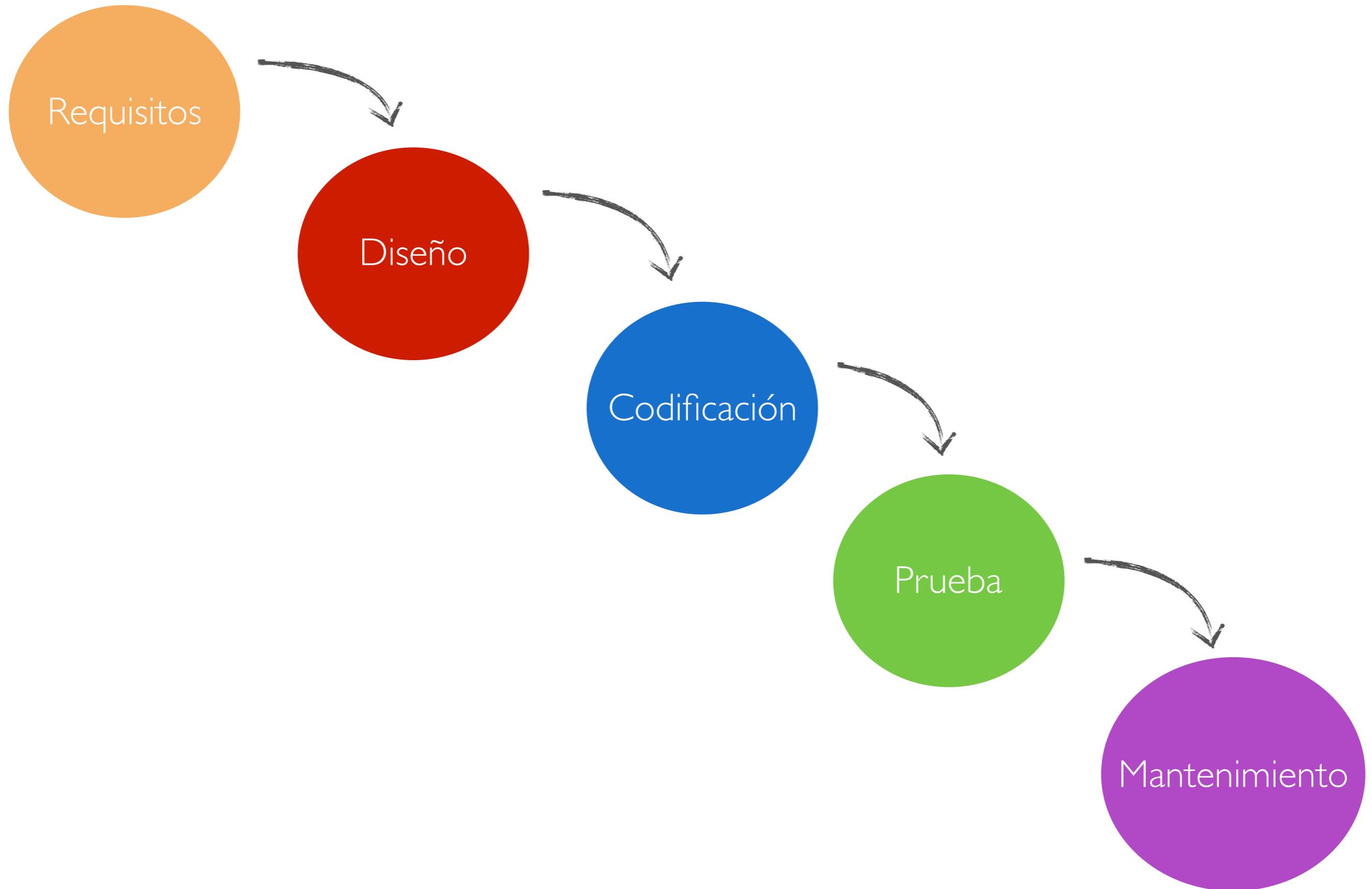


# SCRUM

¿QUÉ ES SCRUM?

# MODELO EN CASCADA



# METODOLOGÍAS ÁGILES

# SCRUM

# SCRUM

**SCRUM** es un enfoque **iterativo** e **incremental** de desarrollo de software cuyo objetivo es elevar al máximo la **productividad** de un **equipo**.

Produce **resultados** en períodos muy breves de tiempo



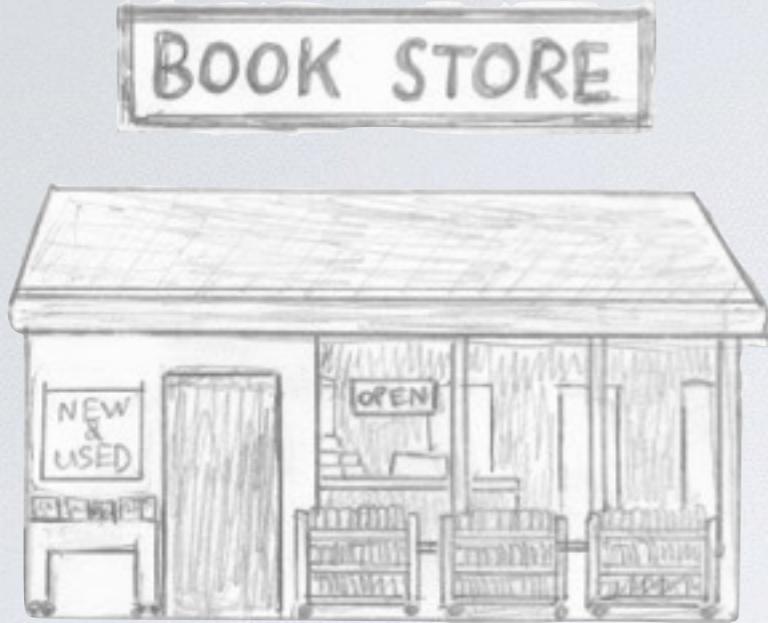
Carlitos



**SCRUM**



Sitio online



## REQUERIMIENTOS DE:

- Carlitos
- Empleados
- Clientes
- Otros

En SCRUM los requerimientos son escritos desde la perspectiva del usuario final:

Como <ROL> quiero <FUNCIONALIDAD> (para poder <BENEFICIO>)

## **HISTORIA DE USUARIO**

Como usuario registrado quiero dar de alta un producto para que esté disponible en el catálogo

# HISTORIA DE USUARIO

Como usuario registrado quiero dar de alta un producto para que esté disponible en el catálogo

Como usuario registrado quiero comprar un producto

Como usuario amónimo quiero iniciar sesión para poder utilizar la aplicación

# HISTORIA DE USUARIO

Como usuario registrado quiero dar de alta un producto para que esté disponible en el catálogo

## CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

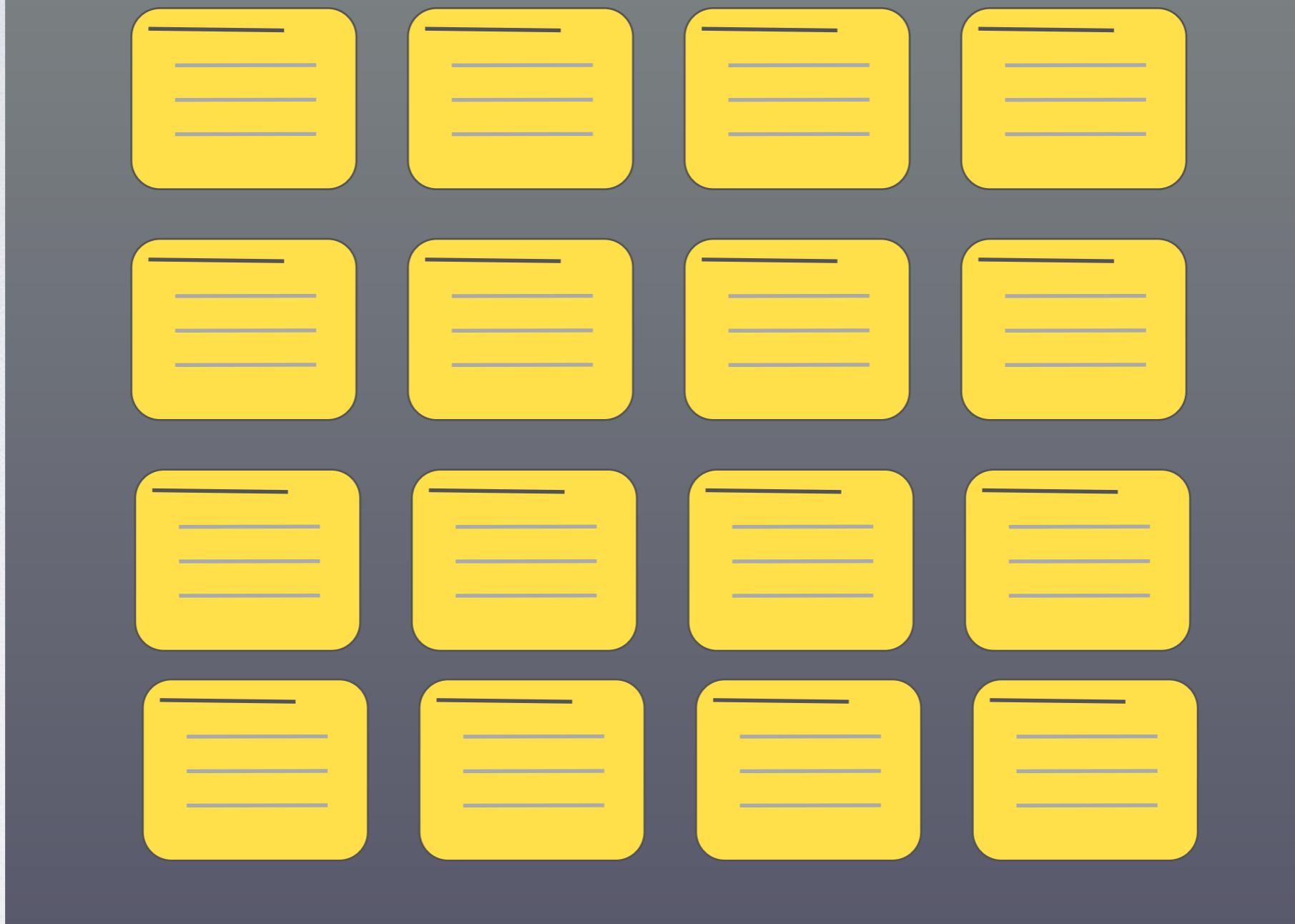
Dado que soy un usuario registrado cuando intente dar de alta un producto sin título debe mostrar un error

Dado que soy un usuario registrado cuando intente dar de alta un producto con título repetido debe mostrar un error

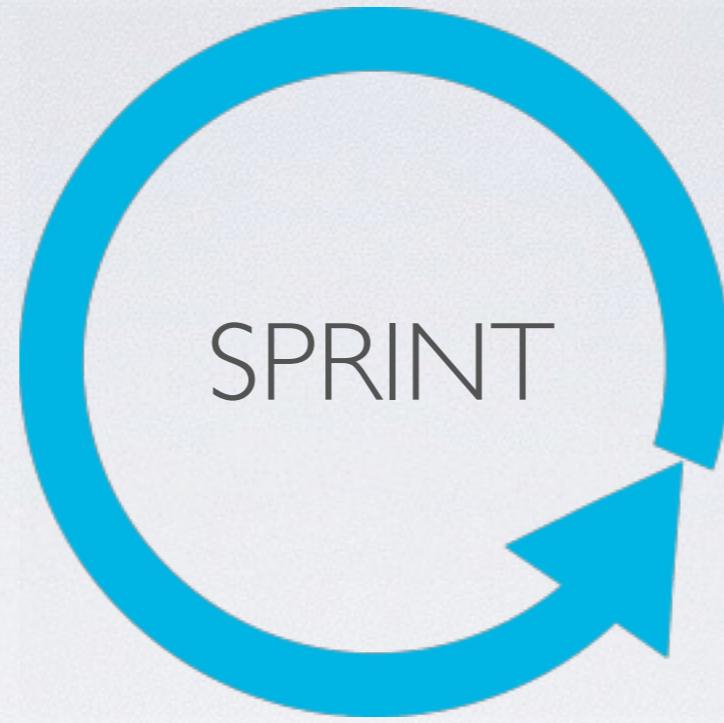
Dado que soy un usuario registrado cuando intente dar de alta con todos los datos correctos debe añadir el producto al catálogo

...

# PRODUCT BACKLOG



La colección de todas las historias de usuarios es conocida como el **Product Backlog** o **Pila de Producto**



2 a 3 semanas

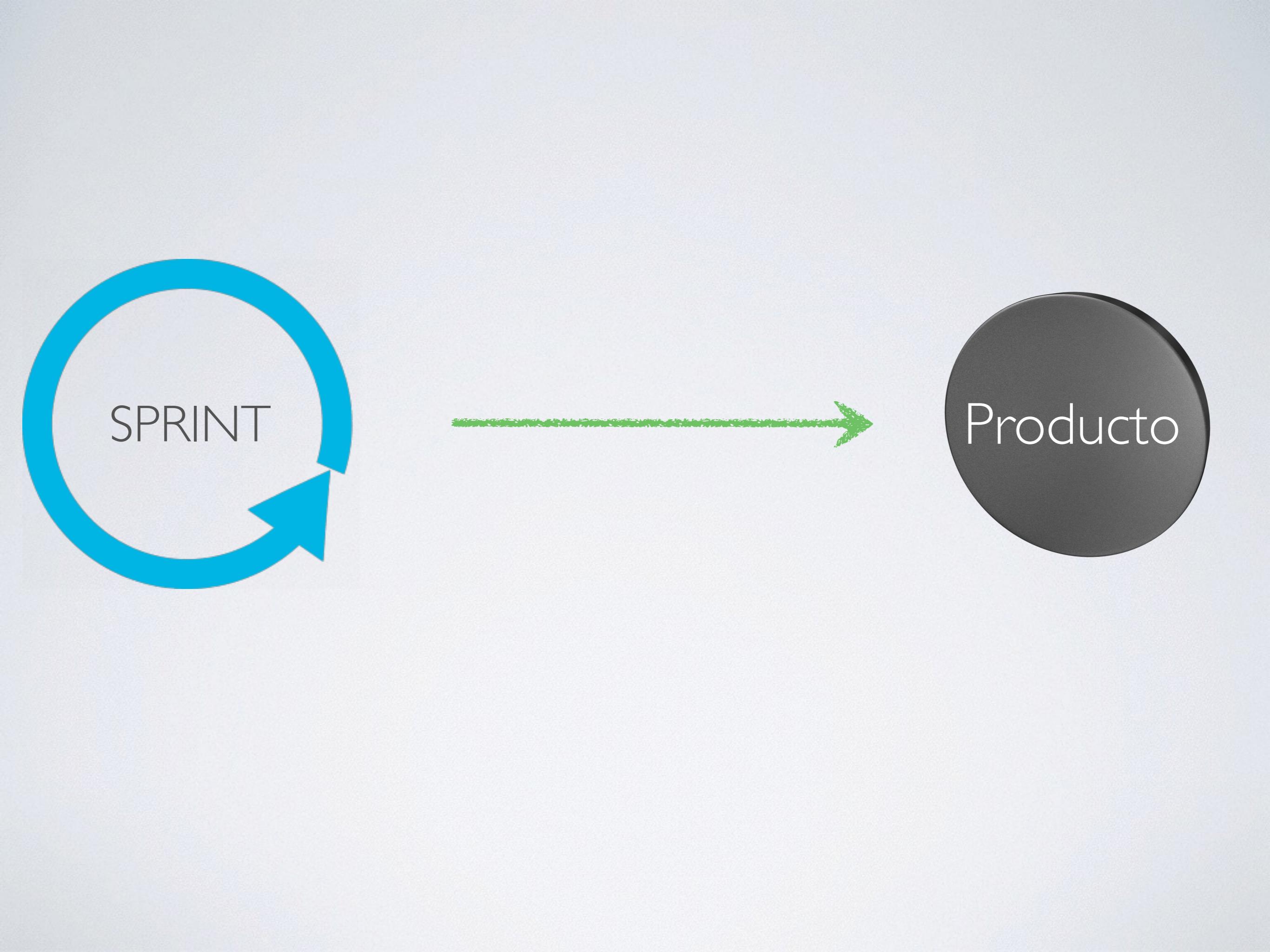
ITERACIONES



SPRINT

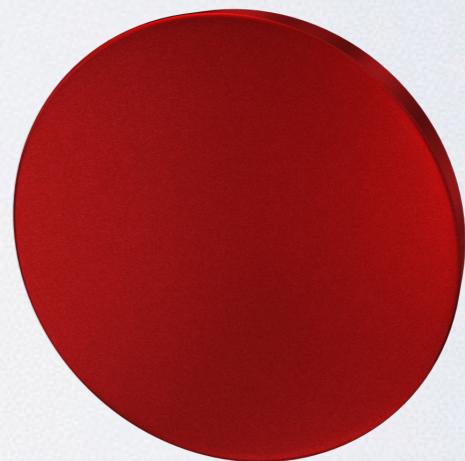
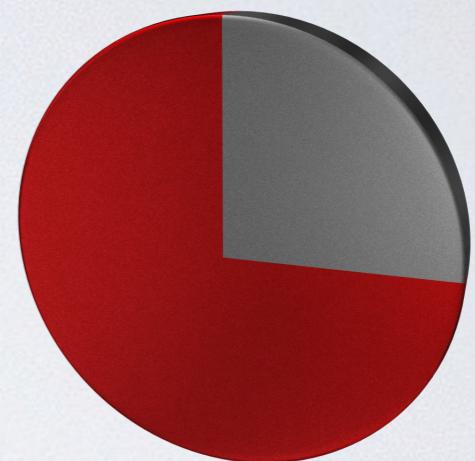
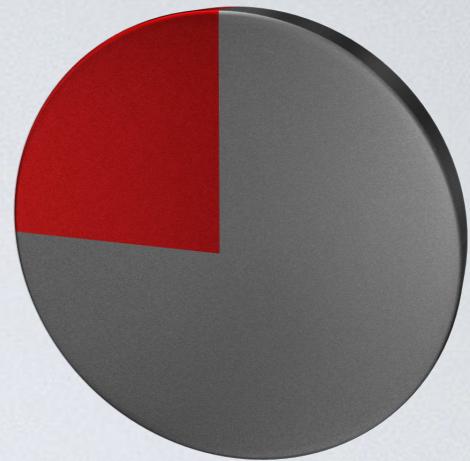
## Cada iteración incluye:

- Definición de requerimientos
- Diseño
- Codificación
- Prueba



SPRINT

Producto



# ROLES



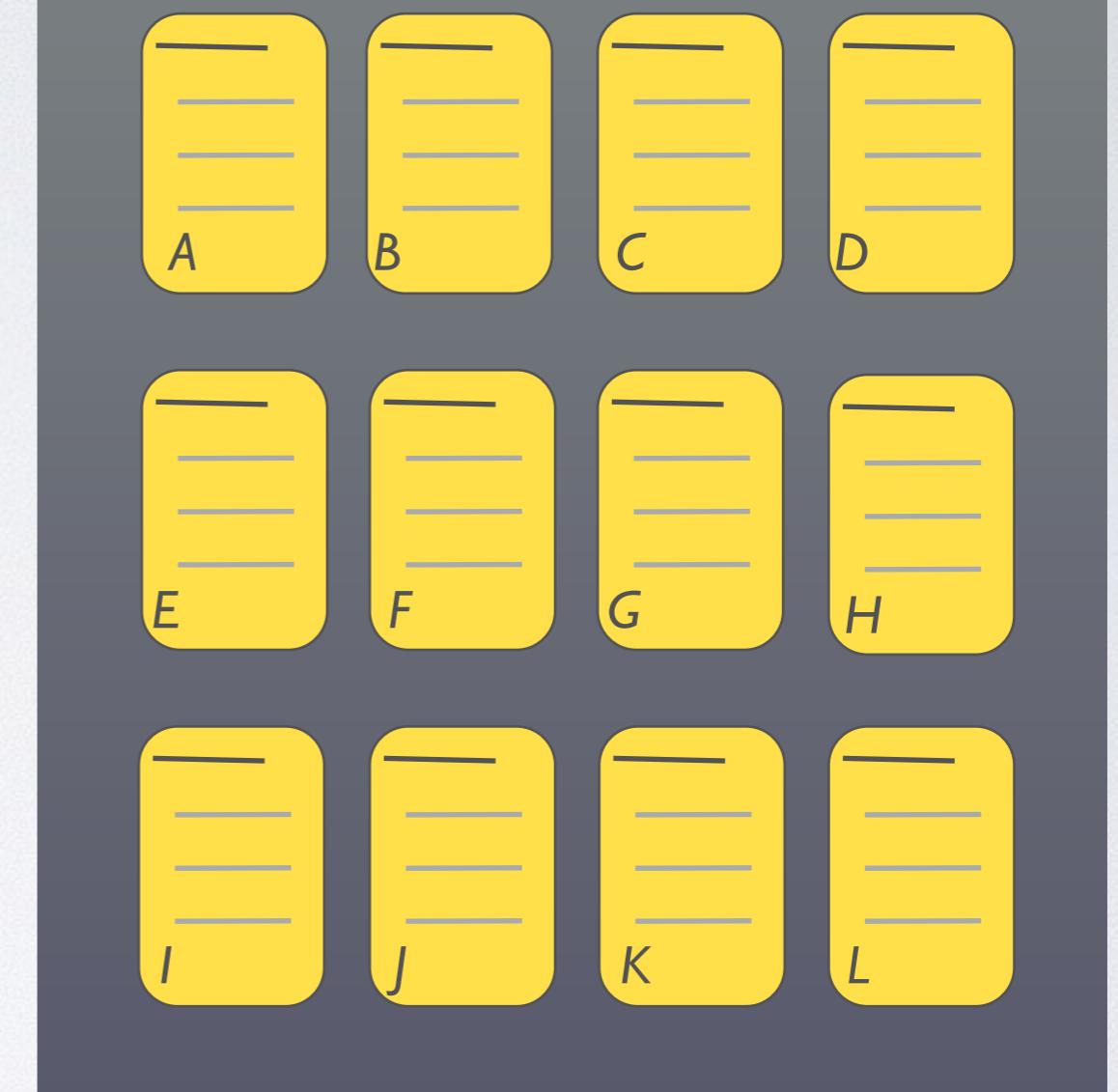
Carlitos

**Dueño de Producto**

# Dueño de producto



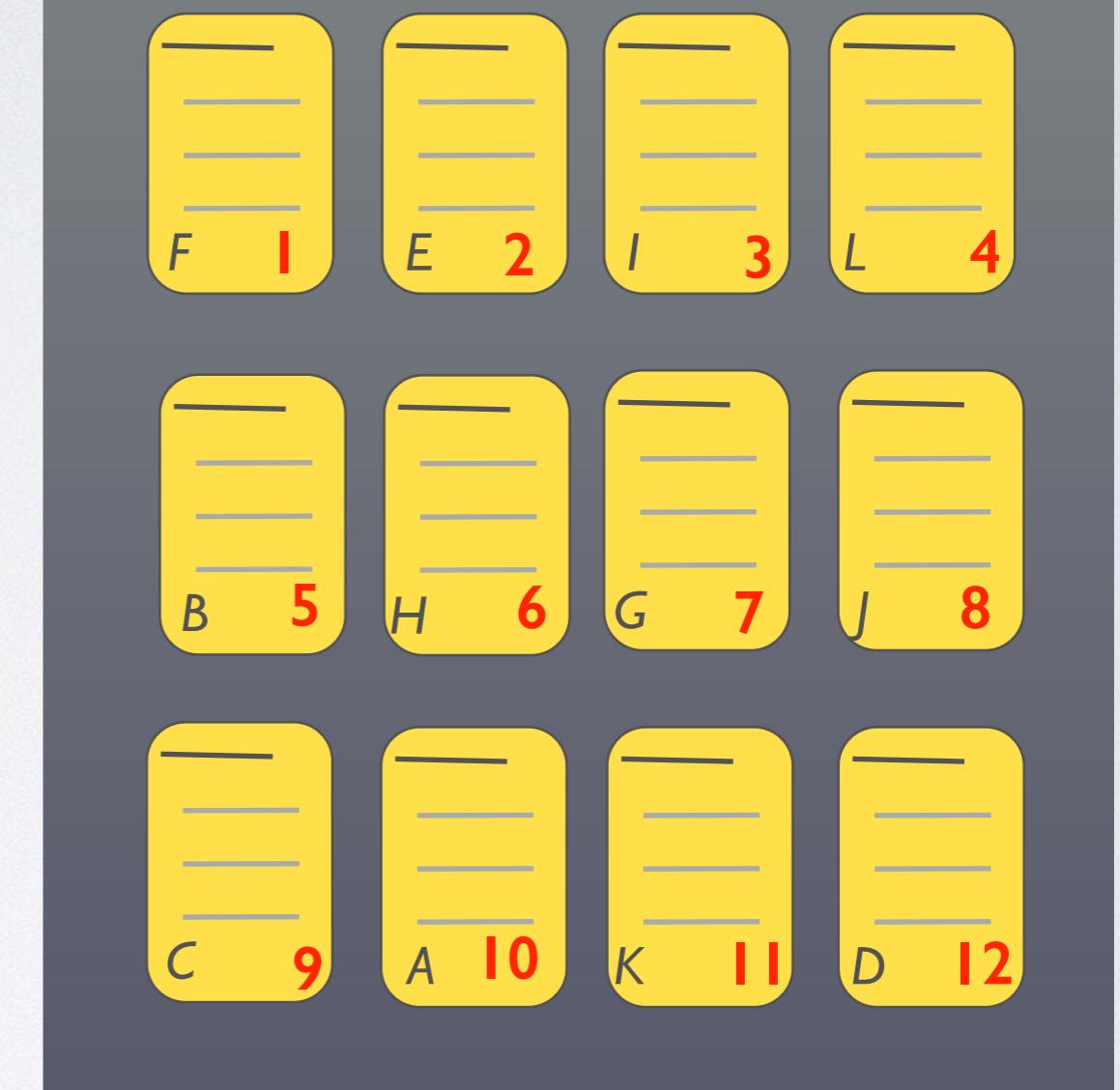
## PRODUCT BACKLOG



# Dueño de producto



## PRODUCT BACKLOG



# Establecer prioridades

Dueño de producto



Establece la dirección del  
producto

# ROLES



Marito

**Scrum Master**



Marito

## Scrum Master

Su trabajo consiste en lograr que el proyecto progrese. Asegura que el proyecto se lleve a cabo de acuerdo con las prácticas, valores y reglas de Scrum

# ROLES



Equipo



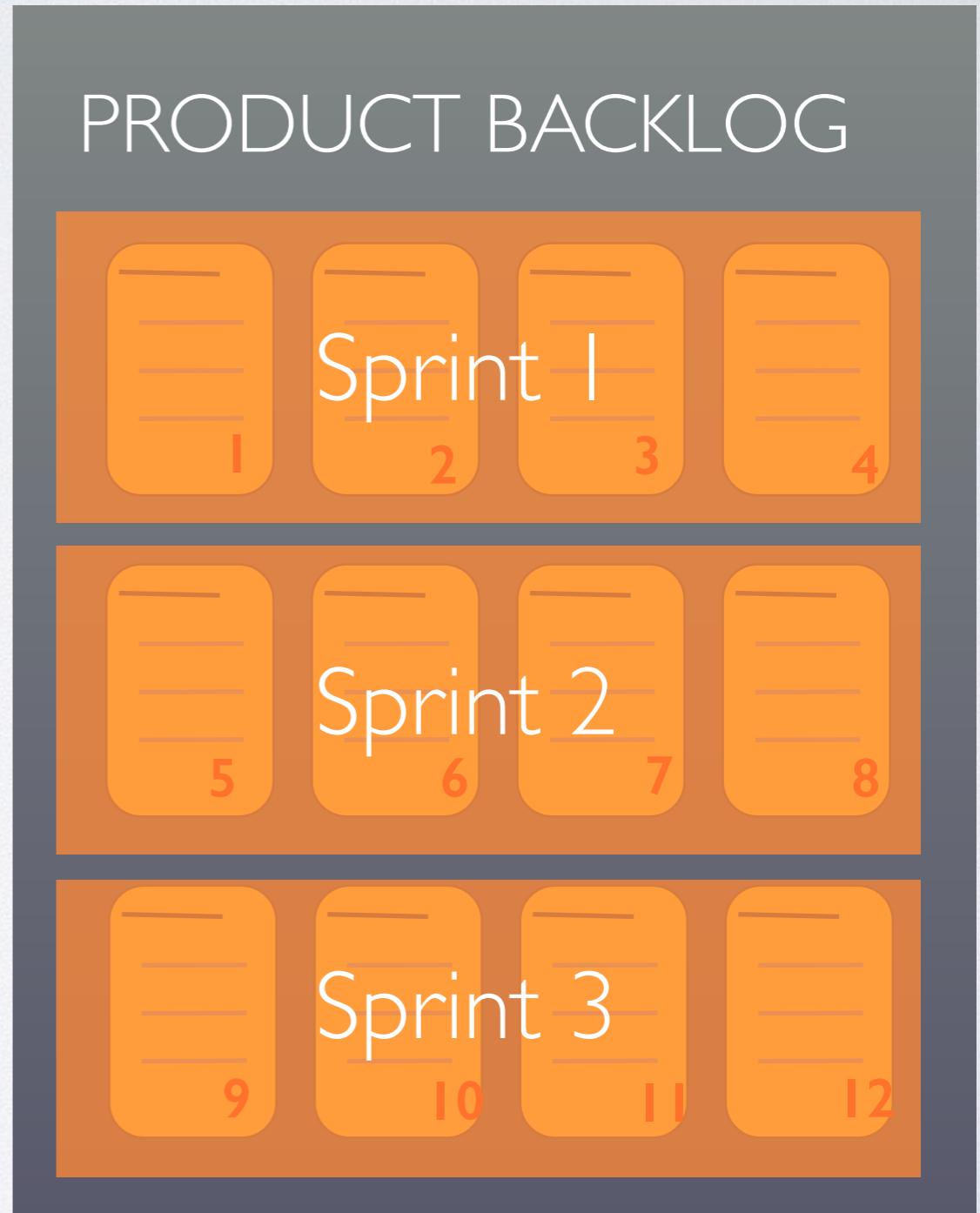
## Equipo

Responsable de transformar la Pila de Producto de la iteración en un incremento de la funcionalidad del software

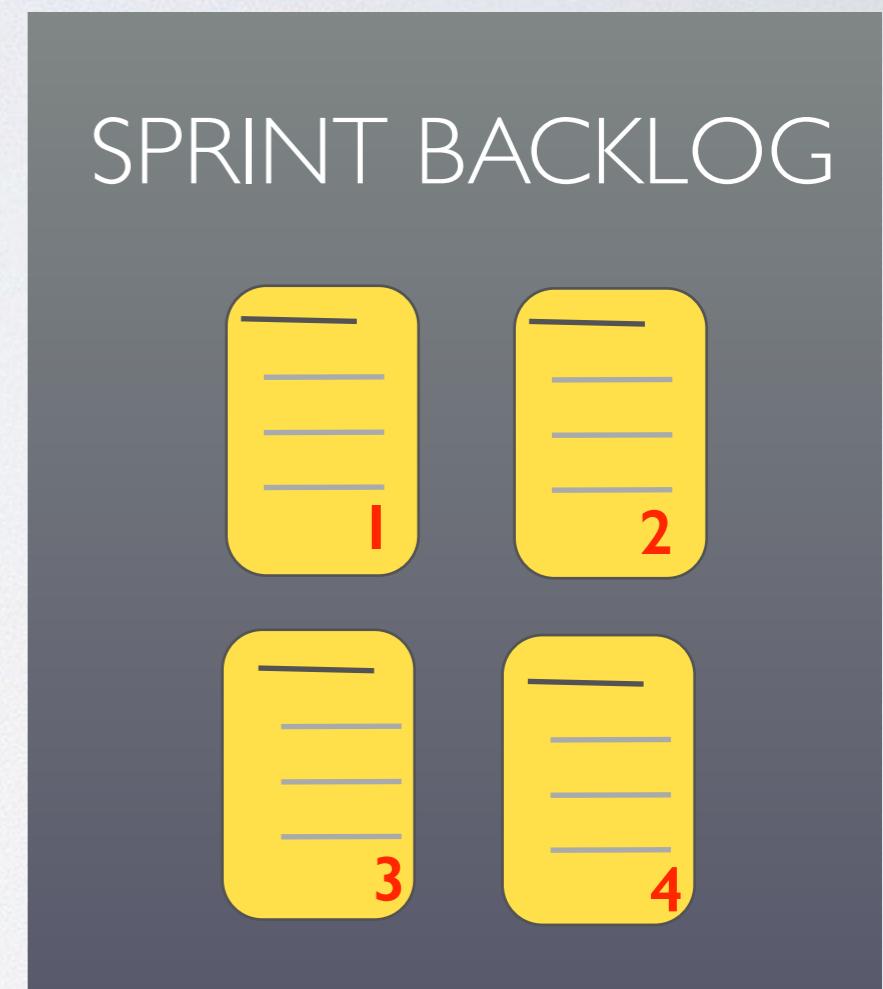
# PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

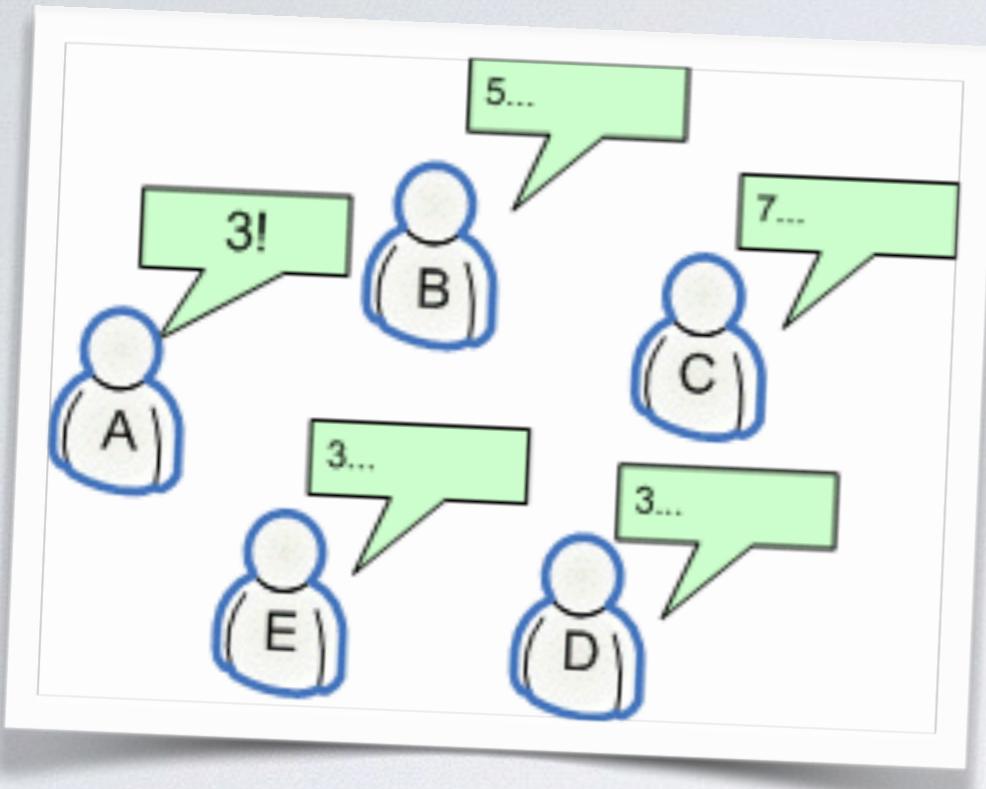


- Se discuten en detalle las historias
- Se asigna un peso a cada historia



# PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

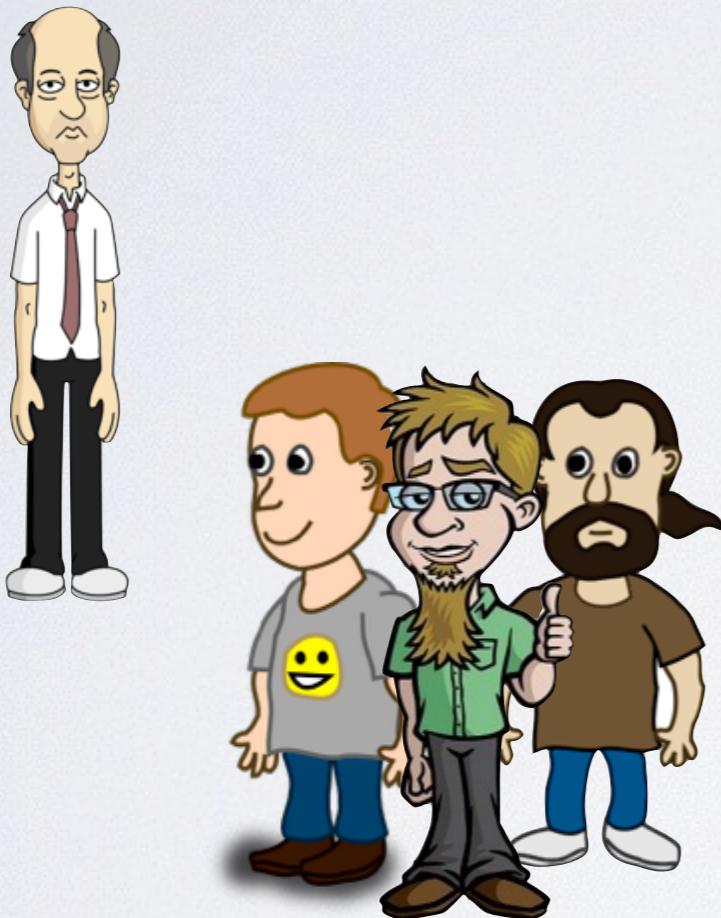




# ESTIMACIÓN DE LAS HISTORIAS

Se utilizará la técnica de Planning Poker

# SCRUM DIARIO



El foco de la reunión es determinar el avance en las tareas y detectar problemas o “bloqueos”.

## 3 preguntas

- ¿En que trabajé ayer?
- ¿En que voy a trabajar hoy?
- ¿Que problemas impiden mi progreso?

# DEMO



Revisar el trabajo que fue  
completado y no  
completado

Sin diapositivas



Participa todo el equipo

# REUNIÓN RETROSPECTIVA

Se busca detectar los puntos positivos y negativos del Sprint para generar propuestas de mejora para futuros Sprints.

**¿Qué cosas se  
hicieron bien?**

**¿Qué cosas se  
podrían mejorar?**

# SCRUM EN INGENIERÍA DE SOFTWARE

# SPRINTS

Los Sprints serán de 2 semanas

Cada grupo tendrá un tiempo asignado

Se utilizará Pivotal Tracker para las historias de usuario

Habrá sólo un scrum “diario” en la mitad del sprint

Roles

Uno de los integrantes del grupo cumplirá el rol de scrum master