

Preguntas de comprensión

El ciclo scrum

1. ¿Quién es el responsable de tomar decisiones del cliente en el ciclo Scrum?

El responsable de tomar decisiones del cliente en el ciclo Scrum es el "propietario del producto" o "product owner".

2. ¿Cuál es la duración recomendada para un equipo de desarrolladores en el ciclo Scrum?

La duración recomendada para un equipo de desarrolladores en el ciclo Scrum es entre 3 y 9 miembros.

3. ¿Cuál es el objetivo principal del Scrum Master dentro del equipo?

El objetivo principal del Scrum Master dentro del equipo es facilitar el proceso de Scrum, asegurar que el equipo comprenda y adopte las prácticas y valores de Scrum, y eliminar cualquier obstáculo que pueda impedir el progreso del equipo.

4. ¿Cuáles son los tres artefactos clave en Scrum y cuál es su función principal?

Los tres artefactos clave en Scrum son: la Pila del Producto/Product Backlog, que contiene los requisitos y funcionalidades del producto; la Pila del Sprint/Sprint Backlog, que contiene las tareas necesarias para completar el Sprint actual; y el Incremento, que es el producto potencialmente entregable al finalizar cada Sprint.

5. ¿Qué se entiende por "puntos de historia" y cómo se utilizan en la estimación de tareas en Scrum?

Los "puntos de historia" son una técnica de estimación utilizada en Scrum para medir la complejidad y el esfuerzo necesario para completar una tarea o funcionalidad. Se basan en la experiencia del equipo y son una forma de estimación relativa, donde se comparan las historias de usuario entre sí en lugar de estimar el tiempo exacto necesario para completarlas. Los puntos de historia ayudan al equipo a planificar la cantidad de trabajo que puede abordar en un Sprint y a priorizar las tareas en la Pila del Sprint.