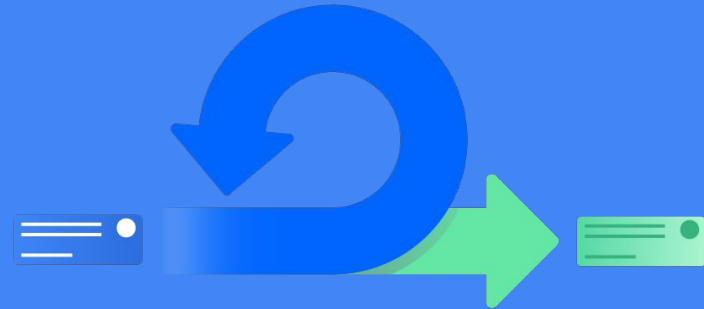


# SCRUM 2020

**Universidad Tecnológica Nacional**  
**Facultad Regional de Córdoba**

**Ingeniería en Sistemas de Información**  
**Ingeniería de Software**

**4K1 - Grupo 05**  
**2021**



# ¿Qué es SCRUM?

Framework que define lineamientos para la gestión ágil de proyectos para desarrollar productos de valor para el cliente

Brinda reglas que guían las relaciones e interacciones entre miembros del equipo

Se basa en el empirismo y el pensamiento Lean



**Scrum.org**

# Entorno



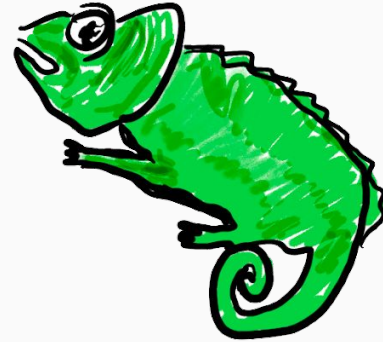
# Pilares empíricos de Scrum



Transparencia



Inspección



Adaptación

# Valores

Compromiso

Enfoque

Apertura

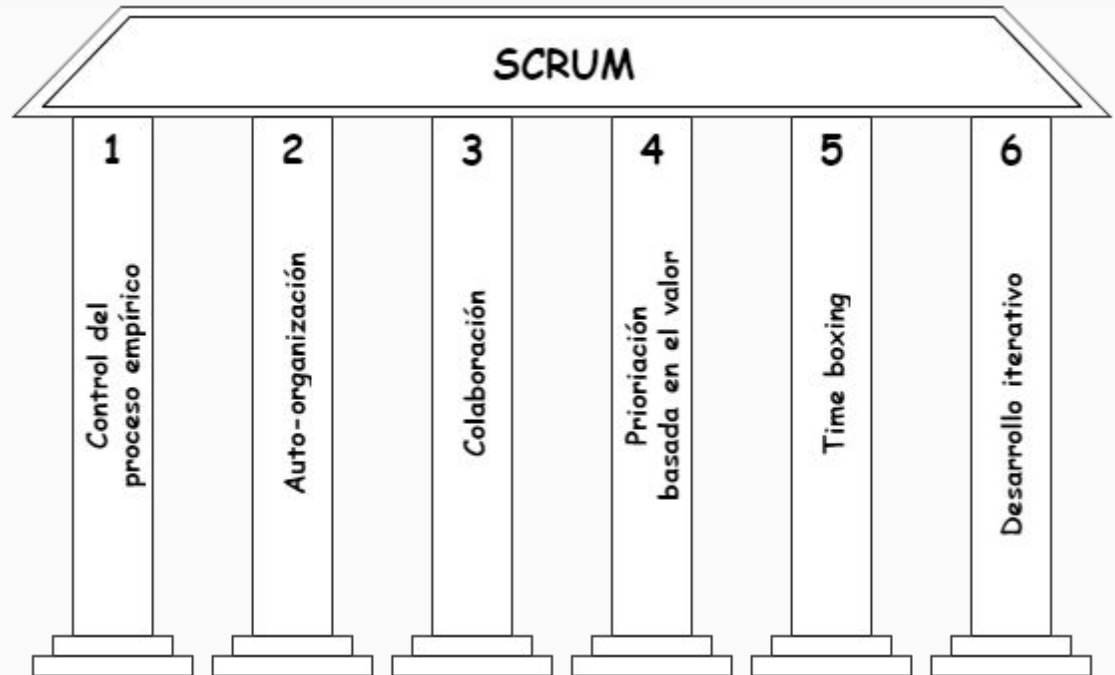
Respeto

Coraje



# Principios

- Empirismo
- Autogestión
- Colaboración
- Priorización
- Time-Boxing
- Desarrollo Iterativo



# Equipo SCRUM

Responsable de crear un incremento valioso y útil en cada Sprint

Multifuncional - Autogestionado

- SCRUM Master
- Product Owner
- Developers



# SCRUM Master

- Responsable de establecer Scrum tal cómo define la guía y de la efectividad del Scrum Team
- Sirve a:
  - El equipo Scrum
  - Product Owner
  - La organización





# Product Owner

- Responsable de maximizar el valor del producto resultante del trabajo del equipo de Scrum
- Responsable de la gestión eficaz de la pila del producto
- Sus decisiones deben ser respetadas por la organización
- Es una única persona



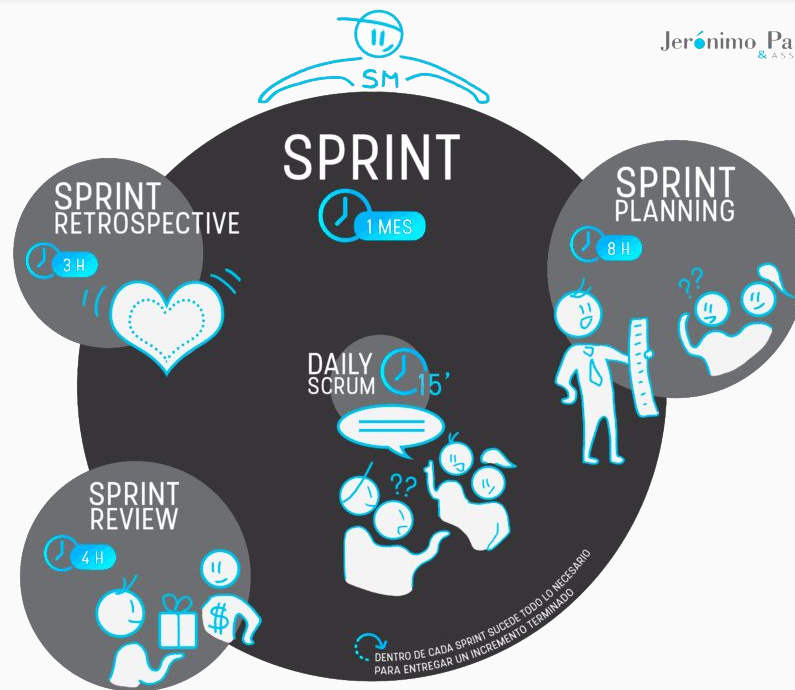
# Developers

- Quienes se comprometen a crear cualquier aspecto de un incremento útil en cada Sprint
- Responsables de:
  - Crear el Sprint Backlog
  - Inculcar la calidad adhiriéndose a una definición de Hecho
  - Adaptar su plan hacia el Objetivo Sprint
  - Responsabilizarse mutuamente cómo profesionales



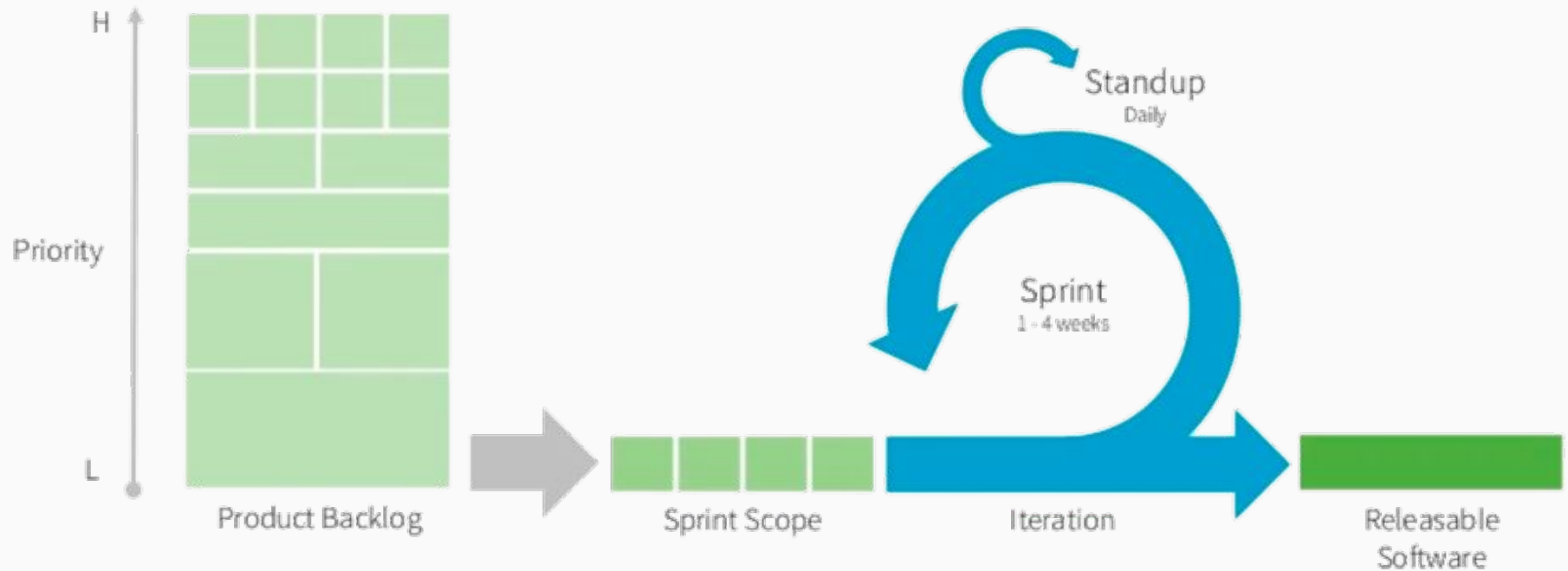
# Eventos de Scrum

Cada evento en Scrum es una oportunidad formal para **inspeccionar y adaptar** los artefactos de Scrum, permitiendo la **transparencia** necesaria.



# Sprint

TimeBox: 1 mes o  
menos



# Sprint Planning

TimeBox: 8 hs para  
un Sprint de un mes



## Temas abordados:

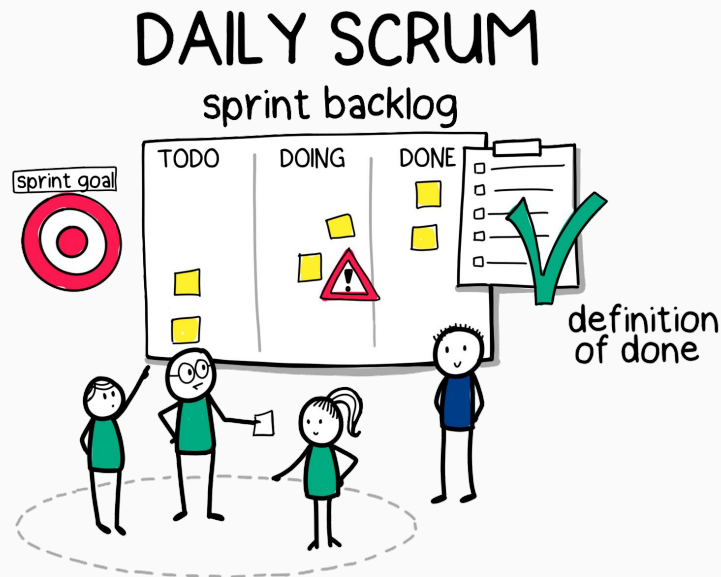
1. ¿Por qué este Sprint es valioso?
2. ¿Que se puede hacer en este Sprint?
3. ¿Cómo se realizará el trabajo elegido?

**Resultado:** Sprint Backlog

# Daily Scrum

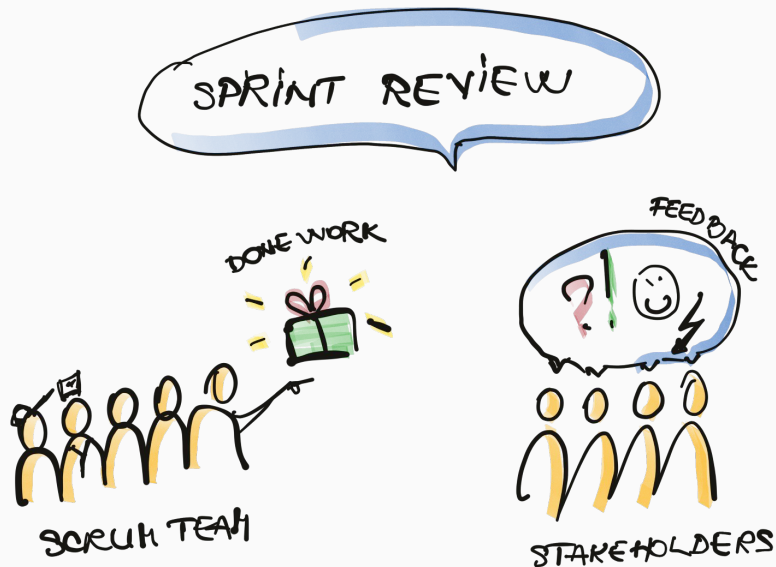
TimeBox: 15  
minutos

- Centrado en el progreso hacia el objetivo del Sprint
- Produce un plan accionable para el día siguiente de trabajo
- Crea enfoque y mejora la autogestión



# Sprint Review

TimeBox: 4 hs para  
un Sprint de un mes



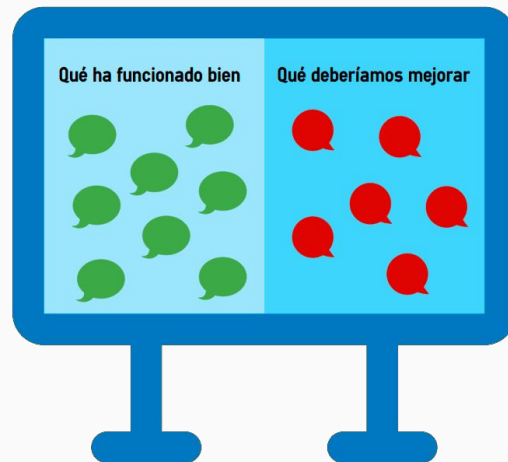
## Propósito:

- Inspeccionar el resultado del Sprint
- Determinar futuras adaptaciones

# Sprint Retrospective

TimeBox: 3 hs para  
un Sprint de un mes

**Propósito:** planificar formas de aumentar la calidad y la eficacia del equipo





# Artefactos de Scrum

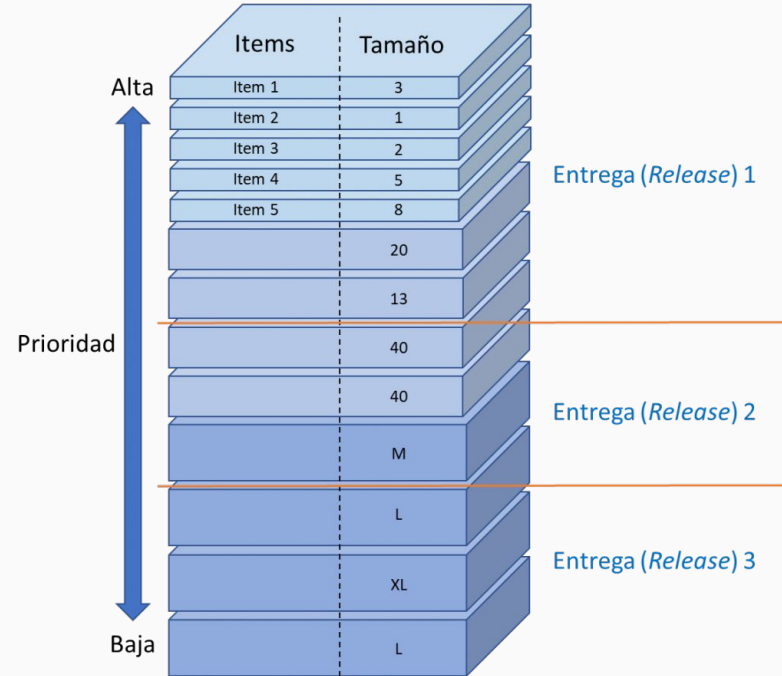
- Representan trabajo o valor
- Maximizan la transparencia
- Mejoran el enfoque
- Refuerzan empirismo y valores de Scrum



# Product Backlog

Lista emergente y ordenada de lo que se necesita para mejorar el producto

**Compromiso:** Product Goal

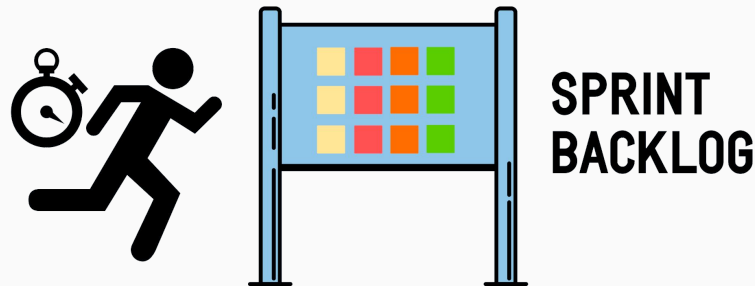


# Sprint Backlog

**Compromiso:** Sprint Goal

**Compuesto por:**

- El objetivo del Sprint (por qué)
- Los ítems del Product Backlog seleccionados (qué)
- Un plan accionable para entregar el incremento (cómo)



# Product Increment

Surge dentro de un Sprint

Es utilizable, proporcionando valor

**Compromiso:** Definición de Hecho



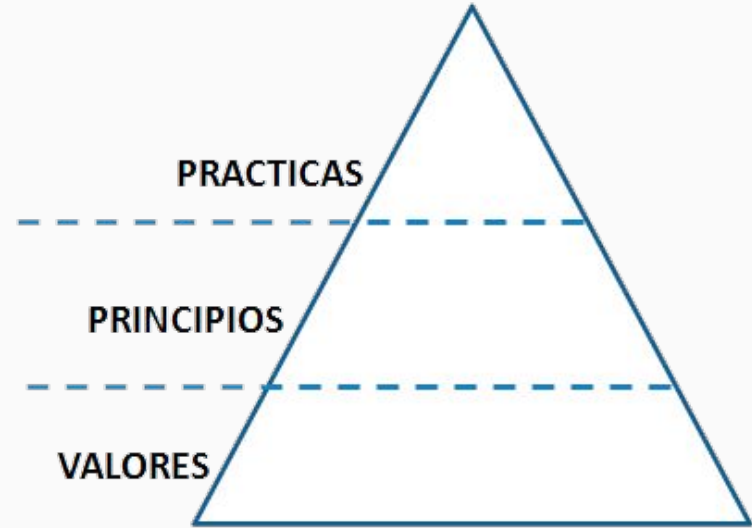
# Diferencias con scrum 2017

- Aún menos prescriptivo
- **Un** equipo enfocado en **un** producto.
- Introducción del objetivo del producto
- La definición de hecho, el objetivo del producto y objetivo del sprint
- Autogestión en lugar de auto-organización
- Tres temas en la planificación del Sprint: incorporación del “por qué”
- Simplificación general del lenguaje para una audiencia más amplia



# Conclusión

*Para lograr nuestro objetivo, no alcanza con hacer las prácticas. Es también necesario cumplir con los valores y principios, que son los que las sustentan. Mientras que las prácticas son lo más fácil de ver, los valores y principios son lo más difícil de ver porque tienen que ver con la cultura de las personas. “Hacer” algo es fácil. “Ser” algo es difícil.*



# Fuentes de Información

**The 2020 Scrum Guide:** <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>