

HENRY

A bright yellow beam of light originates from the left edge of the frame and points towards the letter 'R' in the word 'HENRY'. The beam is wider on the left and tapers as it moves to the right. The word 'HENRY' is written in a bold, black, sans-serif font.



SCRUM

The Agile Scrum Framework at a glance

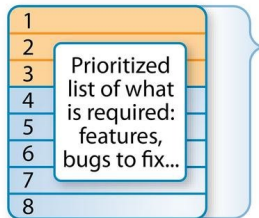
Inputs from
Customers, Team,
Managers, Execs



Product Owner



The Team



Product Backlog

Team selects starting at top as much as it can commit to deliver by end of Sprint

Sprint Planning Meeting



Sprint Backlog



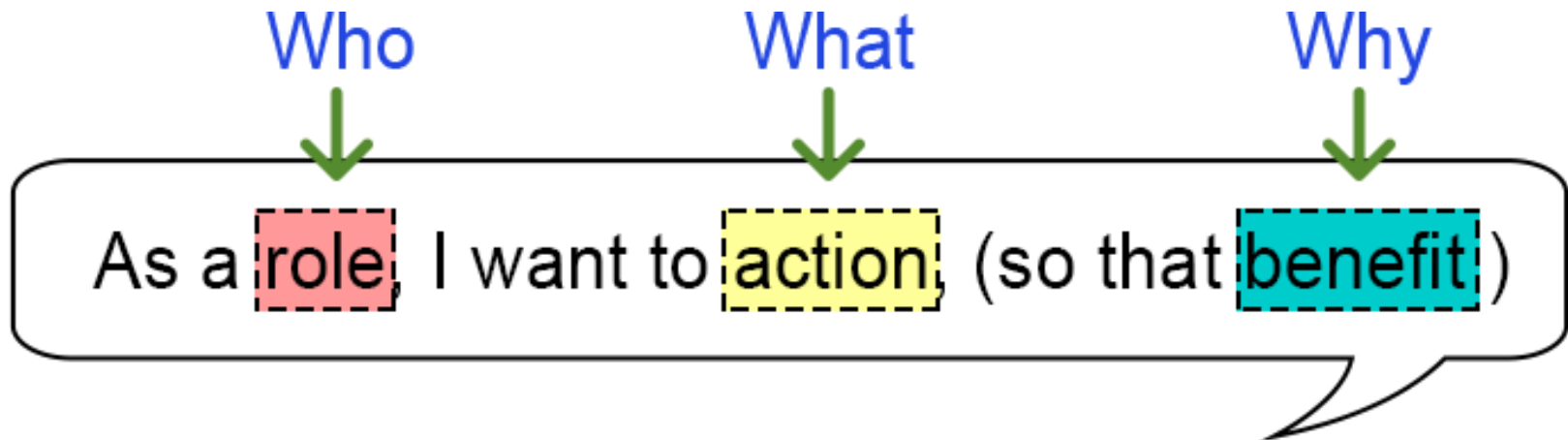
Daily



User Stories (US)

Forma en la cual describimos un requerimiento de la plataforma a desarrollar desde la perspectiva de un usuario final de la misma

Describe el tipo de usuario, qué es lo que desea hacer y para qué



US - Guideline



Criterios de Aceptación



Lista de condiciones que debe cumplir una User Story para ser considerada como completa que va a ayudar a evitar la ambigüedad de entendimiento sobre cada US

As a logged-out user

I want to be able to sign in to a website

So that I can find access my personal profile

Scenario: System user signs in with valid credentials

"Given I'm a logged-out system user

and I'm on the Sign-In page

When I fill in the "Username" and "Password" fields with my authentication credentials

and I click the Sign-In button

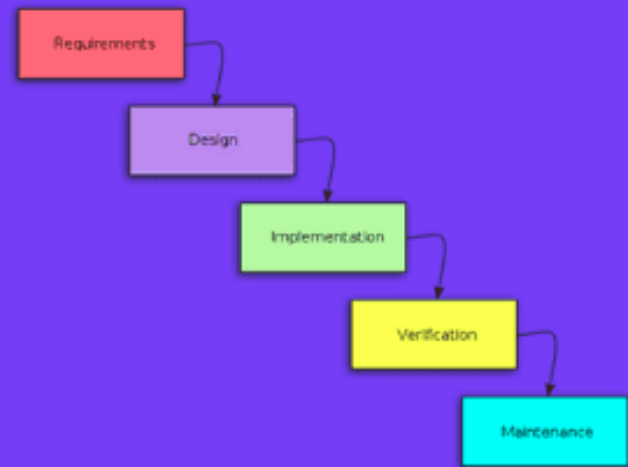
Then the system signs me in"

Agile vs Traditional



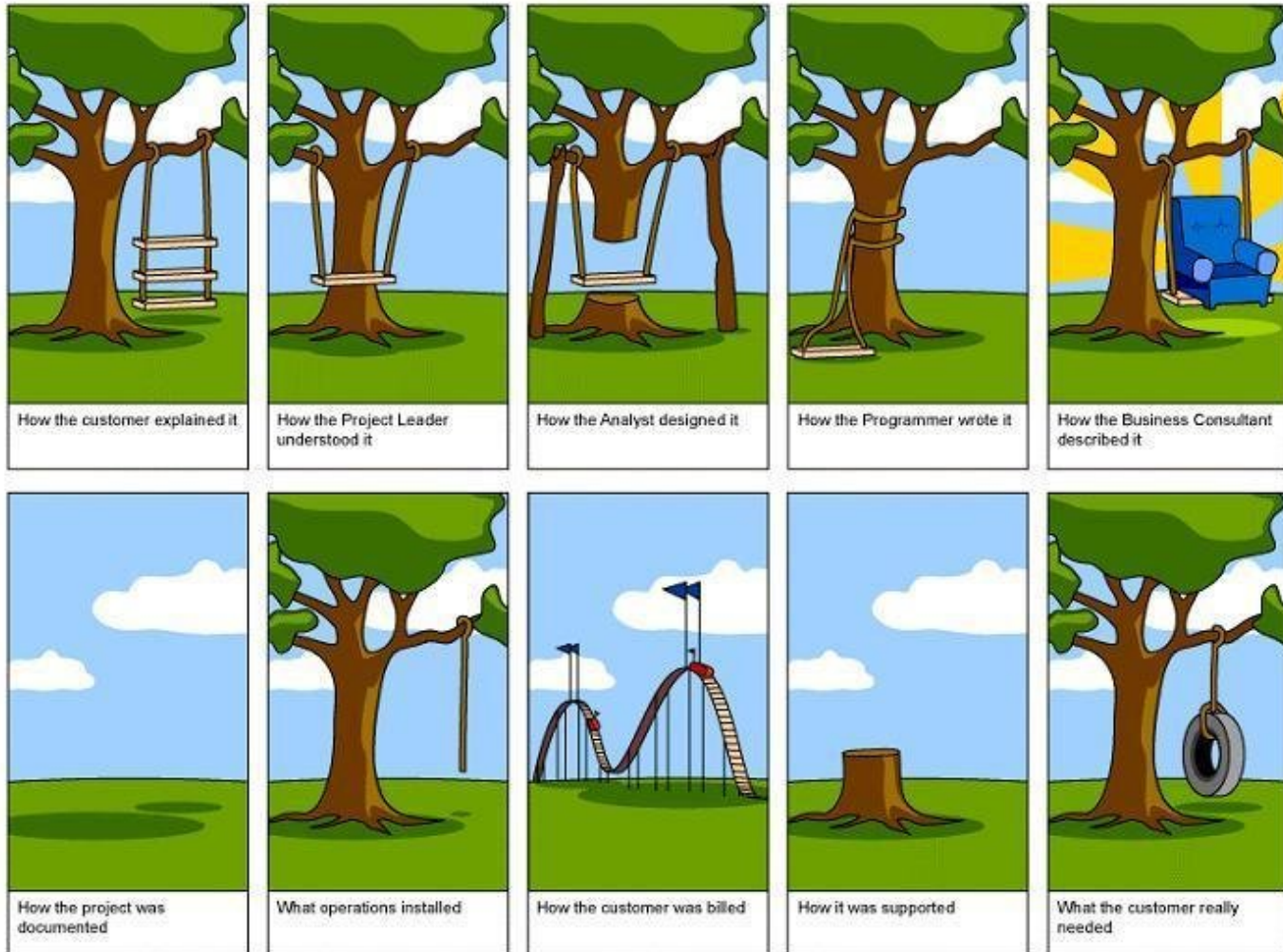
Agile

VS



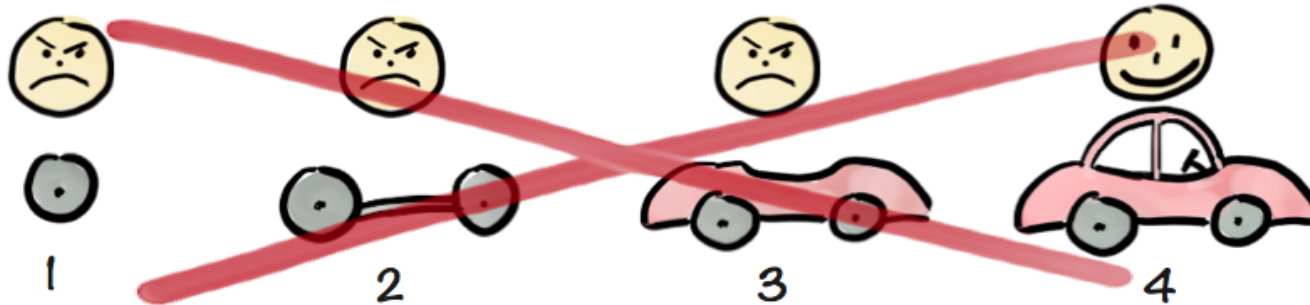
Waterfall

Requirements Fun Fact

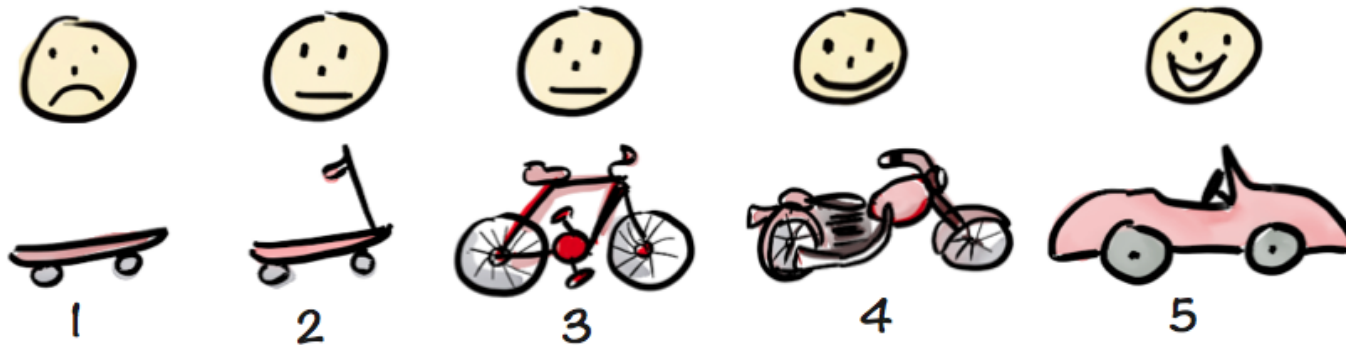


Entregas Incrementales

Not like this....



Like this!



¿Tiempo o alcance?



Tradicional: negociamos fecha de entrega según el trabajo a realizar

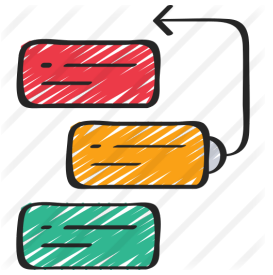


Ágil: negociamos la cantidad de features a entregar en un Sprint (Tiempo fijo)

Trade-off



Priorización

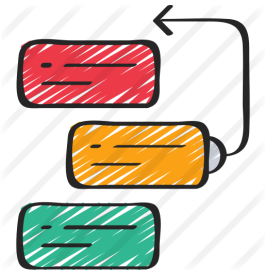


HiPPO: Highest Paid Person's Opinion

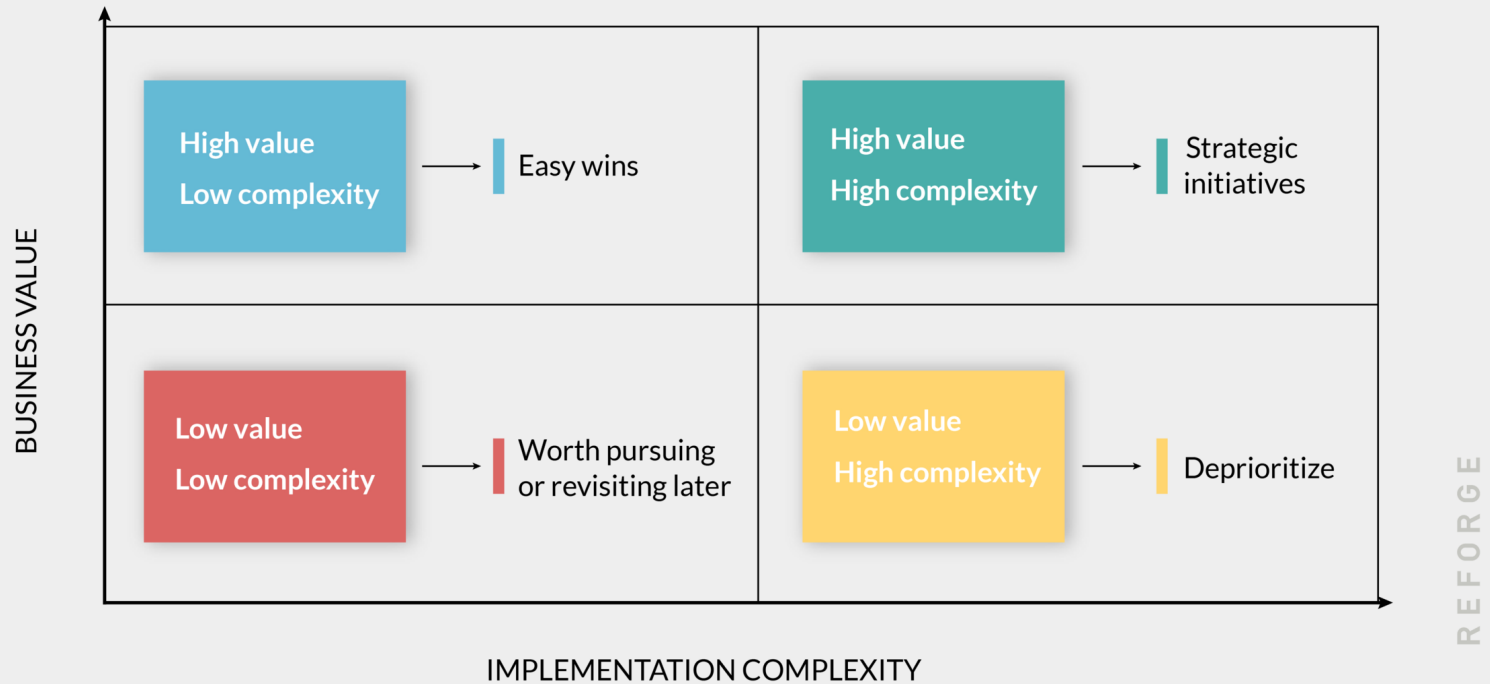


Priorización

Complexity Matrix




VALUE-COMPLEXITY MATRIX



Estimación



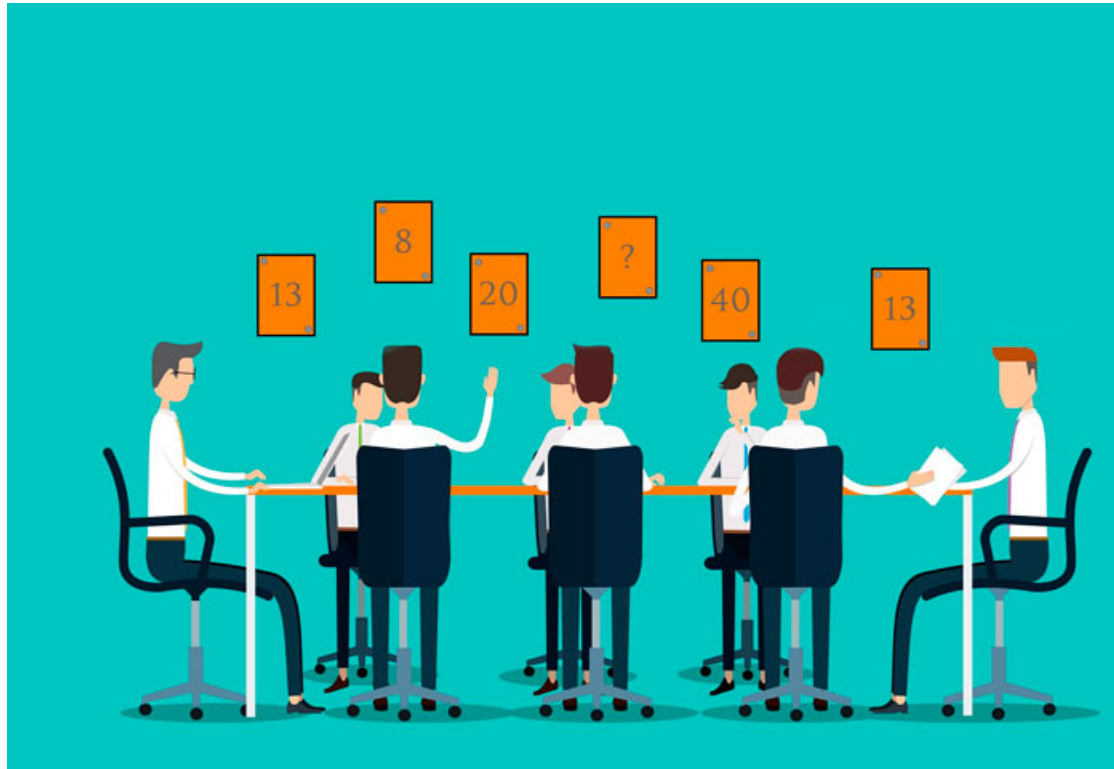
Story Points (SP)

- ¿1 SP === 1 Hora? 
- Basarse en la US más simple de estimar y luego asignar al resto comparándolas en cuanto a dificultad
- Utilizar proyectos previos con US similares
- El tiempo final estimado va a depender del equipo disponible
- El "rendimiento" del equipo se debe ir ajustando Sprint a Sprint

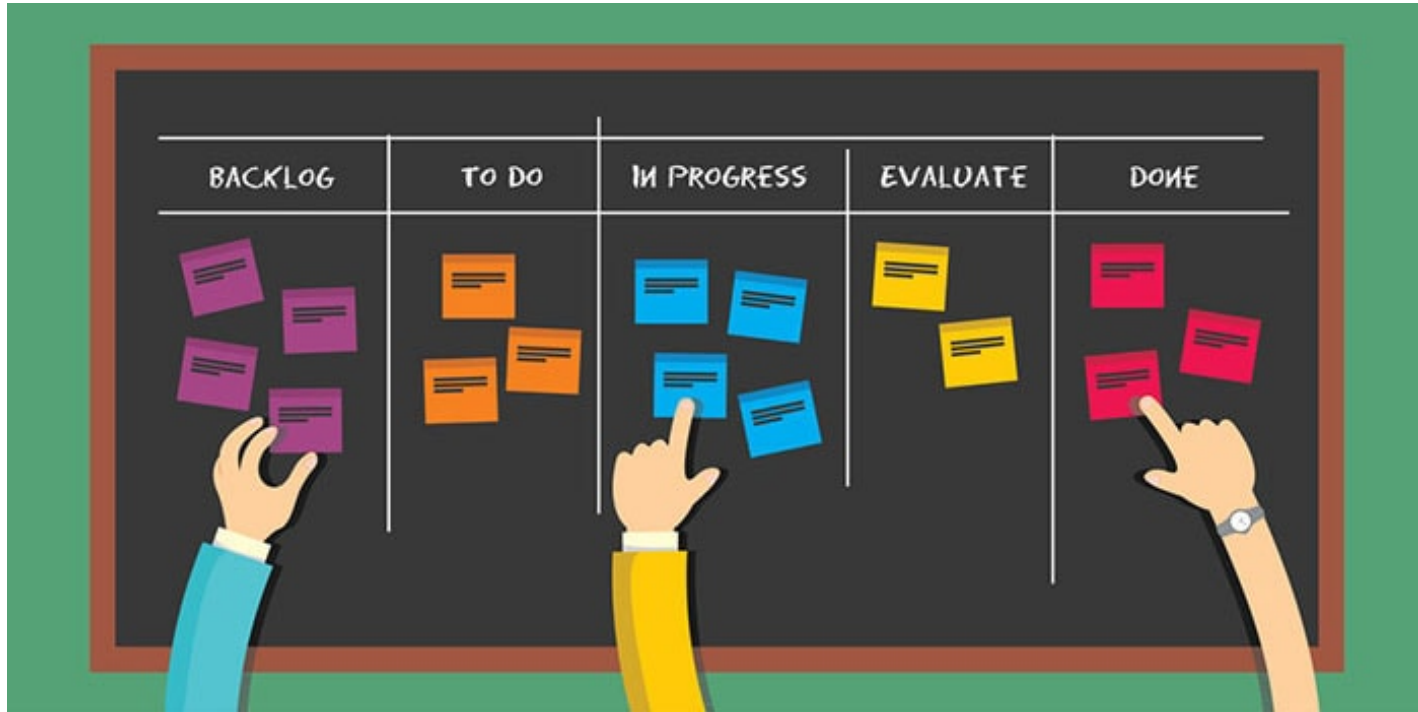
Estimación



Planning Poker



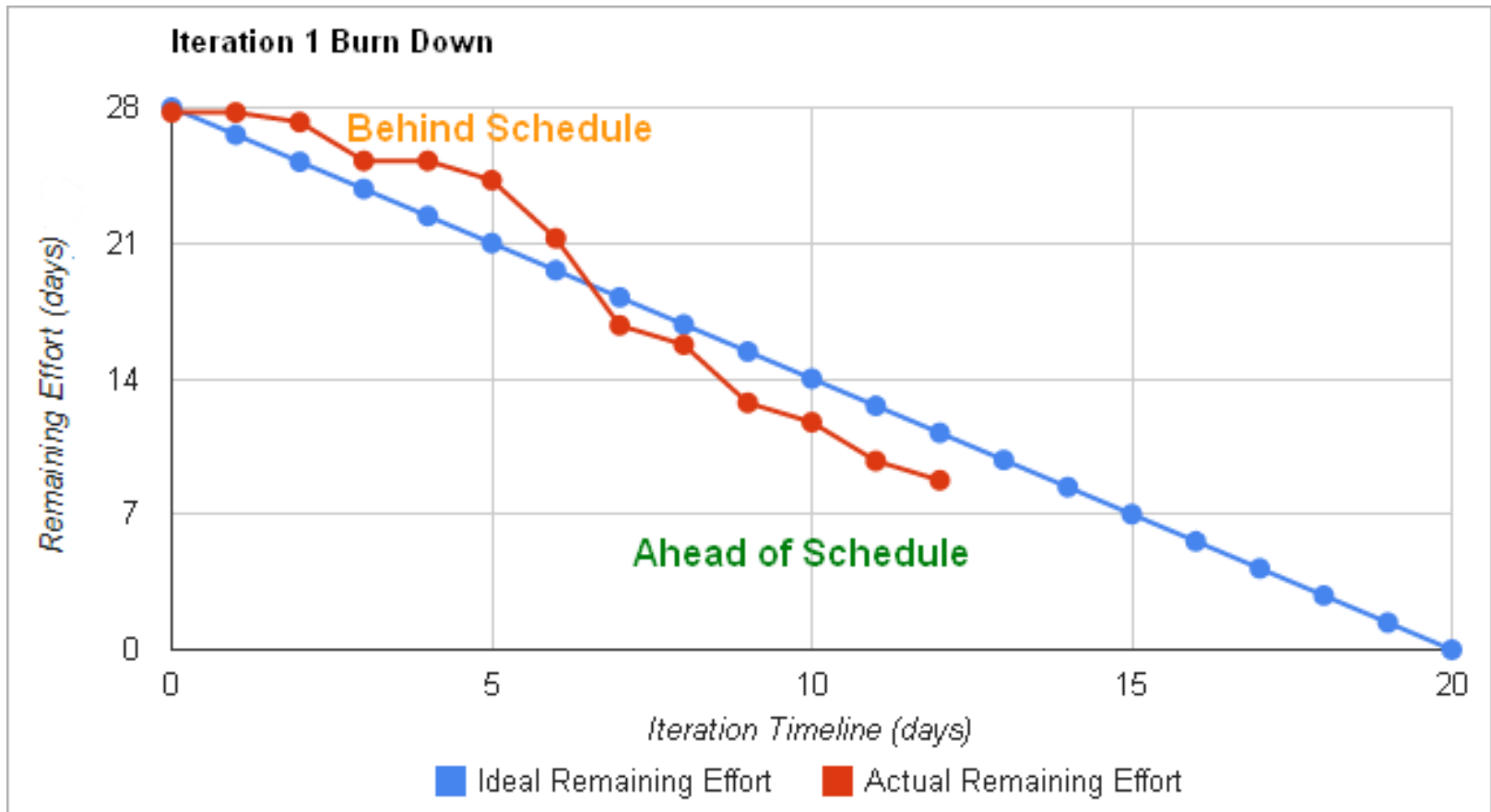
Seguimiento de Tareas



<DEMO />

Control de Progreso

Burndown Chart





ACTIVIDAD GRUPAL



Agenda

1. Armado de grupos de ~ 8 integrantes
2. Presentación de enunciado general de la aplicación a desarrollar
3. Definición de US
4. Priorización
5. Estimación
6. Sprint Planning
7. Desgloce de tareas

Enunciado

“ Se quiere desarrollar una plataforma web (Ecommerce) para la gestión de productos y el manejo de ventas e inventario”

