

METODOLOGÍA SCRUM

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. VISIÓN GENERAL
3. BURNDOWN CHART
4. ÁGIL
5. TIPOS DE PROYECTOS
6. CICLO DE VALOR
7. SPRINT
8. TIMEBOXING
9. EQUIPO SCRUM
10. ARTEFACTOS SCRUM
11. PRODUCT BACKLOG
12. HISTORIA DE USUARIO
13. ESTIMACIÓN DE PUNTOS
14. SPRINT BACKLOG
15. REUNIONES SCRUM
16. SPRINT PLANNING
17. DAILY SCRUM
18. REVISIÓN DEL SPRINT
19. RETROSPECTIVA
20. REFINAMIENTO
21. TAREA





Executive Proceso online

SCRUM Master IT

Barcelona | Híbrido | Hace 4d (Publicada de nuevo)

¿Te interesaría seguir desarrollándote como Scrum Master en una multinacional líder a nivel mundial del sector de las energías renovables en plena expansión?...

Contrato indefinido | Jornada completa | 40.000 € - 45.000 € Bruto/año



Proceso online

Scrum Master (70% REMOTO)

Barcelona | Híbrido | Hace 4d

En [redacted] abrimos una nueva posición para un perfil de Scrum Master, en Barcelona y Tarragona, con modalidad híbrida. Se requiere: - Certificado de Scrum...

Contrato indefinido | Jornada completa | 39.000 € - 41.000 € Bruto/año

02

VISIÓN GENERAL



Equipo
autoorganizado

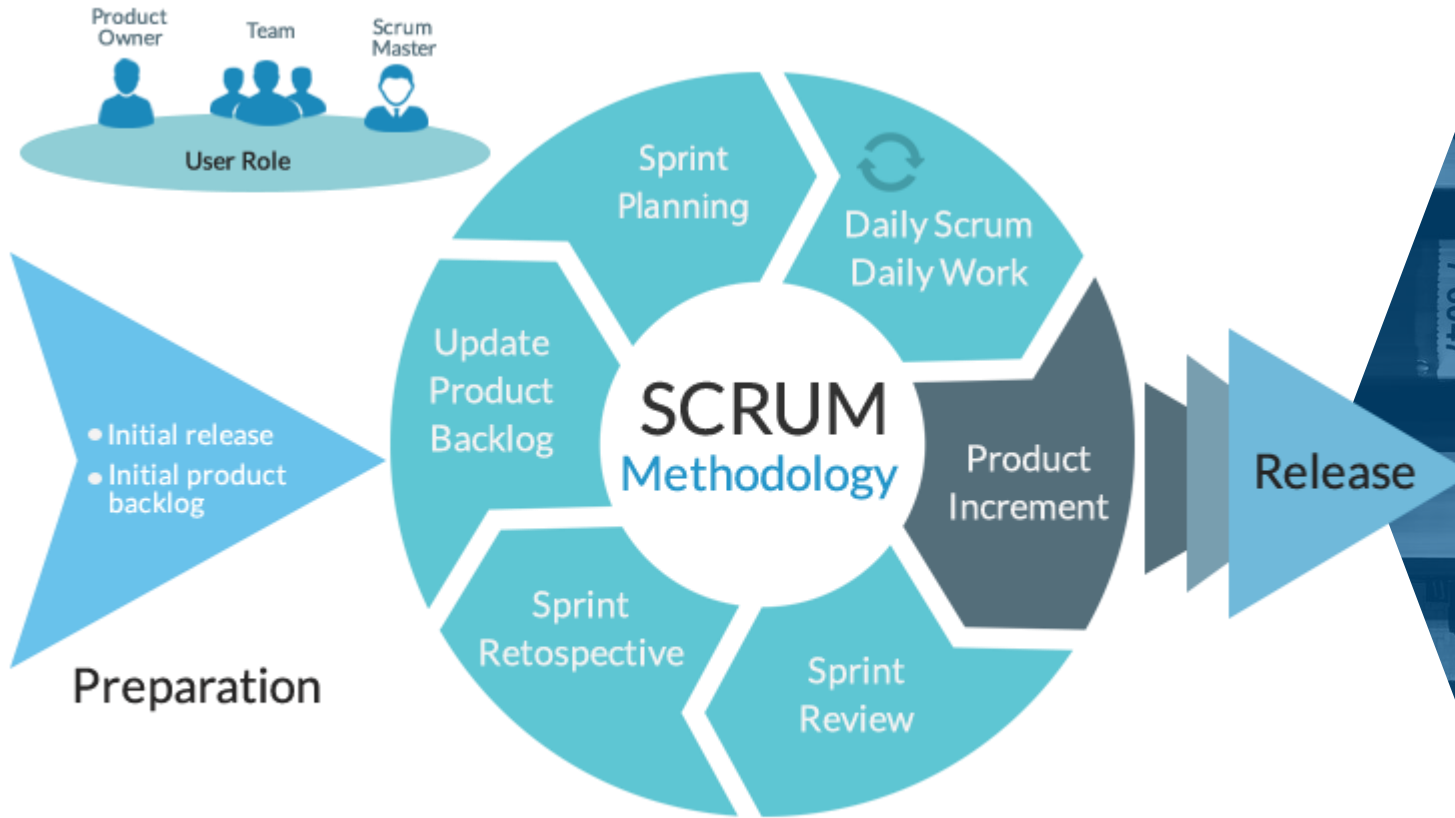


Estrategia fuera
del equipo



Táctica en el
equipo

SCRUM



ITERATIVO VS INCREMENTAL



BIG BANG

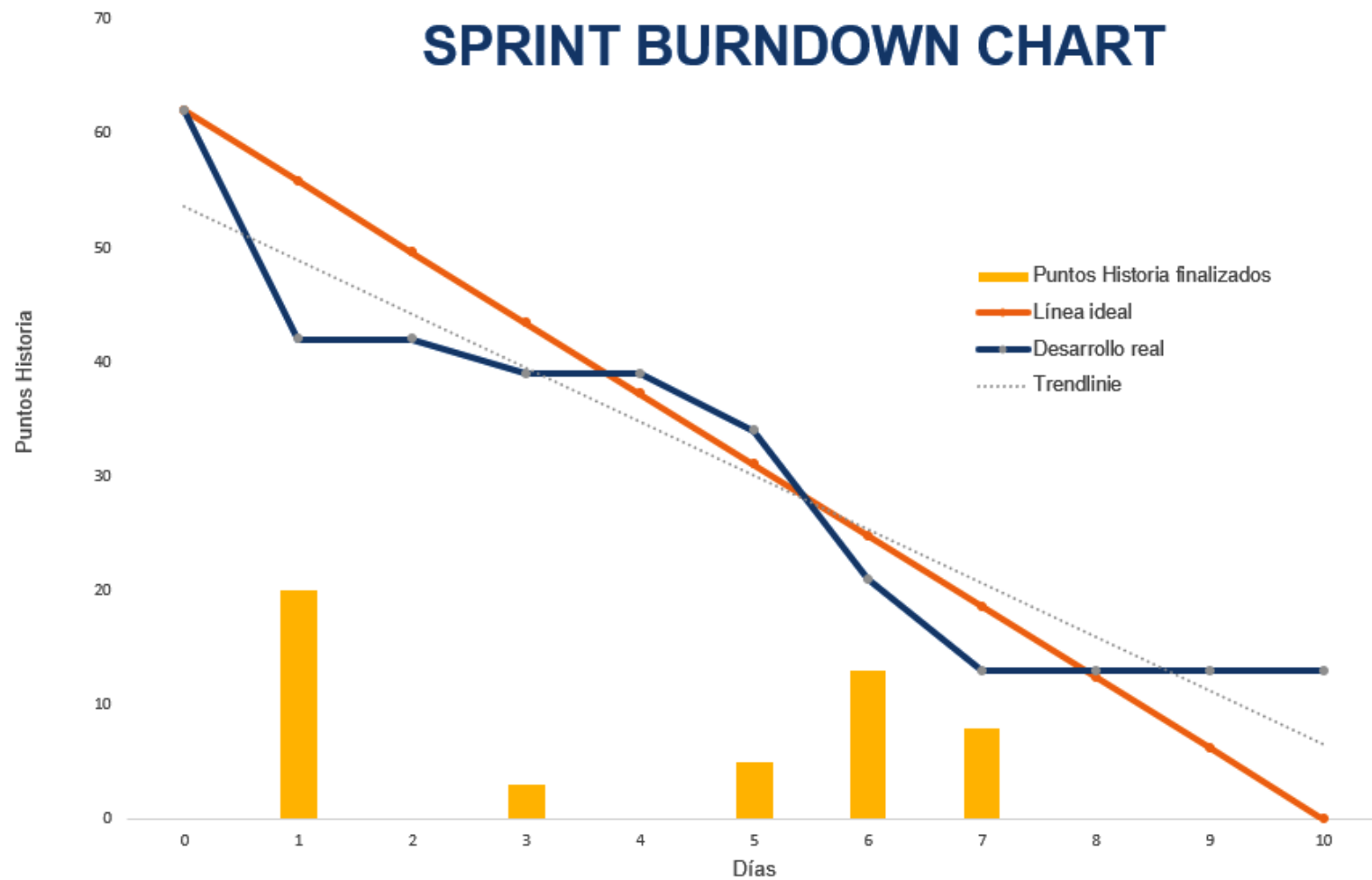


ITERATIVE



INCREMENTAL



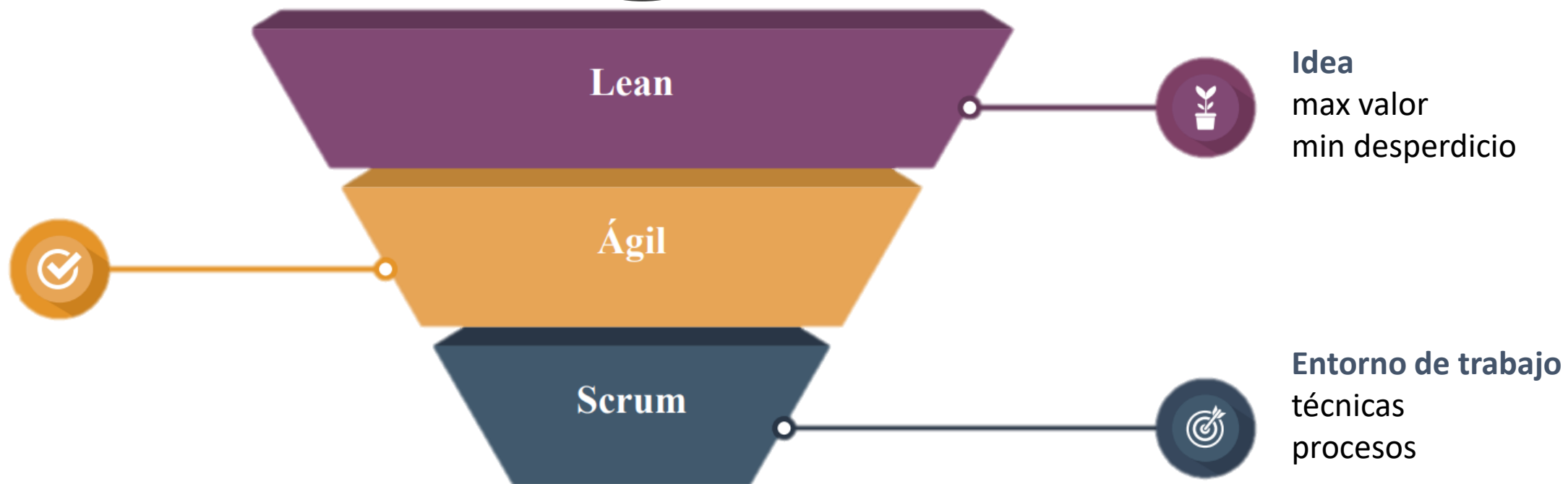


03

BURNDOWN CHART

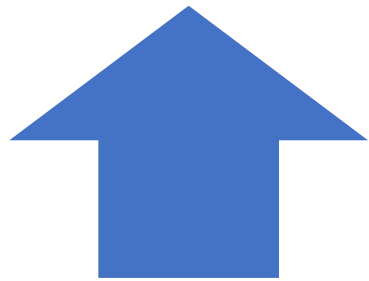
04

ÁGIL



04

MANIFIESTO ÁGIL



personas
interacciones



herramientas





software
funcional



documentación





responder
al cambio



seguir el plan





mejora del producto
mejora del proceso



objetivos fijos



actividad no
agrega valor

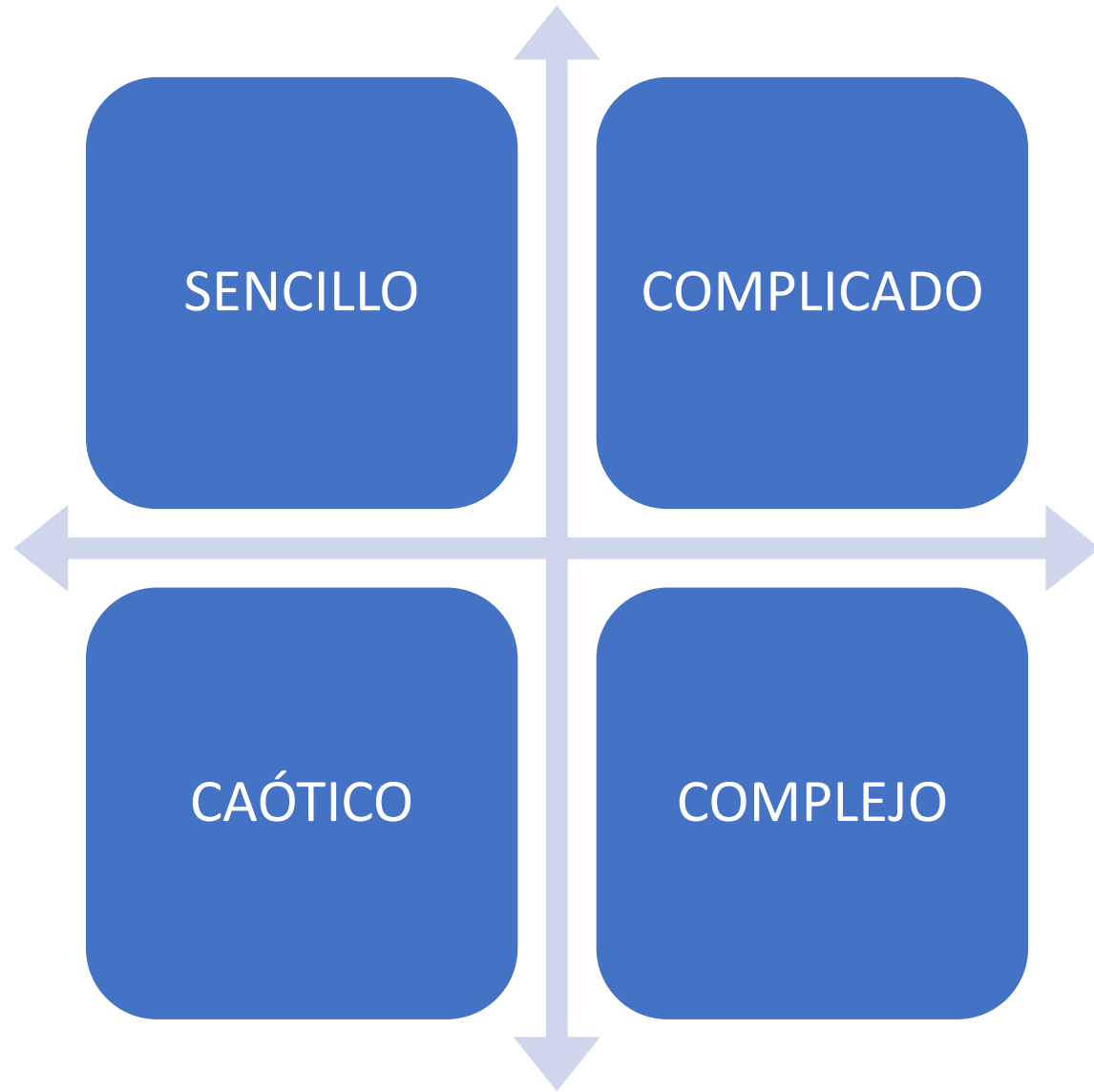
desequilibrio
de tareas

sobrecarga

MUDA
MURA
MURI

05

TIPOS DE PROYECTOS



06

CICLO DE VALOR



07

SPRINT



CORTO

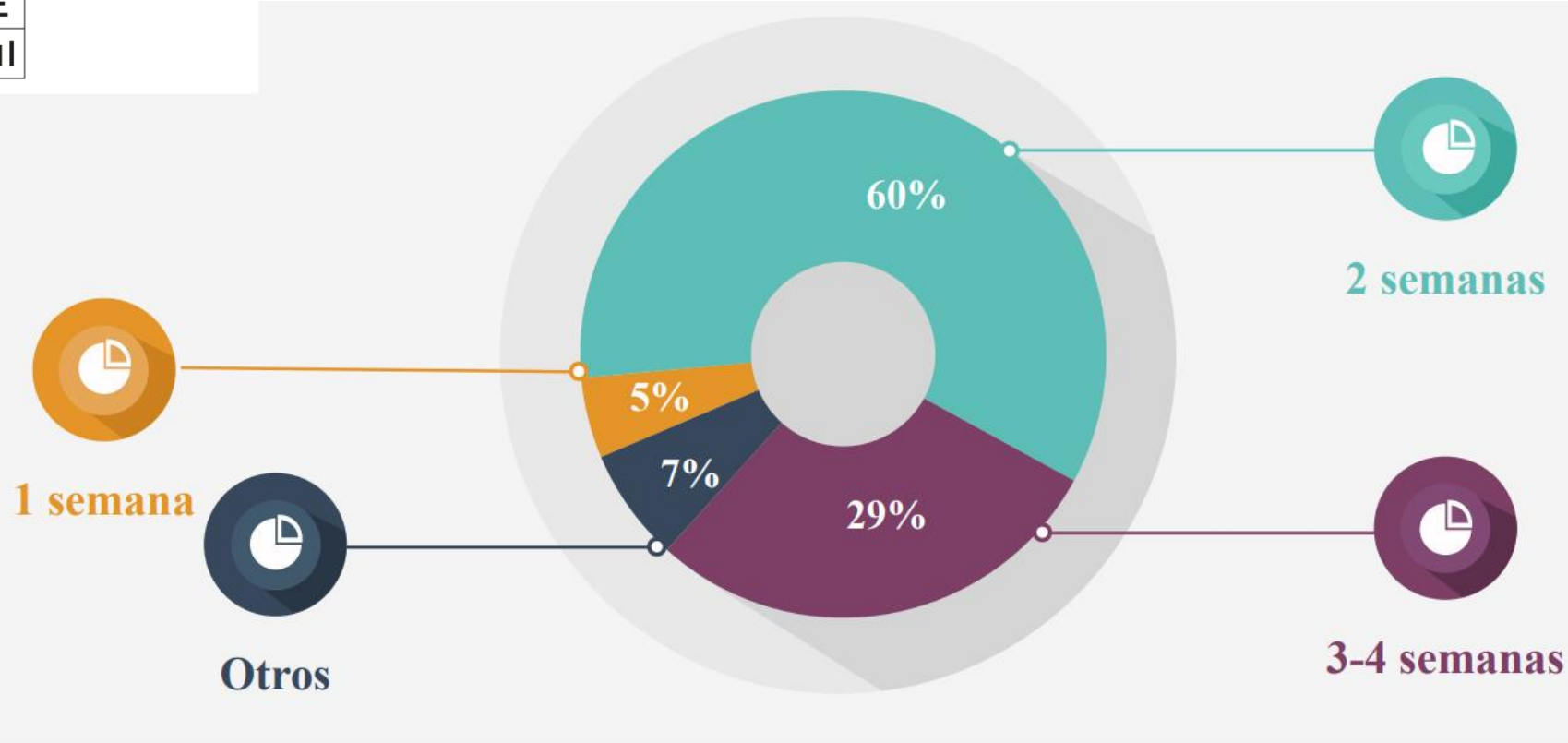
OBJETIVOS
CLAROS

NO
MODIFICABLE

CAMBIOS
HACIA
FUTURO

OBJETIVOS
REALISTAS





08

TIMEBOXING

09 EQUIPO SCRUM





APTITUDES

- autoridad
- conocimiento
- disponibilidad

RESPONSABILIDADES

- definir y priorizar tareas
- decidir sobre tiempos lanzamiento
- rentabilidad de los productos



APTITUDES

- ser confiable
- empatía hacia equipo
- ser un ejemplo
- conocimiento
- experiencia

RESPONSABILIDADES

- elimina impedimentos
- dirige el daily scrum
- protege al equipo

APTITUDES

- multifuncional
- colaborativo
- independencia



RESPONSABILIDADES

- autoorganizarse
- entregar incremento del producto
- administra el backlog
- participa en las reuniones del sprint



10

ARTEFACTOS SCRUM



única fuente de requerimientos

propiedad del Product Owner

lista de PBI (Product Backlog Item)

- ordenada por prioridad
- no completa
- enfocada en el momento actual
- constante cambio
- re priorizado

BPI

- característica
- función
- requerimiento
- mejora
- hotfix

11

PRODUCT BACKLOG

12

HISTORIA DE USUARIO

Es un
requerimiento del
producto

Valor agregado
para el cliente (se
puede “usar”)

No es una
descripción
detallada

Sin aspectos
técnicos

Tiene criterios de
aceptación

Al ser seleccionada
debe ser discutida
con PO



HISTORIA DE USUARIO

Como <ROL> quiero <ACCIÓN> *[para qué]*

Como usuario quiero
crear un perfil

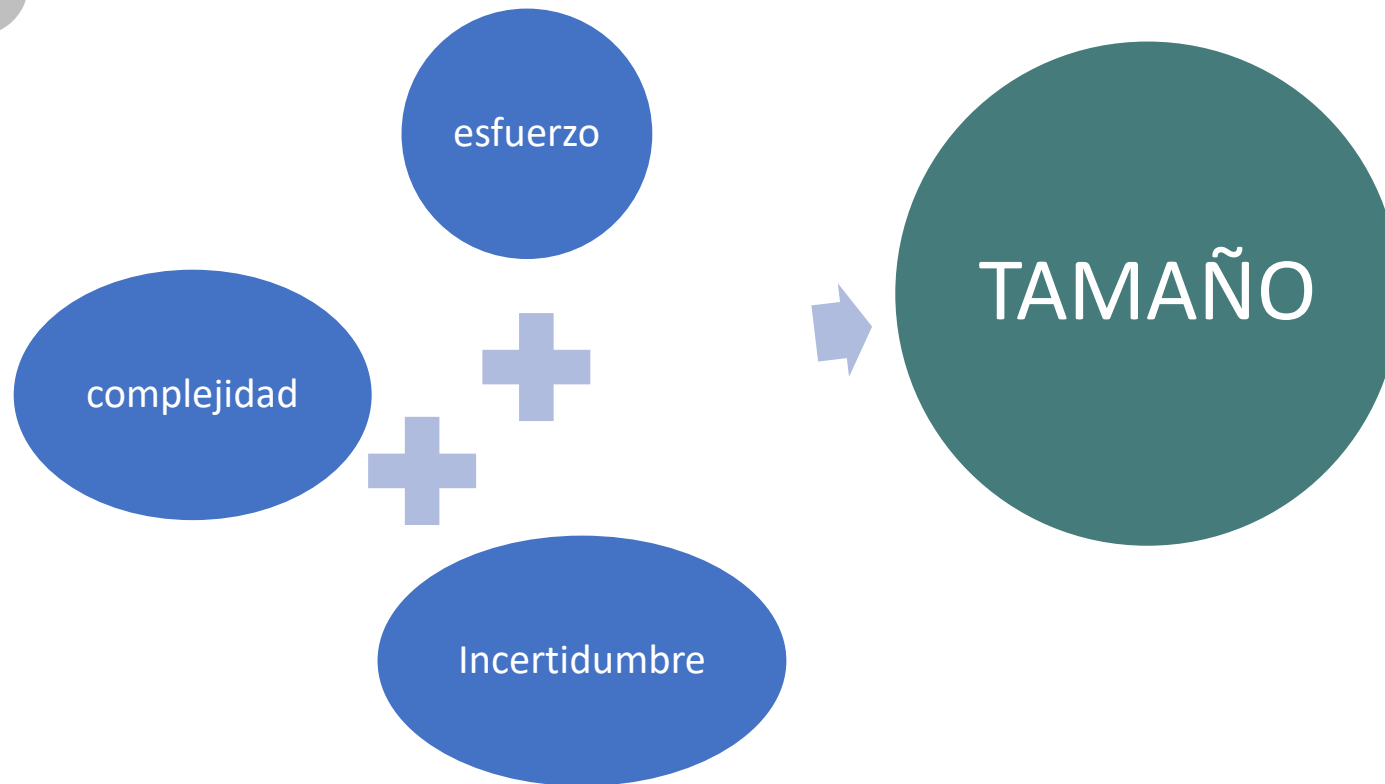
Como usuario quiero poder
ver mi historial de uso

Como administrador
quiero borrar a un
usuario




13

ESTIMACIÓN DE PUNTOS



13

ESTIMACIÓN DE PUNTOS

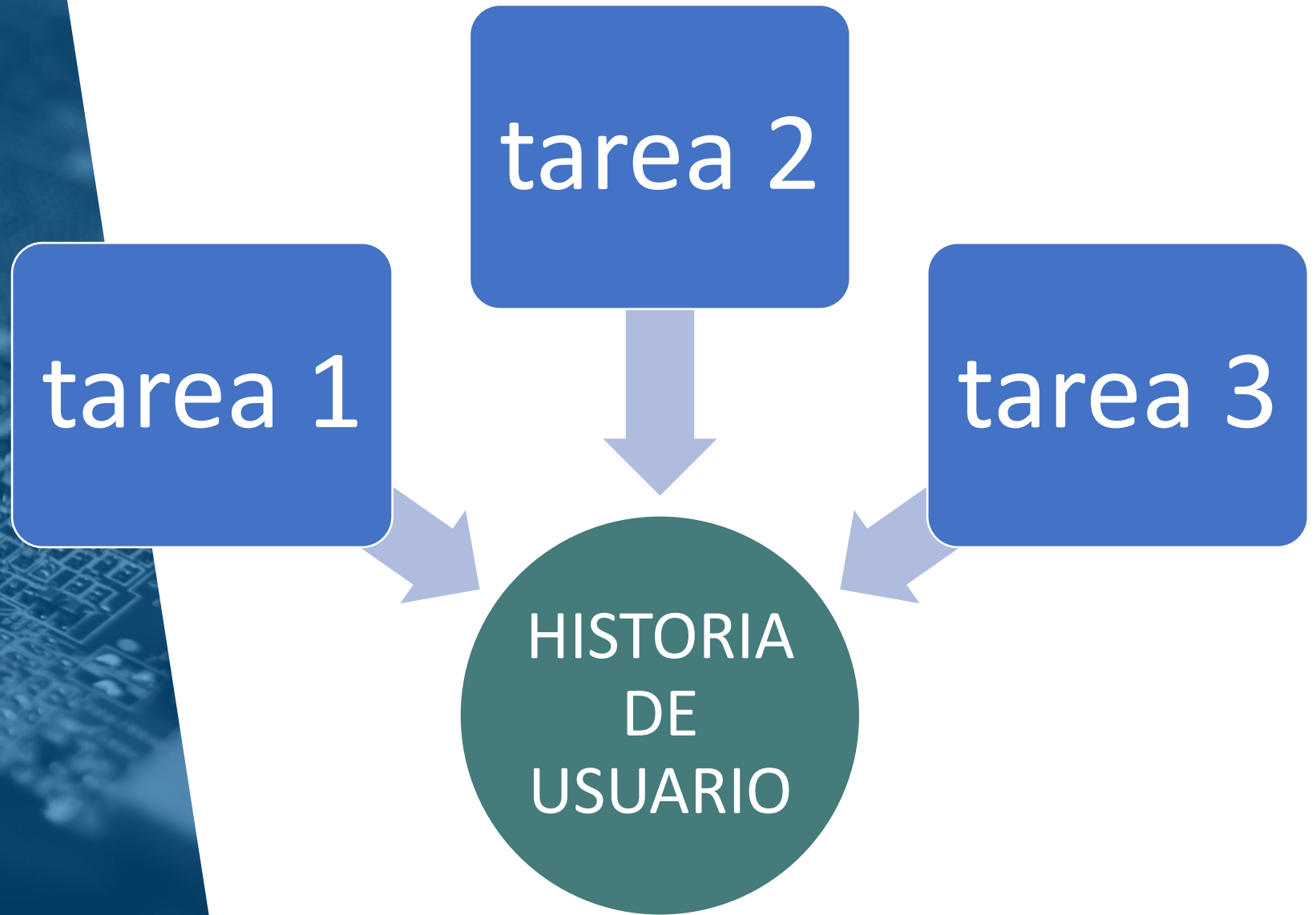


Medidas relativas	<ul style="list-style-type: none">• elegir patrón• comparación
Escala adimensional	<ul style="list-style-type: none">• 1 2 3 5 8 13
Acordar el valor	<ul style="list-style-type: none">• métodos Delphi• planning poker



14

SPRINT BACKLOG



14 SPRINT BACKLOG

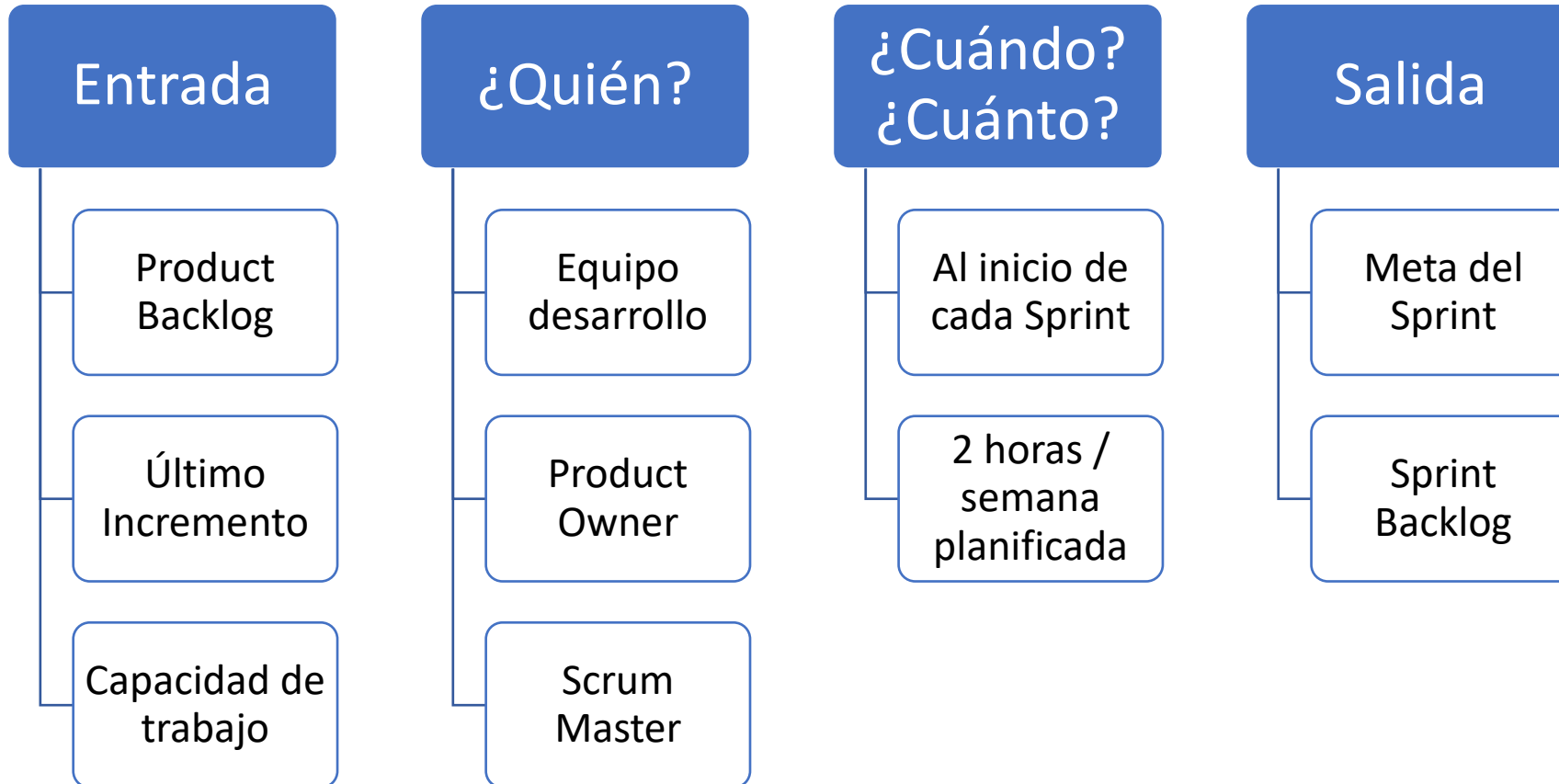


15

REUNIONES SCRUM

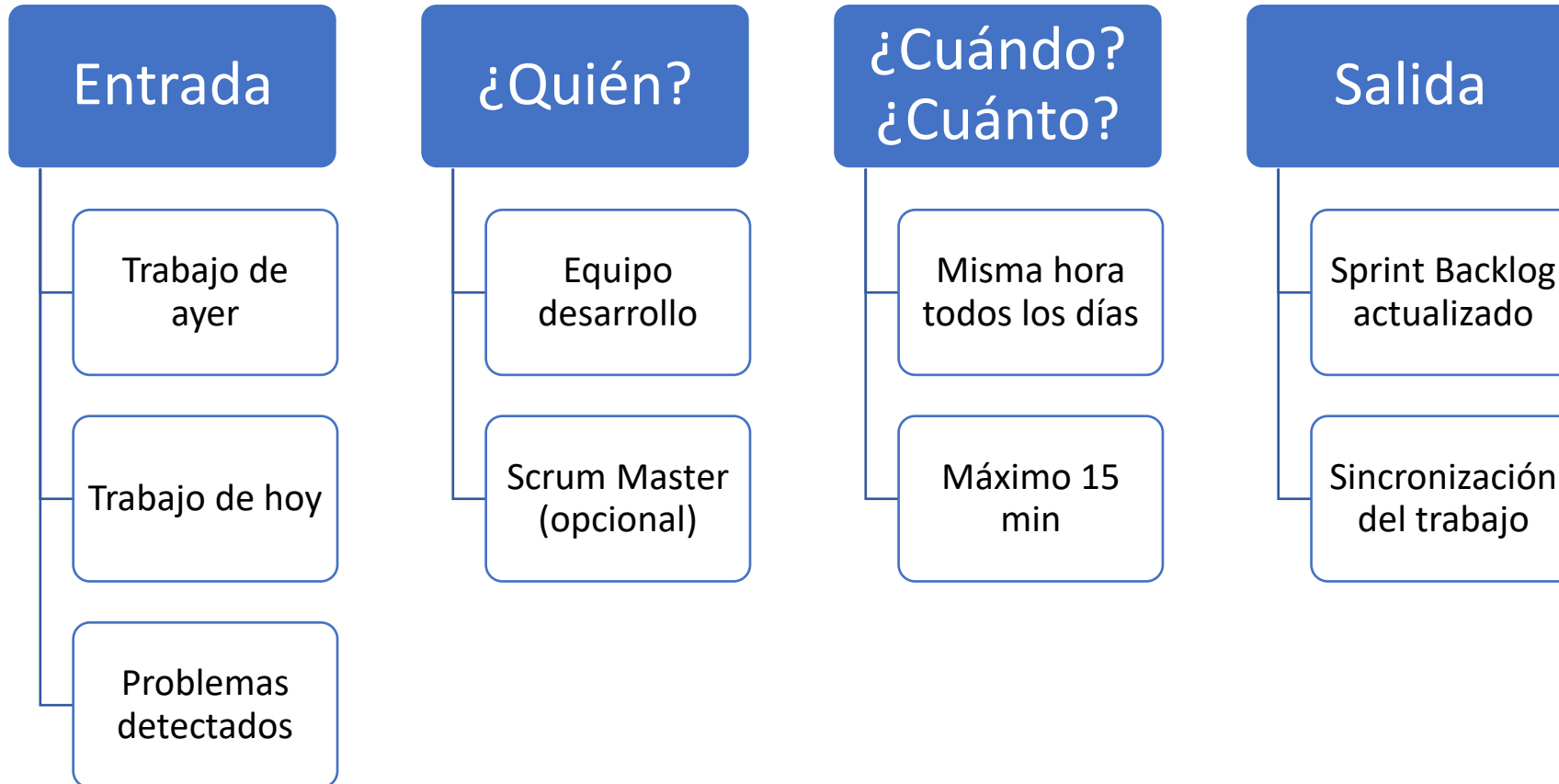


16 SPRINT PLANNING



17

DAILY SCRUM



17

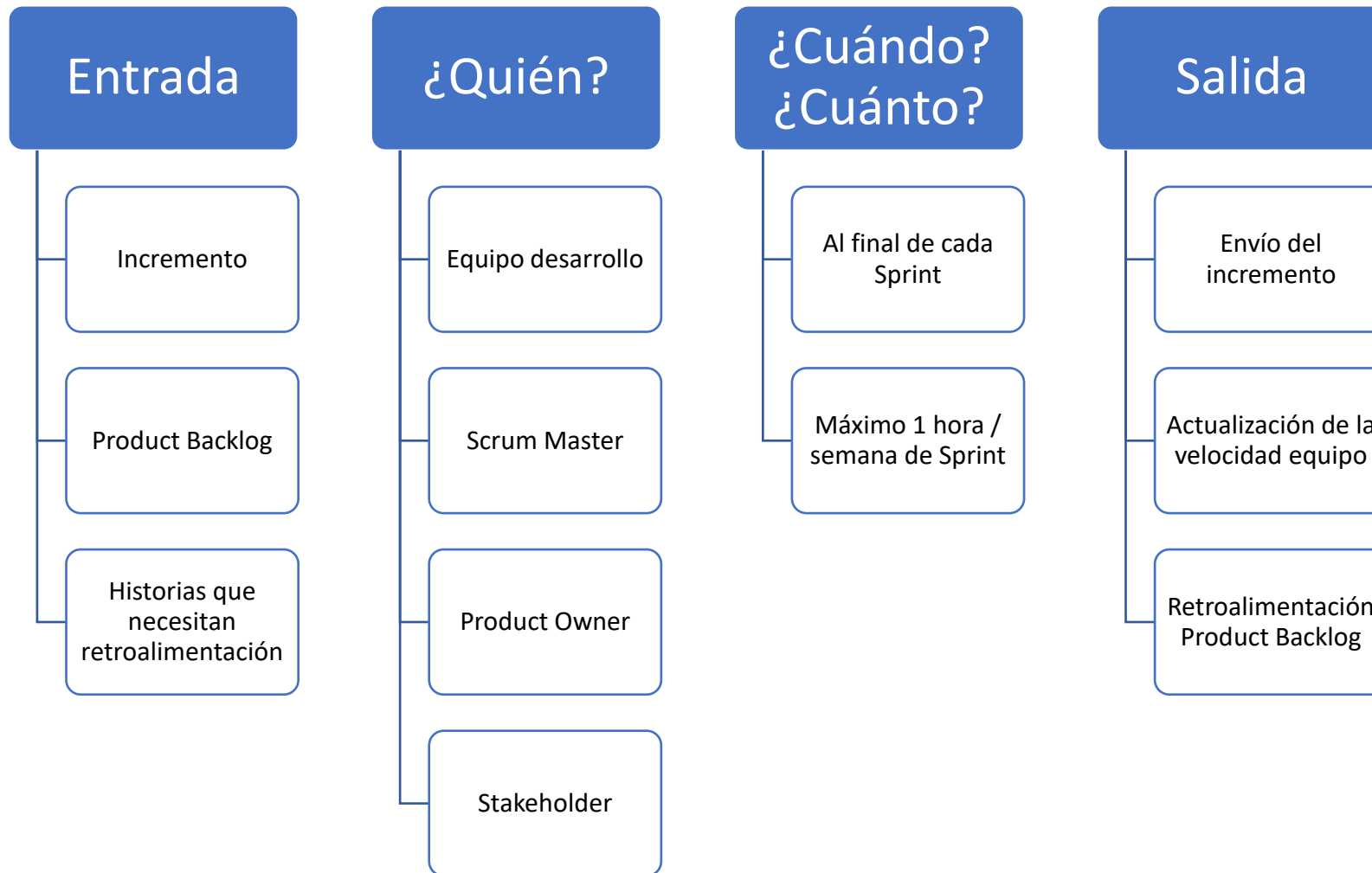
TABLERO KANBAN



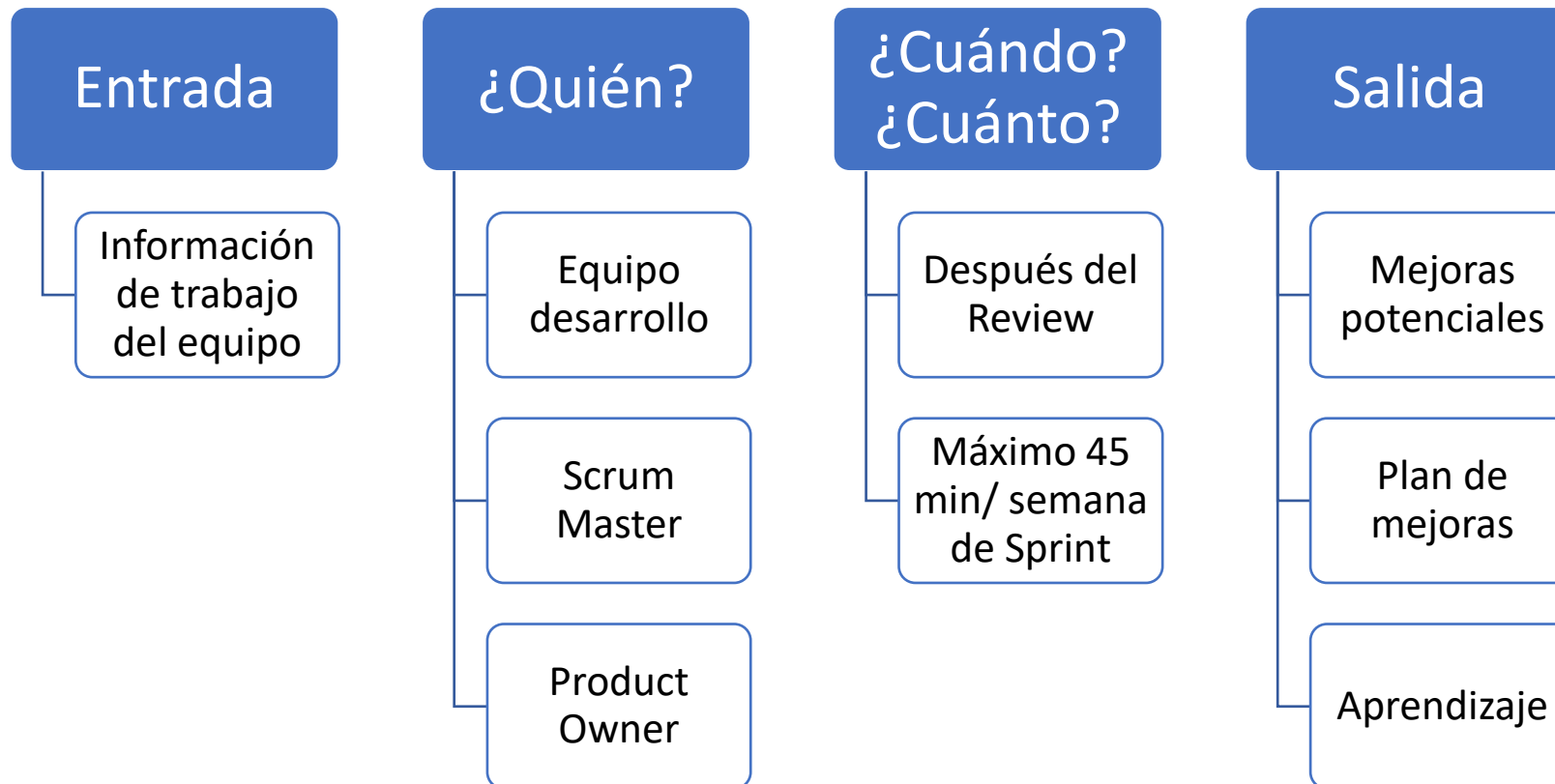
17



18 SPRINT REVIEW

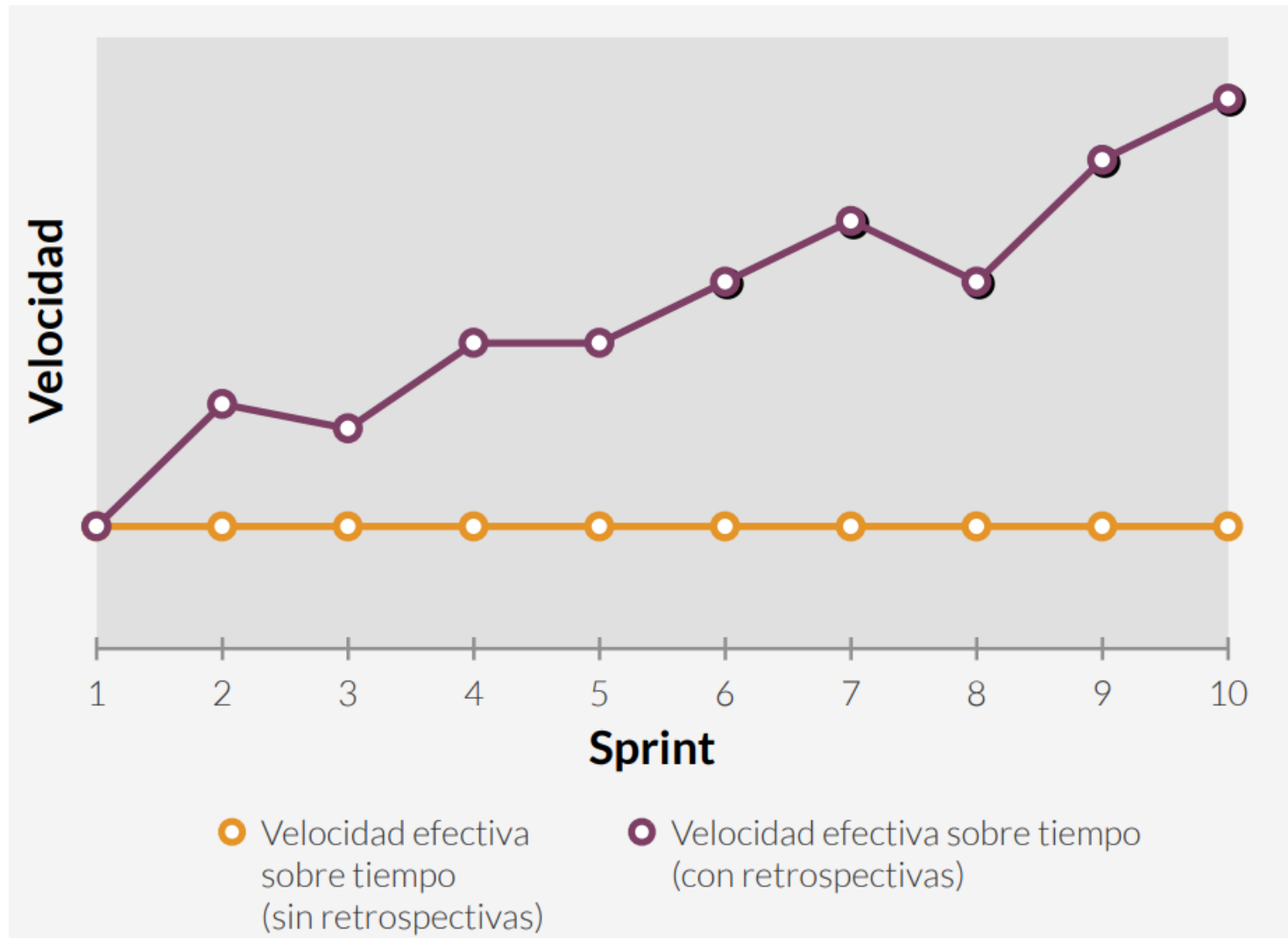


19 RETROSPECTIVA

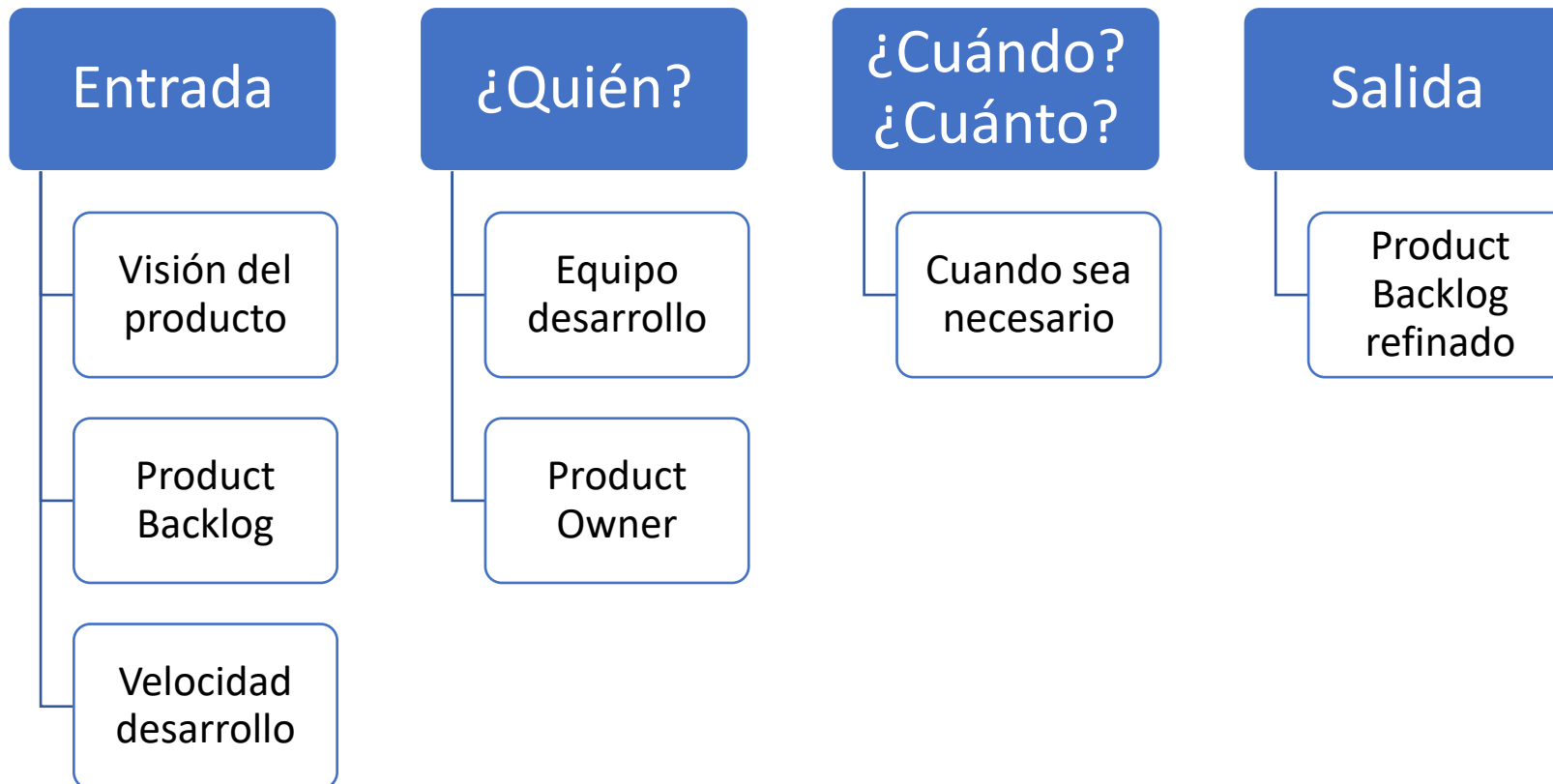


19

RETROSPECTIVA



20 GROOMING (REFINAMIENTO)



Familiarizarse con Planner

- Usar dentro de Teams

Scrum

- Simular un proyecto sencillo
- Realizar el Product Backlog
- Simular un Sprint
- Crear, priorizar y asignar tareas
- Crear un tablero Kanban



III E T R I C A

CONSULTING