

## clase 1/17: Introduccioin al curso

¡Platzi! Educación profesional efectiva.

¡Hola! Te doy la bienvenida al curso de Scrum Master.

En este curso, aprenderás sobre los diferentes roles del Scrum Master y cómo utilizarlos en el día a día mientras acompañas equipos Scrum.

También te enseñaré a comprender Scrum en profundidad para detectar posibles antipatrones y garantizar una implementación saludable en el equipo y la organización.

Además, aprenderás técnicas y herramientas para facilitar eventos y hacer que sean altamente productivos para el equipo Scrum.

Exploraremos el camino de un Scrum Master, cómo ingresar al mundo de la agilidad y Scrum, y las oportunidades de desarrollo en esta industria.

Este curso incluye un proyecto en el que te enfrentarás a situaciones comunes que un Scrum Master encuentra a diario. A medida que avanzamos en las clases, te presentaré diferentes herramientas y técnicas para profundizar en el análisis de estas situaciones.

El objetivo del proyecto es que identifiques oportunidades de mejora y construyas tu propio backlog de acciones para mejorar el rendimiento del equipo y la calidad de la adopción de Scrum.

Mi nombre es Andrés Alcedo, creador de contenido sobre desarrollo profesional ágil y Agile Coach con más de seis años de experiencia acompañando equipos ágiles. También soy profesor aquí en Platzi del curso de gestión de equipos ágiles. ¡Bienvenido a este curso!

## clase 2/17: Que hace un Scrum Master ?

¡Claro! Aquí está tu texto corregido:

---

Platzi, educación profesional efectiva.

Tengo la siguiente pregunta para ti:

¿Qué crees que hace un Scrum Master?

¿Qué has escuchado que hace un Scrum Master?

Comparte tu respuesta en el sistema de comentarios y entre todos vamos a construir una definición sobre las responsabilidades del Scrum Master.

Te voy a dar la definición oficial de la guía de Scrum, que fue creada como el marco de trabajo por Jeff Zolani y Ken Schreiber. Ellos documentaron este marco de trabajo en lo que conocemos como la guía oficial de Scrum. También te dejo esta guía como un recurso descargable para que puedas leerla.

Te invito también a compartir tus principales aprendizajes después de leerla, para que podamos construir una definición más amplia de lo que significa este marco de trabajo.

Según la guía de Scrum, el Scrum Master no es un rol o cargo, sino una responsabilidad dentro de un equipo Scrum. Se asegura de que se aplique el marco de trabajo según lo definido en la guía de Scrum.

El Scrum Master no solo se enfoca en el equipo, sino en toda la organización, ayudándoles a entender la teoría y cómo llevarla a la práctica. Utiliza diferentes "sombreros" según las necesidades del equipo y la organización.

El primer sombrero es el de facilitador. El Scrum Master facilita conversaciones efectivas y productivas entre el equipo Scrum y la organización, utilizando herramientas técnicas para mejorar la comunicación y el progreso del producto.

El siguiente sombrero es el de entrenador. Ayuda a comprender Scrum y sus beneficios, utilizando técnicas de facilitación y adaptándose a diferentes formas de aprendizaje.

Con el tiempo, el equipo se vuelve más autónomo, y el Scrum Master pasa a ser un mentor, coach y consultor. Ayuda al equipo a autogestionarse, a través de la facilitación de eventos y el coaching para encontrar respuestas genuinas a los problemas.

El Scrum Master no es un policía ni un dictador, sino un líder que sirve al equipo Scrum, ayudándoles a resolver problemas complejos de forma adaptativa.

Recuerda descargar la guía de Scrum y compartir tus aprendizajes en los comentarios. Nos vemos en la siguiente clase, donde explicaré Scrum desde el punto de vista del Scrum Master.

## clase 3/17:Scrum desde la perspectiva del Scrum Master

¡Claro! Aquí tienes tu texto corregido:

---

### **Platzi, educación profesional efectiva.**

El Scrum Master debe ser la persona que más sepa de Scrum para poder guiar al equipo en la adopción de este marco de trabajo.

Y ese es uno de los elementos que es importante tener muy claro, que Scrum es un marco de trabajo, no una metodología. Parecen conceptos similares, pero realmente se tratan de mundos muy diferentes.

Una metodología es una fórmula, una receta, un conjunto de pasos que siempre que seguimos al pie de la letra nos va a generar los mismos resultados. Scrum no se trata de eso. Scrum es un conjunto de elementos que cuando los implementamos a la vez conforman el marco de trabajo de Scrum.

A continuación te voy a explicar gráficamente cuáles son estos elementos que son importantes comprender y vamos a partir de esta clase y la siguiente es a analizar de qué se trata cada uno de esos elementos. Por qué los eventos de Scrum son esos eventos y no otros. En este momento te estoy compartiendo algunos de los principales elementos del marco de trabajo de Scrum, específicamente los eventos, los artefactos y sus respectivos compromisos.

Este último concepto de compromiso sobre artefacto se agregó recién sobre la última versión de la guía de Scrum y aquí también los vamos a ver. Gráficamente es importante que podamos entender qué

significan estos elementos para que en las posteriores clases cuando estemos analizando la razón de ser de cada uno de ellos podamos entender cómo funciona en conjunto con todo el marco de trabajo.

Recordemos que el primer evento dentro de Scrum es el sprint. En este caso lo estoy representando con esta flecha que funciona también así como el sprint como un contenedor de los siguientes eventos. Después tenemos nuestro primer evento que es la sprint planning. En la sprint planning nosotros dentro de un equipo Scrum tenemos la planificación del sprint y en este caso resolvemos preguntas del estilo por qué es importante este sprint, qué vamos a hacer, cómo lo vamos a hacer y después de este evento tenemos como resultado un artefacto que es el que conocemos como el sprint backlog que básicamente es la estrategia del equipo Scrum para cumplir con lo que se está comprometiendo dentro de la planificación del sprint.

Si bien el objetivo del sprint, que lo estoy subrayando aquí en este momento, si bien este objetivo del sprint es un compromiso del artefacto del sprint backlog, aquí a nivel de dibujo lo represento dentro de la sprint planning ya que aquí es donde nace o por lo menos las primeras conversaciones dentro de una sprint planning nos ayudan a definir ese objetivo del sprint.

Después, una vez finalizamos nuestra sprint planning vamos con el paso del tiempo dentro del sprint ejecutando los compromisos y desarrollando ese incremento de producto a la vez vamos generando entonces el espacio de la daily Scrum. Recordemos que la daily Scrum es un evento de máximo 15 minutos donde el equipo Scrum se sincroniza respecto al objetivo del sprint. Hoy día no es necesario que se resuelvan preguntas del estilo que hice ayer, que voy a hacer hoy, qué problemas he tenido pero sí es importante que el equipo sincronice lo que necesite sincronizar, es decir, que compartan la información necesaria para poder analizar cómo están respecto al objetivo del sprint y si se van a llegar o si es necesario reajustar su estrategia.

Ya cuando vamos cumpliendo con los PBIs, los elementos del product backlog, una vez finalizamos los PBIs ya pasamos por el filtro de Definition of Done que básicamente es el conjunto de acuerdos a los que nosotros llegamos como equipo Scrum para determinar si el PBI que decimos que está terminado realmente está terminado. En este caso el Definition of Done es un compromiso que hace parte del incremento de producto.

Ese incremento de producto, una vez finalizamos el sprint se presenta en la sprint review a los stakeholders, a los interesados y también al cliente. El cliente en este caso no es el product owner. Al cliente, ojalá final, o por lo menos a los usuarios de este incremento de producto para recibir feedback y ese feedback considerarlo posteriormente en el product backlog. El product backlog o la lista del producto contiene entonces todas las características o elementos que se van a construir de cara a ese producto. El product backlog es un artefacto que es vivo. No necesariamente las prioridades que estamos dando hoy se van a mantener a lo largo del tiempo. De hecho, lo usual es que si se hacen bien los espacios de sprint review, el product backlog a partir de ese feedback que se recibe vaya cambiando respecto a sus prioridades.

Por último, tenemos entonces el elemento de la retrospectiva del sprint donde el equipo Scrum conversa y analiza qué hicieron bien dentro del sprint y qué cosas pueden hacer mejor de cara a que sean más productivos para el siguiente sprint. La retrospectiva del sprint trata a nivel de la forma de trabajar del equipo y no se conversa sobre qué mejorar del producto que se está construyendo. Para eso está la sprint review y la sprint planning.

Y tenemos entonces mencionada recién el product backlog como ese artefacto que contiene todos los elementos a construir, los potenciales elementos a construir de un producto y viene acompañado de un compromiso que es el objetivo del producto. Este es nuestro marco de trabajo de Scrum. Estos son los elementos. Adicionalmente, también lo conforman las tres responsabilidades que son los developers, el product owner y el Scrum Master. Y también tenemos un conjunto de valores que hacen parte dentro de este marco de trabajo. Que aquí no los estoy incluyendo, no los estoy representando, porque nos vamos a concentrar específicamente en los elementos que aparecen aquí en pantalla.

Para eso, quiero explicarte entonces una teoría que es importante aclarar y es que Scrum funciona como modelos adaptativos de control. Un modelo adaptativo de control, entendámoslo como un navegador GPS que constantemente nos está mostrando información que utilizamos posteriormente para tomar decisiones respecto al rumbo que estamos transitando. Los navegadores GPS tienen sentido cuando necesitamos encontrar un camino dentro de una vía que tiene alta incertidumbre.

Por otro lado, los modelos predictivos de control no necesitan este funcionamiento. ¿Por qué? Porque los modelos adaptativos de control funcionan en sistemas lineales donde hay baja incertidumbre y básicamente el objetivo es llegar de un punto A a un punto B. En este caso, el punto B es la necesidad de un cliente. El cliente nos pide una serie de requerimientos y eso es lo que se necesita. Aquí de alguna forma se tiene mucha claridad sobre lo que hay que hacer.

Y los modelos predictivos de control entonces consisten en buscar formas de gestión que puedan permitir llegar del punto A al punto B de la forma más efectiva posible mitigando todo riesgo potencial que pueda ocurrir en el camino. Aquí

## clase 4/17: Mac en producto

### Modelos de control al nivel de producto (elementos)

- 1. Transparencia, existen dos artefactos :
  - Producto Backlog : debe ser accesible para todos
  - Increment : Ocurren en sprint review , un historial de que se hizo .
- 2. Inspección: proceso de analizar la información para tomar decisiones . Se da cuando el cliente interactúa con el producto ,
- Sprint Review : es la revisión del sprint (no hace seguimiento) es un error mostrar diapositiva de información .
- 3. Adaptación : El cliente nos da un feedback , el comportamiento del cliente (lenguaje no verbal) al usar el producto . El equipo hace observación al ver al cliente para mejorar .
  - Sprint Planning : Este paso se ve los apuntes para mejorar .

## Modelo Adaptativo de control

Símil con un GPS. Muestra constantemente información para tomar decisiones, en un ambiente de incertidumbre.



En el ciclo de scrum (ceremonias y artefactos), ¿Dónde encontramos ...?



## clase 5/17: Mac en Proceso

- Transparencia :
  - Sprint Backlog :
  - Define of done : controls de calidad dentro de equipo
- Inspección :
  - Sprint Retrospective : es un artefacto para ver que estrategia funciona o no
- Adaptación
  - Sprint Retrospective : va de la mano con inspección

## clase 6/17:MAC en progreso

Hasta este punto Scrum tiene 2 modelos adaptativos de control (al nivel de producto y al nivel de proceso)

- 3er modelo:  
Daily Scrum : se aplica los 3  
La Daily scrum es un modelo adaptativo de control que provee transparencia, inspección y adaptación de la forma de trabajar dentro de la sprint.  
Este espacio es para que los developers se junten para tener un ejercicio de transparencia por medio de saber ¿qué se hizo ayer? ¿qué se hará hoy? ¿qué obstáculos existen?  
la inspección ocurre cuando se preguntan ¿qué se hará con esta información que se tiene? ¿qué tan cerca está el objetivo del sprint?
  - Transparencia : cuando el equipo conversa sobre lo que hicieron
  - Inspección : que se va hacer con la información (qué tan cerca está)
  - Adaptación : si se necesita cambiar o no el plan que se definió en backlog

Aquí no existe rendición de cuentas (envío de correo al grupo de avance)



Transparencia

Daily Scrum haciéndolo visible el trabajo actual realizado



Inspección

Daily Scrum que tan cerca se está de cumplir el objetivo del Sprint



Adaptación

Daily Scrum revisando si debemos cambiar el plan definido en el Sprint Backlog

✧ Objetivo Principal: Es decir si la estrategia presentada inicialmente nos está acercando al objetivo, o si hay que cambiarla

## clase 7/17: Servicio al Product Owner

### Servicios Product Owner

📋 El tablero de visión del producto es una herramienta para plasmar la visión y la estrategia del producto, que son cruciales para tomar decisiones eficaces sobre el producto y crear el valor deseado para los usuarios, los clientes y la empresa.

💡 El tablero tiene cinco secciones: visión, grupo objetivo, necesidades, producto y objetivos empresariales.

✳️ Una visión eficaz es inspiradora, compartida, ética, concisa, grande y ambiciosa, y no está atada a una solución específica.

🎯 Para acertar con el grupo objetivo, haz que las descripciones sean específicas utilizando atributos demográficos y de comportamiento, y evita intentar complacer a todo el mundo sin hacer un buen trabajo para nadie.

🧠 La sección de necesidades incita a considerar por qué la gente querría usar o comprar el producto y qué problema o beneficio específico resuelve o crea, y evitar confundir características con necesidades.

📋 La sección de producto describe las tres a cinco características que hacen que el producto sea deseable y lo diferencian de los competidores, pero evite convertir esta sección en un mini backlog.

📋 La sección de objetivos empresariales expone los beneficios empresariales deseados del producto, los prioriza y los concreta, y evita utilizar objetivos genéricos.

- Ayudar a encontrar Técnicas para definir objetivos del producto
- Ayudar al Scrum Team a Comprender la necesidad de tener elementos del Product Backlog claros y concisos
- Ayudar a establecer una Planificación empírica(estimación) de producto para un entorno complejo
- Facilita la colaboración de los interesados
- Exige alta colaboración entre equipo scrum y el resto de la organización
- Scrum Master debe asistir y facilitar la comunicación de todo el team

## clase 8/17: Servicio al Scrum team

el scrum master :

-Guiar al equipo a ser autogestionado y multifuncional: el equipo debe adquirir autonomía para decidir como realizar el trabajo.

// la matriz Rambo ayuda a identificar las habilidades que hay en el equipo y cuales deben ser trabajadas o potenciadas//

.

-Ayudarles a tener foco en la entrega de valor: proteger al equipo scrum de los factores distractores de la organización. //si alguien externo quiere acudir directamente a los developers e influir su trabajo, ahí hay que intervenir//

.

-Enseñarles al equipo a cuidar la calidad y ser altamente productivos.

.  
-importante el definition of done: definir que entienden por un trabajo terminado.

.  
-Procurar eliminar los impedimentos para el progreso del scrum team. El scrum master facilita las conversaciones, aplica habilidades de gestión para llegar a acuerdos.

//todo el equipo scrum es responsable de que los impedimentos se remuevan.//

.  
-Asegurarse que todos los eventos de scrum sean efectivos, positivos y productivos. Ya sea para proveer transparencia, inspección o adaptación del producto, proceso o progreso.

.  
Resultado equipo= capacidad equipo - desafío del entorno

## clase 9/17:Servicio a la Organización

-Ayudar, liderar y capacitar para que todos entiendan y adopten Scrum

.  
-Enseñar a planificar e implementar Scrum en la organización, no limitarse a trabajar solo con el equipo scrum.

.  
-Ayudar a todos los interesados a comprender y aplicar los principios relacionados a scrum: empirismo, adaptación de contextos complejos y de alta incertidumbre .

.  
-Ayudar a eliminar barreras entre stakeholders y equipo scrum.  
la calidad de las relaciones, determina la calidad de los resultados.

RESULTADOS = RELACIONES

.  
la curva de la difusión de la innovación de Rogers:

esta muestra un conjunto de personas en la organización que podemos segmentarla en grupos.

2,5 innovadores dentro de la organización, estos son los aliados mas fuertes de los scrum master cuando se quiere implementar scrum y a partir de aquí procurar unir a los diversos grupos a este marco de trabajo.

.  
Lean Change Management:

se utiliza a la hora de gestionar la cultura de un equipo, forma de trabajo para gestionar información y poder diseñar experimentos para gestionar el cambio cultura.

## clase 10/17: Facilitación de Sprint Planning

Objetivo de este evento: adaptar el producto de cara al siguiente sprint, a través de incrementos y compromisos del equipo, para adaptar el producto.

.  
estructura sprint planning:

1.actividad check-in o rompe-hielo (traer las mentes al espacio)

2.Acordar el objetivo de sprint. El product owner comparte su visión del siguiente sprint y en conjunto todo el equipo define el objetivo.

el Product Owner no debe estar sobre los demás ni llegar a imponer.

3. Presentación de prioridades: el product Owner presenta el backlog de mayor valor a menor valor.

Definir compromisos del sprint: los developers son quienes definen los compromisos del sprint. //no necesariamente lo más fácil es lo más valioso, los developers deben comprometerse con lo que genera más valor hasta lo que genera menos valor.

5. es mejor refinar las prioridades antes de la sprint planning.”.

6. Conversación estratégica: Aquí los developers conversan para definir de que forma harán el trabajo al que se acaban de comprometer. (esto deriva en el sprint backlog).

7. Feedback y cierre: que se puede hacer mejor para que la próxima sprint planning sea mas eficiente (cuidando el objetivo de la sprint planning)

## clase 11/17: Facilitación de la Daily Scrum:

Propósito de la Daily Scrum: inspeccionar el progreso hacia el objetivo del Sprint y adaptar el sprint backlog si es necesario.

.

Este evento es diario y dura máximo 15 minutos.

.

Este evento sirve para saber si se está cumpliendo lo planeado, si existen obstáculos; el Scrum Master puede recoger las inquietudes y hacerlas visibles.

.

Si hay información importante en el transcurso del día, es preferible no esperar hasta la Daily del siguiente día para compartirlo con el equipo.

.

Espacio propio de los developers

.

Las preguntas ¿Qué hice ayer? ¿qué voy a hacer hoy? ¿qué impedimentos he tenido?, son válidas siempre y cuando no se utilicen para inspeccionar el trabajo de los demás.

es importante preguntarse ¿Qué información necesitan saber mis compañeros?

.

El efecto que debemos conseguir con la Daily Scrum es que el equipo se vaya organizando en la sprint de la mejor forma, fortaleciendo la comunicación para alcanzar el objetivo.

## clase 12/17: Facilitación de Sprint Review

Es necesario que en este evento participen los stakeholders, usuario y cliente final.

1. Actividad check-in o rompe-hielo //presentar a los asistentes el objetivo de la reunión.//

. 2. Presentar objetivo del Sprint: que era eso a lo que el equipo se había comprometido.

. 3. Presentación de los compromisos del Sprint: cuáles fueron los compromisos del equipo en la sprint planning anterior.

. 4. Demostración del incremento: hacer la inspección del producto que se está construyendo, mostrar el incremento. //no hay inspección a partir de una presentación o análisis de datos.//

Se mide el progreso en función del valor entregado.

. 5. Feedback del incremento: estar pendientes del lenguaje verbal y no verbal, entender como lo que se



hizo le aporta valor.

. 6. Discusión de iniciativas: Preguntar que le gustaría que se le incorporara a ese producto para el futuro, no para prometer sino para entender su visión. // este evento es para presentar a los clientes, no al Product Owner, el Product Owner debe tener conocimiento total de lo que se hace, estar involucrado en el equipo como miembro activo.

. 7. Feedback y cierre: Preguntar ¿qué se puede hacer para que la proxima sprint review sea mas eficiente?

.

Una buena practica es que los developers sean quien presenten al cliente el increment

## clase 13/17: Facilitacion de Sprint Retrospective

1. Preparar el escenario: General espacio de conexión y romper-hielo para que los asistentes se concentren.

Tip: Invitar al Product Owner a participar de este evento.

.

\_ //La inspección y adaptación deben estar presentes en este evento y el Scrum Master debe asegurarse de ello//\_

.

2. Recolectar datos: Analizar con el equipo los hechos mas relevantes que ocurrieron, priorizar para no perder el foco.

//El Scrum Master como facilitador debería procurar en este evento aportar desde la mejora de la comunicación, abstenerse de participar de las actividades para que su rol de facilitador no se vea comprometido//

.

3. Indagación: entender la causa raíz, por que ocurrió lo que ocurrió. Necesario hacer un análisis profundo.

.

4. Decidir que hacer: Para atacar la raíz del problema es necesario definir accionables, como equipo que podemos hacer. Priorizar acciones.

//Tener backlog de mejorar y el equipo scrum debe hacerse cargo de las acciones de mejora//

5. Cerrar la retrospectiva: retrospectiva de la retrospectiva, ¿qué se hizo bien? ¿qué cosas se pueden mejorar? para ser mas eficientes

Herramientas:

Metáforas visuales: para ayudar a entender mejor y mantener la atención del equipo. Plantillas para explicar , ganancias, riesgos , luz al final de camino o potenciales ganancias.

- [miro.com/es/](https://miro.com/es/)
- [Retroma.org/es/](https://retroma.org/es/)

## clase 14/17: Antipatrones de Scrum

mapa de Scrum :

Identificar los modelos adaptativos de control.

- Al nivel de producto
- Transparencia : El product backlog esta visibles para todos o esta escodido ? es facil de interpretar , hay un documento que estan ordenados? , criterio de priorizacion. Cuando no aparecen estas como anti patrones .
- Inspeccion : Ocurren en la sprint Review

si no se da es un antipatron

La sprint review no aporta a la inspeccion debe eliminarse.

Lo puede enseñar el entrenador (sbrero).

- Adaptacion:

Occuren en Sprint Planning , verificar si la informacion que se correcoigio en la inspeccion sirve para algo ??

Cuando el producto no se esta adaptado .

si no hay adaptacion hay un antipatron al nivel de procuto. herramienta incorrecta .

Ponerse el sbbrero de consultor para ayudar para mostar el verdadero valor de SCrum

- Al nivel de proceso

tranparencias : Sprint backlog y definition of done (artefactos) si no existen es antipatron

Inspeccion y Adaptaccion : si no existen es un antipatron

el equipo no response al nivel de sus capacidades

Tiene que ver mejoras

- Al nivel de Daily Scrum (modelo adaptivo de control )

Permite ver la insetidumbre dentro del sprint , si el equipo no cumple sus comprimos al final del sprint , hay un antipatron que viene progreso no esta funcionado .

Son los comportamientos contrarios a la Transparencia, Inspección y Adaptación.

Pueden ocurrir en el MAC a nivel de producto, proceso o progreso.

Muchas veces los anti patrones pasan por el desconocimiento, de algún evento o porque se viene del paradigma anterior de comando y control y de presentar informes y métricas.

La daily Scrum se usa para rendición de cuentas y no para manifestar stoppers o información de valor que ayuden al logro del objetivo.

El product owner no participa de todas las daily scrum

El product baclok no cumple con el criterio de transparencia pues este lo administra únicamente el PO en un archivo de excel al cual ningún miembro de la organización tiene acceso.

No hay inspección en la sprint review ya que dedican el espacio a presentar historias de usuario y puntos completados , pero no se involucra al cliente y no hay un ejercicio de prueba real del producto para tener feedback del cliente y del equipo respecto de lo desarrollado durante el sprint.

No hay transparencia respecto del definition of done pues no están las reglas claras para determinar el concepto de "terminado"

No hay inspección ni adaptación en la sprint retrospective pues no asisten todos los integrantes del

scrum team, por lo que los aportes del equipo están incompletos, en ese sentido la recolección de datos e información no sería del todo válida.

## clase 15/17: Preguntas Frecuentes

## clase 16/17: Como certificarse

descargar la guía de manera gratis  
no es regulada , no hay control de calidad

Scrum Alliance : la certificación vale 2 años  
Scrum.org : paga el examen de 80 preguntas (60 min)

## clase 17/17: Fin

Scrum es un marco de referencia liviano que permite agilizar el trabajo en situaciones complejas.  
Tiene 3 pilares: Transparencia, Inspección y Adaptación

Cuatro eventos: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review y Sprint Retrospective

### Estructura Sprint Planning

Debe estar presente todo el equipo Scrum: Product Owner, Scrum Master y Developers.

Tiempo máximo de duración de 8 horas para sprint de 1 mes, para sprint inferiores el tiempo será menor.

### Estructura Daily Scrum

Exclusiva para los developers.

No es para seguimiento, es para poder encontrar mejores formas de trabajo, autoorganizándose

Tiempo máximo es de 15 minutos, la misma hora y el mismo lugar, con el fin de reducir complejidad.

### Estructura Sprint Review (Sugerida)

Actividad de Check in

Presentar el objetivo del sprint

Presentación de los compromisos del sprint

Demostración del increment

Feedback del Increment

Discusión sobre nuevas iniciativas

Feedback y cierre

Tiempo máximo de duración de 4 horas para sprint de 1 mes, para sprint inferiores el tiempo será menor.

### Estructura Sprint Retrospective (Sugerida)

Preparar el escenario

Recolectar datos

Indagar

Decidir qué hacer

Cerrar la retrospectiva

Tiempo máximo de duración de 3 horas para sprint de 1 mes, para sprint inferiores el tiempo será menor.

\*\*\* Aspectos Generales -MAC

#### MODELO ADAPTATIVO DE CONTROL

No es un camino lineal, debemos ir pivoteando.

Funcionan para manejar la incertumbre

Funcionan con 3 pilares: transparencia, inspección y adaptación.

#### MODELO ADAPTATIVO DE CONTROL A TRAVÉS DEL PROCESO

Transparencia: Sprint Backlog, Definition of done, Sprint Retrospective

#### MODELO ADAPTATIVO DE CONTROL A TRAVÉS DEL PROGRESO

Transparencia, Inspección y Adaptación: Daily Scrum

#### MODELO ADAPTATIVO DE CONTROL A TRAVÉS DEL PRODUCTO

Inspección: Increment, Product Backlog, Sprint Review, Sprint Planning