

fundación **esplai**
ciudadanía comprometida

enf</>caT



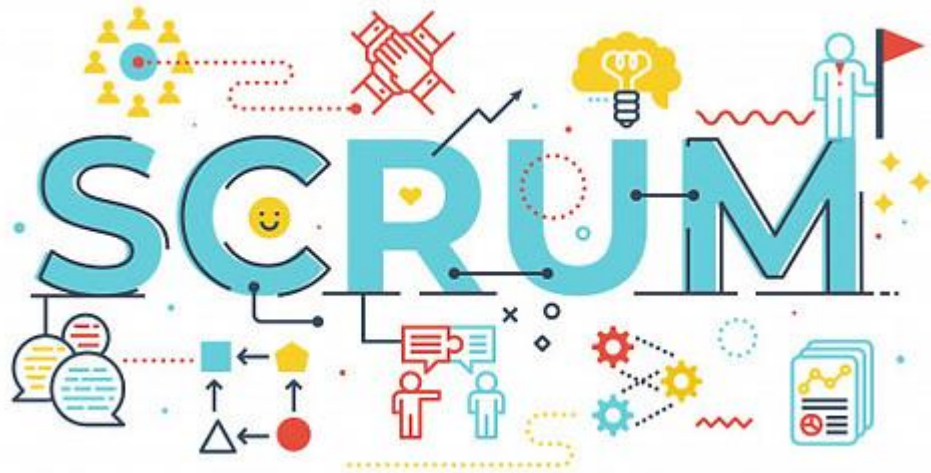
fundación esplai



@mihifidem

creativity is **intelligence** having **fun**

Metodogías ágiles

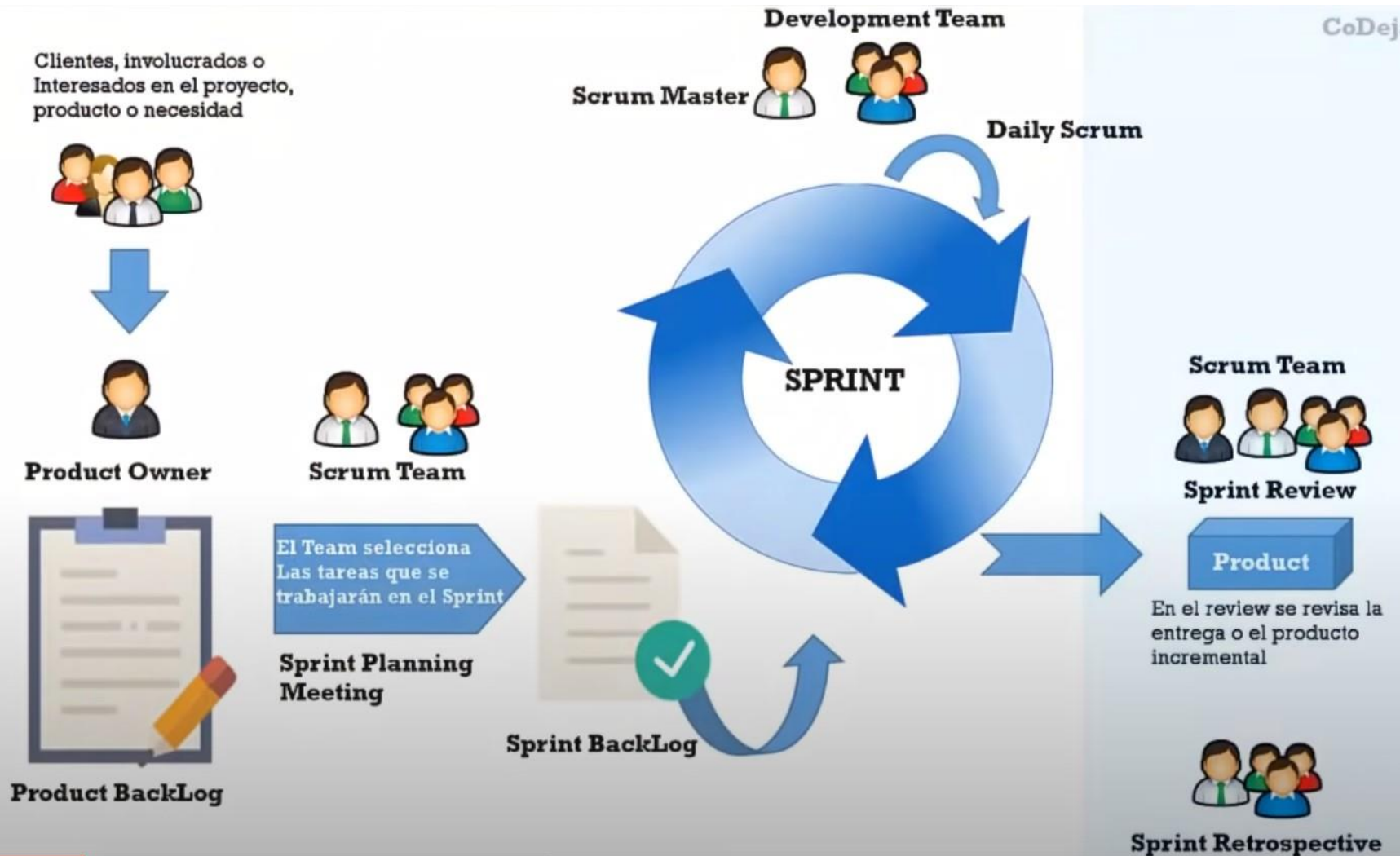


¿Qué es SCRUM?

Scrum es un marco de trabajo para el desarrollo y mantenimiento de productos complejos o sencillos.

¿Qué es SCRUM?

Es una de las metodologías ágiles más populares y usadas en proyectos de software, aunque una de sus ventajas es la adaptabilidad lo que la hace ideal para trabajar en diferentes contextos



Visión general de Scrum

Scrum (n): Un **marco de trabajo** por el cual las personas pueden acometer **problemas complejos** adaptativos, a la vez que entregar productos del máximo valor posible productiva y creativamente.

Scrum es:

- Ligero
- Fácil de entender
- Extremadamente difícil de llegar a dominar

El marco de trabajo Scrum consiste en los **Equipos Scrum, roles, eventos, artefactos y reglas asociadas.**

Teoría de Scrum

Tres pilares soportan toda la implementación del control de procesos empírico: **transparencia, inspección y adaptación**

Transparencia

aspectos significativos visibles para responsables.
aspectos definidos por estándar común.

Por ejemplo:

- todos los participantes deben compartir un lenguaje común
- compartir una definición común de “Terminado1”.

Inspección

- inspeccionar frecuentemente los artefactos de Scrum y el progreso objetivo.
- inspección no debe ser tan frecuente para no interferir.
- inspecciones son más beneficiosas cuando se realizan de forma diligente.

Adaptación

Si un inspector determina que se desvían de límites aceptables, el proceso/s deben ser ajustados.

ajuste debe realizarse cuanto antes

Scrum prescribe cuatro eventos formales

- Reunión de Planificación del Sprint (Sprint Planning Meeting)
- Scrum Diario (Daily Scrum)
- Revisión del Sprint (Sprint Review)
- Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

SCRUM TEAM

Product Owner (Dueño del Producto)

SCRUM Master

Development Team (Equipo de Desarrollo)

Product Owner

(Dueño del Producto)



Es la representación del cliente dentro del equipo de trabajo, su principal responsabilidad es expresar claramente la necesidad del cliente dentro del Product Backlog

SCRUM Master



El Scrum Master es el responsable de asegurar que el Scrum es entendido y realizado al asegurarse de que el equipo trabaja ajustándose a la teoría, prácticas y reglas de Scrum.

Development Team



El Equipo de desarrollo se compone de las personas responsables de dar cumplimiento a los SPRINT, son un equipo autogestionado y organizado.

El Equipo Scrum (Scrum Team)

El Equipo Scrum consiste en un Dueño de Producto (Product Owner), el Equipo de Desarrollo (Development Team) y un Scrum Master. Los Equipos Scrum son autoorganizados y multifuncionales

El Equipo Scrum (Scrum Team)

El Dueño de Producto (Product Owner)

el responsable de maximizar el valor del producto y del trabajo del Equipo de Desarrollo.

es la única persona responsable de gestionar la Lista del Producto (Product Backlog).

La gestión de la Lista del Producto incluye:

- Expresar claramente los elementos de la Lista del Producto;
- Ordenar los elementos en la Lista del Producto para alcanzar los objetivos
- Optimizar el valor del trabajo desempeñado por el Equipo de Desarrollo;
- Asegurar que la Lista del Producto es visible, transparente y clara para todos
- Asegurar que el Equipo de Desarrollo entiende los elementos de la Lista del Producto al nivel necesario.

El Equipo Scrum (Scrum Team)

El Dueño de Producto (Product Owner)

es una única persona, no un comité.

cambiar la prioridad de un elemento de la Lista deben hacerlo a través de él
toda la organización debe respetar sus decisiones.

No está permitido que nadie pida al Equipo de Desarrollo que trabaje con
base en un conjunto diferente de requerimientos

Equipo de Desarrollo no debe actuar con base en lo que diga cualquier otra
persona.

El Equipo Scrum (Scrum Team)

El Equipo de Desarrollo (Development Team)

profesionales que desempeñan el trabajo de entregar un Incremento de producto “Terminado”

participan en la creación del Incremento.

son estructurados y empoderados por la organización

La sinergia resultante optimiza la eficiencia y efectividad

El Equipo Scrum (Scrum Team)

El Equipo de Desarrollo (Development Team)

- Son autoorganizados.
- son multifuncionales
- no reconoce títulos, todos son Desarrolladores
- no reconoce sub-equipos en los equipos de desarrollo
- Miembros individuales pueden tener habilidades especializadas y áreas en las que estén más enfocados, pero la responsabilidad recae en el Equipo de Desarrollo como un todo.

El Equipo Scrum (Scrum Team)

El Scrum Master

es el responsable de asegurar que Scrum es entendido y adoptado.
aseguran de que el Equipo trabaja ajustándose a la teoría, prácticas y reglas de Scrum.

es un líder que está al servicio del Equipo Scrum.

ayuda a las personas externas al Equipo Scrum

ayuda a todos a modificar estas interacciones para maximizar el valor creado

El Equipo Scrum (Scrum Team)

El Servicio del Scrum Master al Dueño de Producto

- Encontrar técnicas para gestionar la Lista de Producto de manera efectiva;
- Ayudar al Equipo Scrum a entender la necesidad de contar con elementos de Lista de Producto claros y concisos
- Entender la planificación del producto en un entorno empírico;
- Asegurar que el Dueño de Producto conozca cómo ordenar la Lista de Producto para maximizar el valor;
- Entender y practicar la agilidad;
- Facilitar los eventos de Scrum según se requiera o necesite.

El Equipo Scrum (Scrum Team)

El Servicio del Scrum Master al Equipo de Desarrollo

- Guiar al Equipo de Desarrollo en ser autoorganizado y multifuncional;
- Ayudar al Equipo de Desarrollo a crear productos de alto valor;
- Eliminar impedimentos para el progreso del Equipo de Desarrollo;
- Facilitar los eventos de Scrum según se requiera o necesite;
- Guiar al Equipo de Desarrollo en el entorno de organizaciones en las que Scrum aún no ha sido adoptado y entendido por completo.

El Equipo Scrum (Scrum Team)

El Servicio del Scrum Master a la Organización

- Liderar y guiar a la organización en la adopción de Scrum;
- Planificar las implementaciones de Scrum en la organización;
- Ayudar a los empleados e interesados a entender y llevar a cabo Scrum y el desarrollo empírico de producto;
- Motivar cambios que incrementen la productividad del Equipo Scrum;
- Trabajar con otros Scrum Masters para incrementar la efectividad de la aplicación de Scrum en la organización.

Eventos de Scrum

El Sprint

- El corazón de Scrum es el Sprint, bloque de tiempo (time-box) producto “Terminado”
- Cada nuevo Sprint comienza inmediatamente después de la finalización del Sprint previo.
 - Reunión de Planificación del Sprint (Sprint Planning Meeting)
 - los Scrums Diarios (Daily Scrums)
 - el trabajo de desarrollo
 - la Revisión del Sprint (Sprint Review),
 - la Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective).

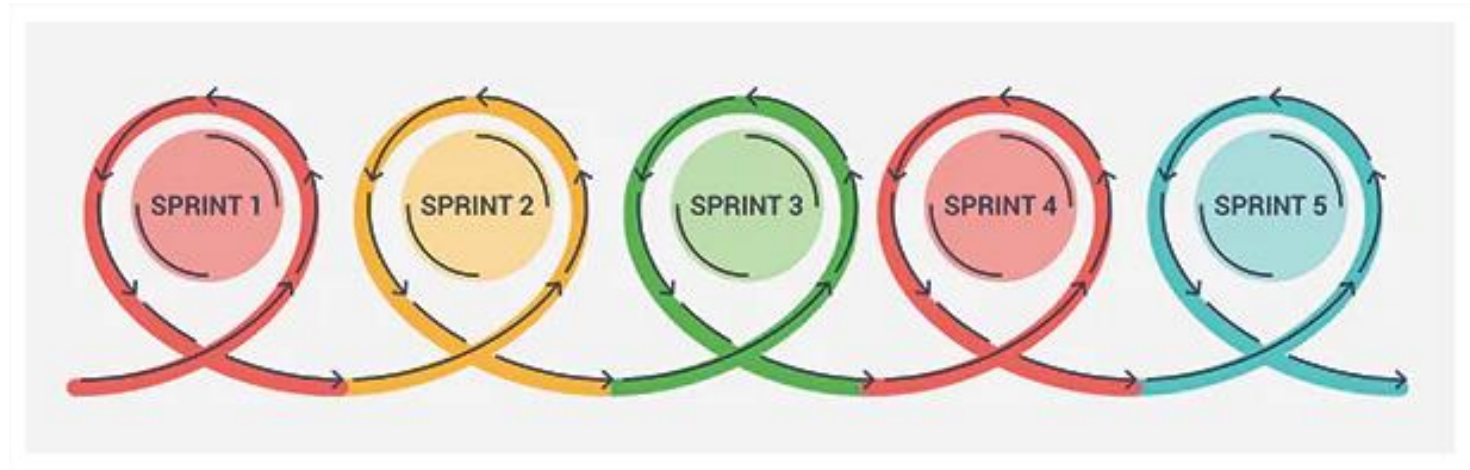
Eventos de Scrum

El Sprint

- No se realizan cambios que puedan afectar al Objetivo del Sprint (Sprint Goal)
- Los objetivos de calidad no disminuyen
- El alcance puede ser clarificado y renegociado entre el Dueño de Producto y el Equipo de Desarrollo a medida que se va aprendiendo más.

Scrum

Eventos de Scrum



Eventos de Scrum

Reunión de Planificación de Sprint (Sprint Planning Meeting)

- El trabajo a realizar durante el Sprint se planifica en la Reunión
- Este plan se crea mediante el trabajo colaborativo del Equipo Scrum completo.
- La Reunión de Planificación de Sprint tiene un máximo de duración de ocho horas para un Sprint de un mes.
- El Scrum Master se asegura de que los asistentes entiendan su propósito.
- La Reunión de Planificación de Sprint responde a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué puede entregarse en el Incremento resultante del Sprint que comienza?
 - ¿Cómo se conseguirá hacer el trabajo necesario para entregar el Incremento?

Objetivo del Sprint (Sprint Goal)

- es una meta establecida para el Sprint que puede ser alcanzada.
- Proporciona una guía al Equipo de Desarrollo acerca de por qué está construyendo el incremento.
- Es creado durante la reunión de Planificación del Sprint.
- El objetivo del Sprint ofrece al equipo de desarrollo cierta flexibilidad con respecto a la funcionalidad implementada en el Sprint.
- Los elementos de la Lista del Producto seleccionados ofrecen una función coherente, que puede ser el objetivo del Sprint.
- El objetivo del Sprint puede representar otro nexo de unión que haga que el Equipo de Desarrollo trabaje en conjunto y no en iniciativas separadas.

¿Qué es el Daily Scrum Meeting?

En Scrum, **durante el desarrollo de un sprint, el equipo mantiene una reunion diaria** llamada el "daily scrum".

Usualmente estas reuniones se realizan en el mismo lugar y a la misma hora, en cada uno de los días.

Idealmente:

El daily scrum meeting se realiza en la mañana, a fin de definir el contexto para el resto del día de trabajo.

Scrum

Eventos de Scrum

¿Qué es el Daily Scrum Meeting?

Estas reuniones son estrictamente desarrolladas con un tiempo límite de 15 minutos. Esto hace que la reunión sea breve y se traten puntos importantes. Esta reunión diaria (daily scrum meeting) no se realiza con el fin de resolver problemas específicos.

De existir problemas específicos, estos son tratados de forma externa al daily scrum meeting, con el subgrupo correspondiente, justo después de esta reunión.

Eventos de Scrum

¿Qué es el Daily Scrum Meeting?

Durante el daily scrum, cada miembro del equipo responde las siguientes 3 preguntas:

- ¿Qué hiciste ayer?
- ¿Que harás hoy?
- ¿Hay impedimentos en tu camino?

Al enfocarse en lo que cada miembro del equipo hizo ayer y hará hoy, el equipo gana una **visión general de lo que se ha realizado y aquello que falta por realizar.**

¿Qué es el Daily Scrum Meeting?

El daily scrum meeting no es una reunión para actualizar estados, en donde el jefe recolecta información acerca de quiénes están atrasados en sus actividades. Más bien, es una reunión donde **cada miembro del equipo se informa y compromete con el resto.**

Si un programador se pone de pie y dice, "Hoy, yo voy a terminar el módulo de data storage", todos saben que en el meeting de mañana el confirmará si ha terminado o no con lo esperado.

¿Qué es el Daily Scrum Meeting?

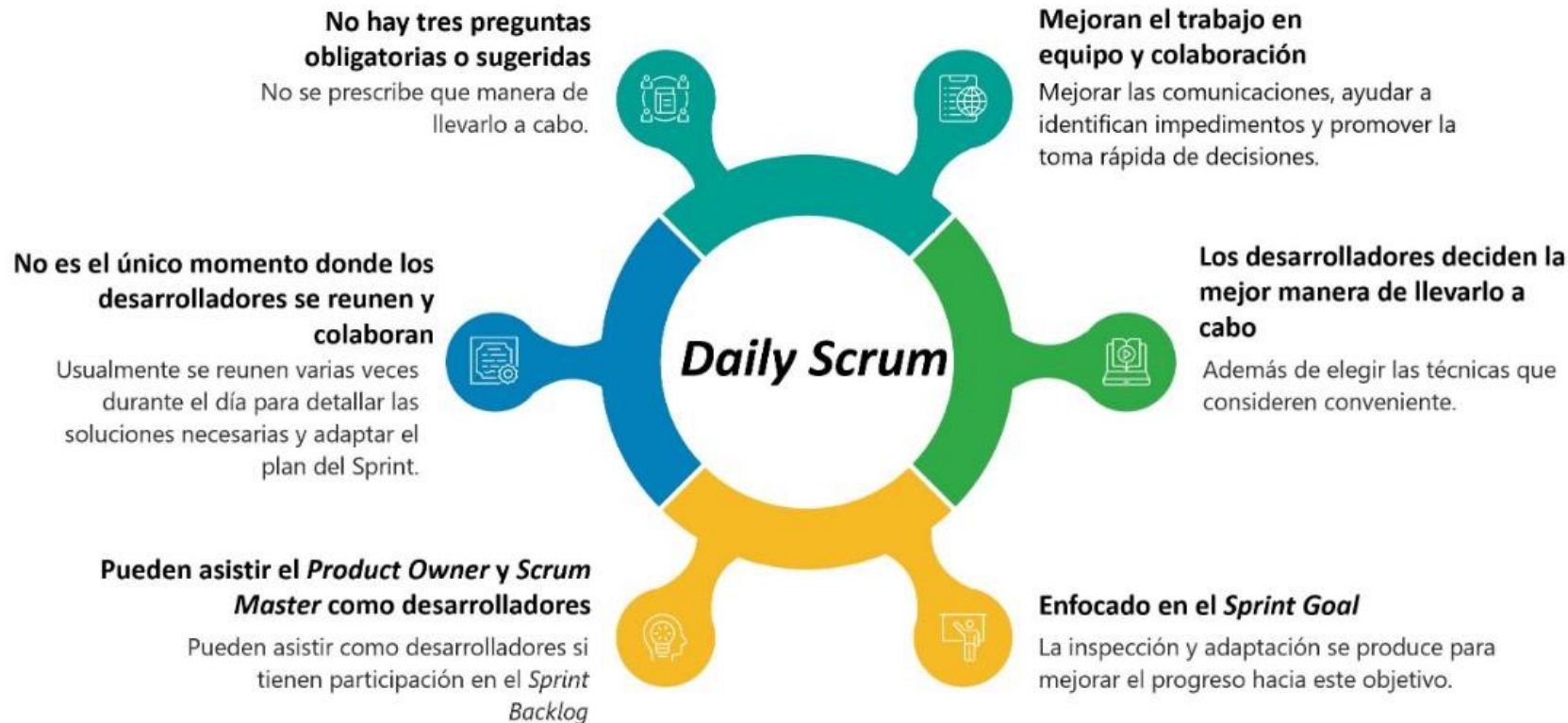
Esto tiene el **efecto maravilloso de ayudar** al equipo, a darse cuenta de la importancia de sus compromisos, y que sus compromisos son para sí mismos, no para un cliente lejano o vendedor.

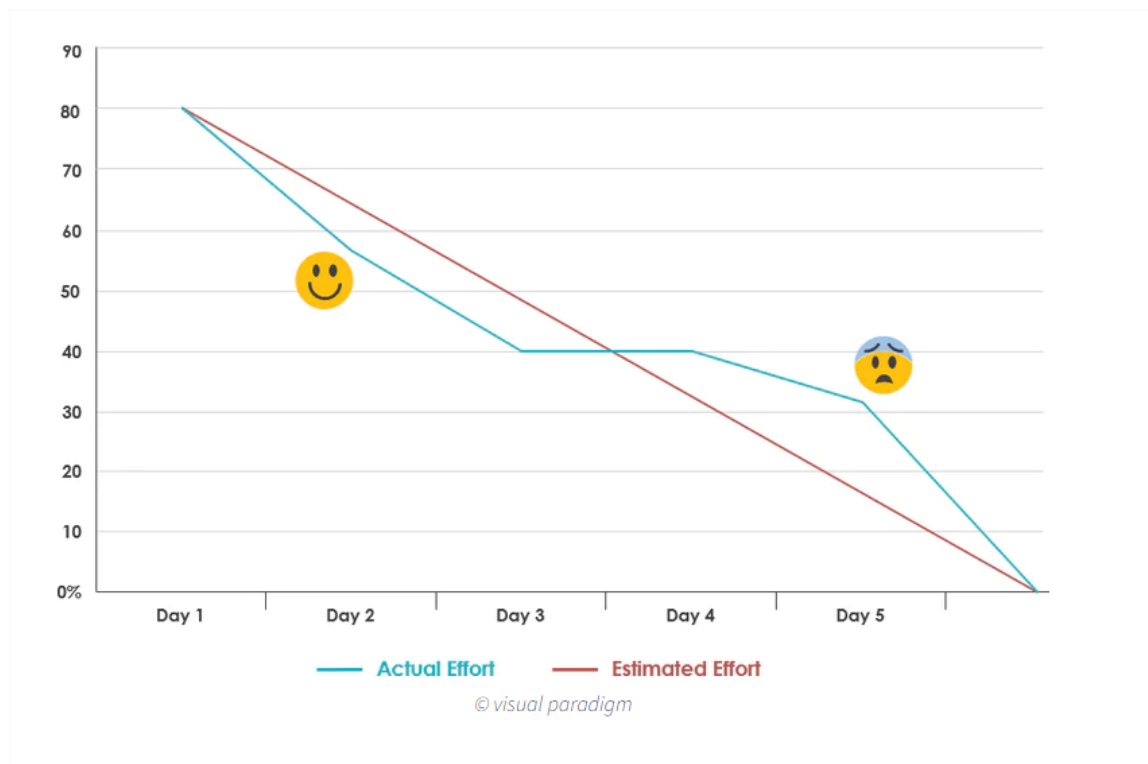
Cualquier impedimento que se planté en esta reunión debe ser resuelto tan pronto como sea posible; y esto es responsabilidad del ScrumMaster.

¿Qué es el Daily Scrum Meeting?

Algunos impedimentos usuales son:

- Mi ____ se rompió y necesito una nueva hoy.
- Todavía no tengo el software que pedí hace un mes.
- Necesito ayuda para depurar un problema con ____.
- Estoy batallando para aprender ____ y me gustaría emparejarme con alguien en ello.
- No consigo comunicarme con el equipo de soporte técnico del grupo de vendedores.
- Nuestro nuevo contratista no puede empezar porque no hay nadie aquí que firme el contrato.
- No consigo que el grupo ____ me dé algo de su tiempo y tengo que consultarles algo.
- El departamento de gerencia me ha pedido que trabaje en algo más por "un día o dos".





Eventos de Scrum

Revisión de Sprint (Sprint Review)

- Al final del Sprint se lleva a cabo una Revisión de Sprint para inspeccionar el Incremento y adaptar la Lista de Producto si fuese necesario.
- Equipo Scrum y los interesados colaboran acerca de lo que se hizo en el Sprint.
- cualquier cambio a la Lista de Producto durante el Sprint
- reunión informal, no una reunión de seguimiento,
- la presentación del Incremento tiene como objetivo facilitar la retroalimentación de información y fomentar la colaboración.

Eventos de Scrum

Revisión de Sprint (Sprint Review)

- Los asistentes son el Equipo Scrum y los interesados clave invitados por el Dueño de Producto
- El Dueño de Producto explica qué elementos de la Lista de Producto se han “Terminado” y cuales no se han “Terminado”
- El Equipo de Desarrollo habla acerca de qué fue bien durante el Sprint, qué problemas aparecieron y cómo fueron resueltos esos problemas
- El Equipo de Desarrollo demuestra el trabajo que ha “Terminado” y responde preguntas acerca del Incremento;

Eventos de Scrum

Revisión de Sprint (Sprint Review)

- El Dueño de Producto habla acerca de la Lista de Producto en el estado actual. Proyecta fechas de finalización probables en el tiempo basándose en el progreso obtenido hasta la fecha (si es necesario);
- El grupo completo colabora acerca de qué hacer a continuación, de modo que la Revisión del Sprint proporcione información de entrada valiosa para Reuniones de Planificación de Sprints subsiguientes.
- Revisión de cómo el mercado o el uso potencial del producto podría haber cambiado lo que es de más valor para hacer a continuación; y,
- Revisión de la línea de tiempo, presupuesto, capacidades potenciales y mercado para la próxima entrega prevista del producto.

Eventos de Scrum

Retrospectiva de Sprint (Sprint Retrospective)

La Retrospectiva de Sprint es una oportunidad para el Equipo Scrum de inspeccionarse a sí mismo y crear un plan de mejoras que sean abordadas durante el siguiente Sprint.

La Retrospectiva de Sprint tiene lugar después de la Revisión de Sprint y antes de la siguiente Reunión de Planificación de Sprint.

El Scrum Master se asegura de que el evento se lleve a cabo y que los asistentes entiendan su propósito.

Eventos de Scrum

Retrospectiva de Sprint (Sprint Retrospective)

El Scrum Master enseña a todos a mantener el evento dentro del bloque de tiempo fijado.

El Scrum Master participa en la reunión como un miembro del equipo ya que la responsabilidad del proceso Scrum recae sobre él.

- Inspeccionar cómo fue el último Sprint en cuanto a personas, relaciones, procesos y herramientas
- Identificar y ordenar los elementos más importantes que salieron bien y las posibles mejoras
- Crear un plan para implementar las mejoras a la forma en la que el Equipo Scrum desempeña su trabajo.

Artefactos de Scrum

Los artefactos de Scrum representan trabajo o valor en diversas formas que son útiles para proporcionar transparencia y oportunidades para la inspección y adaptación.

Los artefactos definidos por Scrum están diseñados específicamente para maximizar la transparencia de la información clave, que es necesaria para asegurar que todos tengan el mismo entendimiento del artefacto.

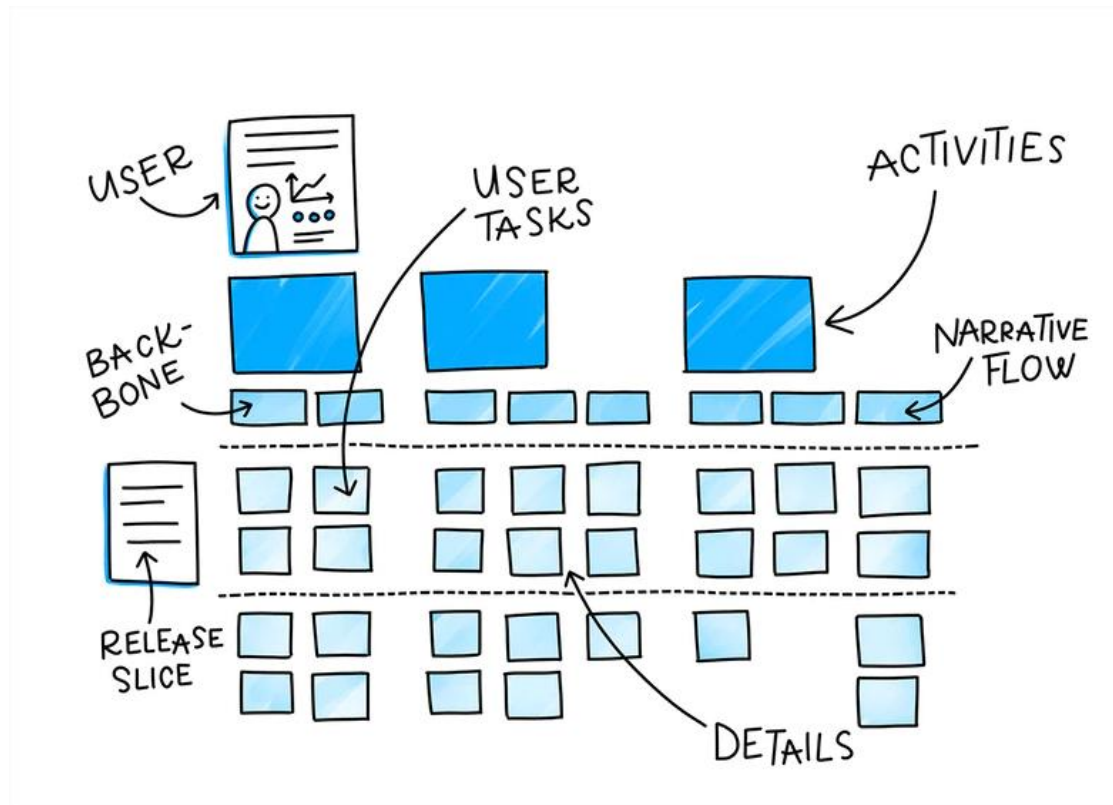
Artefactos de Scrum

Lista de Producto (Produce Backlog)

- es una lista ordenada de todo lo que podría ser necesario en el producto
- Product Owner es el responsable de la Lista de Producto, incluyendo su contenido, disponibilidad y ordenación.
- Una Lista de Producto nunca está completa.
- Evoluciona a medida de que el producto
- La Lista de Producto es dinámica
- La Lista de Producto enumera todas las características, funcionalidades, requisitos, mejoras y correcciones
- Los elementos de la Lista de Producto tienen como atributos la descripción, la ordenación, la estimación y el valor.

Scrum

Artefactos de Scrum



Metodogías ágiles

SCRUM POKER



¿Qué es Planning Poker?

definición

El ***Planning Poker*** es una técnica de gamificación y estimación, también conocida como ***Scrum Poker***, implementada al interior de los **equipos ágiles**, principalmente dentro del ámbito del desarrollo de software.

¿Qué es Planning Poker?

Fundamentos del Planning poker

Los story points

Dentro del marco de trabajo de [Scrum](#), las estimaciones que hacen los equipos se basan en **métricas abstractas** llamadas ***story points*** o **puntos de historia**, y no en unidades de tiempo.

Dichos puntos de historia representan el esfuerzo que requiere desarrollar una *user story* o **historia del usuario**, lo cual incluye:

- la cantidad de trabajo a realizar,
- la complejidad del proyecto o tarea,
- los eventuales riesgos o incertidumbres que puedan presentarse durante la realización del trabajo.

¿Qué es Planning Poker?

Fundamentos del Planning poker

Los story points

Puesto que a nuestro cerebro le cuesta hacer estimaciones absolutas, se busca hacer una comparación relativa al asignar los *story points*, basada en procesos con los que ya se esté familiarizado.

¿Qué es Planning Poker?

La secuencia de Fibonacci

Dentro de los métodos de estimación más comunes, se encuentra la secuencia de Fibonacci. Esta resulta en una serie que se genera sumando los dos números anteriores, para obtener el siguiente valor de la secuencia:

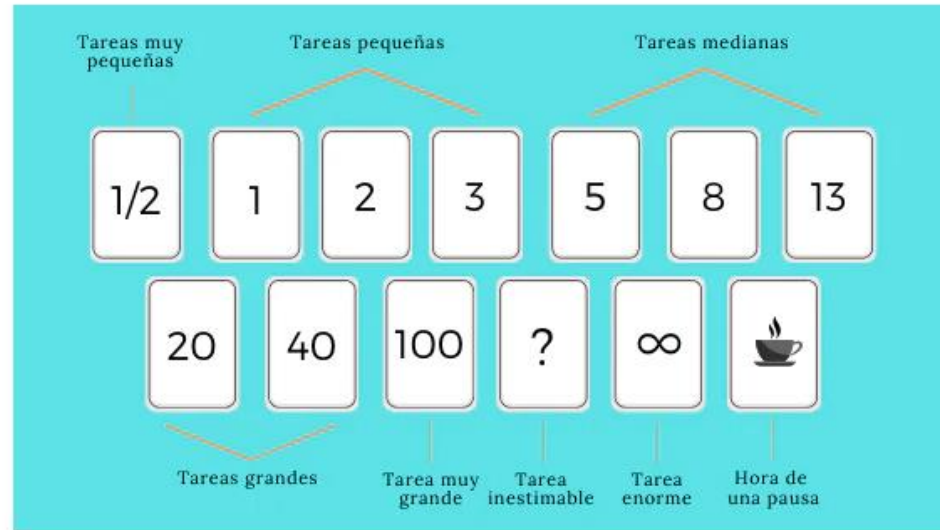
0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, etc.

La pertinencia de emplear la secuencia de Fibonacci consiste en que la distancia entre los valores resulta útil para reflejar la incertidumbre en la estimación de elementos grandes y para expresar los diferentes niveles de dificultad de una tarea.

¿Qué es Planning Poker?

Las Planning Poker cards

Para efectos de las **estimaciones ágiles**, incluso, se utilizan juegos de cartas que modifican la secuencia de Fibonacci, según las necesidades y dinámicas de los equipos, así como se muestra en la siguiente imagen:



¿Qué es Planning Poker?

Técnica del Planning Poker

Requisitos previos

Los elementos indispensables para celebrar una partida de Planning Poker incluyen:

- una **sala de reuniones** para llevar a cabo la sesión,
- un moderador, que generalmente es el **Product Owner**,
- los **miembros del equipo** que desarrollarán el producto.
- una **baraja de cartas de *Planning Poker***.

¿Qué es Planning Poker?

Técnica del Planning Poker

Dinámica de la sesión

Una sesión de *Planning Poker* se desarrolla siguiendo las siguientes etapas:

- El equipo de desarrolladores, junto con el Product Owner, se reúne en una sala, cada uno provisto de un juego de cartas físico o de una **planning poker app**.
- El Product Owner **presenta al equipo una *user story* y prevé un espacio para preguntas**, de manera que todas las personas presentes la comprendan y partan de la misma base para poder hacer una estimación de cada uno de los ítems que la componen.

¿Qué es Planning Poker?

Técnica del Planning Poker

Dinámica de la sesión

- El proceso de estimación comienza: se escoge el primer ítem a evaluar y cada participante, de manera individual y privada, **asigna una carta de su baraja**, según el esfuerzo que considere que se requerirá realizar.
- Acto seguido, los participantes **revelan al mismo tiempo su carta al grupo**.
- Si todas **las cartas coinciden**, se asigna dicho valor al ítem y **la estimación termina**.
- Si las cartas son diferentes, se busca discutir sobre aquellos **valores especialmente lejanos**. Así, la persona que asignó el valor más bajo y aquella que asigna el valor más alto, son invitados a **justificar su elección**.

¿Qué es Planning Poker?

Técnica del Planning Poker

Dinámica de la sesión

- Una vez han sido expuestas las razones y consideradas por todo el equipo, **se convoca a una nueva estimación.**
- Este proceso continúa hasta que se llegue a un **consenso.**

¿Qué es Planning Poker?

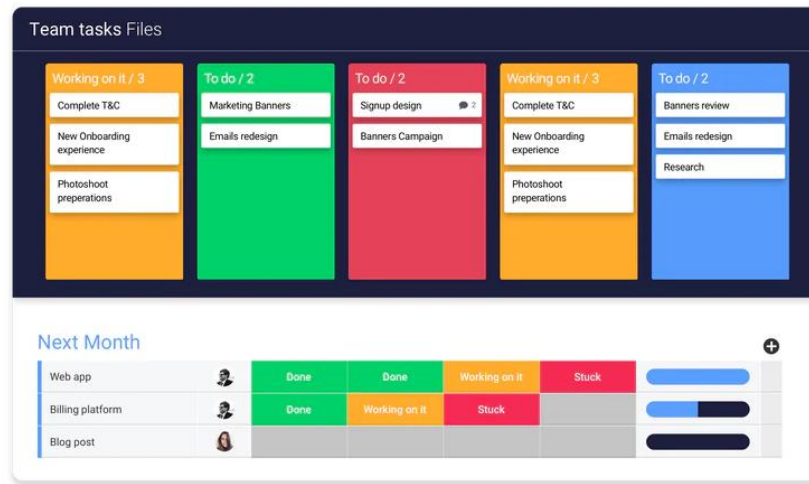
Ventajas de la metodología Planning Poker

Los beneficios que esta metodología ofrece a los equipos que desarrollan producto son:

- Promover una **mayor cohesión y colaboración en los equipos**.
- Conseguir hacer **estimaciones más precisas**, basadas en opiniones de diferentes expertos y en el proceso de socializar las estimaciones personales.
- Detectar más fácilmente la **falta de certeza técnica** en cuanto al producto, ante la **falta de consenso** durante la sesión de estimación.
- **Mejorar la comprensión del *backlog product***.
- **Optimizar el proceso de determinación del valor que cada ítem aporta al negocio** frente al coste estimado que tiene su desarrollo, según el Retorno sobre la Inversión (**ROI**).

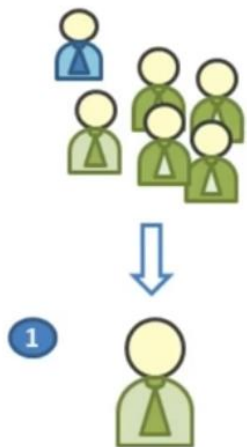
Metodogías ágiles

Ejemplo práctico

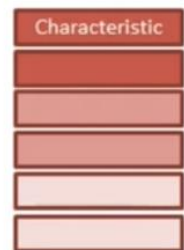


SCRUM

Ejemplo Práctico

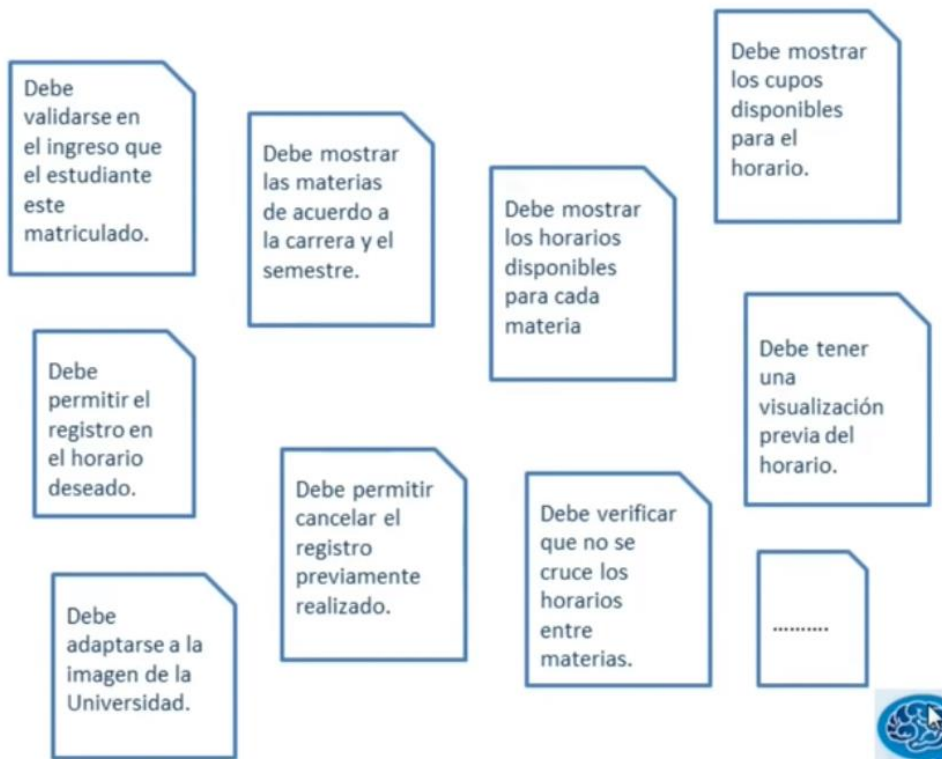


Product Owner



Product Backlog

Objetivo: Se quiere crear un sistema que permita el registro de clases de un estudiante de la Universidad.



SCRUM

Ejemplo Práctico

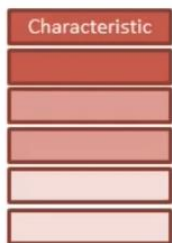
Traducir las características en historias de Usuario



1



Product Owner



Product Backlog

Debe adaptarse a la imagen de la Universidad.



HU01 - Imagen del Sistema

Como: Usuario del sistema

Quiero: Visualizar que el sistema se identifique con la imagen de la Universidad.

Para: Lograr pertenencia hacia la Universidad

Condiciones:

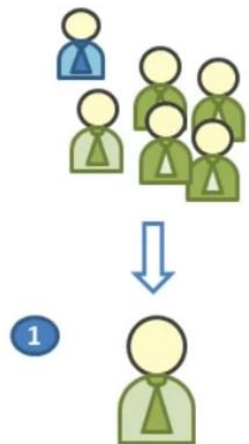
- Los colores amarillo y verde deben predominar. (Ver mapa de colores)
- En la ventana de ingreso debe estar el lema de la Universidad.
- El encabezado debe ser similar al de la página web. (Ver imagen de portal)
- El login del usuario debe ser visible en todo momento.

Historia de Usuario



SCRUM

Ejemplo Práctico



Product Owner



Product Backlog

Product Backlog

Priorizar el Product Backlog



Como: Estudiante

Quiero: Registrar la materia en el horario



SCRUM

2

Sprint Planning



Development Team

Refinement

Tasking



Task

Task

Task

Task

Sprint
Backlog

Ejemplo Práctico

HU01 - Imagen del Sistema

Como: Usuario del sistema

Quiero: Visualizar que el sistema se identifique con la imagen de la Universidad.

Para: Lograr pertenencia hacia la Universidad

Condiciones:

- Los colores amarillo y verde deben predominar. (Ver mapa de colores)
- Debe verse el logo de la Universidad en todo momento en el encabezado.
- En la ventana de ingreso debe estar el lema de la Universidad.
- El encabezado debe ser similar al de la página web. (Ver imagen de portal)
- El login del usuario debe ser visible en todo momento, **junto con la fecha y hora de último ingreso.**

Refinar el Product Backlog

HU04 – Validar Usuario

HU05 – Listar Materias

HU02 – Inscribir Materia

Como: Estudiante

Quiero: Registrar la materia en el horario

Debe permitir cancelar el registro previamente realizado.

2

Sprint Planning



Development Team

Refinement

Tasking



Task

Task

Task

Task

Sprint
Backlog

Estimar el Product Backlog

Planning Poker

0,1,2,3,5,8,13,20,40,100,?, ∞

HU01 - Imagen del Sistema

Como: Usuario del sistema
Quiero: Visualizar que el sistema se
.....

13

HU04 – Validar Usuario

Como: Administrador del sistema
Quiero: Que se valide

3

HU05 – Listar Materias

Como: Estudiante
Quiero: Visualizar las materias
correspondientes a mi semestre

5

HU02 – Inscribir Materia

Como: Estudiante
Quiero: Registrar la materia en el
horario

8



2

Sprint Planning



Development Team

Refinement

Tasking



Task

Task

Task

Task

Sprint
Backlog

Duración del Sprint?

2, 3 o 4 Semanas

Definición de Terminado?

2

Sprint Planning



Development Team

Refinement

Tasking



Task

Task

Task

Task

Sprint
Backlog

Delimitar Product Backlog para Tasking

Velocidad del equipo: 26

HU01 - Imagen del Sistema

Como: Usuario del sistema
Quiero: Visualizar que el sistema se
.....

13

HU04 – Validar Usuario

Como: Administrador del sistema
Quiero: Que se valide

3

HU05 – Listar Materias

Como: Estudiante
Quiero: Visualizar las materias
correspondientes a mi semestre

5

HU02 – Inscribir Materia

Como: Estudiante
Quiero: Registrar la materia en el
horario

8

21



fundación esplai
ciudadanía comprometida

SCRUM

2

Sprint Planning



Development Team

Refinement

Tasking



Task

Task

Task

Task

Sprint
Backlog

Ejemplo Práctico

Tasking

HU01 - Imagen del Sistema

Como: Usuario del sistema

Quiero: Visualizar que el sistema se

.....

Horas
(2,4,6,8)

Cuaderno de lineamiento de
diseño: Tipo de letra, Panton,
Dimensionamiento de Logos.

4

Definir espacio de
encabezado, cuerpo, pie de
página y menú.

2

API para manejo de templates.

8

Diseño del encabezado.

4

Diseño formulario de login.

4

.....



2

Sprint Planning



Development Team

Refinement

Tasking



Task




Task

Task

Task

Sprint
Backlog

Tiempo del recurso humano

			
Actividades Scrum	12	12	12
Permisos	4	0	2
Otros Compromisos	4	2	10
	20	14	24
Sprint de dos semanas 80 Horas - t	60	66	56
Capacidad del 80%	48	52	44
	144		

SCRUM

Ejemplo Práctico

Compromiso del sprint

2

Sprint Planning



Development Team

Refinement

Tasking



Task

Task

Task

Task

Sprint
Backlog



<=

144 Horas

SCRUM

Ejemplo Práctico

3

Scrum Master



Daily Meeting

Kanban

TO DO

Definir espacio de encabezado, cuerpo, pie de página y menú.

API para manejo de templates.

DOING

Cuaderno de lineamiento de diseño: Tipo de letra, Panton, Dimensionamiento de Logos.

DONE

Diseño del encabezado.

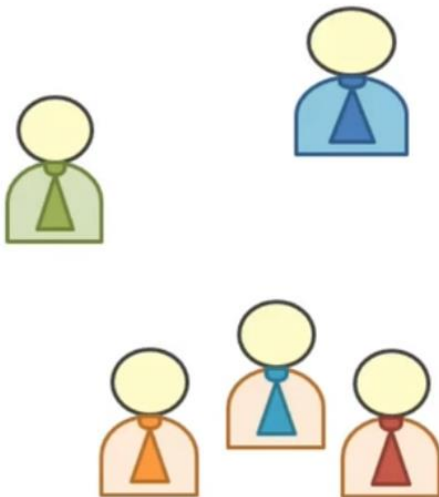
Diseño formulario de login.



4



Product
Increment



Ha finalizado el tiempo de construcción del producto y solo se tendrá en cuenta aquello que cumpla con la definición de terminado, el resto pasará al product backlog.



SCRUM

Ejemplo Práctico

Sprint Review



Se finalizaron las siguientes características:

.....

El trabajo a seguir es:

Están pendiente los siguiente:



Sprint Review



SIC – Registro de Materias

Ver Materias

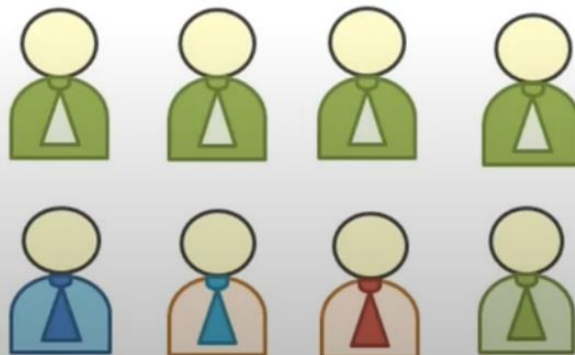
Inscribir

Ingeniería Industrial

- Matemáticas 2
- Lógica 1
- Física 2
- Estructuras

US

londono 25/03/2015 8:00



Sprint Retrospective



Considero que hicimos bien la priorización de las tareas, los participantes quedaron contentos con el avance.



Qué hicimos bien?
Qué podemos mejorar?
Qué debemos dejar de hacer?



Debemos dejar de tratar de resolver problemas en los daily, ya que siempre el tiempo se extendía.



Creo que podemos mejorar en el tasking, dejamos tareas que podían desagregarse para trabajar en equipo.

