



SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC®)



CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

Objetivos

- Alcance, propósito, términos y definiciones claves para Scrum Master Professional Certificate (SMPC®) y cómo puede ser utilizado.
- Certificación profesional.

¿Quién es CertiProf®?

CertiProf® ofrece una amplia gama de certificados profesionales para personas y empresas. Nuestra misión es preparar a los profesionales de la más alta calidad reconocidos a nivel internacional.

Con un equipo internacional que se especializa en la implementación de material, nuestro instituto es uno de los proveedores líderes que no solo brinda educación excepcional en el mercado de los EE.UU., sino que también se está expandiendo a las regiones de América Latina.

Potenciamos a las personas y las ayudamos a alcanzar su nivel óptimo al proporcionarles las herramientas y capacitación necesaria para aumentar su desempeño, habilidades y mejorar su desarrollo profesional.

¿Quién debe atender este taller de certificación?

Cualquier persona que esté interesada en ampliar sus conocimientos en Scrum Master.

Presentación y Logística

¡Bienvenido!

Preséntese en el siguiente formato:

- Nombre.
- Empresa.
- Cargo y experiencia.
- Familiaridad con los conceptos y la práctica de Scrum.
- Expectativas de este curso.

©2019 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. Offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. By utilizing this Scrum Guide you acknowledge and agree that you have read and agree to be bound by the terms of the Attribution ShareAlike license of Creative Commons.

Agenda

Introducción	5
Tipos de Proyectos	6
Manifiesto Ágil	6
Aspectos o Pilares del Manifiesto	7
Principios Detrás del Manifiesto Ágil	7
Declaración de Interdependencia	9
Los 6 Valores Declaración de Interdependencia	9
¿Qué es Agilidad?	9
¿Cómo debemos ver a la Agilidad?	10
¿Por qué Metodologías Ágiles?	10
Gestión de Proyectos Tradicional	10
¿Qué es Scrum?	11
Usos de Scrum	11
Teoría de Scrum	12
Iterativo	13
Tres Pilares de Scrum	13
Transparencia	14
Inspección	14
Adaptación	14
Los Valores de Scrum	15
La Esencia de Scrum	16
Roles	17
Scrum Team	18
Product Owner	18
Responsabilidades del Product Owner	19
Características de un Product Owner	20
Responsabilidades del Scrum Master con el Product Owner	21
Responsabilidades del Scrum Master con la Organización	21
Responsabilidades del Scrum Master con el Development Team	22
Development Team	22
Responsabilidades del Development Team	23
Características Development Team	24
Stakeholders	24
Stakeholders se Dividen en:	24

Conceptos Clave	26
Nivel de Detalle	28
¿Cómo está conformada una User Story?	28
Estructura de User Story	29
Task	29
¿Cómo está conformada una Task?	30
Definición de Done	30
Time-Boxing	31
Ventajas de Time-Boxing	31
¿Dónde se utilizan los Time-Boxing?	32
Eventos Formales	32
Sprint	33
Cancelación de un Sprint	34
Reuniones o Ceremonias de Scrum	34
Reunión Diaria (Daily Sprint)	35
Sprint Planning Meeting	36
¿Qué puede ser terminado?	36
Sprint Goal	37
¿Cómo se conseguirá completar el trabajo seleccionado?	37
Estimación Planning Póker	37
Sprint Review Meeting	38
Sprint Retrospective	39
Las 5 Etapas de una Retrospectiva	39
Artefactos	40
Product Backlog	40
Refinamiento del Product Backlog	41
Sprint Backlog	41
Priorización	42
Seguimiento	42
Increment	43



Introducción

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

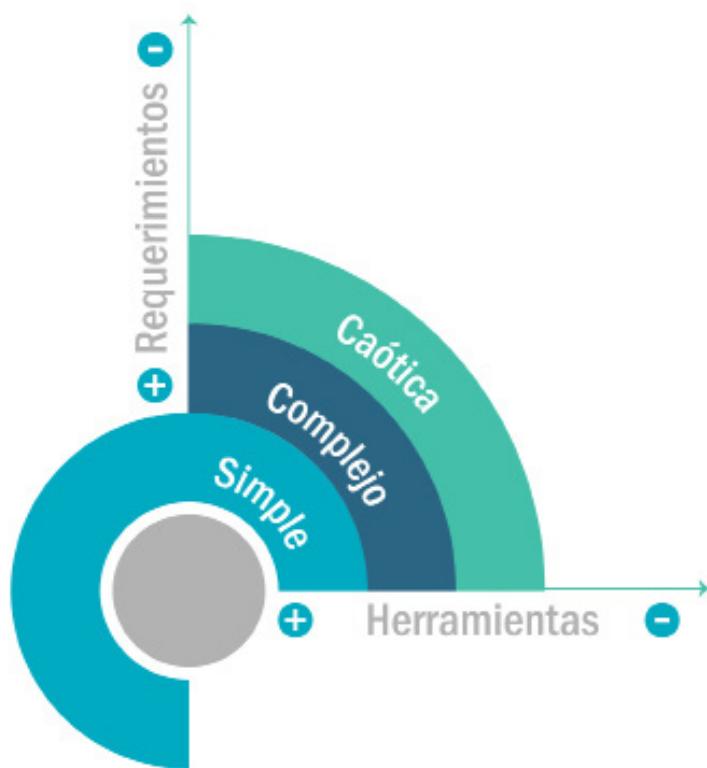
CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

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

En el eje horizontal tenemos la experiencia y nuestro conocimiento sobre una herramienta; en el eje vertical se plasma la claridad de los requerimientos.



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 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>

Aspectos o Pilares del Manifiesto

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



Principios Detrás del Manifiesto Ágil

- 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.



- 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.

[©2005 David Anderson, Sanjiv Augustine, Christopher Avery, Alistair Cockburn, Mike Cohn, Doug DeCarlo, Donna Fitzgerald, Jim Highsmith, Ole Jepsen, Lowell Lindstrom, Todd Little, Kent McDonald, Pollyanna Pixton, Preston Smith and Robert Wysocki.]

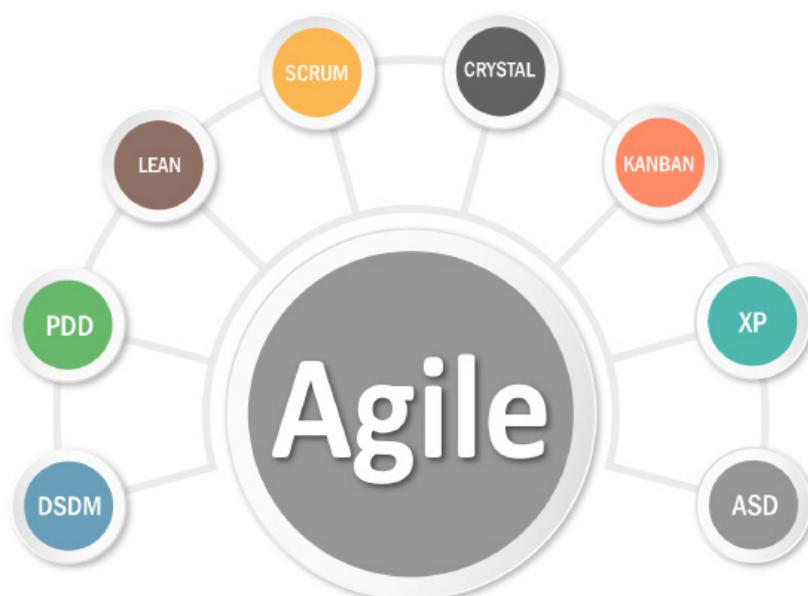
Los 6 Valores Declaración de Interdependencia

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.

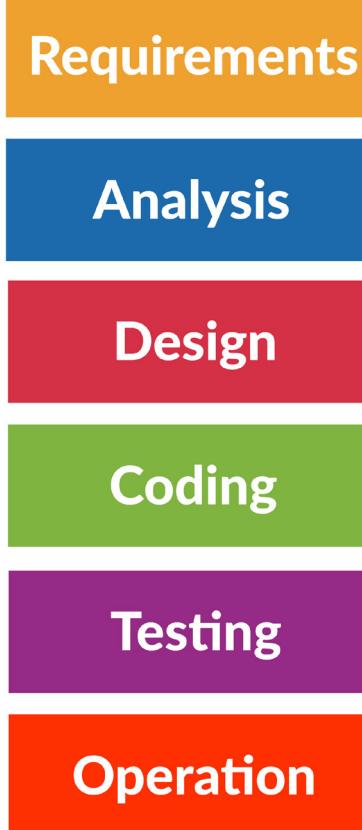
La gestión de proyectos Agile especialmente, implica la adaptabilidad durante la creación de un producto, servicio o cualquier otro resultado.

¿Por qué Metodologías Ágiles?

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

Casi tres cuartas partes (71%) de las organizaciones informan que utilizan enfoques ágiles a veces, a menudo o siempre.

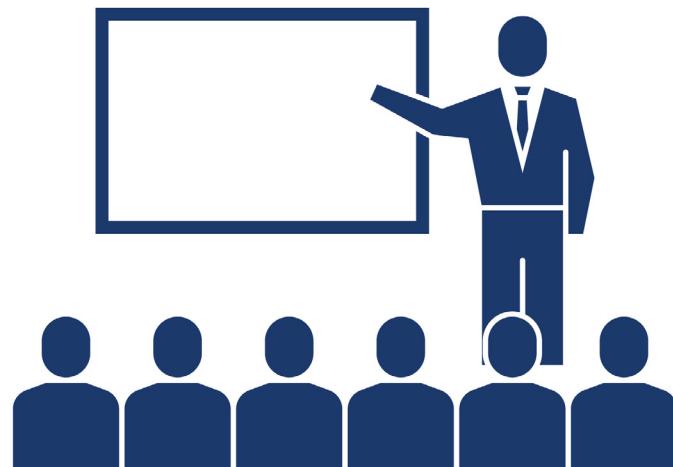
Fuente: Project Management Institute.



Gestión de Proyectos Tradicional

Ventajas: Orden lógico.

Desventaja: Asume predictibilidad.



¿Qué es Scrum?

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.

Scrum es:

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

Usos de Scrum

Scrum fue desarrollado inicialmente para gestionar y desarrollar productos. Desde principios de los años 90.

Scrum se ha usado para desarrollar software, hardware, software embebido, redes de funciones interactivas, vehículos autónomos, escuelas, gobiernos, mercadeo, también para gestionar la operación de organizaciones y casi todo lo que usamos en nuestra vida diaria, como individuo y como sociedad.

Scrum demostró ser especialmente efectivo en la transferencia iterativa e incremental de conocimiento. Scrum se usa ahora ampliamente para productos, servicios y gestión de la organización matriz.



Teoría de Scrum

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

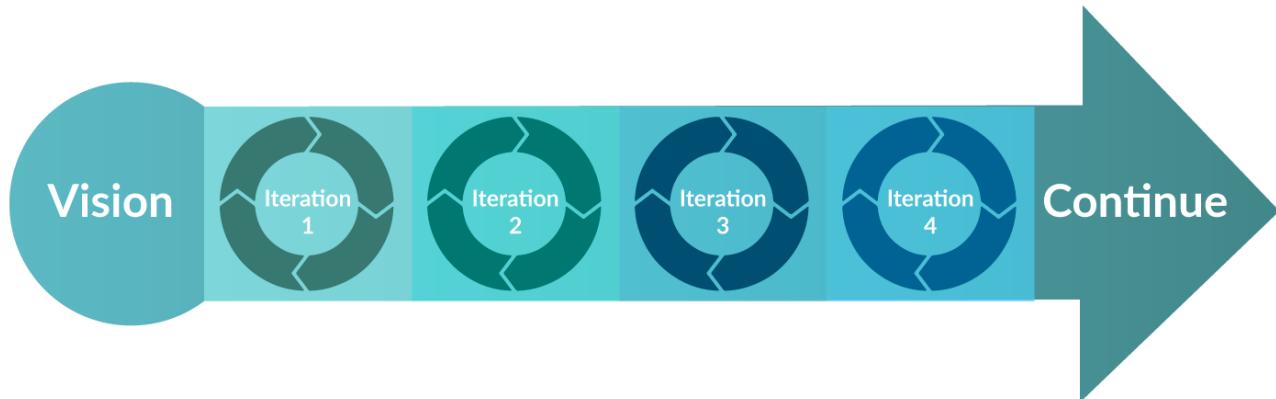
CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

Iterativo

Scrum se basa en la teoría de control de procesos empírica o empirismo.

El empirismo asegura que el conocimiento procede de la experiencia y de tomar decisiones basándose en lo que se conoce.

Scrum emplea un enfoque iterativo e incremental para optimizar la predictibilidad y el control del riesgo.



Tres Pilares de Scrum

- Transparencia.
- Inspección.
- Adaptación.



Transparencia

Los aspectos significativos del proceso deben ser visibles para aquellos que son responsables del resultado.

La transparencia requiere que dichos aspectos sean definidos por un estándar común, de tal modo que los observadores compartan un entendimiento común de lo que se están viendo.



Inspección



Los usuarios de Scrum deben inspeccionar frecuentemente los artefactos de Scrum y el progreso hacia un objetivo para detectar variaciones indeseadas.

Su inspección no debe ser tan frecuente como para que interfiera en el trabajo.

Las inspecciones son más beneficiosas cuando se realizan de forma diligente por inspectores expertos en el mismo lugar de trabajo.

Adaptación

Uno de los tres pilares del control del proceso empírico; la retroalimentación se usa para hacer un ajuste al producto de trabajo que se está desarrollando o al proceso por el cual se está desarrollando.





Los Valores de Scrum

- Compromiso.
- Coraje.
- Foco.
- Apertura.
- Respeto.

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

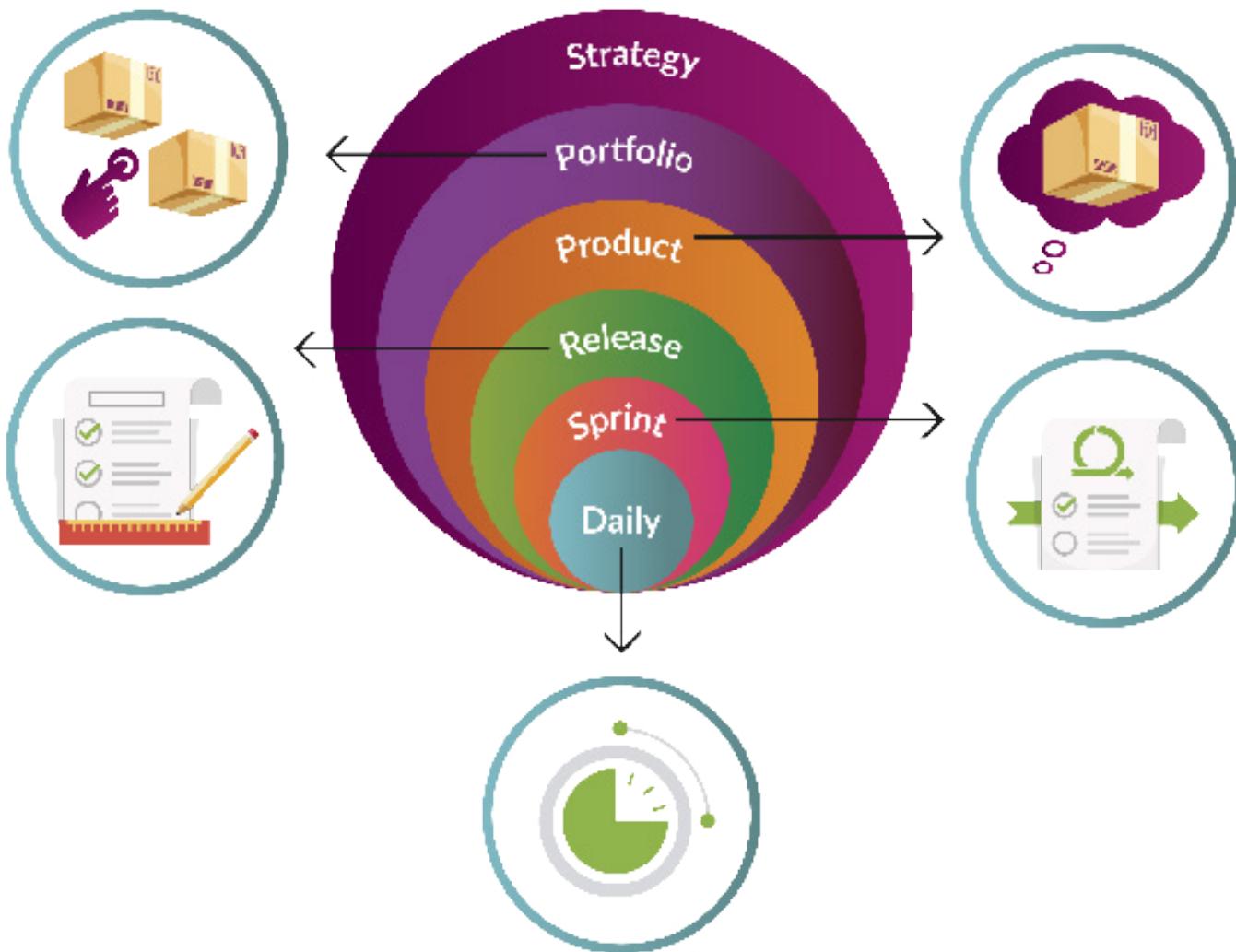


La Esencia de Scrum

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 “develop” y “development” se usan en la Guía de Scrum se esta haciendo referencia a trabajo complejo, tales como estos identificados anteriormente.

Agile Planning





Roles

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

Roles

Un conjunto cohesivo de responsabilidades que pueden ser cumplidas por una o más personas. Los tres roles de Scrum son Product Owner, Scrum Master, y Development Team.



Scrum Team

- El Scrum Team consiste en un Product Owner, el Development Team y un Scrum Master.
- El Scrum Team son autoorganizados y multifuncionales.
- El modelo de equipo en Scrum está diseñado para optimizar la flexibilidad, la creatividad y la productividad.
- El Scrum Team ha demostrado ser cada vez más efectivo para todos los usos anteriores y cualquier trabajo complejo.
- El Scrum Team entregan productos de forma iterativa e incremental, maximizando las oportunidades de obtener retroalimentación. Las entregas incrementales del producto "Done" aseguran que siempre estará disponible una versión potencialmente útil y funcional del producto.

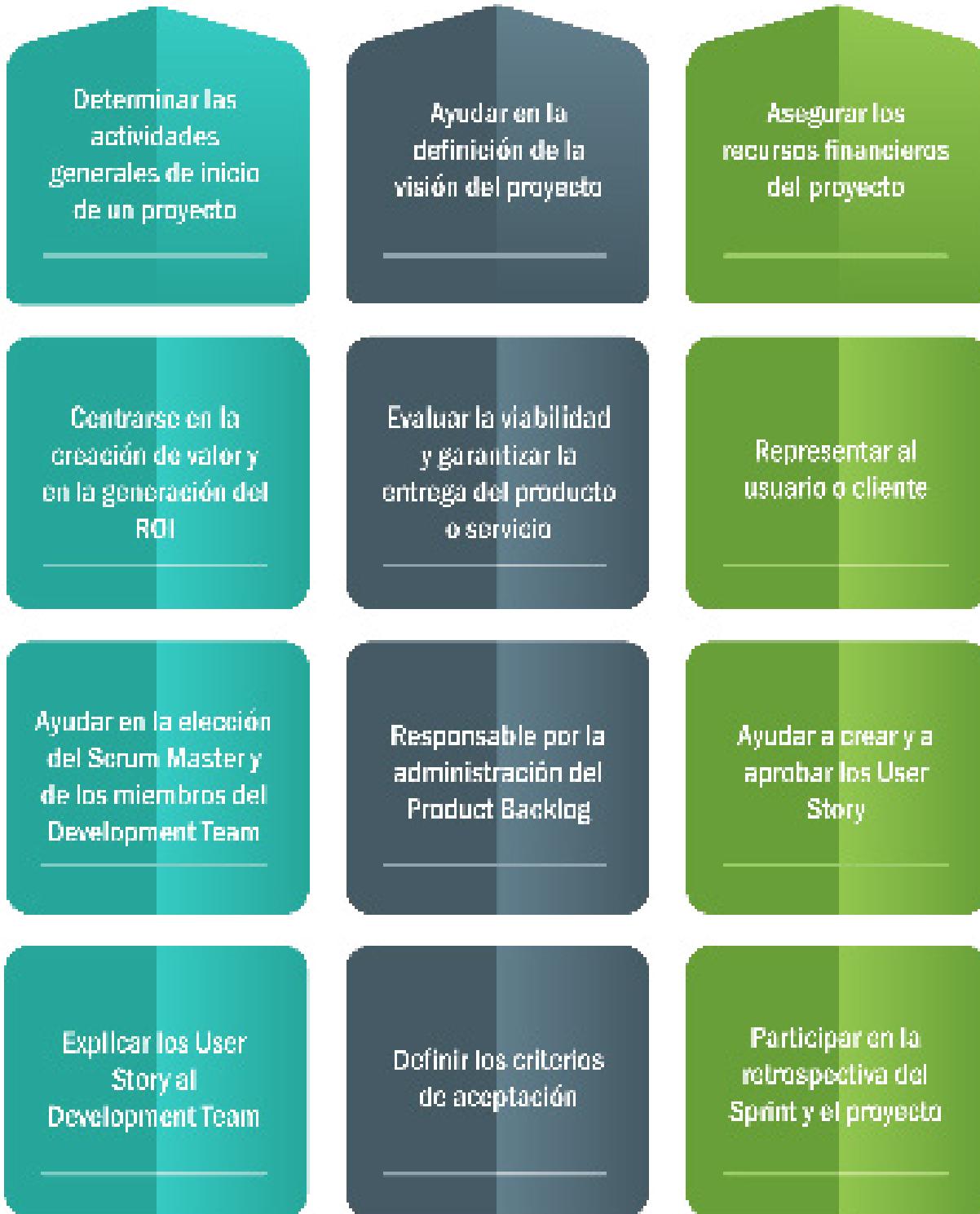
Product Owner

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



Características de un Product Owner



Scrum Master

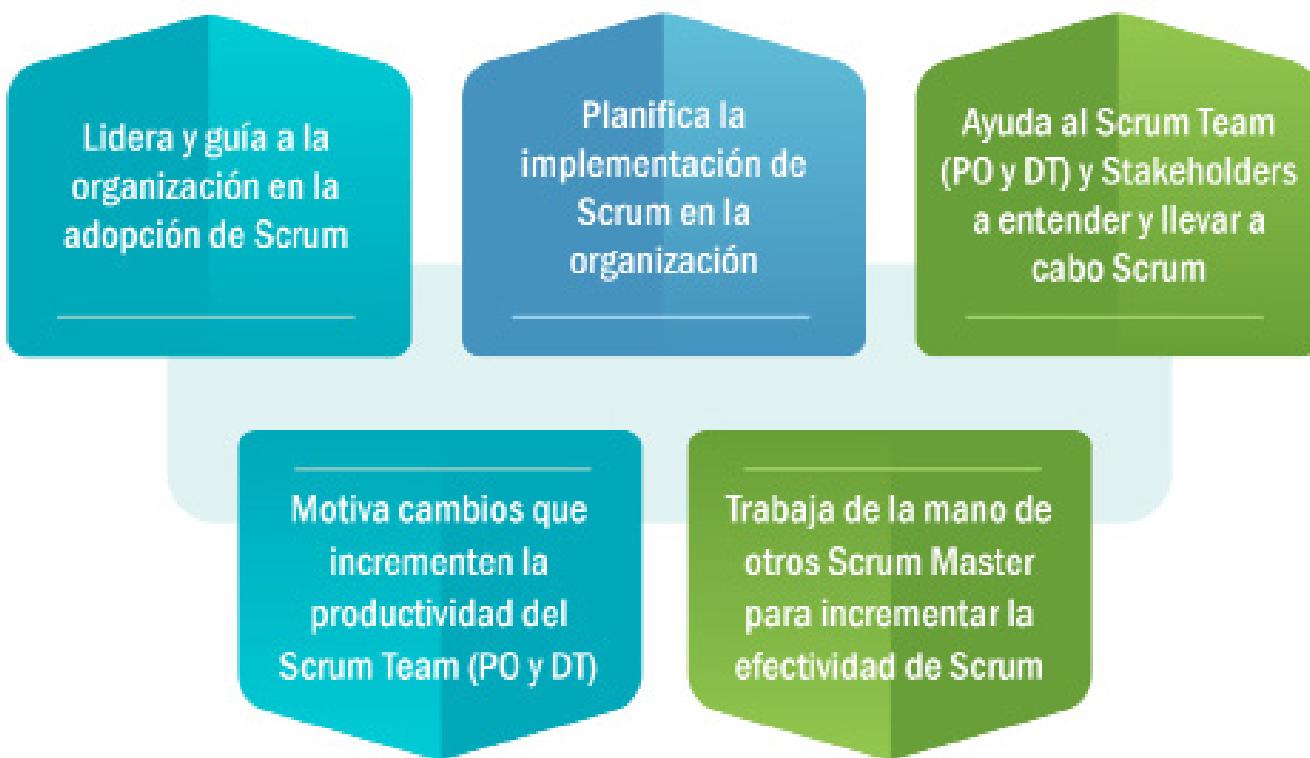
- El Scrum Master es responsable de promover y apoyar Scrum como se define en la Guía de Scrum.
- Los Scrum Masters hacen esto ayudando a todos a entender la teoría, prácticas, reglas y valores de Scrum.
- El Scrum Master es un líder que está al servicio del Scrum Team. El Scrum Master ayuda a las personas externas al Scrum Team a entender qué interacciones con el Scrum Team pueden ser útiles y cuáles no.
- El Scrum Master ayuda a todos a modificar estas interacciones para maximizar el valor creado por el Scrum Team.



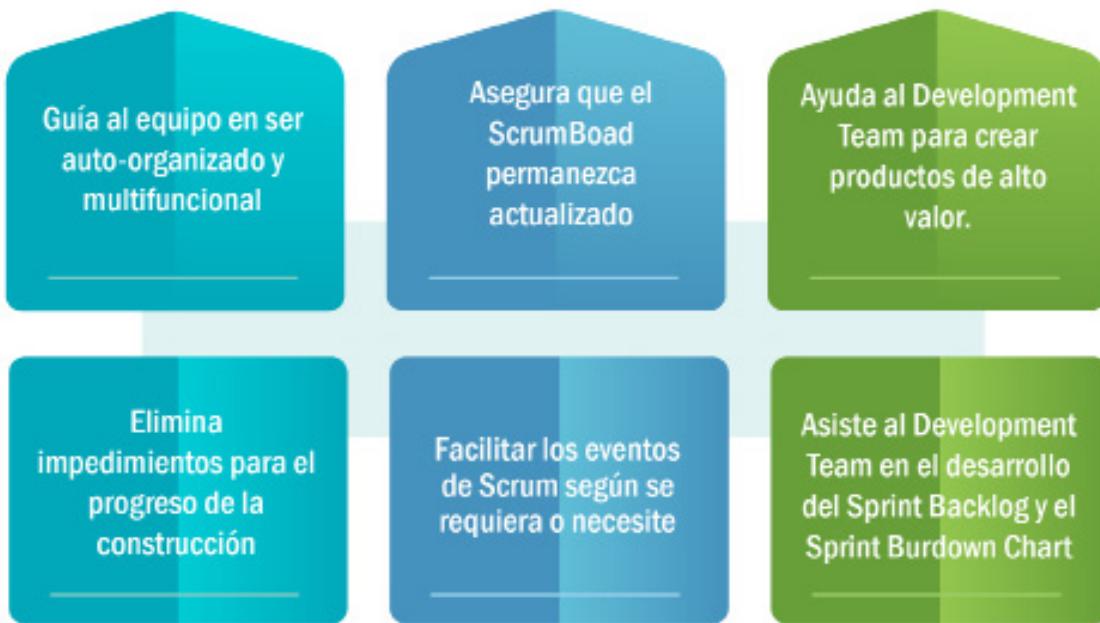
Responsabilidades del Scrum Master con el Product Owner



Responsabilidades del Scrum Master con la Organización



Responsabilidades del Scrum Master con el Development Team



Development Team

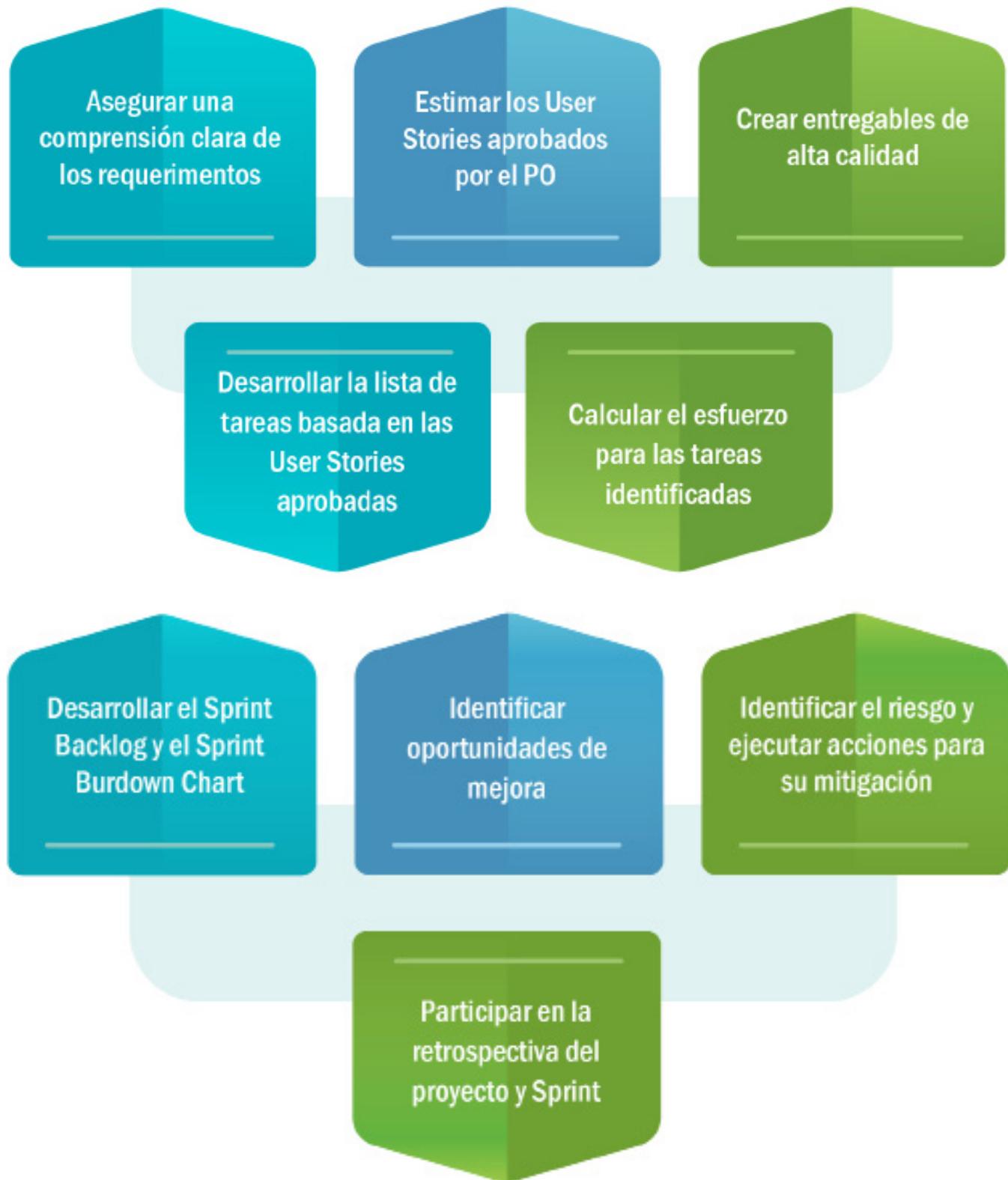
El Development Team consiste en los profesionales que realizan el trabajo de entregar un Incremento de producto “Done” que potencialmente se pueda poner en producción al final de cada Sprint. Un Incremento “Done” es obligatorio en el Sprint Review. Solo los miembros del Development Team participan en la creación del Incremento. La organización es la encargada de estructurar y empoderar a los Development Teams para que estos organicen y gestionen su propio trabajo. La sinergia resultante optimiza la eficiencia y efectividad del Development Team.

El tamaño óptimo del Development Team es lo suficientemente pequeño como para permanecer ágil y lo suficientemente grande como para completar una cantidad de trabajo significativa. Tener menos de tres miembros en el Development Team reduce la interacción y resulta en ganancias de productividad más pequeñas.

Los Development Teams más pequeños podrían encontrar limitaciones en cuanto a las habilidades necesarias durante un Sprint, haciendo que el Development Team no pudiese entregar un Incremento que potencialmente se pueda poner en producción. Tener más de nueve miembros en el equipo requiere demasiada coordinación.



Responsabilidades del Development Team



Características Development Team

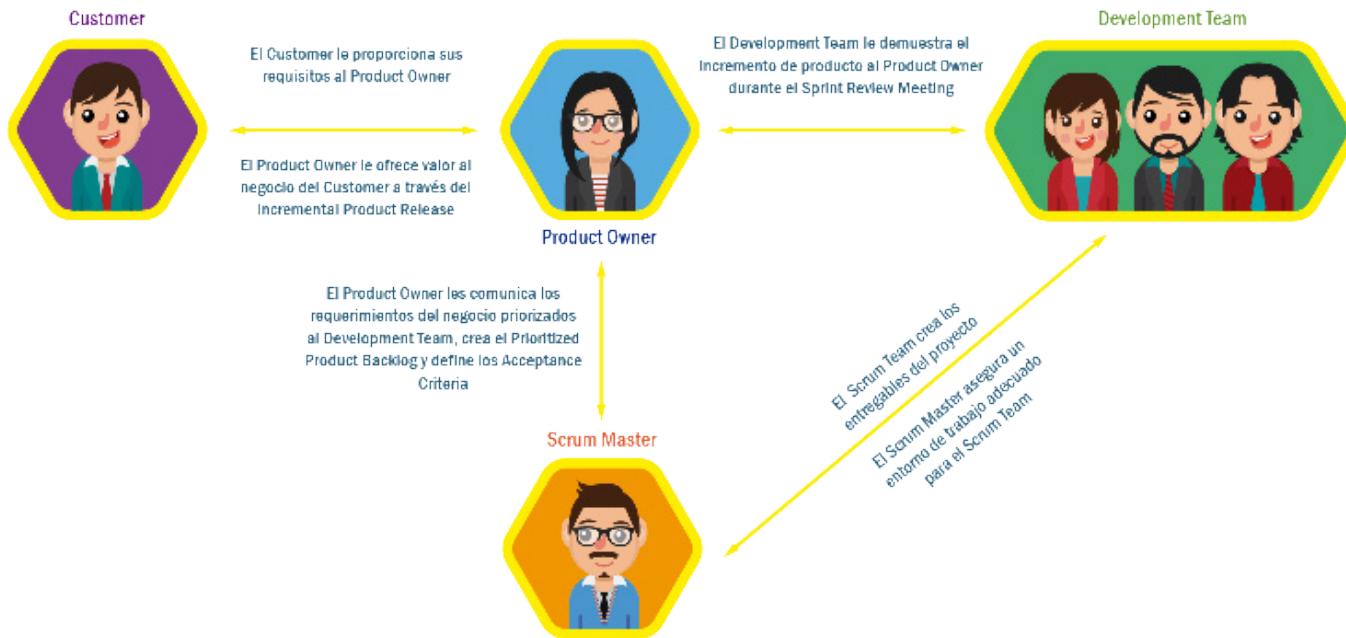


Stakeholders

Una persona, grupo u organización que afecta o puede verse afectado por las acciones de una organización.

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 recursos y apoyo para el proyecto, el patrocinador también es el Stakeholder a quien todos le deben rendir cuentas al final.



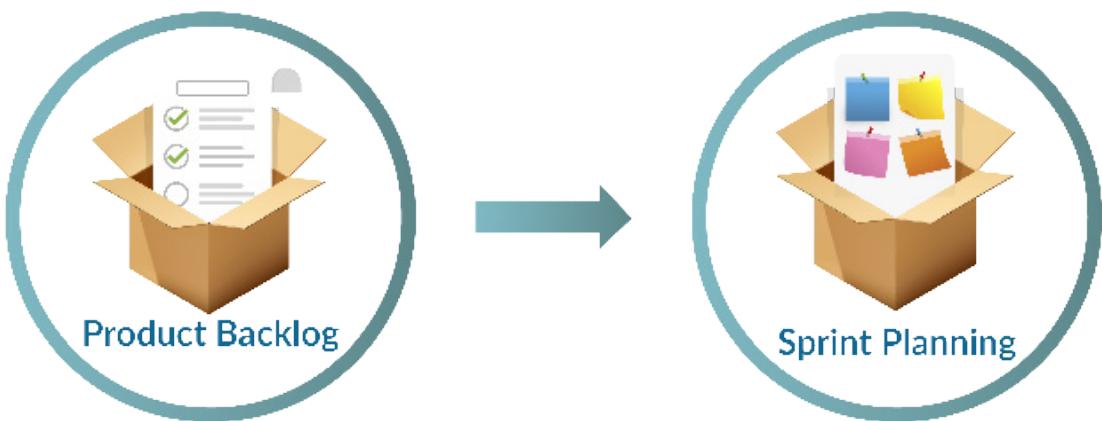


Conceptos Claves

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

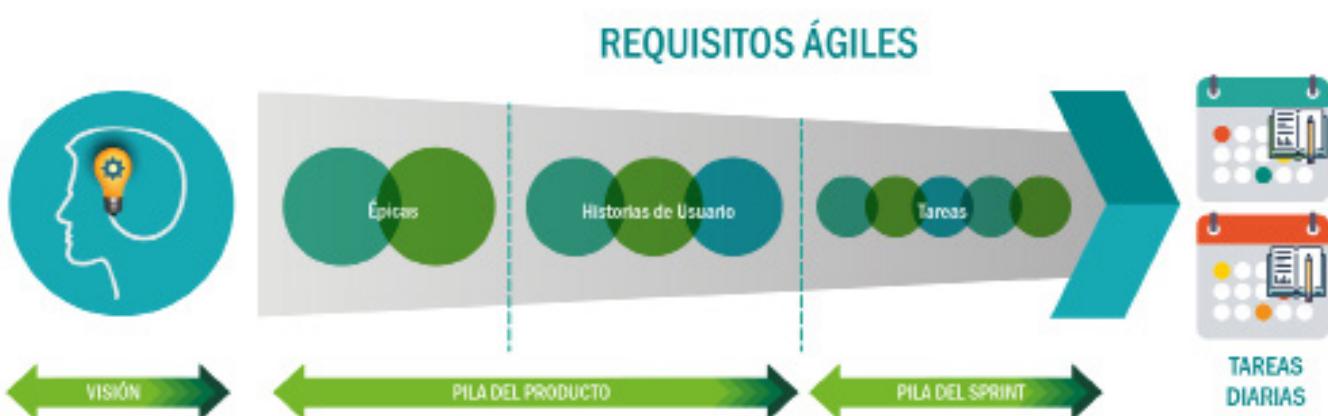


Conceptos Claves

- **Épicas:** Es una historia de usuario que es demasiado grande para caber en un sprint. A menudo, este 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 quiénes van a participar.



Nivel de Detalle



¿Cómo está conformada una User Story?

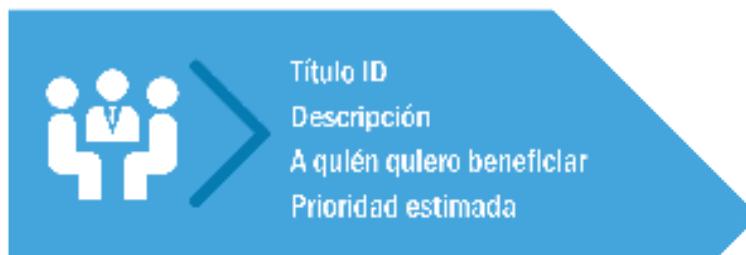
Una historia de usuario debe estar conformada por las 3 C's:

- **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.

Estructura de User Story



Task

En Scrum se puede definir como el trabajo técnico que realiza el Development Team para completar un ítem del Product Backlog.

La mayoría de las tareas se definen como pequeñas, lo que representa no más de unas pocas horas de un día.

¿Cómo está conformada una Task?

Características modelo SMART:

S: Specific (Especifico).

M: Measurable (Medible).

A: Achievable (Alcanzable).

R: Relevant (Relevante).

T: Time-boxed (Bloque de tiempo).

Identificación:

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.

Los criterios de aceptación

Son los componentes objetivos por los cuales se juzga la funcionalidad de un User Story.

Done

Done es un conjunto de reglas que se aplican a todas las User Stories en un determinado Sprint.

Time-Boxing

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



Ventajas de Time-Boxing

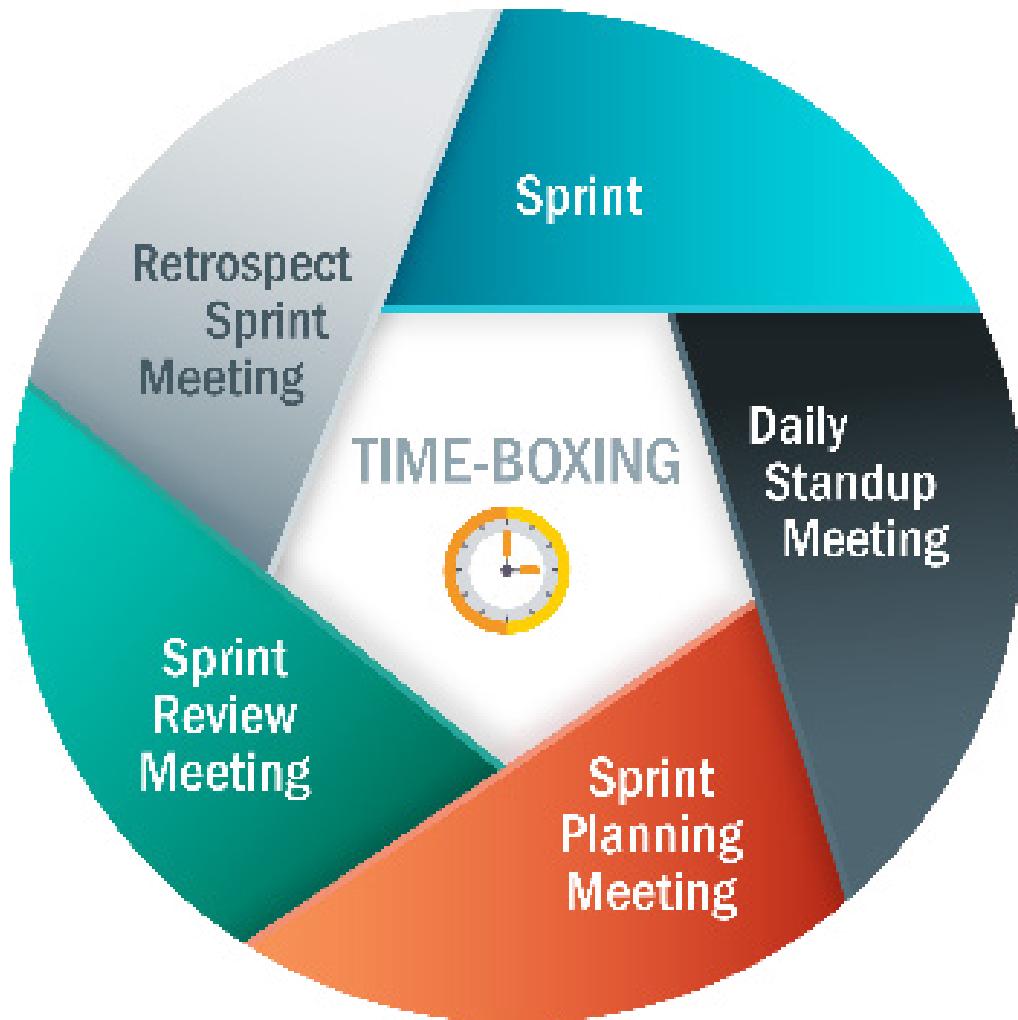
Time-Boxing es una práctica crítica en Scrum y debe aplicarse con cuidado.

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?



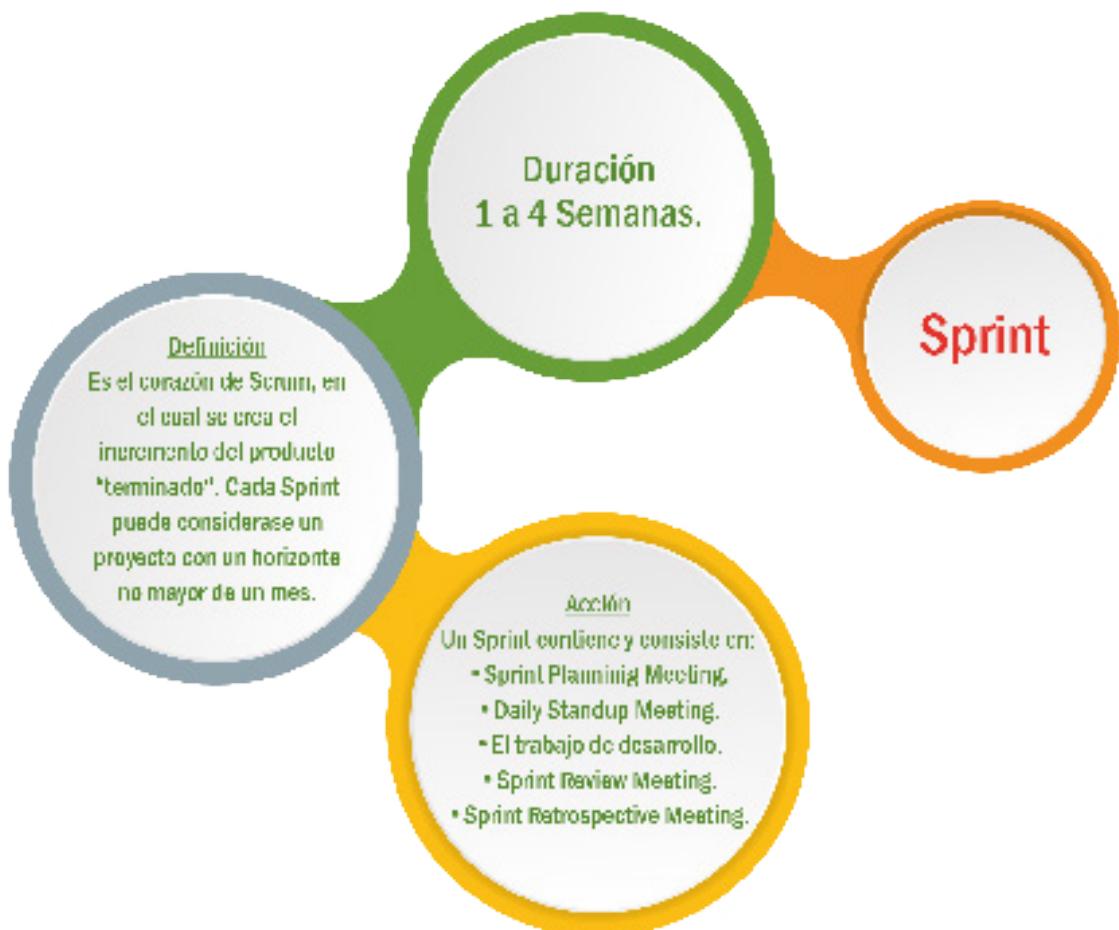
Eventos Formales

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).

Scrum Event	Time-Box (for 1-month Sprint)	Participants
Sprint Planning	8 Hours	Scrum Master, Product Owner, Development Team.
Daily Scrum	15 Minutes	Scrum Master (optional), Product Owner (optional), Development Team.
Sprint Review	4 Hours	Scrum Master, Product Owner, Development Team and all key stakeholders.
Sprint Retrospective	3 Hours	Scrum Master, Product Owner, Development Team.

Sprint



Cancelación de un Sprint

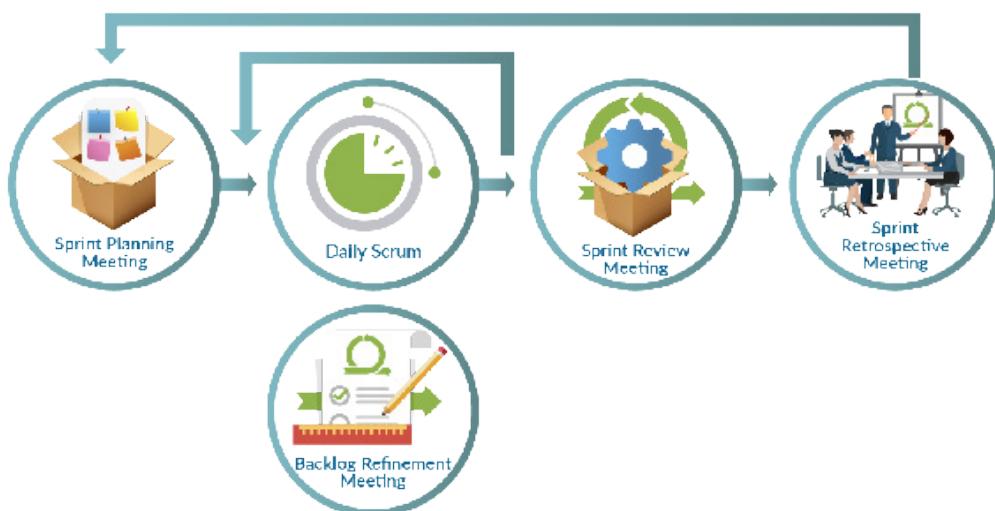
Un Sprint puede ser cancelado antes de que el Time-Box llegue a su fin, siempre y cuando el objetivo del Sprint llegara a quedar obsoleto o no tiene sentido seguir con el Sprint. Solo el PO tiene la autoridad para cancelar el Sprint.



Reuniones o Ceremonias de Scrum

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

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



Reunión Diaria (Daily Sprint)



- Punto de inspección y adaptación en Scrum. Máx. 15 minutos.
- El equipo se reúne para comunicar y entender los estados.
- Esencial para conocer el progreso continuo y evitar bloqueos.
- No tiene como objetivo reportar progreso al Scrum Master Product Owner o cualquier otro stakeholder.
- El Product Owner podrá participar siempre y cuando su participación sea pasiva.
- El Scrum Master se asegura de que el Development Team mantenga la reunión, pero el Development Team es el responsable de dirigir el Scrum Diario.



Sprint 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

- El Sprint Goal es una meta establecida para el Sprint que puede lograrse mediante la implementación del Product Backlog.
- El Sprint Goal brinda al Development Team cierta flexibilidad con respecto a la funcionalidad implementada en el Sprint.
- El Sprint Goal puede representar otro nexo de unión que haga que el Development Team trabaje en conjunto y no en iniciativas separadas.



¿Cómo se conseguirá completar el trabajo seleccionado?

Una vez que se ha establecido el Sprint Goal y seleccionado los elementos del Product Backlog para el Sprint, el Development Team decide cómo construirá esta funcionalidad para formar un Incremento de producto “Done” durante el Sprint.

Los elementos del Product Backlog seleccionados para este Sprint, más el plan para terminarlos, recibe el nombre de Sprint Backlog.

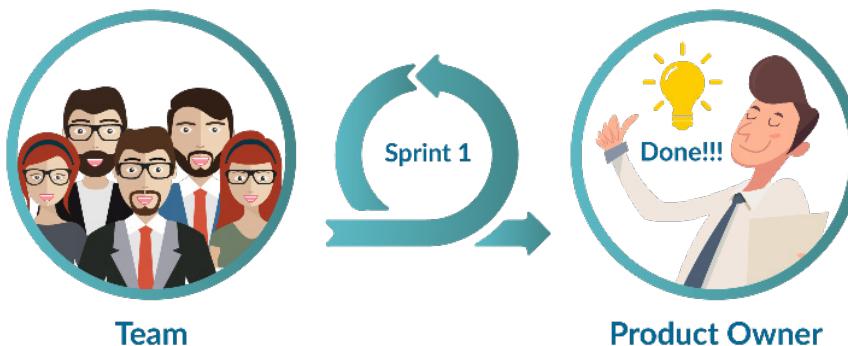


Estimación Planning Póker

Esta es una de las técnicas más reconocidas 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



- Los asistentes son el Scrum Team y los stakeholders claves invitados por el Product Owner.
- El Product Owner explica qué elementos del Product Backlog se han “Done” y cuales no se han “Done”.
- El Development Team habla acerca de qué estuvo bien durante el Sprint, qué problemas aparecieron y cómo fueron resueltos esos problemas.
- El Development Team hace una demostración del trabajo que ha “Done” y responde preguntas acerca del Incremento.
- El Product Owner habla acerca del Product Backlog en su estado actual. Proyecta objetivos probables y fechas de entrega en el tiempo basándose en el progreso obtenido hasta la fecha (si fuera necesario).
- El grupo completo colabora acerca de qué hacer a continuación, de modo que el Sprint Review proporcione información de entrada valiosa para el subsiguiente Sprint Planning.
- Revisión de cómo el mercado o el uso potencial del producto podría haber cambiado lo que es de más valor para hacer a continuación.
- Revisión de la línea de tiempo, presupuesto, capacidades potenciales y mercado para las próximas entregas de funcionalidad o capacidad prevista del producto.



Sprint Retrospective

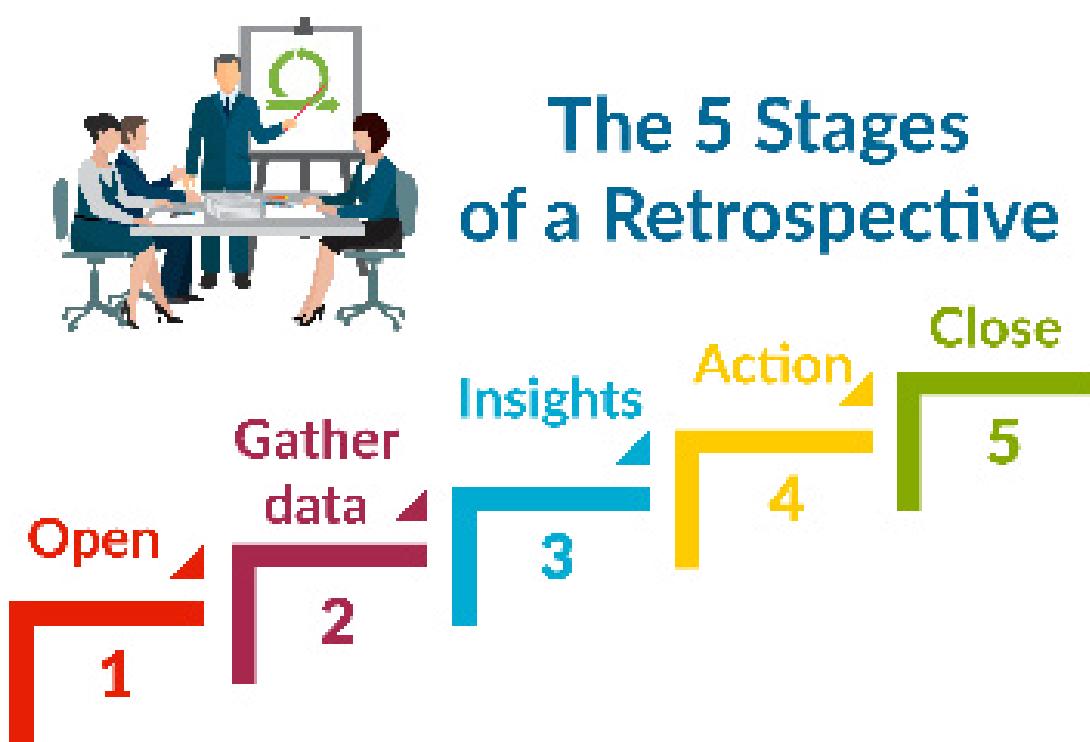
- El Sprint Retrospective es una oportunidad para el Scrum Team de inspeccionarse a sí mismo y de crear un plan de mejoras que sean abordadas durante el siguiente Sprint.
- El Sprint Retrospective tiene lugar después del Sprint Review y antes del siguiente Sprint Planning.
- Se trata de una reunión de, a lo sumo, tres horas para Sprints de un mes.

El propósito del Sprint Retrospective es:

- 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 Scrum Team desempeña su trabajo.



Las 5 Etapas de una Retrospectiva



Artefactos

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, necesaria para asegurar que todos tengan el mismo entendimiento del artefacto.

- Product Backlog.
- Sprint Backlog.
- Increment.

Product Backlog

- El Product Backlog 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. El Product Owner es el responsable del Product Backlog, incluyendo su contenido, disponibilidad y ordenación.
- El Product Backlog es dinámica; cambia constantemente para identificar lo que el producto necesita para ser adecuado, competitivo y útil.
- El Product Backlog enumera todas las características, funcionalidades, requisitos, mejoras y correcciones que constituyen cambios a realizarse sobre el producto para entregas futuras.



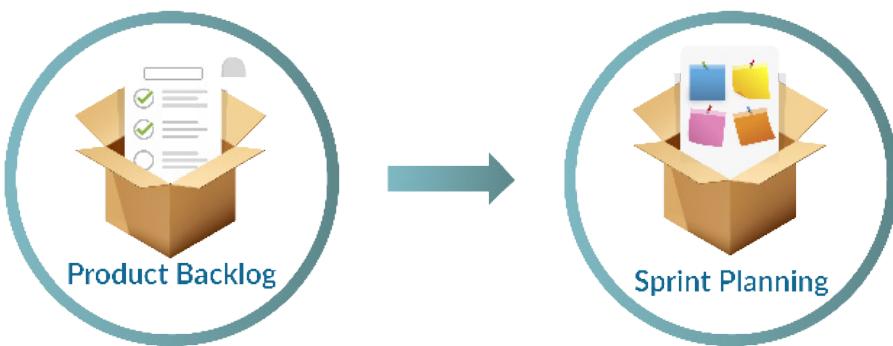
Refinamiento del Product Backlog

- El refinamiento (refinement) del Product Backlog es el acto de añadir detalle, estimaciones y orden a los elementos del Product Backlog.
- Durante el refinamiento del Product Backlog, se examinan y revisan sus elementos.
- El Scrum Team decide cómo y cuándo se hace el refinamiento.
- Este usualmente consume no más del 10% de la capacidad del Development Team. Sin embargo, los elementos del Product Backlog pueden actualizarse en cualquier momento por el criterio del Product Owner.



Sprint Backlog

- El Sprint Backlog es el conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint, más un plan para entregar el Incremento de producto y conseguir el Sprint Goal.
- El Sprint Backlog es una predicción hecha por el Development Team acerca de qué funcionalidad formará parte del próximo Incremento y del trabajo necesario para entregar esa funcionalidad en un Incremento “Done”.
- El Sprint Backlog del Sprint hace visible todo el trabajo que el Development Team identifica como necesario para alcanzar el Sprint Goal.



Priorización

- El Product Owner es una única persona, no un comité.
- El Product Owner podría representar los deseos de un comité en el Product Backlog, pero aquellos que quieran cambiar la prioridad de un elemento de la Lista deben hacerlo a través del Product Owner.
- Para que el Product Owner pueda hacer bien su trabajo, toda la organización debe respetar sus decisiones.
- Las decisiones del Product Owner se reflejan en el contenido y en la priorización del Product Backlog.
- Nadie puede forzar al Development Team a que trabaje con base en un conjunto diferente de requisitos.

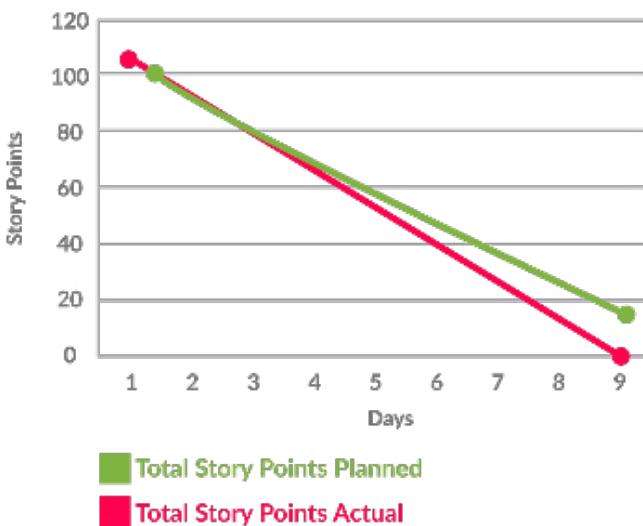


Product Backlog	
Request	Priority
	1
	2
	3
	4

Seguimiento

- Seguimiento del Progreso Hacia los Objetivos.
- Seguimiento del Progreso del Sprint.

Sprint Burn Down Chart



Sprint Burn Up Chart



Increment

El Increment es la suma de todos los elementos del Product Backlog completados durante un Sprint y el valor de los incrementos de todos los Sprints anteriores.

Al final de un Sprint el nuevo Increment debe estar “Done”.

Un Increment es un cuerpo de trabajo inspeccionable y terminado que respalda el empirismo al final del Sprint.

El Increment debe estar en condiciones de utilizarse sin importar si el Product Owner decide liberarlo o no.





Colaboradores en el desarrollo y revisión de
SCRUM MASTER
PROFESSIONAL CERTIFICATE
(SMPC®)



Konsutera



ANALISYS.CO



EXACOM I.T.



CA
®



Con su ayuda
logramos siempre
resultados extraordinarios.

¡Gracias!

A row of five hands, each belonging to a different person, all reaching upwards towards the text "¡Gracias!".



SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC®)

CertiProf®
Professional Knowledge



certiprof.com



@Certiprof



@CertiProf



CertiProf



Certiprof_llc

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.