



Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional de Córdoba
Ingeniería en Sistemas de Información
Cátedra de Ingeniería de Software

Profesora: Ing. MELES, Silvia Judith.

Profesor: Ing. ROBLES, Joaquín Leonel.

Profesora: Ing. CRESPO, María Mickaela.

<p>PRÁCTICO 7 SCRUM – ROLES Y CICLO DE VIDA</p>

CURSO: 4K1

Grupo N°: 8

Carrizo, Lucas. Legajo: 72818.

Castellina, Bruno. Legajo: 72193.

Lerda Venchiarutti, Martín. Legajo: 71655

Lozada Bonelli, Juan. Legajo: 72665

Fecha de Entrega: 1 de septiembre de 2020

Responsabilidades asociadas a cada rol

Scrum Master	Product Owner	Development Team
-Asistir a la Sprint Retrospective	-Asistir a la Sprint Retrospective (invitado)	-Asistir a la Sprint Retrospective
-Asistir a la Sprint Review	-Asistir a la Sprint Review	-Asistir a la Sprint Review
-Asistir a la Sprint Planning	-Asistir a la Sprint Planning	-Asistir a la Sprint Planning
-Asistir a la Daily Meeting	-Puede llegar a presentarse en la daily meeting	-Asistir a la Daily Meeting
-Asistir al Refinamiento del Backlog (Grooming)	-Asistir al Refinamiento del Backlog (Grooming)	-Asistir al Refinamiento del Backlog (Obligatorio)
-Facilitar eventos SCRUM	-Hacer seguimiento de progreso del Release	-Hacer seguimiento del progreso del sprint
-Asegurar que se siguen las reglas SCRUM	-Crear ítems del Product Backlog	-Mejorar el proceso
-Resolver impedimentos organizacionales	-Priorizar el Product Backlog	-Construir
-Dar coaching al equipo	-Resolver Impedimentos organizacionales	-Integrar el software
-Hacer seguimiento de progreso del Sprint	-Crear ítems del product Backlog	-Probar
-Mejorar el proceso (en la retroalimentación)	-Probar (a través de las pruebas de usuario)	-Resolver Impedimentos técnicos
-Construir	-Asegurar calidad	-Diseñar
-Integrar el software	-Hablar con los involucrados	-Desplegar (instalar)
-Mejorar Prácticas técnicas		-Mejorar Prácticas técnicas
-Asegurar Calidad		-Asegurar Calidad
-Hablar con los involucrados		-Crear ítems del Product Backlog
-Resolver impedimentos técnicos		

-Hacer seguimiento de progreso del Release
-Hacer el Product Backlog visible para todos
-Crear ítems del Product Backlog

Ciclo de vida de Scrum

A container for all the other events, providing a planning and focus boundary

SPRINT (<30 días)

