



Universidad de Nariño

Ingenieria de Software Aplicada

Noveno Semestre
Ingenieria de Sistemas

Docente: Sandra Marcela Guerrero





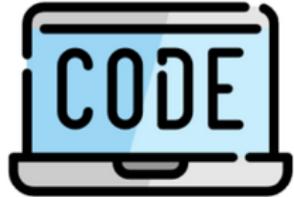
UNIDAD 1. GESTIÓN DE PROYECTOS ÁGILES DE SOFTWARE

MARCO DE TRABAJO SCRUM

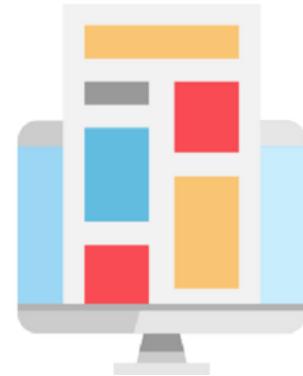
- Conceptos Básicos
- Componentes Scrum
- Procesos de Scrum
- User Story Mapping : Épicas, Historias de Usuario y Tareas
- Implementación de Scrum

Conceptos básicos





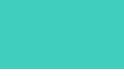
¿Qué es Agile y qué es la Agilidad?





Agile

La habilidad de crear y responder al cambio para poder producir ganancias en un ambiente laboral turbulento.



Agilidad

Es la capacidad de equilibrar la flexibilidad con la estabilidad.

Manifesto Ágil



Fuente: <https://www.progressalean.com/metodologia-agile/>

Actividad

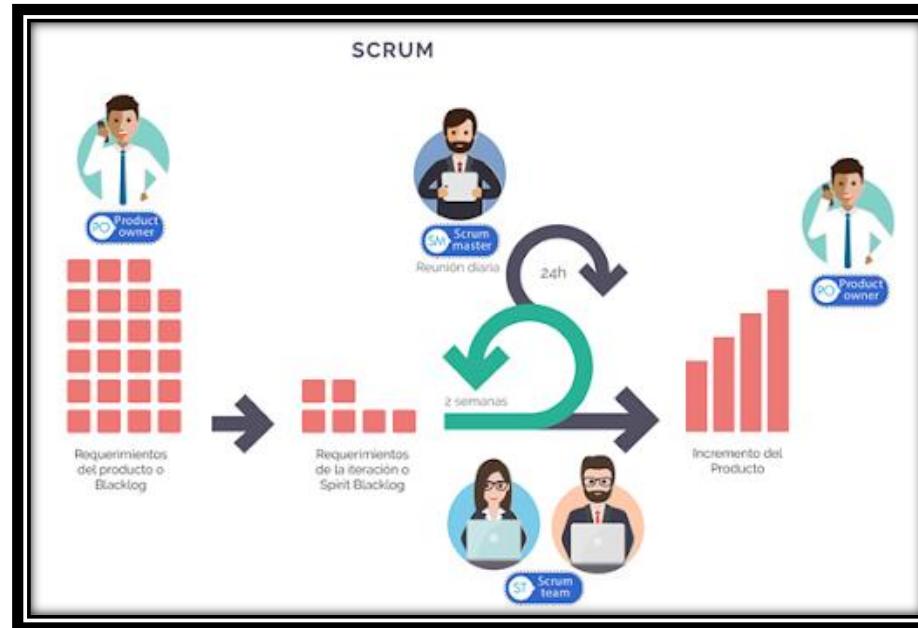
Leer el Manifesto Ágil

Disponible en:

<https://agilemanifesto.org/iso/es/principles.html>

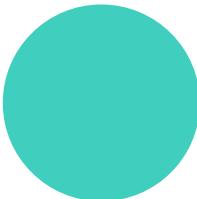
¿QUÉ ES SCRUM?

Scrum es uno de los métodos ágiles más populares. Es un framework adaptable, iterativo, rápido, flexible y eficaz, diseñado para ofrecer un valor considerable en forma rápida a lo largo del proyecto.

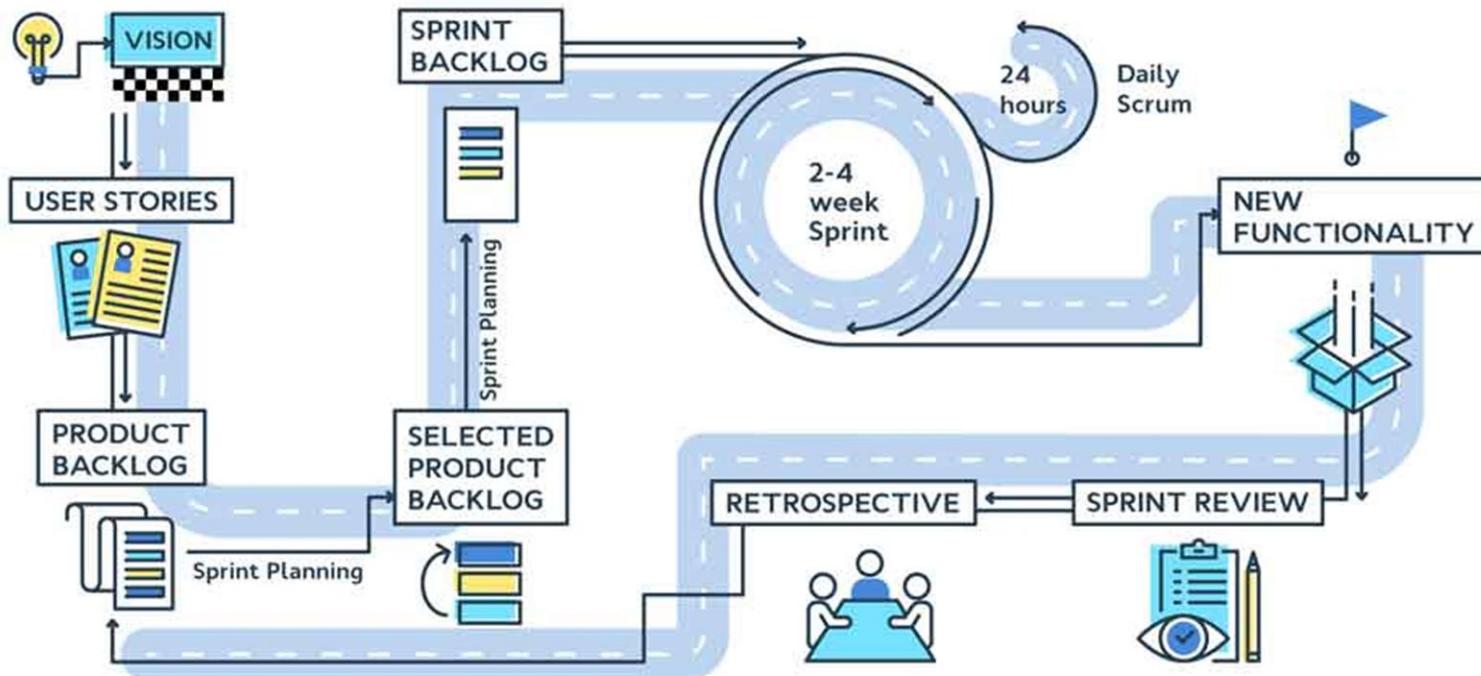


SCRUM

Scrum incentiva el uso de equipos interfuncionales, autoorganizados y empoderados que dividen su trabajo en ciclos cortos denominados “Sprint”



SCRUM PROCESS

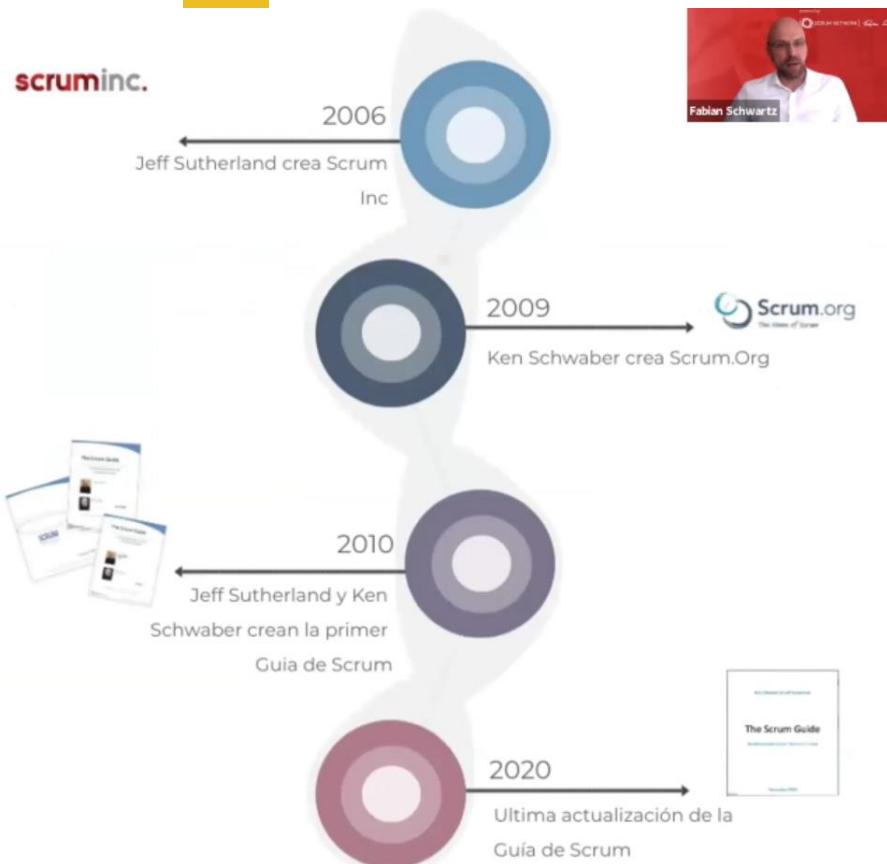
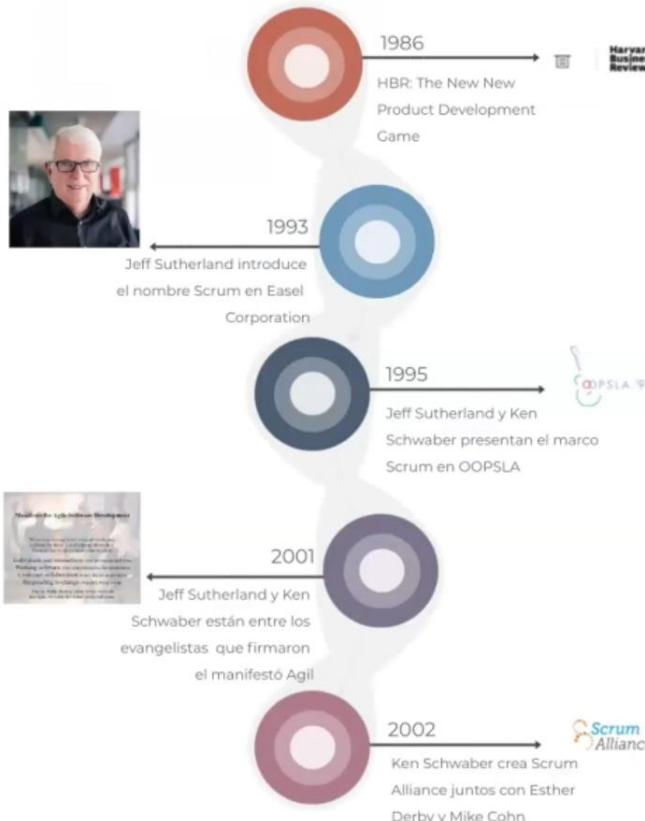


HISTORIA DE SCRUM

- El framework fue introducido a finales de la década de 1980.
- Fue descrito como un método innovador para el desarrollo de productos, al que llamaron: método holístico o Rugby.
- Sus creadores Jeff Sutherland y Ken Schwaber.



La historia de Scrum



Fuente: Scrum Network, Actualización de la Guía Scrum 2020, Webinar con Dr. Jeff Sutherland

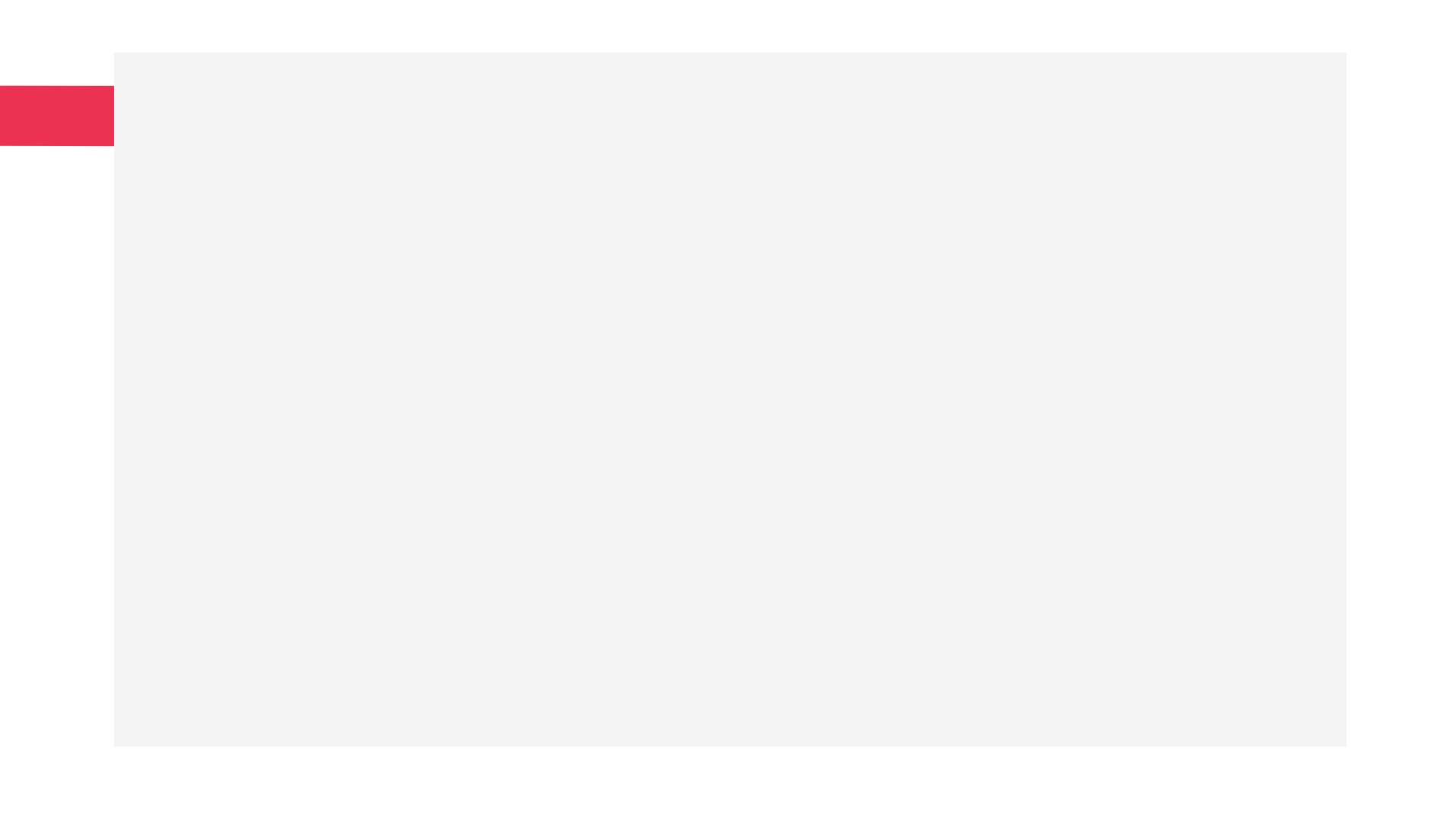
Organismos de certificación global para Scrum



Scrum Vs. Gestión de Proyectos tradicional

	Scrum	Gestión de proyectos tradicional
Énfasis	En las personas	En los procesos
Documentación	Mínima; solo lo necesario	Excesiva
Estilo de proceso	Iterativo	Lineal
Planificación por adelantado	Baja	Alta
Priorización de requerimientos	Basada en el valor del negocio y se actualiza constantemente	Fija en el plan del proyecto
Garantía de calidad	Centrada en el cliente	Centrada en procesos
Organización	Auto-organizada	Gestionada
Estilo de gestión	Descentralizado	Autocrático
Cambio	Actualizaciones al Backlog Priorizado del Producto	Estilo formal de gestión de cambios
Liderazgo	Colaborativo; liderazgo servicial	Comando y control
Medida del desempeño	Valor del negocio	Conformidad con el plan
Retorno sobre la inversión	Temprano / A lo largo del proyecto	A final de la vida del proyecto
Participación del cambio	Alta a lo largo del proyecto	Varía dependiendo del PM Study white 2t vida del proyecto.

Tabla 1-3: Scrum vs. Gestión tradicional de proyectos. Página 17 de la Guía SBOK™



¿Por qué utilizar scrum?



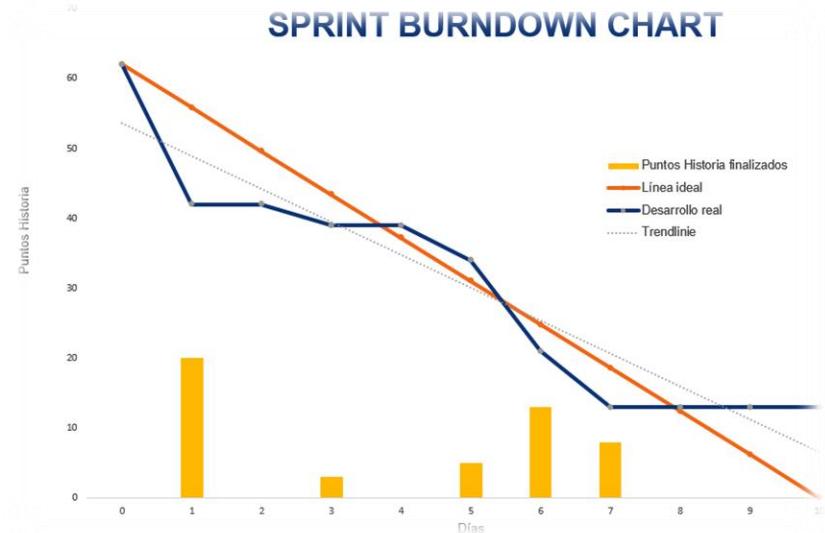
1) ADAPTABILIDAD



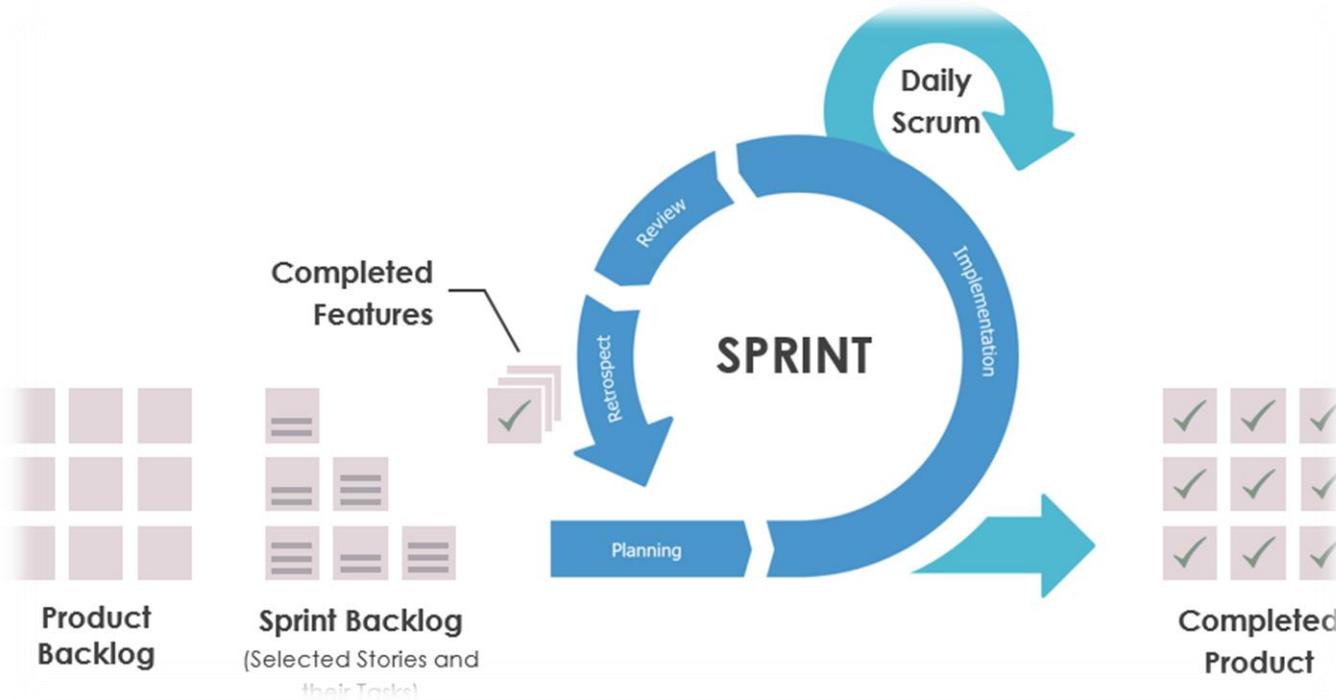
2) TRANSPARENCIA

Scrum Board

Stories	To Do	In Progress	Done
Story 1	1 blue card	1 pink card	1 yellow card
Story 2	2 blue cards	2 orange cards	2 yellow cards
Story 3	2 yellow cards	1 pink card	0 cards



3) RETROALIMENTACIÓN CONSTANTE



4) MEJORA CONTINUA



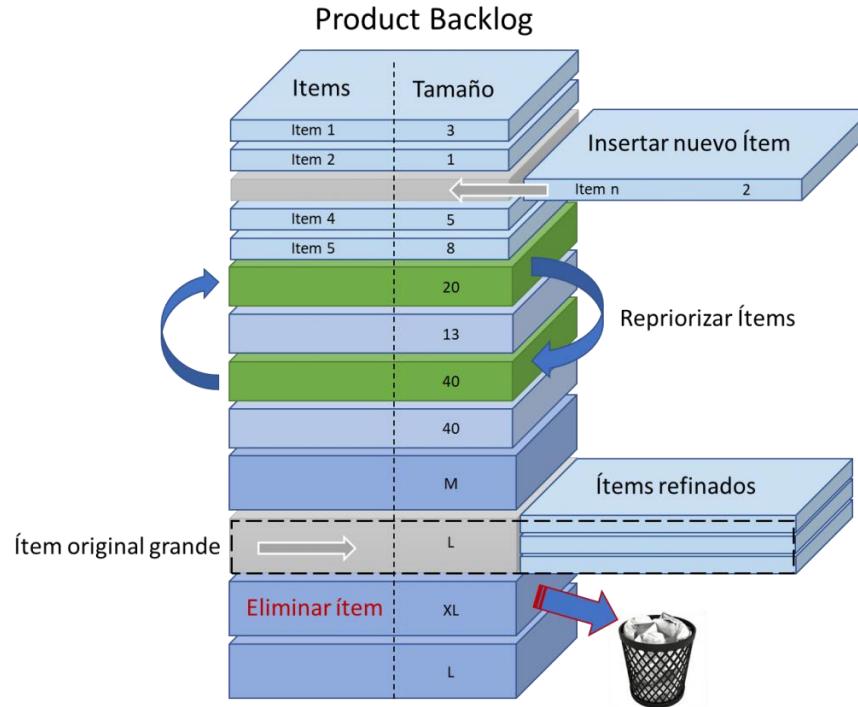
5) ENTREGA CONSTANTE DE VALOR



6) RITMO SOSTENIDO



7) ENTREGA ANTICIPADA DE VALOR



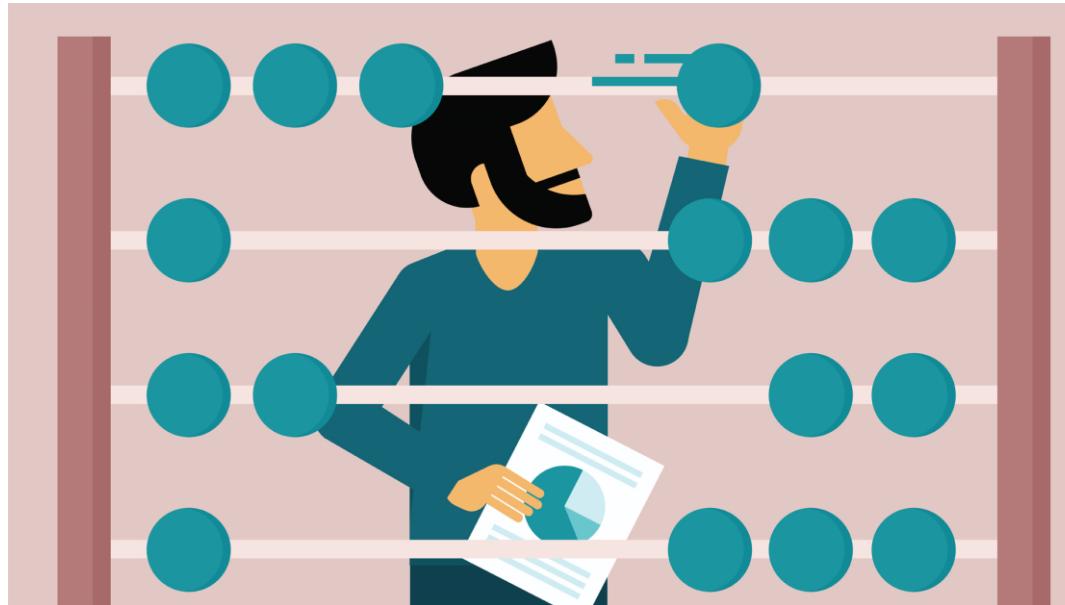
8) DESARROLLO DE PROCESO EFICIENTE



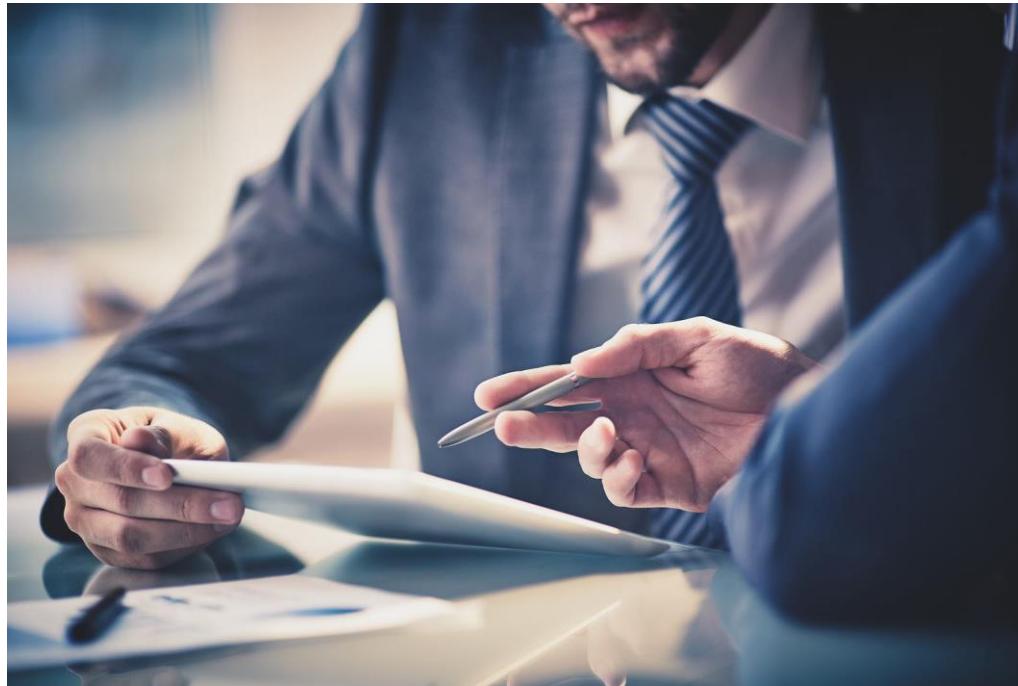
9) MOTIVACIÓN



10) RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN FORMA MÁS RÁPIDA



11) ENTREGABLES EFECTIVOS



12) CENTRADO EN EL CLIENTE



13) AMBIENTE DE ALTA CONFIANZA



14) ENTORNO COLECTIVO



15) ALTA VELOCIDAD

Comienzo de Sprint:



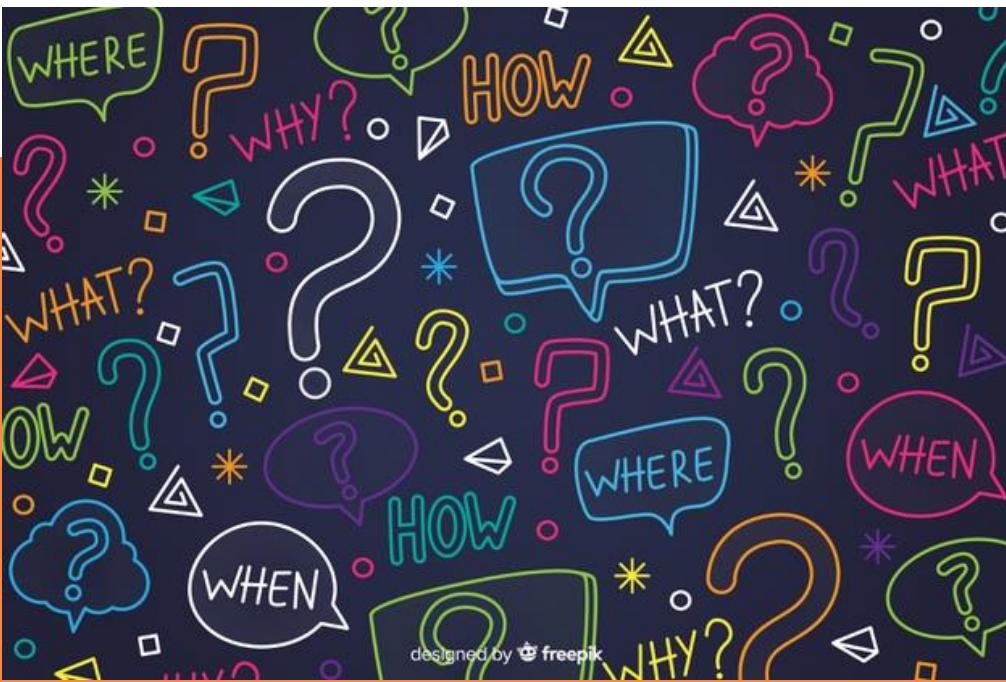
Velocidad estimada=26

Final de Sprint:



16) AMBIENTE INNOVADOR





designed by freepik

¿Preguntas?

Componentes de Scrum

Componentes de SCRUM

Scrum Team



Artefactos



Eventos

A) ROLES DE SCRUM



PRODUCT OWNER

- Articula los requerimientos del cliente.
- Responsable de lograr el máximo valor del negocio.
- Es la única persona responsable de gestionar la Lista del Producto (Product Backlog)



SCRUM MASTER

- Responsable de promover y apoyar Scrum como se define en la Guía.
- Ayudan a todos a entender las prácticas de Scrum.
- Es un líder servicial y propicia un entorno favorable en el equipo.



DESARROLLADORES

- Los desarrolladores son las personas del equipo Scrum que son responsables de entender los requerimientos especificados por el Product Owner y convertirlos en entregables funcionales en cada Sprint.



EQUIPO SCRUM

- El equipo Scrum consta de un Scrum Master, un propietario de producto (Product Owner) y desarrolladores.
- El equipo de Scrum es lo suficientemente pequeño como para permanecer ágil y lo suficientemente grande como para completar un trabajo significativo dentro de un Sprint.
- Los Equipos de Desarrollo son autoorganizados, colaboradores y multifuncionales.
- Tamaño óptimo: 3 – 7 personas

ROLES CENTRALES



STAKEHOLDERS



- Cualquier persona que tenga un interés, directo o indirecto, en el trabajo del Equipo
- Pueden ser clientes, usuarios y patrocinadores.
- Se comunican frecuentemente con el Equipo Scrum.

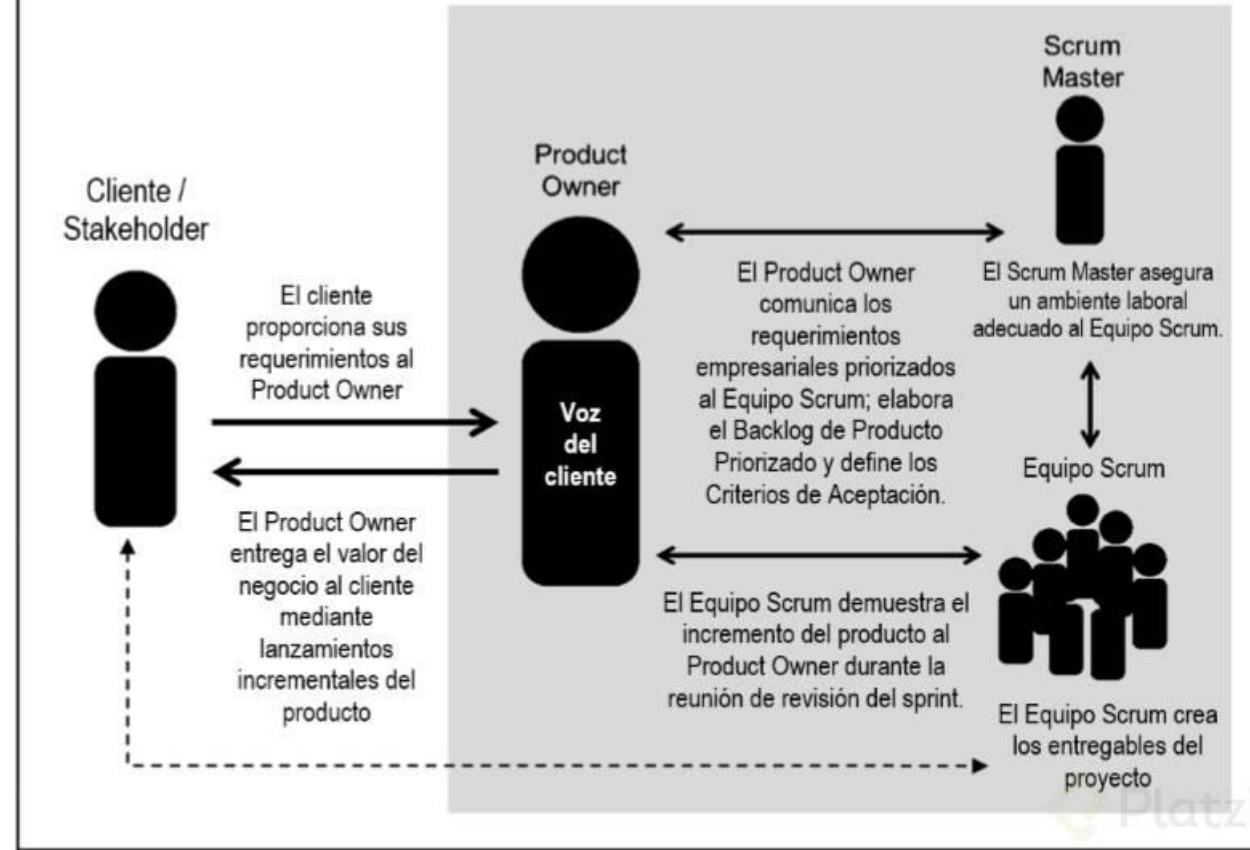
SCRUM GUIDANCE BODY



VENDEDORES



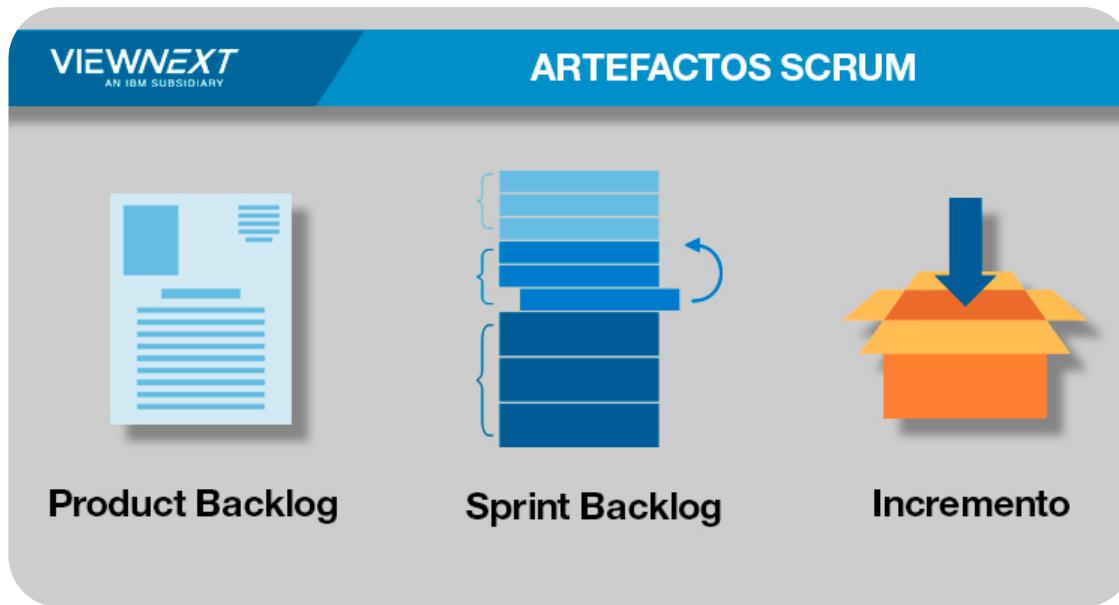
Equipo Central de Scrum



Tomado de Una guía para el CUERPO DE CONOCIMIENTO DE SCRUM (Guía SBOK™)

Platzi

B) ARTEFACTOS DE SCRUM



Product Backlog

Sprint Backlog

Incremento

ARTEFACTOS DE SCRUM

Cada artefacto contiene un compromiso para garantizar que proporciona información que mejora la transparencia y el enfoque con el que se puede medir el progreso:

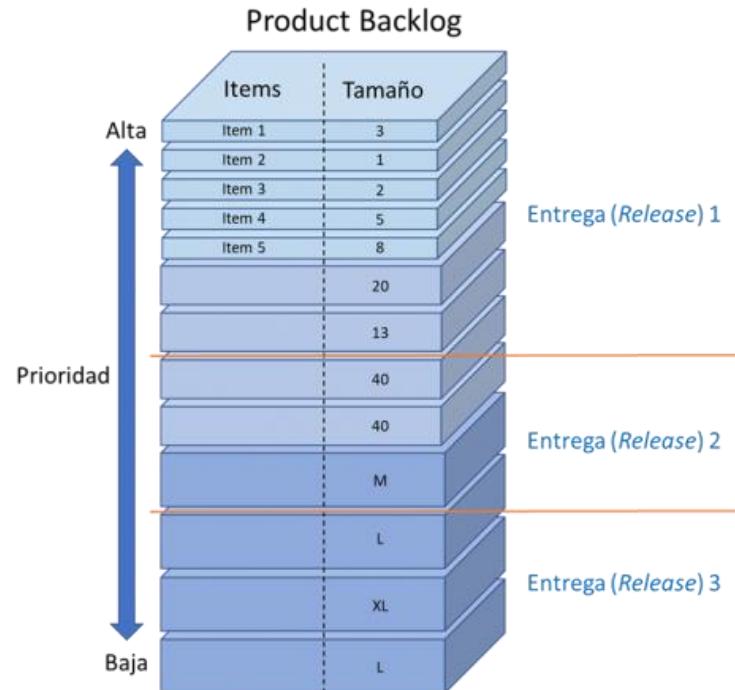
Para el Product Backlog es el Objetivo del producto.

Para el Sprint Backlog es el Objetivo del Sprint

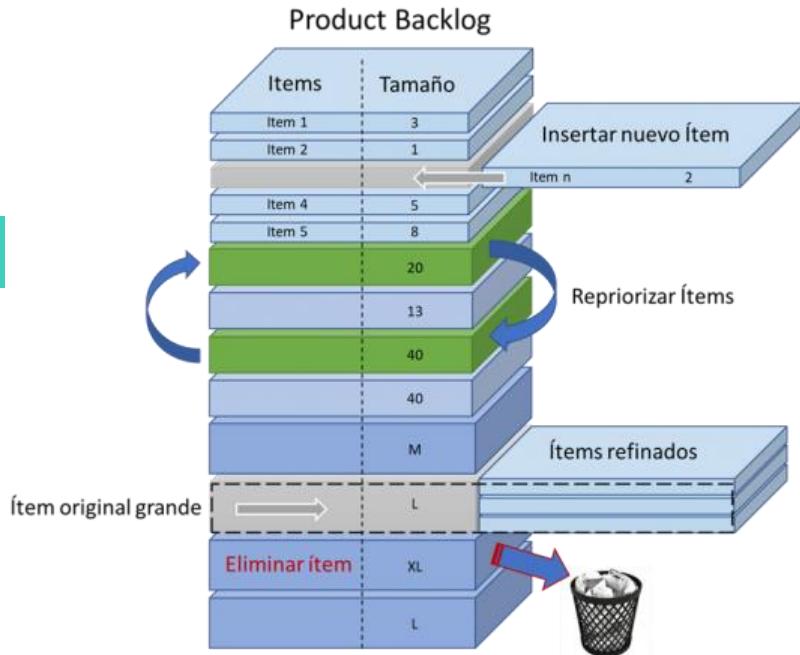
Para el Incremento es la Definición de Terminado

B1. PRODUCT BACKLOG

- Lista ordenada de necesidades
- Es dinámica
- Se refina a lo largo del proyecto
- Se cierra una vez finaliza el proyecto
- Obedece al principio de Priorización basada en valor.
- El Product Backlog se consolida cuando el Product Owner prioriza las Historias de Usuario y las organiza de acuerdo a su importancia.



PRODUCT BACKLOG



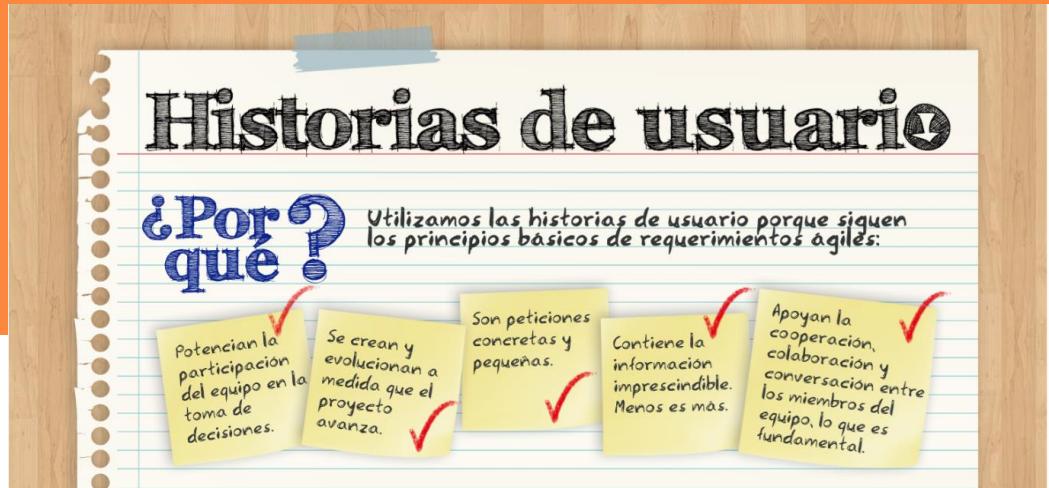
Compromiso: Objetivo del Producto:

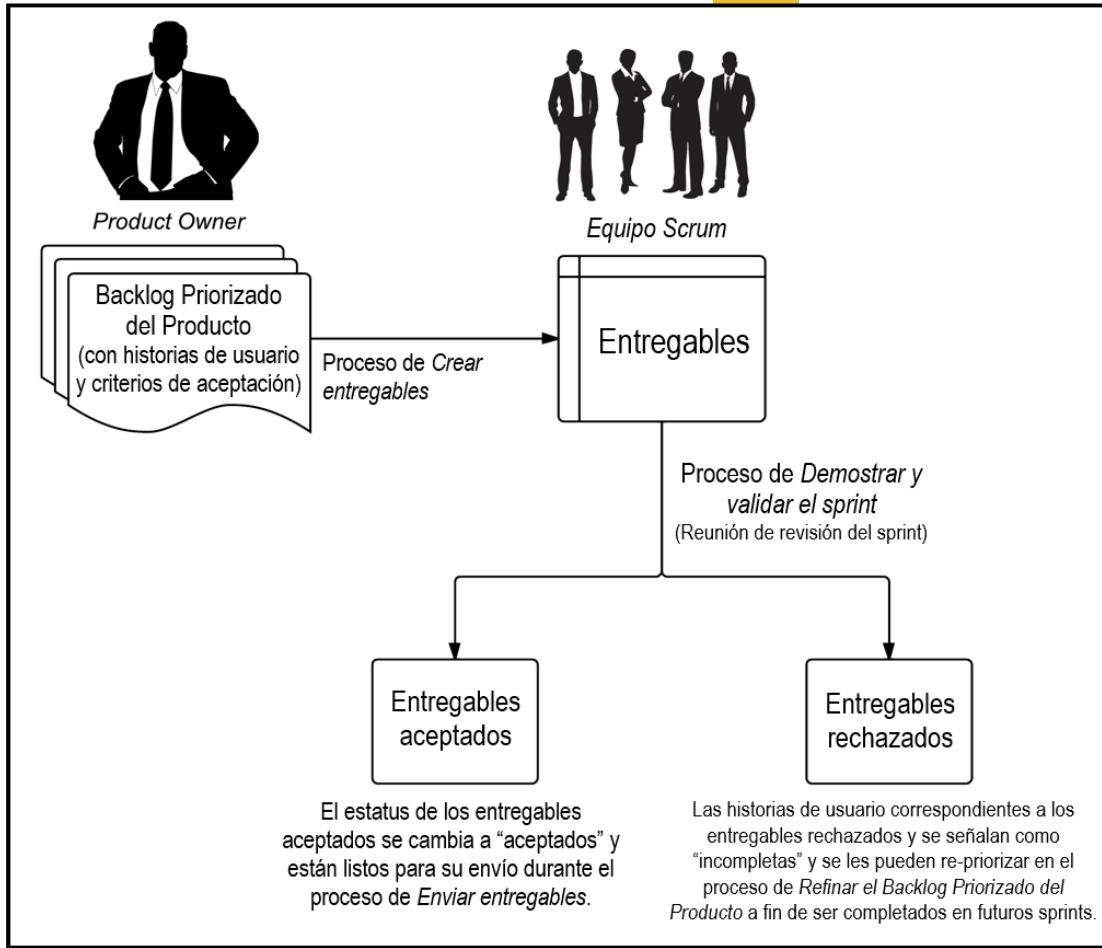
Se encuentra en el Product Backlog. El objetivo del producto es el objetivo a largo plazo para el equipo de Scrum. Deben cumplir (o abandonar) un objetivo antes de asumir el siguiente.

Un producto es un vehículo para entregar valor. Tiene un límite claro, partes interesadas conocidas, usuarios o clientes bien definidos. Un producto podría ser un servicio, un producto físico o algo más abstracto.

¿QUÉ ES UNA HISTORIA DE USUARIO?

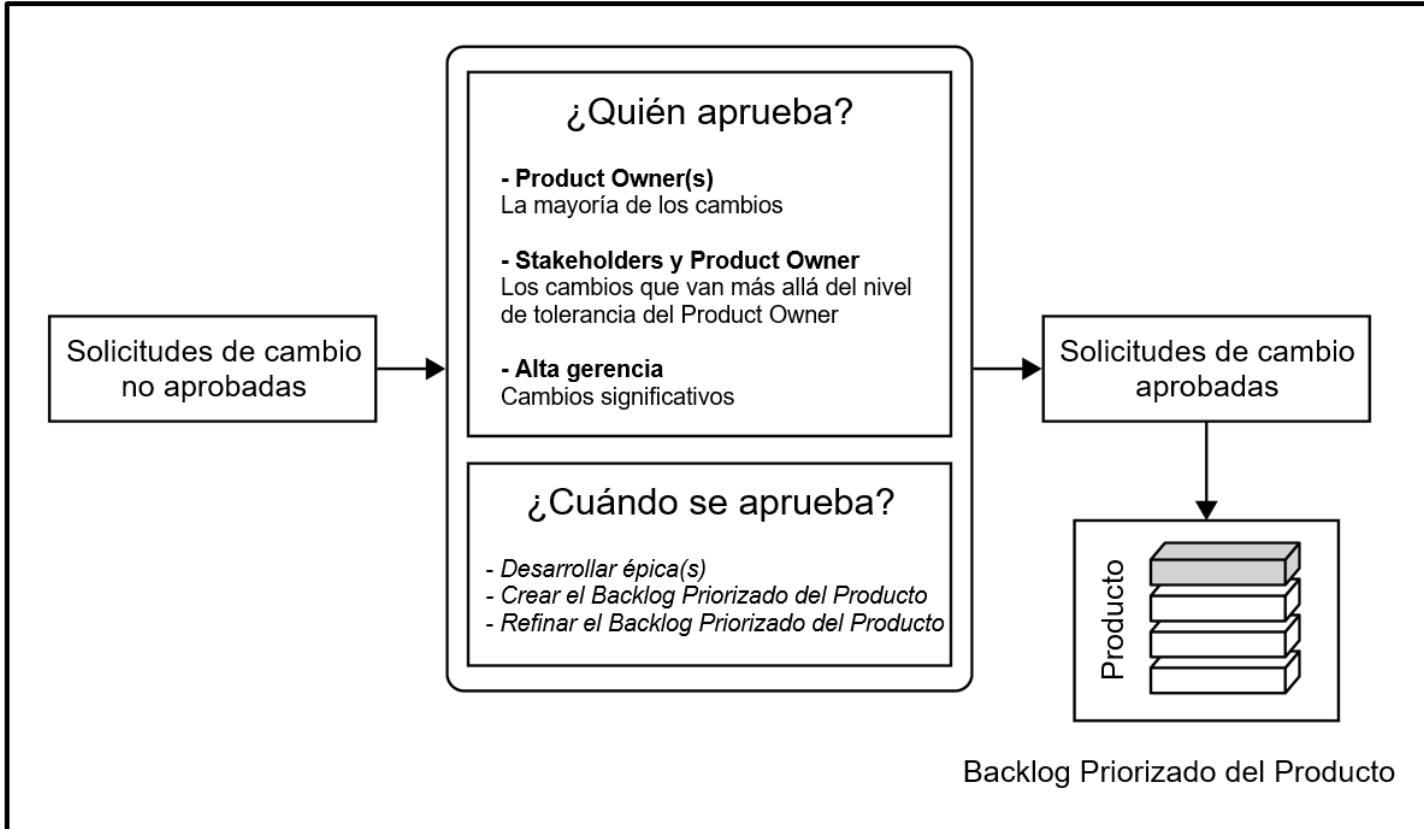
“Las historias de usuario generalmente las escribe el Product Owner y se diseñan para garantizar que los requerimientos del cliente estén claramente representados y que todos los stakeholders las pueden entender completamente.”



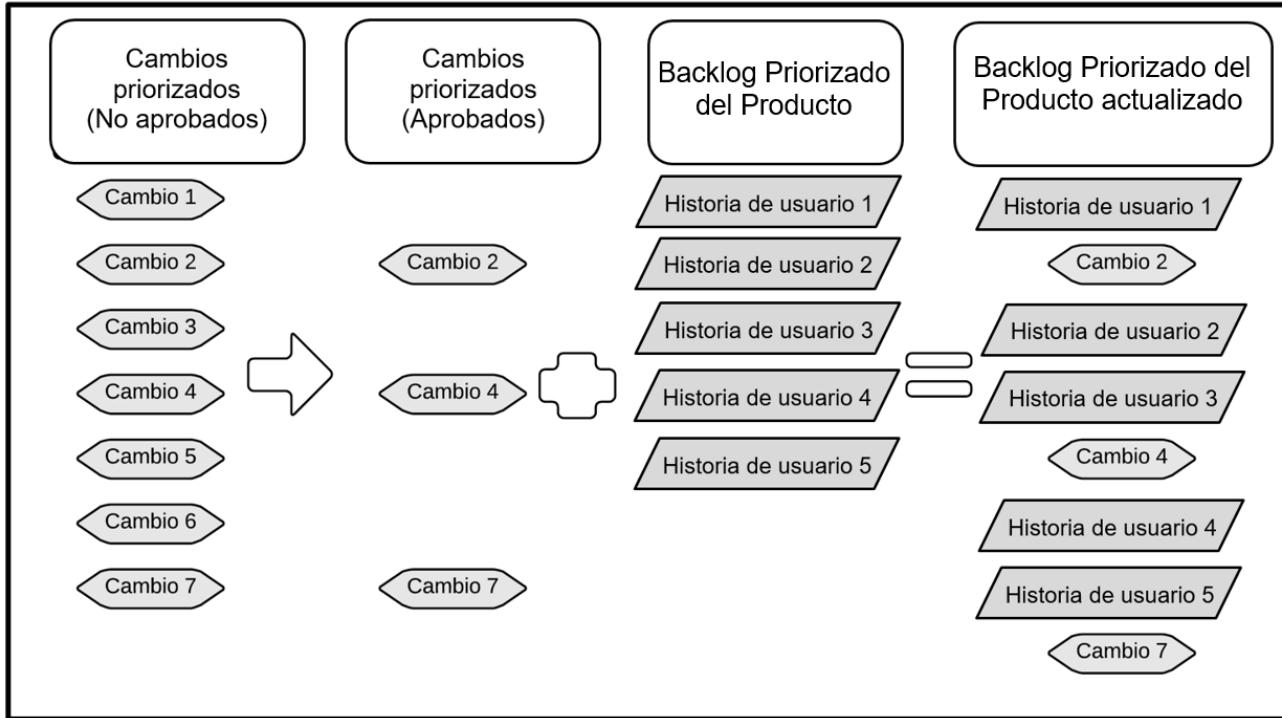


Tomado de Una guía para el CUERPO DE CONOCIMIENTO DE SCRUM (Guía SBOK™)

SOLICITUDES DE CAMBIO

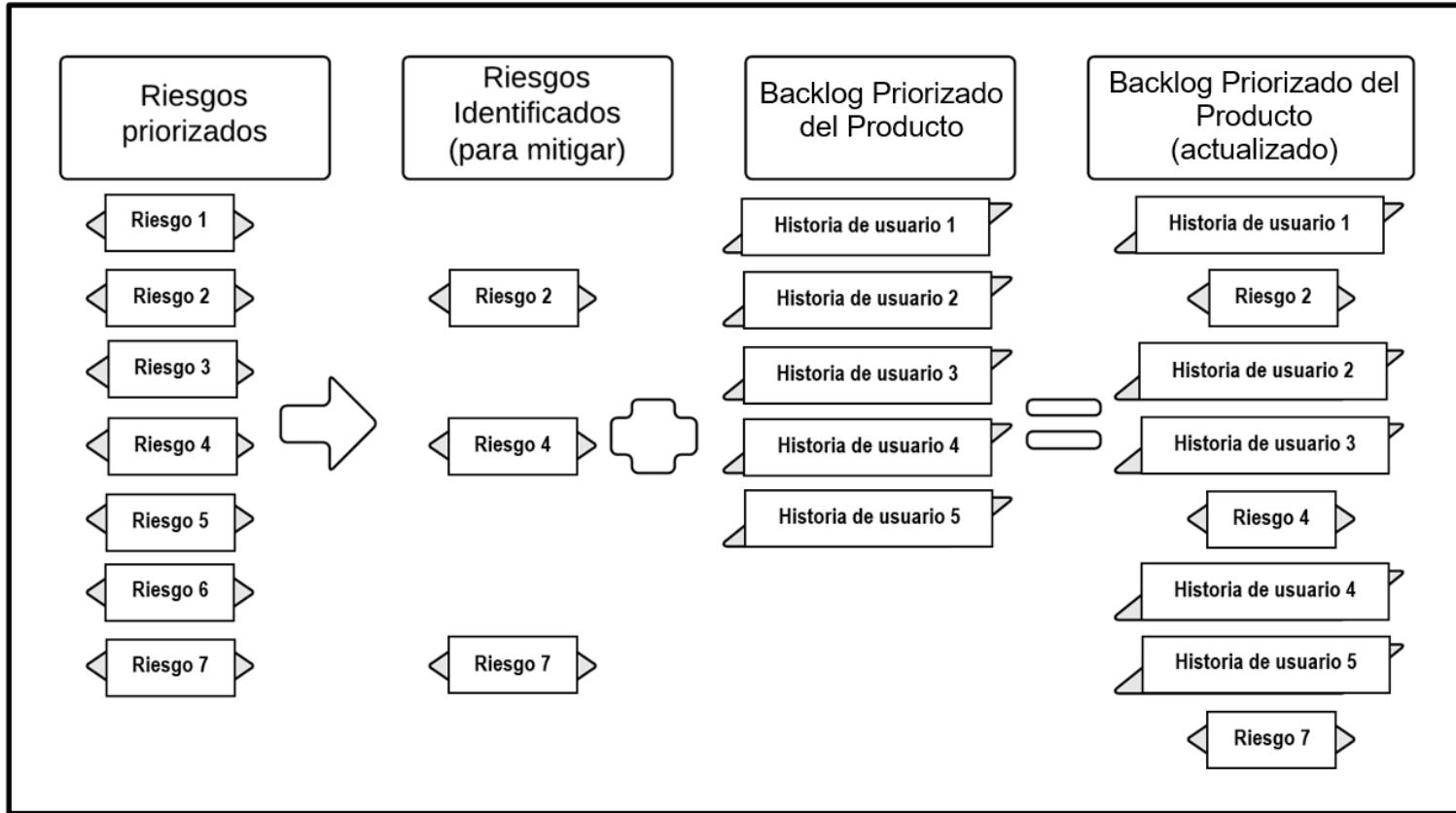


Actualización del Backlog Priorizado del Producto con los cambios aprobados



Tomado de : Una guía para el CUERPO DE CONOCIMIENTO DE SCRUM (Guía SBOK™)

Actualización del Backlog Priorizado del Producto con los riesgos involucrados



Tomado de : Una guía para el CUERPO DE CONOCIMIENTO DE SCRUM (Guía SBOK™)

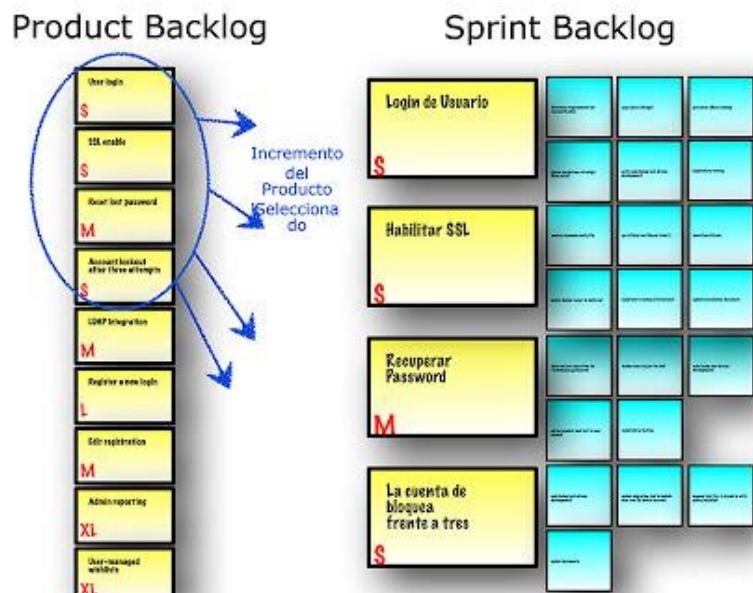
B2. SPRINT BACKLOG

El Trabajo pendiente de Sprint (Sprint Backlog) se compone de:

- Objetivo sprint (por qué)
- El conjunto de elementos de trabajo pendiente de producto seleccionados para el Sprint (qué).
- Un plan accionable para entregar el incremento (cómo).

La lista se modifica por el equipo durante el Sprint.

Refleja en tiempo real lo que el equipo va a realizar.



B2. SPRINT BACKLOG

Compromiso: Sprint Goal

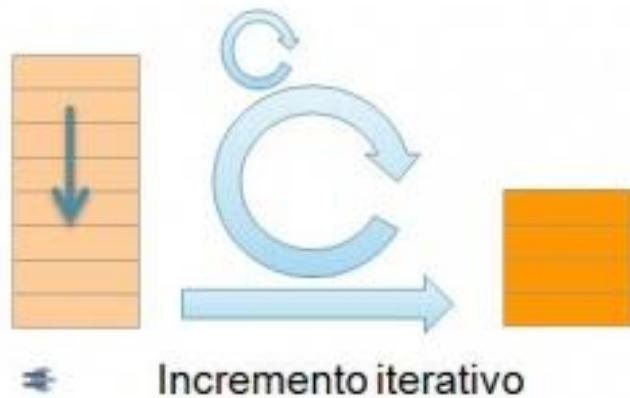
El Sprint Goal es el único objetivo para el Sprint. Aunque el objetivo de Sprint es un compromiso de los desarrolladores, proporciona flexibilidad en términos del trabajo exacto necesario para lograrlo.

El objetivo de Sprint se crea durante el evento Sprint Planning y, a continuación, se agrega al Sprint Backlog. A medida que los desarrolladores trabajan durante el Sprint, tienen en cuenta el objetivo de Sprint.

Si el trabajo resulta ser diferente de lo que esperaban, colaboran con el propietario del producto para negociar el alcance del Trabajo pendiente de Sprint dentro del Sprint sin afectar al objetivo de Sprint.

B3. INCREMENTO

- Un Incremento es un paso hacia el Objetivo del Producto.
- Se pueden crear varios incrementos dentro de un Sprint.
- La suma de los Incrementos se presenta en la Revisión del Sprint.



B3. INCREMENTO

Compromiso: Definición de Hecho

La Definición de Hecho es una descripción formal del estado del Incremento cuando cumple con las medidas de calidad requeridas para el producto.

En el momento en que un elemento de trabajo pendiente de producto cumple con la definición de hecho, se crea un incremento.

Nota: Si un elemento de trabajo pendiente de producto no cumple con la definición de hecho, no se puede liberar, ni siquiera presentar en la revisión de Sprint. En su lugar, vuelve al Trabajo pendiente del producto para su consideración futura.



Taller

Organizarse en grupos de mínimo 3 y máximo
4 personas para trabajar el proyecto de
curso y diligencie la Plantilla Propuesta
Presentación Proyecto disponible en el aula
virtual COES.

C) EVENTOS DE SCRUM



Sprint Planning



Daily Scrum



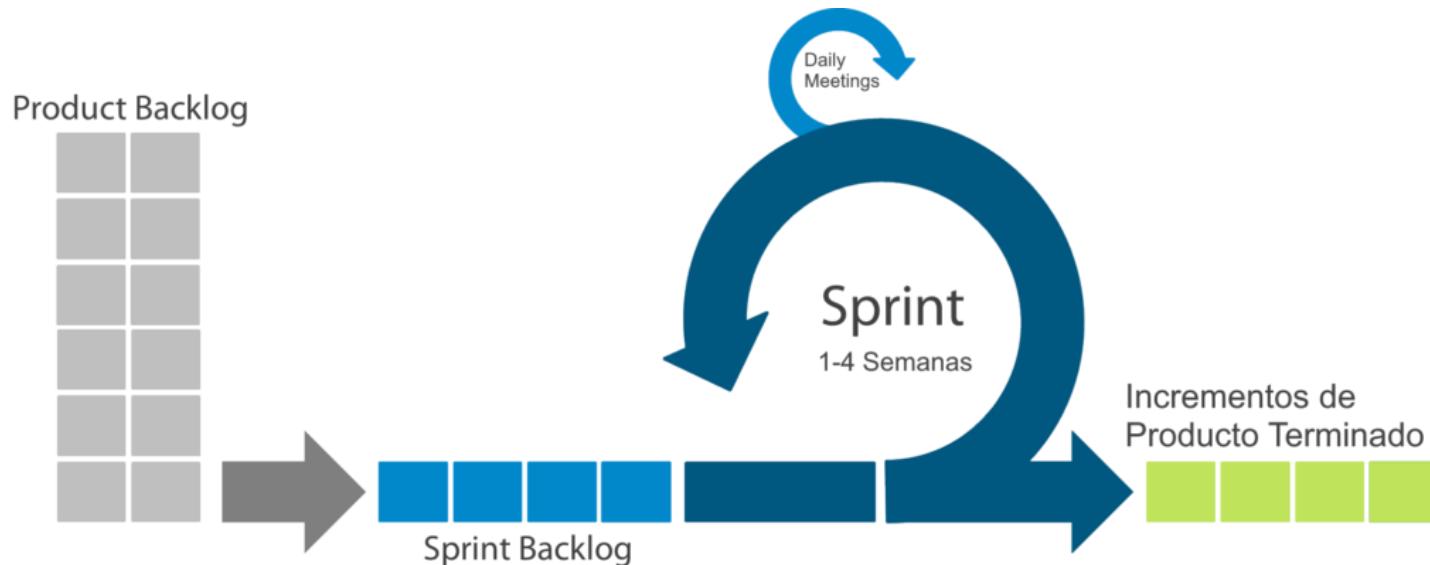
Sprint Review



Sprint Retrospective

C1. SPRINT

- Es un bloque tiempo (time-box) donde se realiza cierta cantidad de trabajo.
- Duración aproximada: 1 mes.
- Durante este tiempo se crea un incremento de producto : “Terminado”



C2. PLANIFICACIÓN DEL SPRINT (SPRINT PLANNING)

- Es una reunión en donde se planifica lo que se va a realizar en el Sprint.
- Se crea con ayuda del Equipo Scrum.
- La reunión puede llegar a durar máximo 8 horas por un Sprint de 1 mes.
- Encargado de gestionar la reunión: Scrum Master



C3. REUNIÓN DIARIA (DAILY MEETING)

- Reunión diaria de 15 minutos que se lleva a cabo cada 24 horas.
- Se sugiere realizar a la misma hora y se evalúa el progreso diario hacia el Objetivo Scrum.
- Responde a las siguientes preguntas:
 1. ¿Qué hecho desde la ultima reunión?
 2. ¿Qué tengo planeado hacer?
 3. ¿Qué obstáculos se presentaron?



C4. REVISIÓN DEL SPRINT (SPRINT REVIEW)

- Es una reunión de revisión de lo que sea realizado en el Sprint.
- Se valida el entregable de ese Sprint : Aprobado por el Product Owner.
- Participan: Stakeholders y el equipo Scrum



C5. RETROSPECTIVA DEL SPRINT (SPRINT RETROSPECTIVE)

- Reunión que contribuye a analizar lo realizado en el Sprint(Problemas, fallas, rescatar buenas prácticas)
- Participa el Scrum Master y el equipo desarrollador.



PROPÓSITO DE LA GUÍA SCRUM

“...Cambiar el diseño o las ideas esenciales de Scrum, omitir elementos o no seguir las reglas de Scrum, oculta los problemas y limita los beneficios de Scrum, e incluso lo vuelve potencialmente inútil...”



EVENTOS

SPRINT PLANNING

Ahora tiene 3 temas: qué, cómo y se agrega:
“POR QUÉ ES VALIOSO ESTE SPRINT”

DAILY SCRUM

Se eliminan las **tres preguntas**

SPRINT REVIEW

Ahora se habla también con los stakeholders acerca del progreso hacia el **objetivo del producto**

SPRINT RETROSPECTIVE

Ya no es necesario implementar una mejora en el **siguiente Sprint**

ARTEFACTOS

AHORA CADA ARTEFACTO CONTIENE UN COMPROMISO

INCREMENT:

Definición de Terminado

SPRINT BACKLOG:

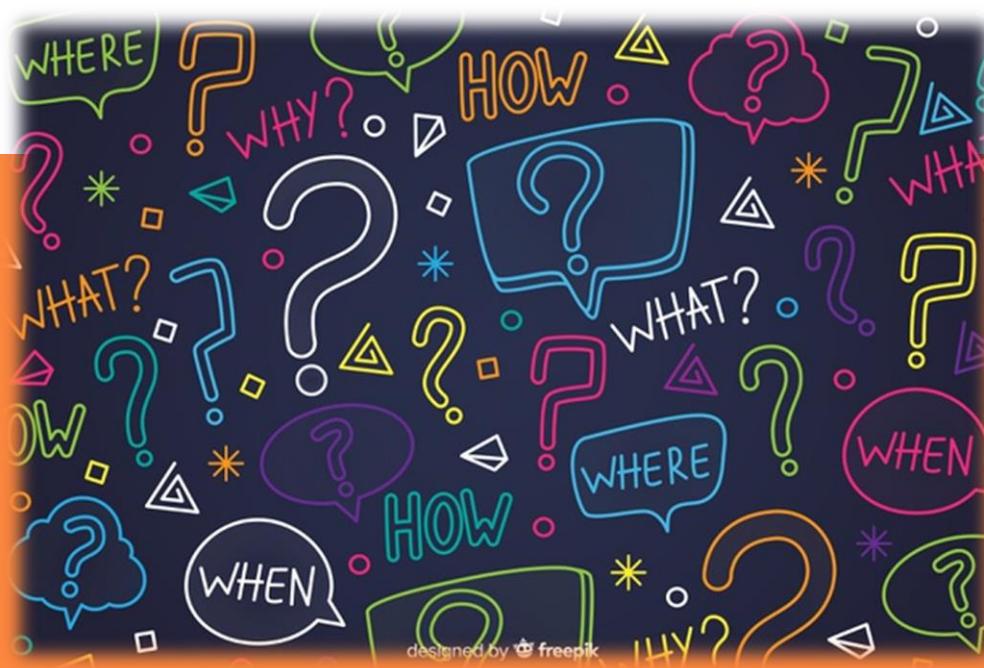
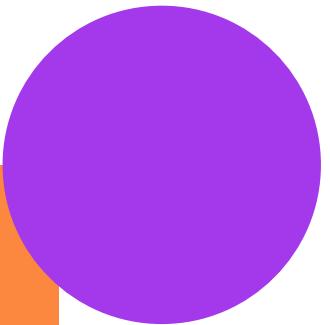
Objetivo del Sprint

PRODUCT BACKLOG:

Objetivo del Producto

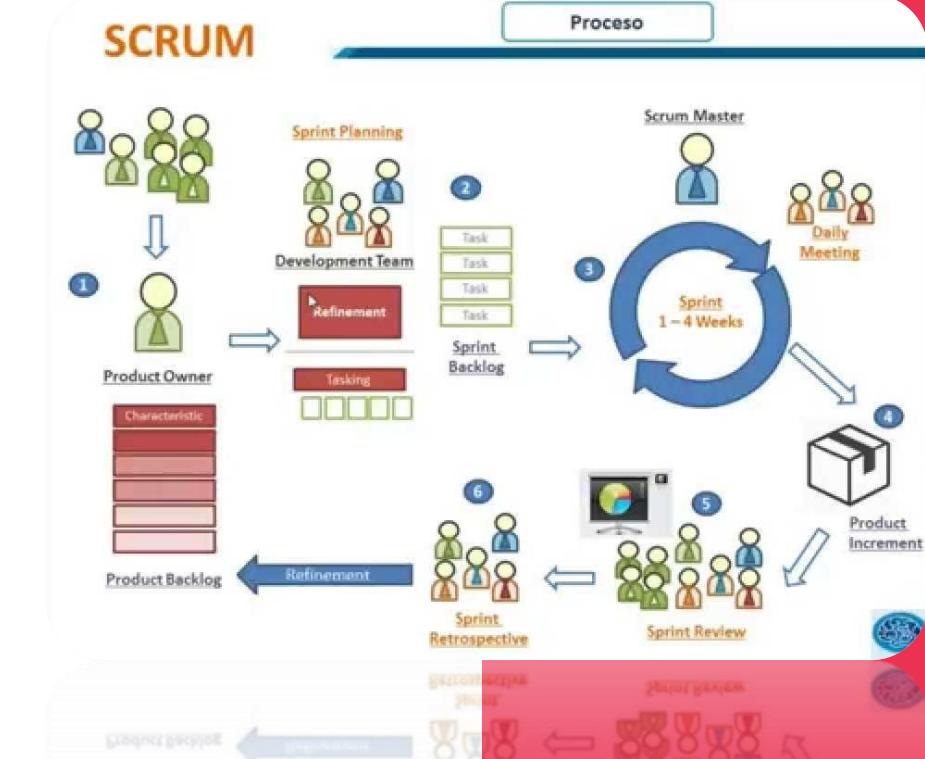
Fuente: Scrum Network, Actualización de la Guía Scrum 2020,
Webinar con Dr. Jeff Sutherland

“Un producto es un vehículo para entregar valor. Tiene un límite claro, personas interesadas conocidas, usuarios o clientes bien definidos. Un producto puede ser un servicio, un producto físico o algo más abstracto.”



¿Preguntas?

Procesos de Scrum



Capítulo	Fase	Procesos fundamentales de Scrum
8	Inicio	1. Crear la visión del proyecto 2. Identificar al Scrum Master y Stakeholder(s) 3. Formar Equipos Scrum 4. Desarrollar épica(s) 5. Crear el Backlog Priorizado del Producto 6. Realizar la planificación de lanzamiento
9	Planificación y estimación	7. Crear historias de usuario 8. Estimar historias de usuario 9. Comprometer historias de usuario 10. Identificar tareas 11. Estimar tareas 12. Crear el Sprint Backlog
10	Implementación	13. Crear entregables 14. Realizar Daily Standup 15. Refinar el Backlog Priorizado del Producto
11	Revisión y retrospectiva	16. Demostrar y validar el sprint 17. Retrospectiva del sprint
12	Lanzamiento	18. Enviar entregables 19. Retrospectiva del proyecto

Tomado de Una guía para el CUERPO DE CONOCIMIENTO DE SCRUM (Guía SBOK™)

I. Fase de Inicio



1) *Crear la visión del proyecto*

En este proceso se crea una Declaración de la visión del proyecto y también se identifica al Product Owner.



2) *Identificar al Scrum Master y Stakeholder(s)*

En este proceso se identifica al Scrum Master y stakeholders utilizando criterios de selección específicos.

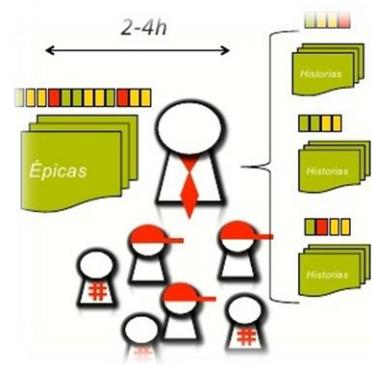
3. Formar Equipos Scrum: En este proceso se identifican a los miembros del Equipo Scrum.

Esta tarea la hace el Product Owner pero con frecuencia lo hace en colaboración con el Scrum Master.



4. Desarrollar épica(s)

En este proceso la Declaración de visión del proyecto es la base para el desarrollo de épicas (historias de usuario sin refinar)

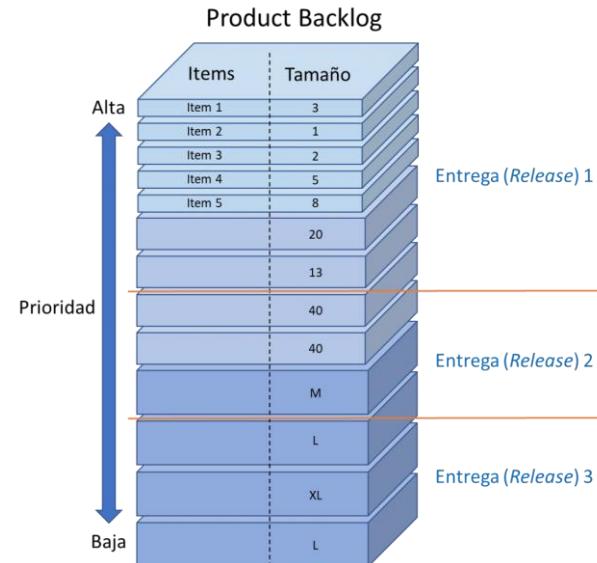


5. Crear el Backlog Priorizado del Producto

En este proceso se refinan y se crean las épicas, y después se priorizan para crear un Backlog Priorizado del Producto para el proyecto.

6. Realizar la planificación del lanzamiento

Se desarrolla un cronograma de planificación del lanzamiento. También se determina la duración del sprint.



II. Fase de Planificación y Estimación



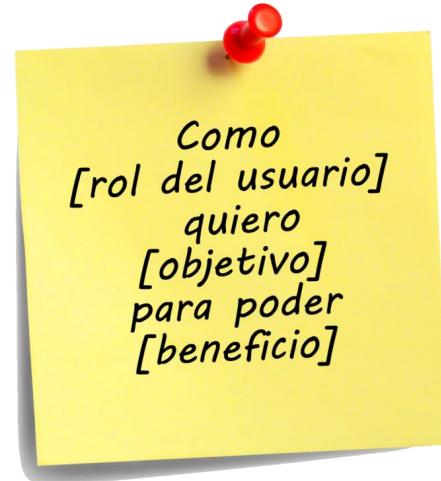


7) *Crear historias de usuario*

En este proceso se crean las historias de usuario (escritas por el Product Owner) y sus respectivos criterios de aceptación.

8) *Estimar historias de usuario*

El Scrum Master y el Equipo Scrum determinan el esfuerzo en desarrollar la funcionalidad descrita en cada historia de usuario.



9) Comprometer historias de usuario

En este proceso el Equipo Scrum se compromete a entregar al Product Owner las historias de usuario para un sprint.



10) Identificar tareas

En este proceso las historias de usuario comprometidas se dividen en tareas específicas y se compilan en una lista de tareas.

11) *Estimar tareas*

El equipo principal de Scrum estima el esfuerzo necesario para completar cada tarea en la lista de tareas.



12) *Crear el Sprint Backlog*

El equipo principal de Scrum elabora el Sprint Backlog que contiene todas las tareas a completarse en el sprint.

Sprint Backlog			
Producto Web de Compra de Libros	Pendiente	En Progreso	Finalizado
Nº Sprint: 04	Historia #1	Tarea 1.2 Tarea 1.3	Tarea 1.1 Tarea 1.4
Objetivo del Sprint			Historia #2 Tarea 2.2 Tarea 2.1 Tarea 2.3
<i>El objetivo de este Sprint es que el usuario pueda completar una búsqueda de libros por autor y ordenarlo por precio de compra, tanto ascendente y descendente, así como por año de publicación.</i>	Historia #3 Tarea 3.5	Tarea 3.3 Tarea 3.4	Tarea 3.1 Tarea 3.2
	Tarea Técnica R04 Subtareas 4.1	Subtarea 4.2	
	Spike #1 Bug #01 Bug #02		

III. Fase de Implementación





13) Crear entregables

El Equipo Scrum trabaja en las tareas del Sprint Backlog para crear los entregables del sprint. Generalmente se utiliza un Scrumboard para dar seguimiento al trabajo.

14) Realizar Daily Standup

Es una reunión de aproximadamente 15 minutos para que el Equipo Scrum se ponga al día sobre sus progresos y sobre cualquier impedimento que pudieran estar enfrentando.

15) Refinamiento del Backlog Priorizado del Producto

En este proceso constantemente se actualiza y refina el Backlog Priorizado del Producto.

IV. Fase de Revisión y Retrospectiva



16) Demostrar y validar el sprint

En este proceso, el Equipo Scrum demuestra los entregables del sprint al Product Owner y a los stakeholders con el fin de lograr la aprobación y aceptación del Product Owner respecto al producto o servicio.



17) Retrospectiva de sprint

En este proceso, el Scrum Master y el Equipo Scrum se reúnen para discutir las lecciones aprendidas durante el sprint.

V. Fase de Lanzamiento



18) Enviar entregables

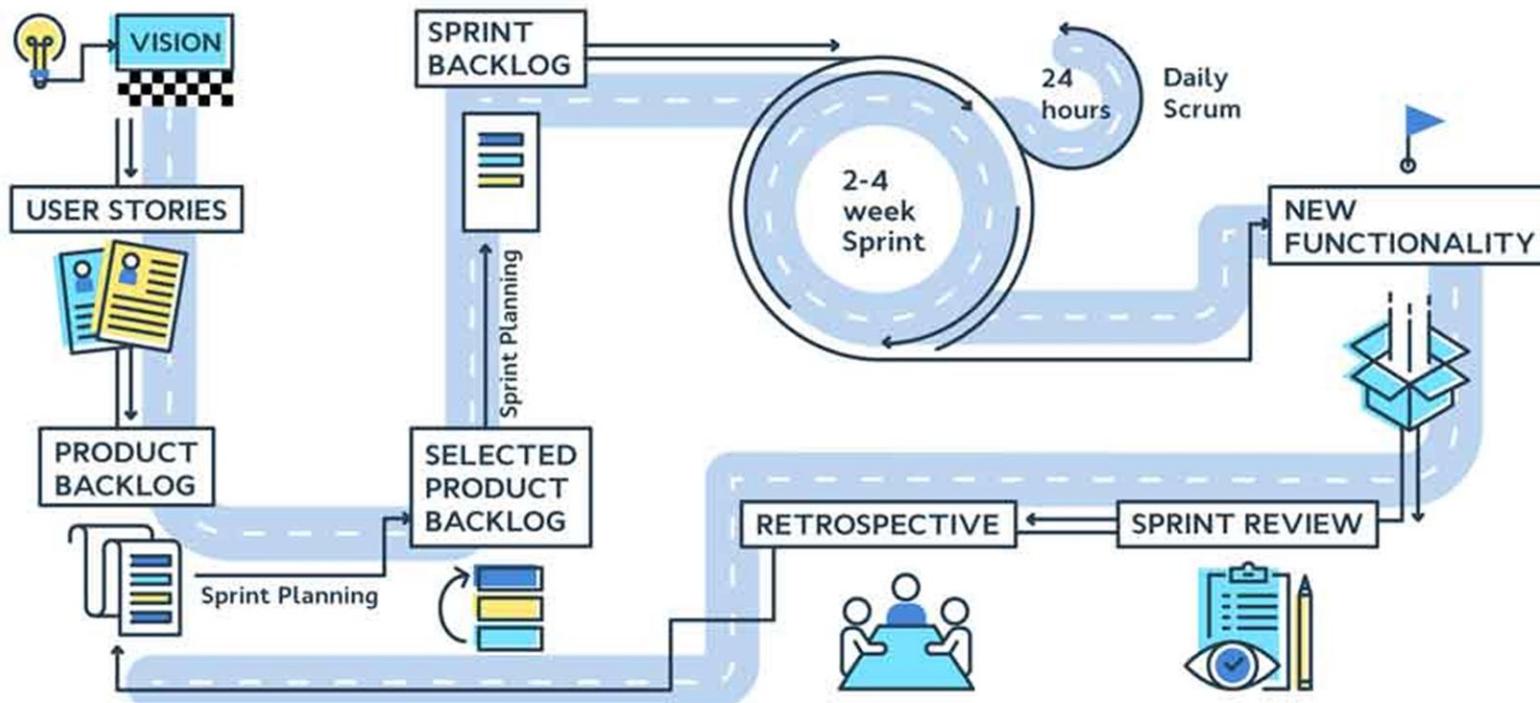
En este proceso se hace la entrega o la transición de los entregables aceptados a los stakeholders relevantes.

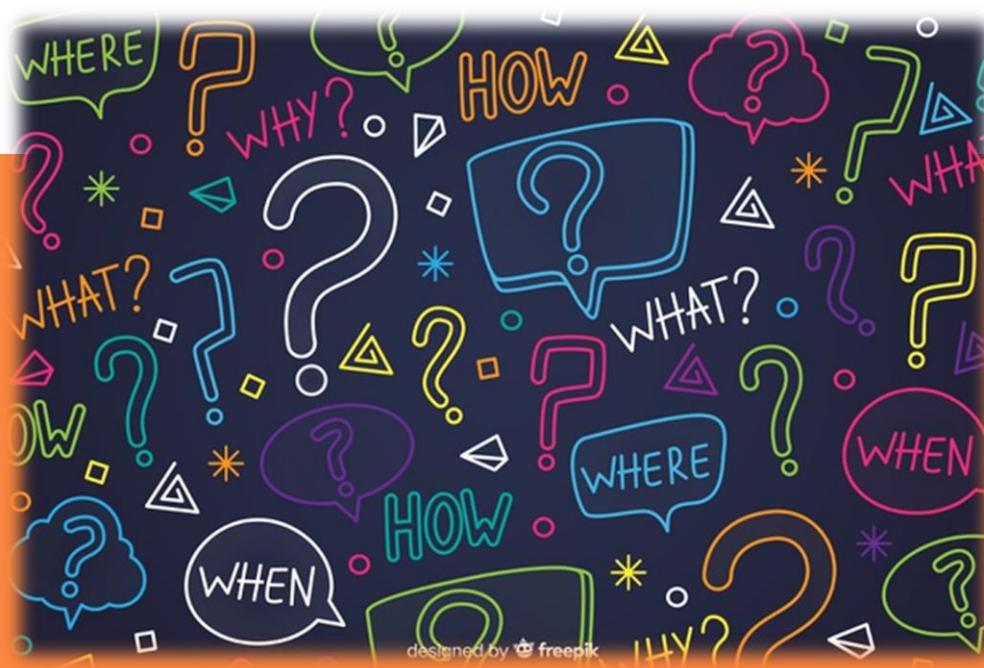
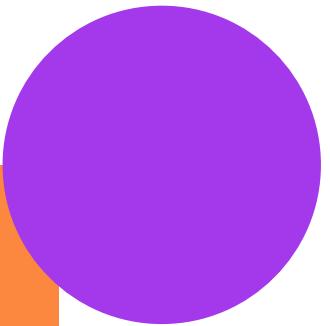


19) Retrospectiva del proyecto

Los miembros del equipo principal de Scrum se reúnen para hacer una retrospectiva del proyecto e identificar, documentar e internalizar las lecciones que se aprendieron.

SCRUM PROCESS





¿Preguntas?

Actividad

**Revisar el curso : Actualización Guía
Scrum 2020 - Scrum Network**

Disponible en:
<https://scrumnetwork.com/>

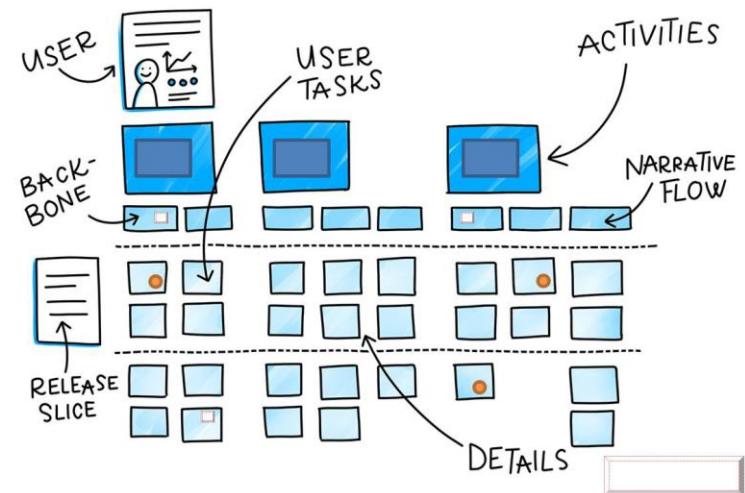
User Story Mapping



USER STORY MAPPING

"User Story Mapping es una técnica desarrollada por Jeff Patton, que permite generar ideas de manera colaborativa con el equipo de desarrollo, el dueño del negocio y los interesados clave. La idea es obtener el **Mínimo Producto Viable (MVP)** para probar una hipótesis en el mercado dependiendo del producto, servicio o resultado que se desea obtener, asimismo identificar las siguientes fases después del MVP que agregarían mayor valor al producto, servicio o resultado."

USER STORY MAPPING



PASOS PARA APLICAR EL USER STORY MAPPING

- **Identificar el objetivo:** Utilizar los objetivos planteados que se quiere alcanzar como producto.
- **Identificar Épicas:** Los cuales llevarán a cabo para alcanzar el objetivo planteado. Éstos deben estar colocados horizontalmente y de manera secuencial.
- **Descomposición de épicas a historias:** Las cuales son las descripciones de las funcionalidades específicas del producto que está siendo implementado por el equipo.
- **Priorización:** Las historias deberán estar organizadas según su naturaleza y prioridad, utilizando técnicas como el **MosCow**.
- **Identificar releases:** Se define el roadmap del producto según la mirada del equipo, para determinar los sprint con los cuales se trabajará.

CAMBIOS FUNDAMENTALES DE

LA GUÍA SCRUM 2020

1. OBJETIVO DEL PRODUCTO :

Se refiere a los objetivos planteados que se quiere alcanzar como producto. El objetivo del producto es el objetivo a largo plazo para el equipo de Scrum.

La Guía Scrum 2020 introduce el concepto de Objetivo de Producto para mejorar la transparencia y el enfoque del Equipo Scrum a la vez que resalta la contribución al valor del producto a través del objetivo del Sprint. El éxito de un *Sprint* se puede ver como el logro del objetivo del *Sprint*, pero a su vez debe contribuir al objetivo del Producto.

El Sprint Goal aporta al objetivo del producto

Sprint Goal

Asociado a un impacto producido en el cliente y en el negocio para lograr el objetivo del producto.

Sprint Goal

El objetivo del Sprint es la medida de éxito del Sprint y el aporte al objetivo del producto.

OBJETIVO DEL
PRODUCTO

Se requiere información validada del mercado en cada Sprint para inspeccionar el progreso hacia el objetivo del producto

...

2. DESARROLLAR ÉPICAS

Entradas: * *Equipo Principal de Scrum , * Declaración visión del proyecto*

Herramientas: * Reuniones del grupo de usuarios



Talleres de HU



Encuesta



Entrevista



Cuestionario

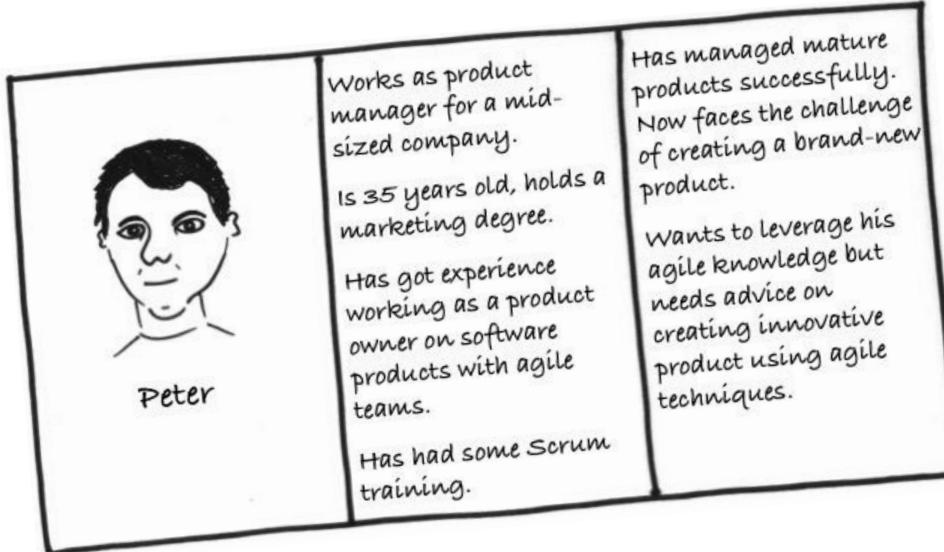


IDENTIFICAR STAKEHOLDERS DEL SISTEMA (USUARIOS)

STAKEHOLDER	PARTICIPACIÓN EN EL SISTEMA
Estudiantes	Interesado activo y permanente del sistema. Reporta préstamos devoluciones de material bibliográfico. También consulta las multas por devolución tardía.
Docentes	Interesado activo y permanente del sistema. Reporta préstamos y devoluciones de material bibliográfico.
Funcionario	Interesado activo y permanente del sistema. Lleva el control del préstamo, devolución y multas de material bibliográfico.

¿QUÉ SON LAS TARJETAS PERSONA?

Conocidos como *personas* o *tarjeta persona*, son personajes ficticios altamente detallados



EJEMPLO DE TARJETA PERSONA



Luisa tiene 30 años de edad y es residente de Bogotá. Le apasionan los viajes y después de haber tenido una exitosa carrera como abogada, ha decidido disfrutar de dicha pasión. Le gusta tener opciones disponibles al seleccionar sus viajes por avión y servicios de alojamiento para poder elegir el mejor a un precio accesible. Se frustra con los sitios web lentos y desordenados.

Tomado de: Una guía para el CUERPO DE CONOCIMIENTO DE SCRUM (Guía SBOK™)

¿QUÉ SON LAS ÉPICAS?

Como
[rol del usuario]
quiero
[objetivo]
para poder
[beneficio]

- ▶ Requisitos a nivel de negocio o arquitectura
- ▶ Conjunto de historias de usuario que suponen un flujo de trabajo completo para un usuario.
- ▶ Historias de usuario gigantes y sin refinar

EJEMPLO:

ÉPICAS

ID	EP. # 1
Descripción	<p>Como: Administrador</p> <p>Quiero: que todo el personal tenga acceso a su nomina de forma digital</p>
	<p>Para: facilitar los procesos de consulta.</p>

ID	EP. # 2
Descripción	<p>Como: Administrador</p> <p>Quiero: gestionar la información de todos mis empleados</p>
	<p>Para: tener un mejor control.</p>

EJEMPLO:

ÉPICAS

ID	EP. # 3
Descripción	Como: Cliente Quiero: la librería en línea más grande del mundo Para: poder comprar el libro que quiera cuando quiera.

Ejemplo tomado de: :Scrum- El arte de hacer el doble de trabajo en la mitad del tiempo

3. DESCOMponer EPICAS EN HISTORIAS DE USUARIO

¿QUÉ SON LAS HISTORIAS DE USUARIO?

- Las historias de usuario son un **elemento clave** en el agilismo para puntualizar los objetivos que se persiguen en el desarrollo de un proyecto.
- Las escribe generalmente el Product Owner .
- Se diseñan para garantizar que los requerimientos del cliente estén claramente representados.
- Deben ser claras para que todos los stakeholders las pueden entender completamente.

COMO <rol>
QUIERO <eventos>
PARA <funcionalidades>



CONSIDERACIONES A TENER EN CUENTA CON LAS HISTORIAS DE USUARIO

- ▶ Una historia para que este lista debe cumplir con los criterios INVEST
 - Independencia
 - Negociables
 - Valoradas
 - Estimable
 - Suficientemente corta
 - Totalmente comprobable



ESTRUCTURA DE UNA HISTORIA DE USUARIO

COMO : debe ser lo más específico posible evitando roles genéricos. No se debe elegir al Product Owner o al desarrollador.

QUIERO: El necesito representa la función que el yo quiere, se puede usar la palabra puede o necesita para describir la acción.

PARA debe describir el valor o beneficio

EJEMPLO:

ÉPICAS

ID	EP. # 1
Descripción	
	<p>Como: Administrador</p> <p>Quiero: que todo el personal tenga acceso a su nomina de forma digital</p> <p>Para: facilitar los procesos de consulta.</p>

HISTORIAS DE USUARIO

Como Administrador
Quiero que todos los empleados tengan un usuario
Para acceder al sistema de nominas

Como Administrador
Quiero que se envíe de forma automática un correo electrónico a cada empleado una vez la nómina este disponible
Para tener un mejor control de los pagos.

Como Administrador
Quiero que se genere un archivo en pdf de cada nómina
Para poder visualizar la información de los pagos realizados.

Como Empleado
Quiero poder configurar mi contraseña de perfil
Para tener mayor seguridad en el acceso al sistema

EJEMPLO:

ÉPICAS

ID	EP. # 2
Descripción	<p>Como: Administrador Quiero: gestionar la información de todos mis empleados Para: tener un mejor control.</p>

HISTORIAS DE USUARIO

Como Administrador
Quiero registrar un empleado
Para tener un control de la nómina que debo pagar.

Como Administrador
Quiero actualizar un empleado
Para tener un control de su información.

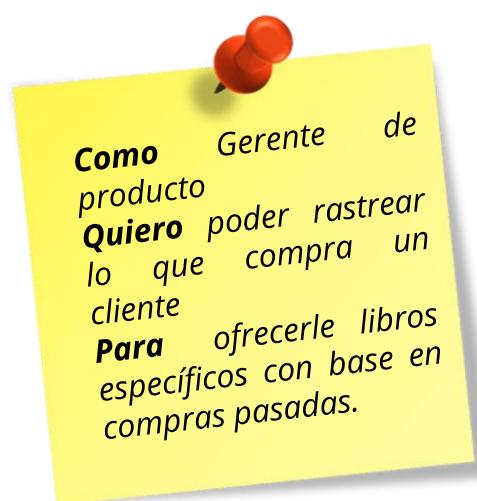
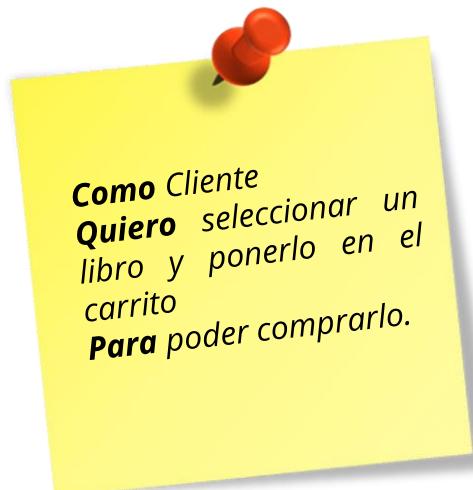
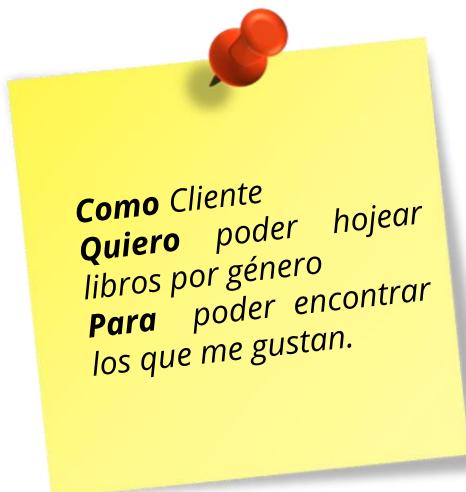
Como Administrador
Quiero visualizar un empleado
Para tener un control permanente de sus datos.

Como Administrador
Quiero consultar un empleado
Para tener un control de sus datos.

EJEMPLO:

ÉPICAS

ID	EP. # 3
Descripción	Como: Cliente Quiero: necesito la librería en línea más grande del mundo Para: poder comprar el libro que quiera cuando quiera.





LAS 3 C DE LAS HISTORIAS DE USUARIO

- Una historia está compuesta por 3 C: (Card – Conversation – Confirmation).

CARD

Debe caber en una tarjeta para que sea corta, y expresar los elementos más importantes.

CONVERSATION

Manifiesta una charla entre todo el equipo sobre la historia de usuario, donde se establecen el valor y los resultados esperados.

CONFIRMATION

Aquí se establecen los criterios de aceptación. Entender qué necesito y cómo lo voy a hacer.

EJEMPLO #1



El Propietario del Hotel la Rivera, ubicado en la ciudad de Cartagena desea adquirir un software que le permita llevar el control y registro de sus huéspedes de tal manera que la información que actualmente se lleva de forma manual pase a ser sistematizada. Esta necesidad surge debido a la alta demanda de clientes que el hotel tiene durante todo el año. El software que se desea debe ser un aplicativo web que funcione en tiempo real permitiendo agilizar los procesos existentes.

IDENTIFICAR STAKEHOLDERS DEL SISTEMA

STAKEHOLDER	PARTICIPACIÓN EN EL SISTEMA
Gerente	Interesado activo y permanente del sistema. Su principal interés es contar con la información sobre el funcionamiento del hotel y los huéspedes que lo visitan.
Recepcionista	Interesado activo y permanente del sistema. Su principal interés es realizar el registro de las entradas y salidas de los huéspedes que visitan el hotel.
Director de Tecnología	Interesado activo del sistema. Realiza la configuración del sistema y los permisos de los usuarios.
Cliente	Interesado activo del sistema. Su principal interés es realizar la reserva de una habitación del hotel.



Mariana Lucia tiene 24 años de edad y estudio Hotelería y Turismo en la Universidad Agustiniana. Trabaja actualmente 5 años en el Hotel la Rivera como recepcionista. Su trabajo es bastante complejo más cuando existe una alta demanda de huéspedes en el hotel y su registro se hace de forma manual. Se frustra por este tipo de situaciones más sin embargo realiza su trabajo con la mejor atención posible siempre pensando en brindar un servicio acorde a lo que ella aprendido en el tiempo que ha laborado en el hotel.



ID:	EP. # 1
Descripción:	Como: Recepcionista Quiero: gestionar la información de los clientes del hotel Para: tener un control de sus datos y el acceso al sistema

Como: Recepcionista
Quiero: registrar a un cliente
Para: tener un control de su información

Como: Recepcionista
Quiero: actualizar a un cliente
Para: realizar cambios en su información en el momento en que sea requerido

Como: Recepcionista
Quiero: consultar a un cliente
Para: conocer su información en el momento que lo desee

Como: Recepcionista
Quiero: activar/desactivar un cliente
Para: determinar cuales son los clientes frecuentes en el hotel

EJEMPLO #2

Definir el flujo / actividades



Comprador: Venta de libros en línea



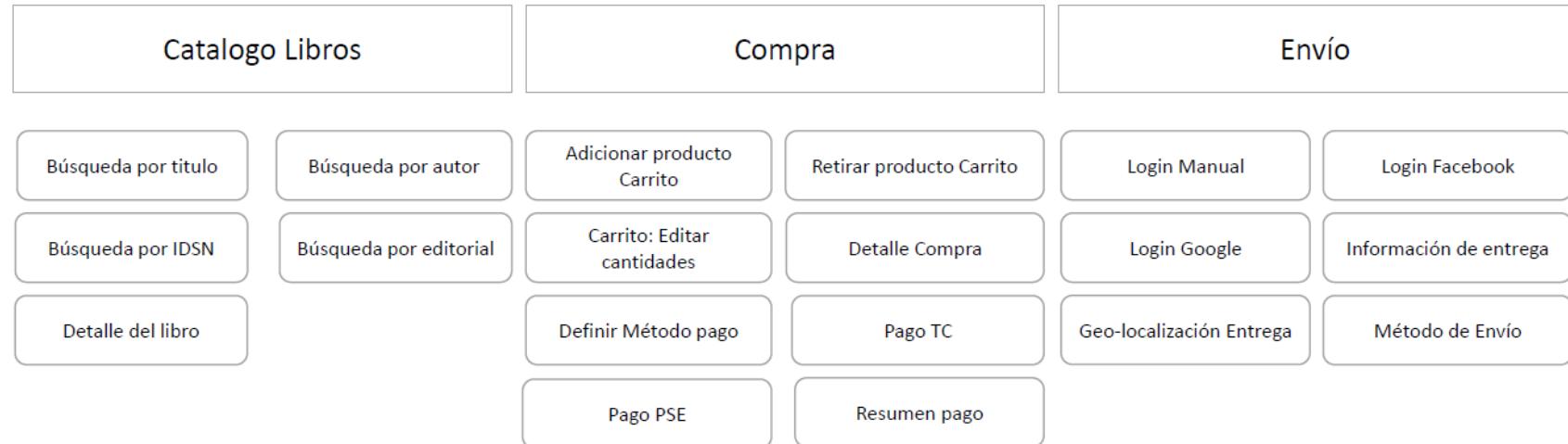
Se define el usuario, el flujo de valor y la secuencia de actividades contenidos en este flujo

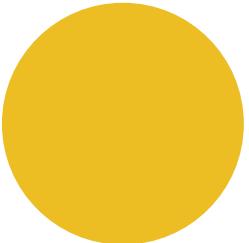
A callout bubble with a rounded rectangular shape and a tail pointing towards the flowchart definition. It contains the explanatory text.

Definir Funcionalidades (Historias de usuario)



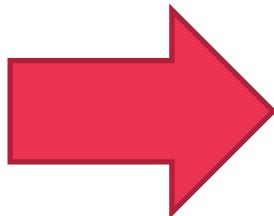
Comprador: Venta de libros en línea





Product Backlog

Épica



Historia
de Usuario

Historia
de Usuario

Historia
de Usuario

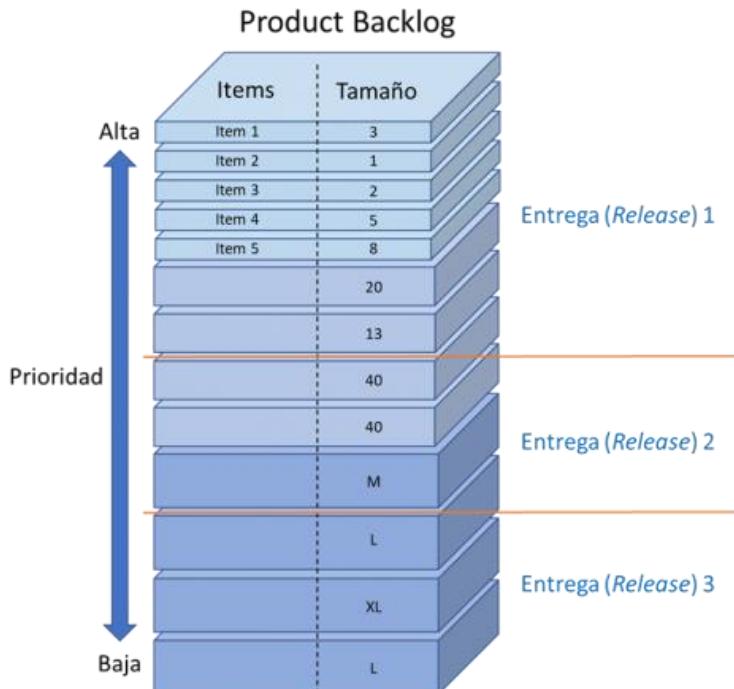
Historia
de Usuario

4. PRIORIZACION DE HISTORIAS DE USUARIO



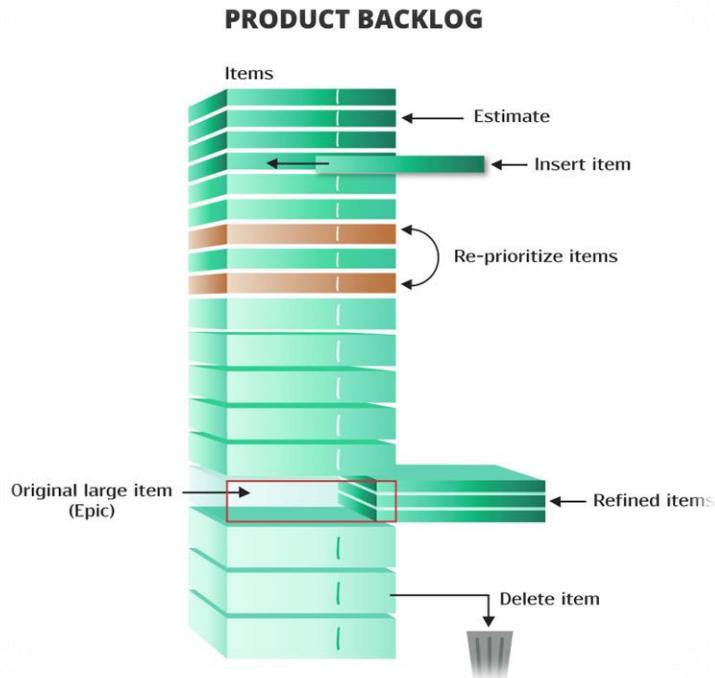
Una vez definidas las historias de usuario es necesario organizarlas asignándoles una prioridad

¿QUÉ ES EL PRODUCT BACKLOG?



- Lista ordenada de necesidades
- Es dinámica
- Se refina a lo largo del proyecto
- Se cierra una vez finaliza el proyecto

¿QUÉ ES EL PRODUCT BACKLOG?



- ▶ Obedece al principio de Priorización basada en valor.
- ▶ El Product Backlog se consolida cuando el Product Owner prioriza las Historias de Usuario y las organiza de acuerdo a su importancia.

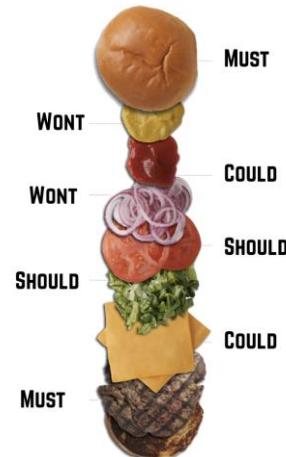
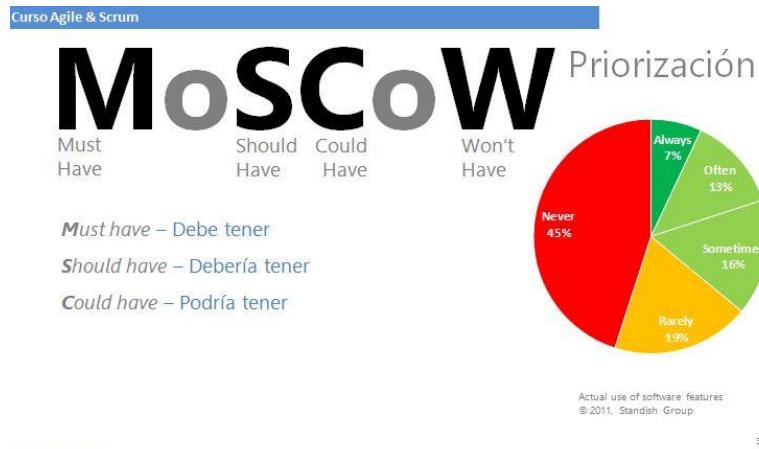
Entradas:

- * *Equipo Principal de Scrum*
- * *Épicas y Prototipos*

MÉTODOS DE PRIORIZACIÓN DE LAS HISTORIAS DE USUARIOS

Esquema de priorización MoSCoW

El esquema de priorización MoSCoW obtiene su nombre de la versión en inglés de las frases: “Debe tener” (Must have), “Debería tener” (Should have), “Podría tener” (Could have) y “No tendrá” (Won’t have).



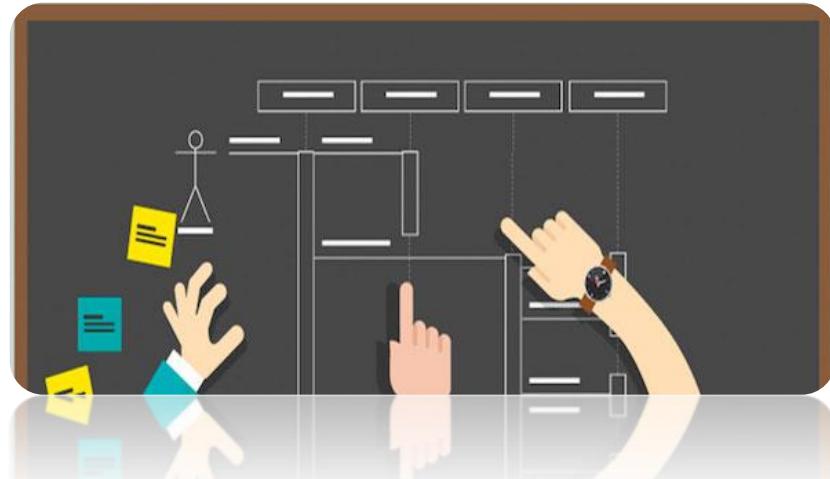
Tomado de Una guía para el CUERPO DE CONOCIMIENTO DE SCRUM (Guía SBOK™)

MÉTODOS DE PRIORIZACIÓN DE LAS HISTORIAS DE USUARIOS

- **El método de los 100 puntos**

“El objetivo del método es dar más peso a las historias de usuarios que son de mayor prioridad en comparación con las otras historias de usuario disponibles. Cada miembro del grupo asigna puntos (máximo 100) a las diversas historias de usuarios, dando más puntos a las que opinan son más importantes.”

100



EJEMPLO: PRODUCT BACKLOG

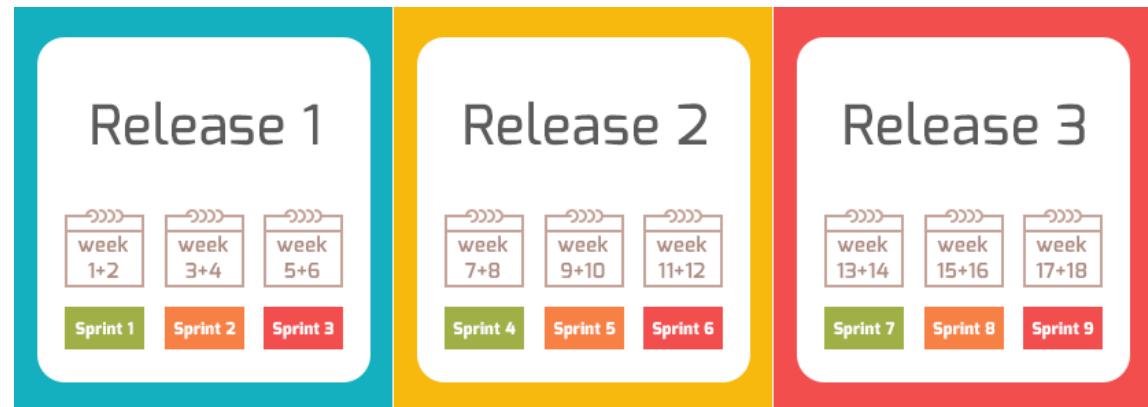
No.	Descripción de la Historia de Usuario	Valor que agrega al proceso del cliente [1-10]	Prioridad	Complejidad
1	Como <rol> quiero <necesidad> para <beneficio>	10	Must	Alta
2	Como <rol> quiero <necesidad> para <beneficio>	10	Must	Alta
3	Como <rol> quiero <necesidad> para <beneficio>	9	Should	Alta
4	Como <rol> quiero <necesidad> para <beneficio>	8	Should	Media
5	Como <rol> quiero <necesidad> para <beneficio>	5	Could	Baja
6	Como <rol> quiero <necesidad> para <beneficio>	2	Won't	Baja

5. IDENTIFICAR RELEASES Y EL MVP

Un «release plan» o *plan de proyecto* es un conjunto de historias de usuario agrupadas por «releases» o versiones del producto que se ponen a disposición de los usuarios incrementando el valor para estos respecto de la anterior.

Release : Una nueva versión del producto

Se define el roadmap del producto según la mirada del equipo, para determinar los sprint con los cuales se trabajará.



EJEMPLO #2

Definir el flujo / actividades



Comprador: Venta de libros en línea



Se define el usuario, el flujo de valor y la secuencia de actividades contenidos en este flujo

Definir Funcionalidades (Historias de usuario)



Comprador: Venta de libros en línea



Definir Releases (Entregables)

)

Comprador: Venta de libros en línea

Catalogo Libros

Compra

Envío

Búsqueda por título

Búsqueda por autor

Adicionar producto
Carrito

Retirar producto Carrito

Login Manual

Login Facebook

Detalle del libro

Detalle Compra

Información de entrega

Definir Método pago

Pago TC

Resumen pago

Búsqueda por IDSN

Búsqueda por editorial

Pago PSE

Carrito: Editar
cantidades

Geo-localización Entrega

Login Google

Método de Envío

Release 1

Release 2

Release 3

ARTEFACTO: INCREMENTO: DEFINITION OF DONE

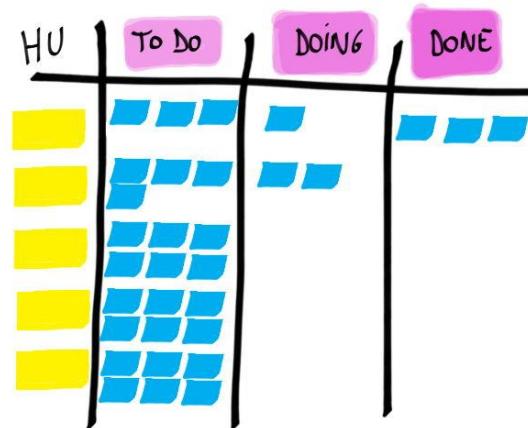
Una vez priorizadas y organizadas las Historias de Usuario es necesario definir los Criterios de Terminado (Aplicable en todas las Historias)



LOS CRITERIOS DE TERMINADO : DEFINITION OF DONE

- Los criterios de terminado son un conjunto de reglas que se aplican a todas las historias de usuarios.
- Es importante contar con una definición clara de terminado, ya que elimina la ambigüedad de los requisitos y ayuda a que el equipo se apegue a las normas obligatorias de calidad.

Una historia de usuario se considera terminada cuando se demuestra al Product Owner y es aprobada por este, quien juzga con base a los criterios de terminado y a los criterios de aceptación de las historias de usuario.



EJEMPLO: CRITERIOS DE TERMINADO

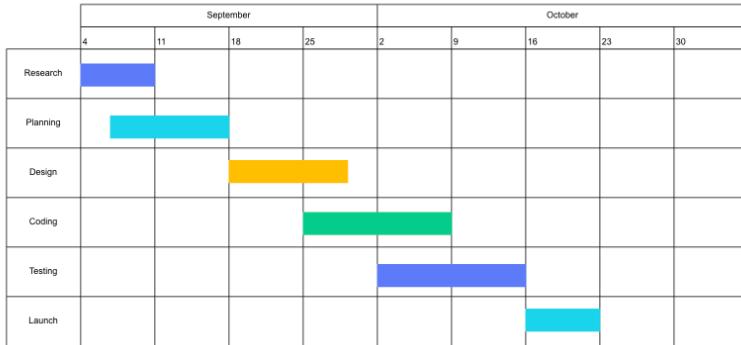
ID	DESCRIPCIÓN
1	Los criterios de aceptación de las historias de usuario fueron definidos.
2	El prototipo de diseño de GUI este aprobado
3	El diagrama de clases fue verificado
4	El diseño e implementación de la base de datos fue evaluada por el líder de desarrollo
5	La codificación del Back-end fue realizada y evaluada por el líder de Desarrollo.
6	La codificación del Front-end fue realizada y evaluada por el líder de Desarrollo.
7	Los escenarios de pruebas fueron elaborados
8	Las pruebas unitarias fueron ejecutadas
9	Las pruebas de usabilidad fueron ejecutadas
10	Los ajustes generados de las pruebas fueron realizados

Una vez definidos los Criterios de Terminado es necesario realizar la planificación de lanzamiento

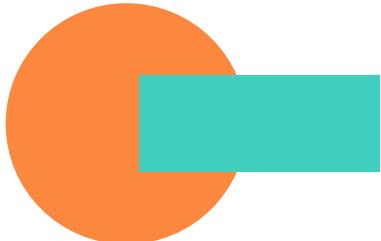


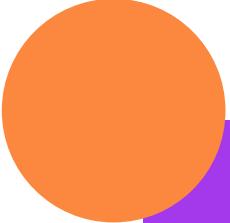
Tomado de: https://www.tenstep.ec/portal/images/Nuevas_2017/release1.jpg

Cronograma de actividades



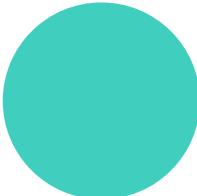
Duración del Sprint (Semanas)



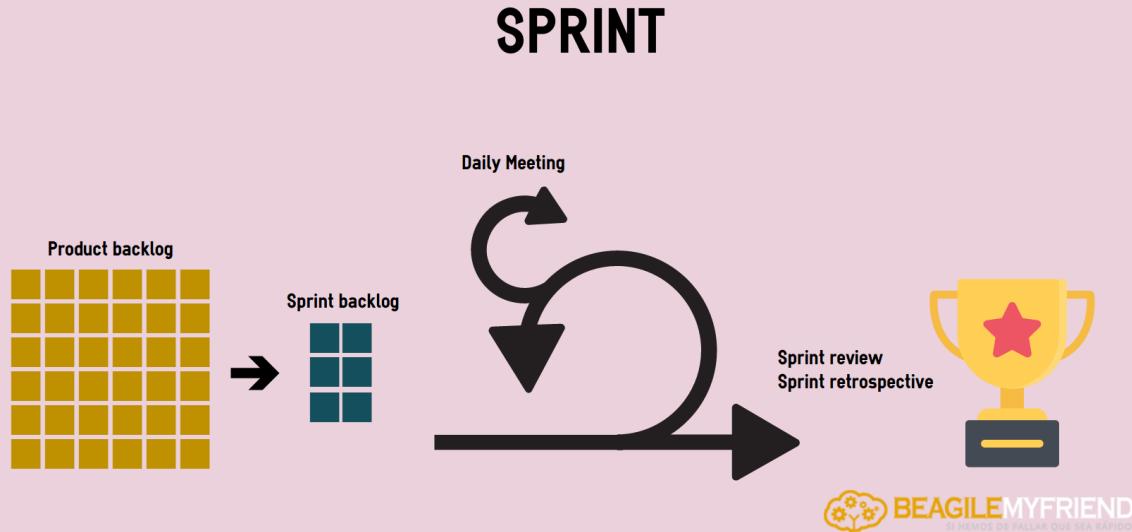


Taller : User Story Mapping y Product Backlog

Integrados en equipos de trabajo los estudiantes
definen el User Story Mapping y el Product
Backlog para el proyecto de curso.



EL SPRINT



Tomado de: <https://www.beagilemyfriend.com/wp-content/uploads/2017/12/sprint-scrum.png>

Pueden tener una duración de 1 a 4 semanas y permanece igual durante todo el proyecto

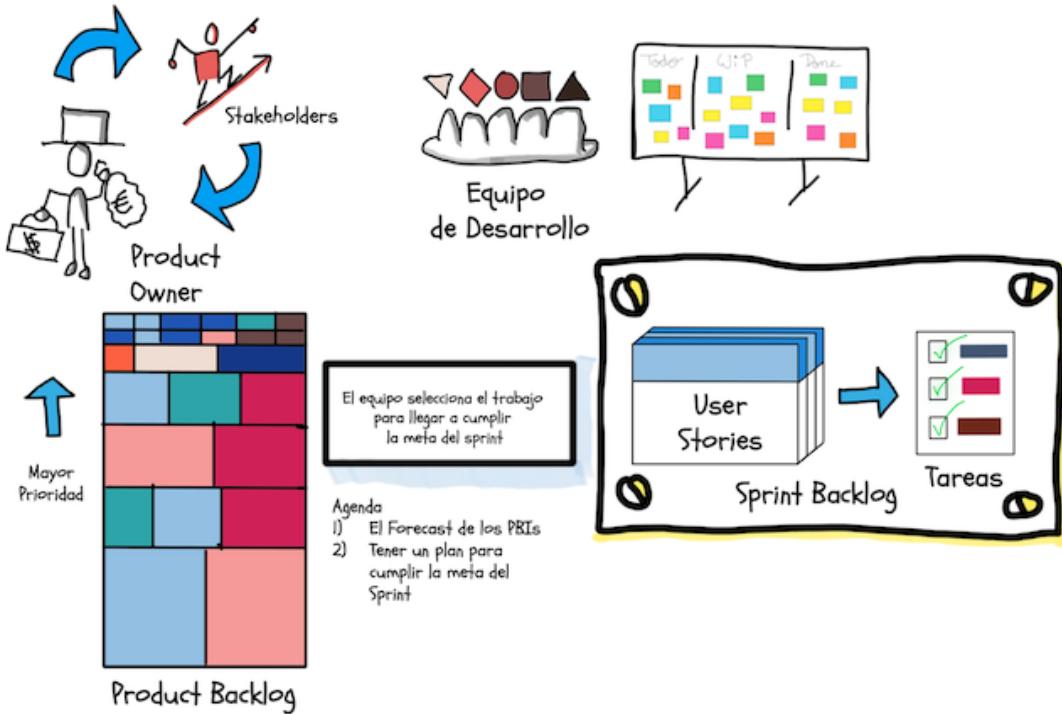


Sprint Planning Meeting



Tomado de <https://i.ytimg.com/vi/2A9rkilcnVI/maxresdefault.jpg>

Sprint planning: Es una reunión donde se reúnen todos los integrantes del Equipo Scrum, Scrum Master y Product Owner donde se toman todas las historias de usuario priorizadas y se decide cuáles se van a desarrollar en el Sprint tomando como base el objetivo y la capacidad del equipo.



- Cada elemento seleccionado de la cartera de productos está diseñado y luego desglosado en un conjunto de tareas individuales. Se registra la lista de tareas en un documento llamado Sprint Backlog.

DEFINIR, ESTIMAR Y COMPROMETER TAREAS

Una vez las historias de usuario estén redactadas, refinadas, priorizadas y divididas en “releases o incrementos” es necesario identificar las tareas que involucra cada una de ellas las cuales deben regirse por los criterios de terminado. A cada tarea se le asigna un responsable y una duración en su realización (horas).

HU. #1	TAREAS	RESPONSABLE	DURACIÓN ESTIMADA (HR)
Como [Actor] Quiero [Funcionalidad] Para [beneficio]	TAREA 1	MARÍA	1
	TAREA 2	JOSÉ	2
	TAREA 3	LUCAS	3
	TAREA 4	MARÍA	4
	TAREA 5	JOSÉ	3

EJEMPLO

Ítem del Sprint Backlog	Tarea del Sprint (Done)	Responsable	Duración (Hr)
Como cajero quiero registrar un nuevo cliente	Especificar historia de usuario	María López	1
	Elaborar prototipo de la interfaz GUI	Liliana Erazo	3
	Elaborar diagrama de clases del mundo	Liliana Erazo	2
	Diseñar e implementar la base de datos	Lucas Pérez	4
	Codificar el front-end	Liliana Erazo	7
	Codificar el back-end	Lucas Pérez	7
	Elaborar escenarios de prueba	Juan Arturo	4
	Ejecutar escenarios de prueba	Juan Arturo	4
	Realizar ajustes con base en los resultados de las pruebas	Juan Arturo	2
	Desplegar en un ambiente de pruebas	Jesús García	3
	Total (Horas persona)		37

RESUMEN



Épica



Historia
de Usuario

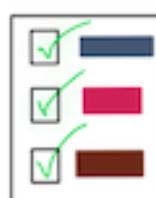
Historia
de Usuario

Historia
de Usuario

Historia
de Usuario

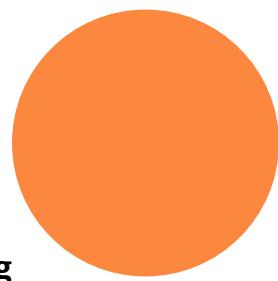


Tareas



Product Backlog

Sprint Backlog



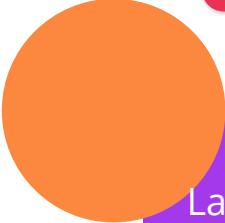
TAREA # 1 : ESPECIFICAR CADA HISTORIA DE USUARIO

#XX Como <<rol>> quiero <<funcionalidad>> para poder <<beneficio>>

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

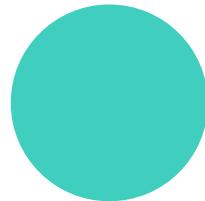
- | | | |
|----|----------------------|---|
| 1. | <<Título escenario>> | En caso que <<contexto>> y adicionalmente <<contexto>>, cuando <<evento>>, el sistema <<resultado / comportamiento esperado>> |
| 2. | <<Título escenario>> | En caso que <<contexto>> y adicionalmente <<contexto>>, cuando <<evento>>, el sistema <<resultado / comportamiento esperado>> |
| 3. | <<Título escenario>> | En caso que <<contexto>> y adicionalmente <<contexto>>, cuando <<evento>>, el sistema <<resultado / comportamiento esperado>> |
| 4. | <<Título escenario>> | En caso que <<contexto>> y adicionalmente <<contexto>>, cuando <<evento>>, el sistema <<resultado / comportamiento esperado>> |

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN



Las historias de usuario son subjetivas de tal forma que los criterios de aceptación brindan la objetividad requerida para que las historias de usuario se consideren terminadas o no durante la revisión del sprint.

Los criterios de aceptación brindan claridad al equipo respecto a los que se espera en una historia de usuario; eliminan la ambigüedad de los requerimientos, ayudando a la alineación de las expectativas.



CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

Al momento de desarrollar los criterios de aceptación de historias de usuario, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Los criterios de aceptación no deben ser confusos, ambiguos o demasiado generalizados.
- Los criterios de aceptación definidos deben garantizar que el equipo pueda verificar que los resultados estén alineados con las metas y objetivos de la organización que patrocina.

The image shows a user story card titled "Historia de usuario" at the top. Below it, there are two main sections: "ALTA DEL PEDIDO" and "CRITERIOS DE ACEPTACIÓN".

ALTA DEL PEDIDO

Como Vendedor, quiero registrar los productos y cantidades que me solicita un cliente para crear un pedido de venta. Si introduce una cantidad superior al stock, muestra un mensaje de error y no se actualiza el stock.

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

Criterios de aceptación:

- En caso de introducir un código de producto erróneo, muestra un mensaje de error.
- En caso de introducir una cantidad superior al stock muestra un mensaje de error.
- Tras el pedido actualizar el stock, generar albarán y factura.

singular

Tomado de <https://blog.sngular.team/>

ESPECIFICAR UNA HU

Historia de Usuario				
Codigo:	HU-#			
Nombre:				
Actor:				
Descripción:	Como: Quiero: Para:			
Módulo:	01-MA			
Estimación:				
Prioridad:				
HU Relacionada(s):	Id:		Titulo:	
Criterios de aceptación				
Número de escenario	Título del criterio	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado

ESPECIFICAR UNA HU

- **Código:** Es un valor único que identifica la historia de usuario de otras historias dentro de un proyecto. Se puede presentar en cualquier formato.
- **Nombre:** Es el título de la historia de usuario como resumen de la funcionalidad que se describirá en ella. Generalmente se presenta en infinitivo como la acción que se desarrollará.
- **Actor:** Es el rol que tendrá la persona que realiza la funcionalidad de la historia de usuario en el sistema a construir.
- **Descripción:** Representa en una frase lo que quiere el usuario.
- **HU relacionada(s):** Es (son) la(s) historia(s) de usuario que pertenece(n) al mismo módulo dentro de una aplicación de software. En este campo, se presenta el código y el nombre de la historia de usuario relacionada. Este elemento se agrega con el fin de generar completitud. Así, entre diferentes historias de usuario, se puede implementar un módulo completo.
- **Módulo:** Es el nombre que lleva un conjunto de historias de usuario cuya funcionalidad es similar o que tiene un fin específico

ESPECIFICAR UNA HU

- **Estimación:** Duración total en la realización de la Historia de Usuario
- **Prioridad:** Elegida de acuerdo al metodo de priorización seleccionado. Ejemplo: *Moscow*: Must, Should, Could, Would.
- **Criterios de aceptación:** Detallan cómo se debe comportar el sistema para ejecutar la descripción de la historia de usuario.
Se compone de:
 - a) **Titulo del evento :** Titulo del escenario
 - b) **Contexto :** Si ocurre tal acción o En caso de que ocurra acción
 - c) **Evento o Condición :** Cuando <Evento>
 - d) **Resultado o comportamiento esperado :** Que sucede
- **Definido por:** Persona que definió la historia de usuario (Nombre Product Owner)

Formato elaborado con base en: Propuesta presentada por **Villamizar, Katerine**. Definición de equivalencias entre historias de usuario y especificaciones en UN-LENCEP para el desarrollo ágil de software, 2013, pp. 30-32.

Propuesta Desarrollo ágil : Historias de usuario y criterios de aceptación.

Link: https://4.bp.blogspot.com/XxM_nSTMTI0/UGiVXQl4zHI/AAAAAAAUM/4Q3lgpOOsyE/s1600/Plantilla+Hisotiras+de+Usuario.png

Ejemplo #1

Identificador:	HU-01		
Título:	Ingreso al sistema		
Actor:	Usuario		
Descripción:	Como usuario deseo ingresar al sistema para acceder a las funcionalidades del sistema.		
Módulo:	01-MA		
Estimación:	6 horas		
Prioridad:	Must		
HU Relacionada(s):	Id:		Titulo:

Criterios de aceptación

ID	Título del criterio	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Inicio correcto	Si se ingresa los datos de manera correcta y el captcha sea válido.	Cuando pulse el botón ingresar el usuario, contraseña son correctos y el captcha sea validado.	Se debe permitir el ingreso satisfactorio al sistema.
#2	Inicio incorrecto	Si se ingresa los datos de manera incorrecta (usuario y/o contraseña)	Cuando pulse el botón Ingresar	Se debe emitir un mensaje de alerta diciendo "Usuario y/o contraseña errónea".

Criterios de aceptación

ID	Título del criterio	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#3	Faltan campos	Si faltan campos por diligenciar.	Cuando pulse el botón Ingresar.	Se debe emitir un mensaje de alerta diciendo "Faltan campos por llenar"
#4	Sesión expirada	En caso de que la sesión caduque.	Cuando la sesión haya expirado.	Se debe redireccionar a la página de Login.

Definido por:

Marcela Guerrero

Ejemplo #2

Código	HU. #1
Nombre:	Registrar Cliente
Actor:	Recepcionista/Cliente
Descripción	Como: Recepcionista Quiero: registrar a un cliente Para: poder contar con la información para futuras reservas.
Módulo:	Cliente
Estimación:	14 horas
Prioridad:	Must

Criterios de aceptación

ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Campos vacíos.	Si se dejan campos vacíos en el formulario de registro	Cuando presione el botón Registrar	El sistema mostrará un mensaje diciendo "Faltan llenar campos"
#2	Cédula repetida	Si se ingresa un número de cédula ya existente	Cuando presione el botón Registrar	El sistema mostrará un mensaje diciendo "Cédula ya existe"
#3	Datos erróneos	Si se ingresan datos erróneos en el formulario (no coinciden los tipos)	Cuando presione el botón Registrar	El sistema mostrará un mensaje diciendo "Datos erróneos"
#4	Cancelar operación.	Si el proceso de registrar un nuevo cliente no haya sido concretado	Cuando de clic en el botón Cancelar.	El sistema no realizará la acción de registro.
#5	Cliente creado	Si se diligencia correctamente la información en el formulario de registro.	Cuando presione el botón Registrar	El sistema enviará un mensaje diciendo "Cliente creado satisfactoriamente".

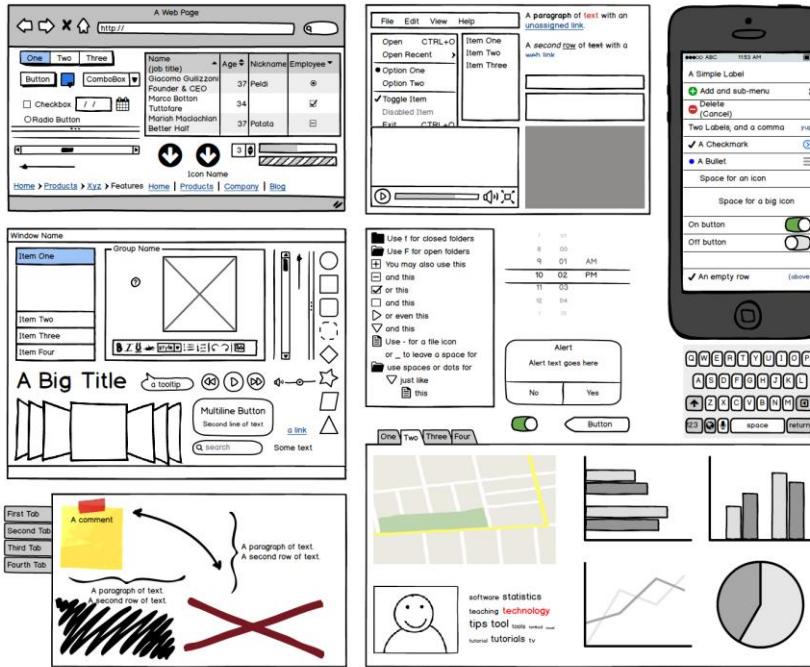
Definido por:

Sandra G.

Ejemplo #3

Historia de Usuario				
Código:	HU002			
Nombre:	Registrar atracción			
Actor:	Administrador			
Descripción:	Como administrador quiero registrar los datos de una atracción del parque que puede ser vendida en un pasaporte			
HU Relacionada(s):	Código: HU001	Nombre:	Modificar atracción	
Módulo:	Venta de Pasaportes			
Criterios de aceptación:	Condición		Resultado	
	Cuando se registre el nombre la nueva atracción		Se debe cumplir que si el nombre no es único, se presente un mensaje.	
	Cuando se registre los datos de la atracción		Se debe cumplir que si falta algún dato, se presente un mensaje.	

TAREA # 2 : Elaborar prototipo de la interfaz GUI



HERRAMIENTAS

PENCIL PROJECT :

“Pencil está diseñado con el propósito de proporcionar una herramienta de creación de prototipos GUI gratuita y de código abierto que las personas pueden instalar y usar fácilmente para crear maquetas en plataformas de escritorio populares.”

Link de descarga: <https://pencil.evolus.vn/>



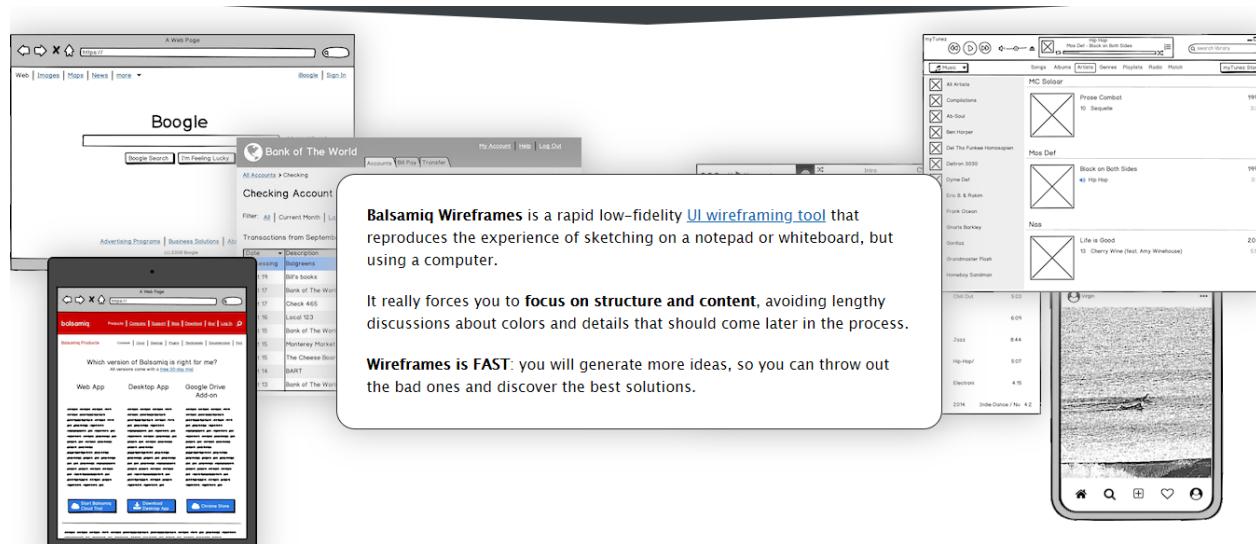
Ejemplo

The screenshot shows a web browser window with a blue header bar. In the header bar, the URL www.hotellarivera.com.co is displayed on the left, and standard window control buttons (-, □, X) are on the right. The main content area has a blue background. At the top center, the text "LA RIVERA" is written in a large, white, sans-serif font. Below this, there is a circular profile picture placeholder icon containing a stylized head profile. To the right of the icon is a white input field with a black border and the word "Usuario" inside it. Below this is another white input field with a black border and the word "Contraseña" inside it. At the bottom center is a teal-colored button with the word "Ingresar" in white. To the right of the "Ingresar" button are two yellow circles, each containing a white icon: an envelope for email and a lowercase 'f' for Facebook.

Balsamiq Mockups

“Balsamiq Wireframes es una herramienta de diseño de interfaz de usuario para crear wireframes (a veces llamados maquetas o prototipos de baja fidelidad). Puede usarlo para generar bocetos digitales de su idea o concepto para una aplicación o sitio web, para facilitar la discusión y la comprensión antes de escribir cualquier código.”

Link de descarga versión escritorio : Prueba 30 días
<https://balsamiq.com/wireframes/desktop/>



Ejemplo



Ejemplo

www.facebook.com

Correo electrónico Contraseña Ingresar

REGISTERATE

Facebook te ayuda a comunicarte y compartir con las personas que conoces.



Nombre Apellidos

Correo electrónico

Contraseña

04 / 05 / 2021

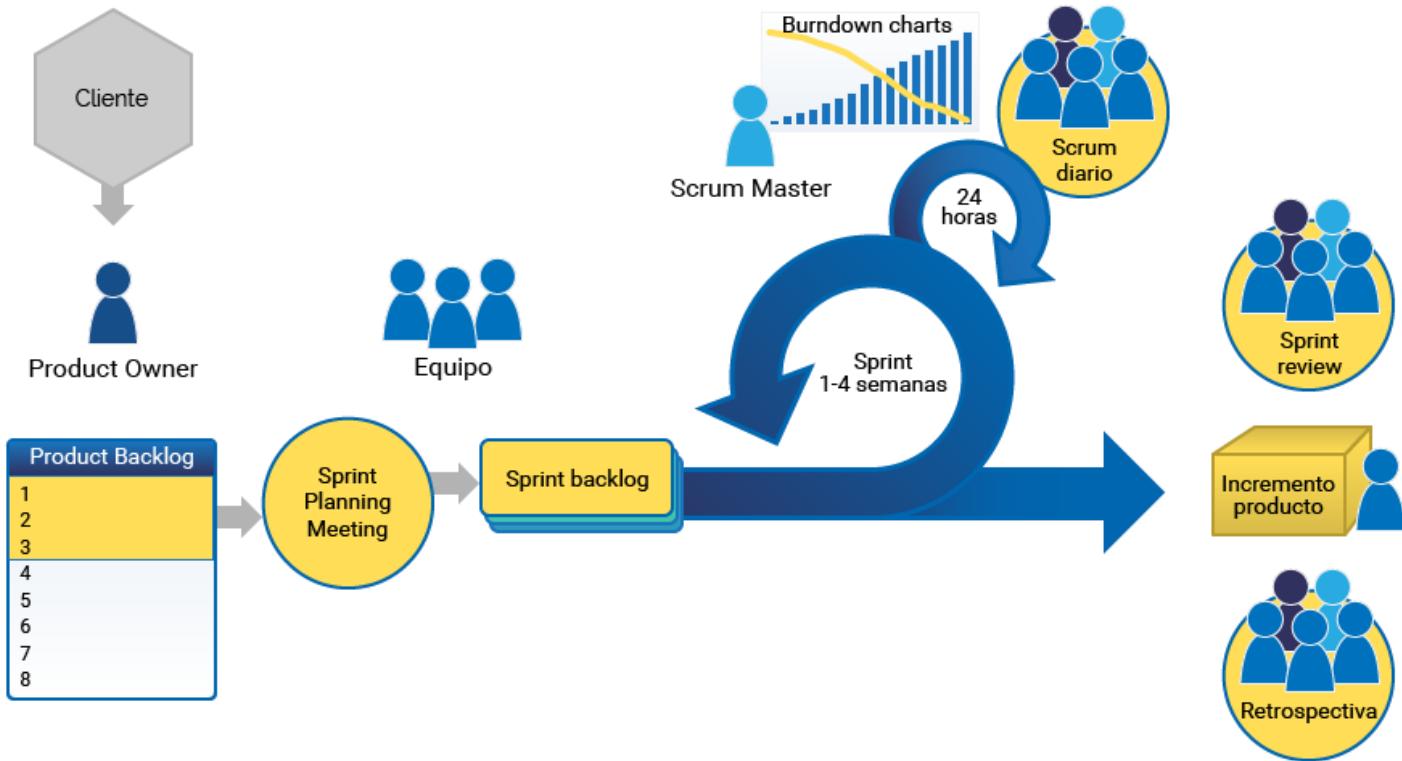
Femenino Masculino

Regístrate

Implementación de Scrum

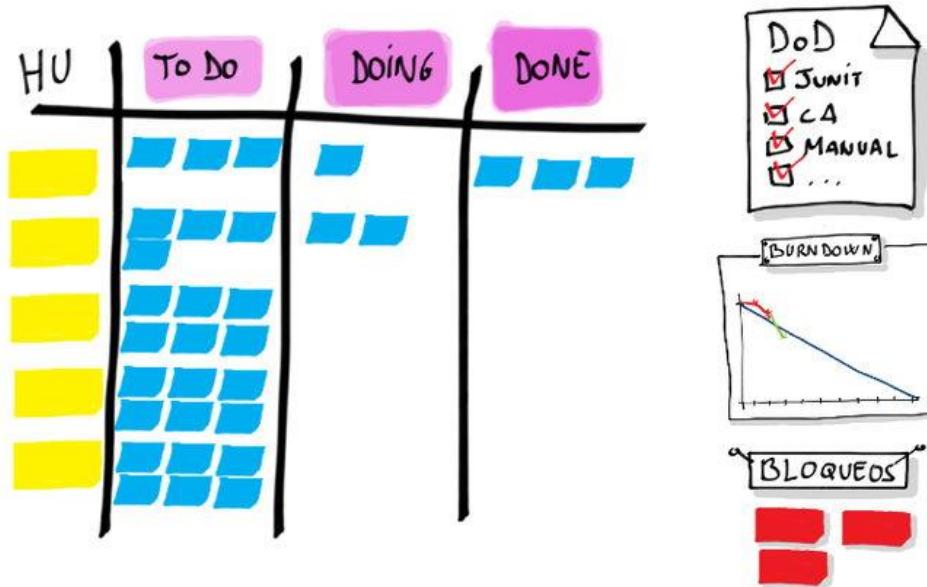


La fase de implementación está relacionada a la ejecución de las tareas y actividades para crear el producto de un proyecto.



A) Crear entregables

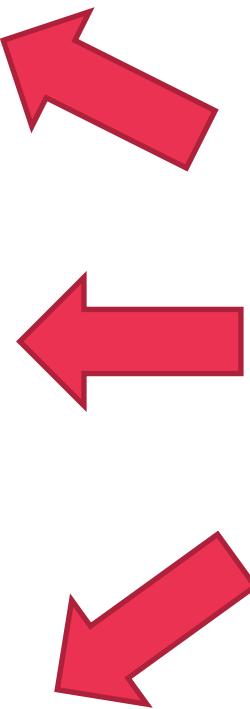
En este proceso, el Equipo Scrum trabaja en las tareas del Sprint Backlog para crear los entregables del sprint. Generalmente se utiliza un Scrumboard para dar seguimiento al trabajo y a las actividades que se llevan a cabo.



A) Crear Entregables



Experiencia del equipo



Git y GitHub

GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo de software para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. El código se almacena de forma pública, aunque también se puede hacer de forma privada, creando una cuenta de pago.

A screenshot of a GitHub user profile page for "Marcela Guerrero". The top navigation bar includes links for "Search or jump to...", "Pull requests", "Issues", "Marketplace", and "Explore". Below the navigation, there are tabs for "Overview", "Repositories 10", "Projects 0", "Packages 0", "Stars 0", "Followers 0", and "Following 0". A search bar and filters for "Type: All" and "Language: All" are also present. The main content area shows three repository cards: "UdenarColaborativeTeam" (Java, updated 10 Aug 2018), "Maquina_Expededora" (JavaScript, updated 1 Apr 2018), and "academica" (PHP, MIT License, updated 3 Dec 2017). Each card has a "Star" button to its right.

Search or jump to... Pull requests Issues Marketplace Explore

Overview Repositories 10 Projects 0 Packages 0 Stars 0 Followers 0 Following 0

Find a repository... Type: All Language: All New

UdenarColaborativeTeam
Equipo que se encargará del desarrollo de software de una maquina Dispensadora de Productos
Java Updated on 10 Aug 2018

Maquina_Expededora
JavaScript Updated on 1 Apr 2018

academica
PHP MIT License Updated on 3 Dec 2017

<https://github.com/>

PREGUNTAS FRECUENTES



Git y
GitHub

Trello

Trello es una aplicación que sirve para gestionar tareas permitiendo organizar el trabajo en grupo de forma colaborativa mediante tableros virtuales compuestos de listas de tareas en forma de columnas.

The screenshot displays the Trello application interface with a dark blue header. The header includes a search bar, the Trello logo, and user information such as "Taco & Co. Free", "Team Visible", and "Share". A yellow vertical bar is positioned at the top right of the slide.

The main area features three vertical columns:

- To Do:** Contains cards for "Build A Better Burrito: 7 Layers To Success" (0/7), "Nacho Ordinary Birthday - Event Space Rentals" (0/0), "The Taco Truck World Tour" (1/0), "Superbowl Ad - "Super Salad Bowls"" (0/0), and "What about Taco drone delivery?" (0/0).
- Current Projects:** Contains cards for "Global Franchise Opportunities" (4/9), "#NoFiller Instagram Campaign" (3/0), and a button "+ Add another card".
- Done:** Contains cards for "Operation "Awesome Sauce" - A Recipe For Profit" (5/5), "Taco Drone Delivery Service" (4/1), "New Swag: Socks, Scarves & Salsa" (5/0), and "Eco Friendly Utensils & Napkins" (0/0).

A large blue vertical bar is located on the right side of the slide.

Azure Devops

Azure Devops es una herramienta de Microsoft que permite gestionar proyectos de desarrollo de software ágil gracias a la cantidad de módulos que ofrece. Su versión gratuita permite incorporar equipos de hasta 5 personas.

The screenshot shows the Azure DevOps interface for a project named "Proyecto Scrum". The left sidebar contains navigation links for Overview, Summary, Dashboards, Wiki, Boards, Repos, Pipelines, Test Plans, Artifacts, and Project settings. The main content area displays the "Project Scrum" title and an "About this project" section with the text "Este es un proyecto de Prueba". It also includes "Project stats" showing 0 Work items and 0 Work hours, and a "Members" section listing two users: "S" and "GM".

<https://dev.azure.com/>

Los problemas que enfrenta el Equipo Scrum pueden actualizarse en el Impediment Log (o registro de impedimentos).

The screenshot shows the Microsoft Azure DevOps interface for managing work items. The top navigation bar includes 'Fabrikam Fiber' (selected), 'Dashboards', 'Code', 'Work' (selected), 'Build & Release', 'Test', and a gear icon. The 'Backlogs' tab is active, showing 'Backlog items' under the 'Backlog' section. A 'New' button and a '+' icon are visible. A context menu is open at the top right, listing 'Backlogs', 'Queries', 'Plans*', 'New Work Item >', 'Bug', and 'Impediment'. The 'Impediment' option is highlighted with an orange border. A modal window titled 'NEW WORK ITEM' lists several item types: Epic, Feature, Impediment (highlighted), Product Backlog Item, Task, and Test Case. Below the modal, a table displays backlog items with columns for Order, State, Effort, and Title. The first item is 'Slow response on welcome page' (State: Committed, Effort: 8). The second item is 'Secure sign-in' (State: Committed, Effort: 5). The third item is 'Hello World Web Site' (State: New). The fourth item is 'Change the initial view' (State: New, Effort: 5). The fifth item is 'Interim save on long forms' (State: Committed, Effort: 8).

Order	State	Effort	Title
1	Committed	8	> 🛡 Slow response on welcome page
2	Committed	5	🛡 Secure sign-in
3	New		🌐 Hello World Web Site
4	New	5	> 🌐 Change the initial view
5	Committed	8	🌐 Interim save on long forms

B) Realizar Daily Standup

En este proceso se lleva a cabo diariamente una reunión altamente focalizada con un time-box asignado y denominada: Daily Standup Meeting.

Es un foro para que el Equipo Scrum se ponga al día sobre sus progresos y sobre cualquier impedimento que pudieran estar enfrentando.



15 Minutos

¿Qué he hecho desde la ultima reunión?

¿Qué tengo planeado hacer antes de la siguiente reunión ?

¿Qué obstáculos se presentaron?

C) Refinamiento del Backlog Priorizado del Producto

En este proceso constantemente se actualiza y refina el Backlog Priorizado del Producto. Se puede celebrar una reunión de revisión del Backlog Priorizado del Producto, donde los cambios y actualizaciones al backlog se analizan y se incorporan al Backlog Priorizado del Producto, según corresponda.



REFERENCIAS



- Scrum Study: Webinar sobre la introducción a Scrum y Agile y Capacitación para la certificación Scrum Fundamentals Certified (SFC™)
- Una guía para el CUERPO DE CONOCIMIENTO DE SCRUM (Guía SBOK™)
- La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego, Ken Schwaber y Jeff Sutherland, 2020
- Plantilla para crear y estimar Historias de usuario – Pragma
- Scrum- El arte de hacer el doble de trabajo en la mitad del tiempo
- Metodologías Ágiles: Scrum, Lean y Kanban <https://youtu.be/1OmK4msKJvg>
- Propuesta para Historia de usuario presentada por Villamizar, Katerine. Definición de equivalencias entre historias de usuario y especificaciones en UN-LENCEP para el desarrollo ágil de software. 2013. pp. 30-32.
- Propuesta Desarrollo ágil : Historias de usuario y criterios de aceptación. OficinaProyectosinformatica.com.
- Imágenes tomadas de Google.com

Gracias

Ingeniería de Software Aplicada
Programa de Ingeniería de Sistemas
Universidad de Nariño
Noveno Semestre

CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#), including icons by [Flaticon](#), infographics & images by [Freepik](#)

