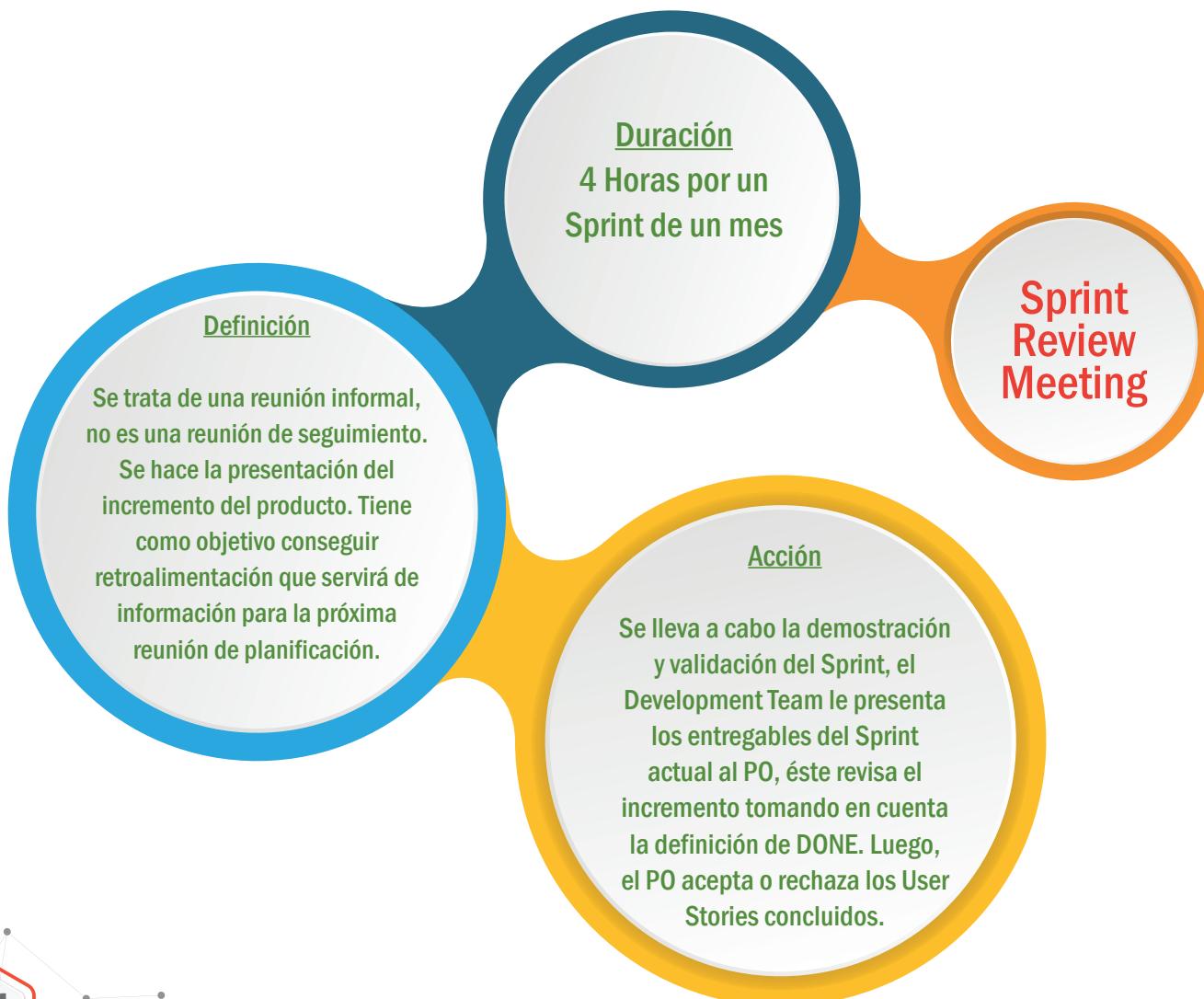
Una vez determinado cuál es Sprint Goal y seleccionado los Product Backlog Item (PBI) para cumplirlo, los miembros del Development Team (DT) deciden técnicamente como construirán el incremento del producto, esto hace referencia a la creación de las Tasks por parte del Development Team (DT).

## Estimación Planning Póker

Esta es una de las técnicas más reconocida en Scrum, ya que es muy sencilla, divertida y eficaz, donde el Development Team (DT) estima como grupo el esfuerzo a realizar en el Sprint.



## Sprint Review Meeting



# Sprint Retrospective



## Las 5 Etapas de una Retrospectiva

Preparar el Escenario

Recolectar Datos

Reflexionar

Decidir que hacer

Cerrar la retrospectiva

# Artefactos

Los artefactos en Scrum son herramientas que propone Scrum para mantener organizado un proyecto, estos son 3: Product Backlog, Sprint Backlog e Incremento del producto.

## Product Backlog

Es uno de los artefactos más esenciales de Scrum.

La Lista de Producto es una lista ordenada de todo lo que se conoce que es necesario en el producto. Es la única fuente de requisitos para cualquier cambio a realizarse en el producto.

Todo el trabajo que realiza el Development Team (DT) proviene del Product Backlog. El Product Owner (PO) es el responsable Product Backlog, incluyendo el contenido, disponibilidad y ordenación, aunque puede y debería recibir ayuda para construirlo y mantenerlo actualizado.

## Refinamiento del Product Backlog

Es el acto de añadir detalle, estimaciones y orden a los elementos de la Lista de Producto.

Se trata de un proceso continuo, en el cual el Product Owner (PO) y el Development Team (DT) colaboran acerca de los detalles de los elementos de la Lista de Producto.

El Equipo Scrum decide cómo y cuándo se hace el refinamiento. Este refinamiento, Usualmente consume no más del 10% de la capacidad del Equipo de Desarrollo.

## Sprint Backlog

Es la lista de tareas del Product Backlog refinados que han sido elegidos para ser desarrollados en el Sprint actual. Generado el Sprint Backlog, comienza el Sprint y el Equipo de Desarrollo implementa el nuevo Incremento de Producto definido por el Sprint Backlog.

Este se ve representado por medio de las tableros de Scrum.

**Mejoramiento Continuo.** Para asegurar el mejoramiento continuo, la Lista de Pendientes del Sprint incluye al menos una mejora de procesos de alta prioridad identificada en la Retrospectiva inmediatamente anterior.

# Priorización Basada en el Valor

El marco de Scrum es impulsado por el objetivo de ofrecer el máximo valor empresarial en un periodo de tiempo mínimo.



## Factores de la Priorización

El Product Owner (PO) debe de traducir las entradas y las necesidades de los proyectos de los Stakeholders para crear el Prioritized Product Backlog. Por lo tanto, se prioriza basado en la creación de valor, y se hace teniendo en cuenta que:

- Se Liberen primero los elementos de mayor valor.
- Se Evalúen si el elemento es realmente requerido.
- Se Evalúen alternativas con menor tiempo/costo.

## Burn-Down Chart (Product, Sprint)

Un diagrama Burn-Down o diagrama de quemados, es una representación gráfica del trabajo por hacer en un proyecto o muestra el esfuerzo restante durante un periodo determinado de tiempo.

A este radiador de información se le puede dar dos usos:

**Product Burn-Down:** visión global del proyecto, se realiza a partir del Product Backlog.

**Sprint Burn-Down:** visión concreta para cada Sprint, se realiza a partir del Sprint Backlog.

## Incremento del producto

Al final de cada Sprint se produce un Incremento de Producto utilizable.

Un incremento es un cuerpo de trabajo inspeccionable y terminado que respalda el empinamiento al final del Sprint. El incremento es un paso hacia una visión o meta.

Éste debe contar con una calidad lo suficientemente alta como para ser entregado a los usuarios finales

El Incremento de Producto debe cumplir con la Definición de hecho (DONE) actual del Equipo Scrum y cada parte del mismo debe ser aceptable para el Product Owner (PO).



VERSIÓN 11-2017

# TEORÍA DE SCRUM

**CertiProf**  
Professional Knowledge

[www.certiprof.org](http://www.certiprof.org)

SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC)

## Desarrollo iterativo

Scrum es impulsado por el objetivo de ofrecer el máximo valor empresarial en un periodo de tiempo mínimo. Para lograr esto de forma práctica Scrum cree en entregas de desarrollo iterativas

En el desarrollo interactivo de un proyecto, se planifica en diversos “bloques temporales” llamado “iteraciones”.

## Tres pilares de Scrum

- ❖ Transparencia
- ❖ Inspección
- ❖ Adaptación



## Transparencia

La Transparencia permite que todas las facetas de cualquier proceso de Scrum sean observadas por cualquier persona.

Esto promueve un flujo fácil y transparente de información en toda la organización y crea una cultura de trabajo abierta.



# Inspección

La inspección es “revisar” el avance del proyecto y el producto.

La inspección no debe ser tan frecuente como para que lleve mucho tiempo, pero debe ser lo suficientemente efectiva como para que en cada nueva iteración (o Sprint) se detecten variaciones indeseadas.



# Adaptación

Sucede cuando uno o más aspectos de un proceso se desvían de límites aceptables y que el producto resultante será inaceptable, el proceso o el material que está siendo procesado deben ajustarse.



## Eventos formales

Scrum prescribe cuatro eventos formales, contenidos dentro del Sprint, para la inspección y adaptación:

- ❖ Planificación del Sprint (Sprint Planning)
- ❖ Scrum Diario (Daily Scrum)
- ❖ Revisión del Sprint (Sprint Review)
- ❖ Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

## Los Valores de Scrum

- ❖ Compromiso
- ❖ Coraje
- ❖ Foco
- ❖ Apertura
- ❖ Respeto

Los miembros del Equipo Scrum aprenden y exploran estos valores a medida que trabajan en los eventos, roles y artefactos de Scrum.





# CertiProf

Professional Knowledge



## SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC)

VERSIÓN 11-2017



[www.certiprof.org](http://www.certiprof.org)