

17-09

SCRUM

Las prácticas que propone Scrum tienen que estar **ALINEADAS** con los valores ágiles y los principios ágiles.

SCRUM 2020

→ Hubo una actualización pq antes era solo para software y ahora se usa en otras áreas.

Es un marco de trabajo liviano que ayuda a equipos, personas y organizaciones a generar valor a través de soluciones **adaptativas** para problemas complejos.

El producto puede ir cambiando y SCRUM abraza los cambios.

TIMEBOX

→ Todos los **eventos** dentro de un Sprint de duración fija y no se negocia.

DAILY

→ Máximo 15 min
Comunicarse,
sincronizar,
pedir ayuda.
Parados frente
al tablero del

Sprint Backlog

PLANNING

→ Configurar el
Sprint Backlog
Para eso, se setea:
1. El tiempo del Sprint
2. La capacidad del equipo
3. Definición de done
solo se le pueden
agregar cosas, no
quitarle.

RETO

→ Máximo 3h
Se prepara de
antemano. Se
genera un espacio
de reflexión.
Cualitativo.

REVIEW

→ Presentamos
el **incremento
del producto** a
los interesados.
Se presenta
únicamente
lo que cumple
con el
criterio de Done.

Debe estar alineado con el objetivo del producto

El refinamiento del Product Backlog es algo continuo,
en cualquier momento puede cambiar.

Recomendado: reservar el 10% del tiempo del Sprint
para el refinamiento del PB.

Inicialmente, puede ser que el equipo no participe en
el refinamiento del PB.

Si una US cumple con el definition of Ready
entonces se puede sacar la US del PB y
agregarla al Sprint Backlog.

En la Planning definimos qué US se van a hacer,
y se descomponen en tareas.

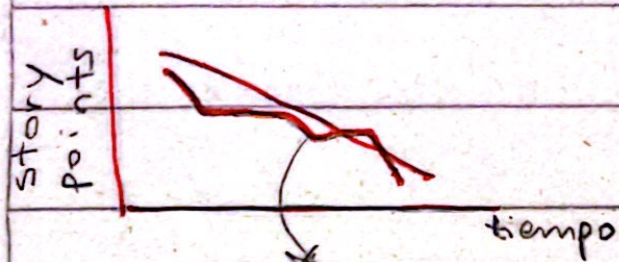
Cuando el equipo es multifuncional calcular la capacidad
es más sencillo. Si el equipo está dividido, cuesta
más estimar el tiempo que una US va a requerir.

Como en SCRUM las cosas están hechas o no, lo
mejor es trabajar con granularidad fina, muchas
tareas pequeñas.

FECHA

HOJA Nº

Sprint Burndown Chart } → Gráfico que representa el compromiso del equipo en un Sprint. Se mide en puntos de US.



Si esto sube es porque se re-estimo los story points de una US.

Este gráfico se borra después de un Sprint.

Release Burndown Chart } → El objetivo es visualizar el compromiso del equipo. Idealmente, se busca un desarrollo estable

