



Curso de Scrum

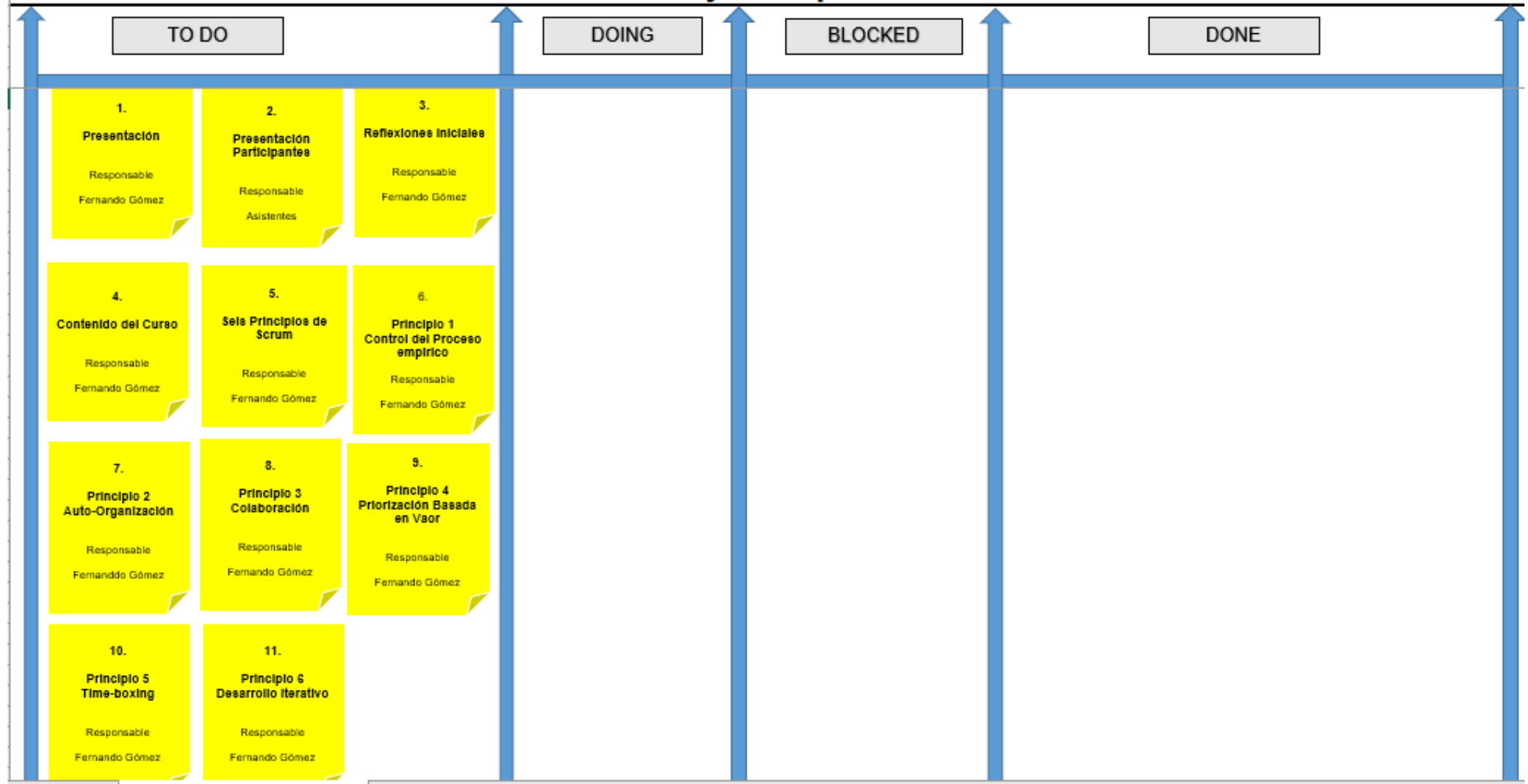
La clave es adaptarlo correctamente

Principios de Scrum

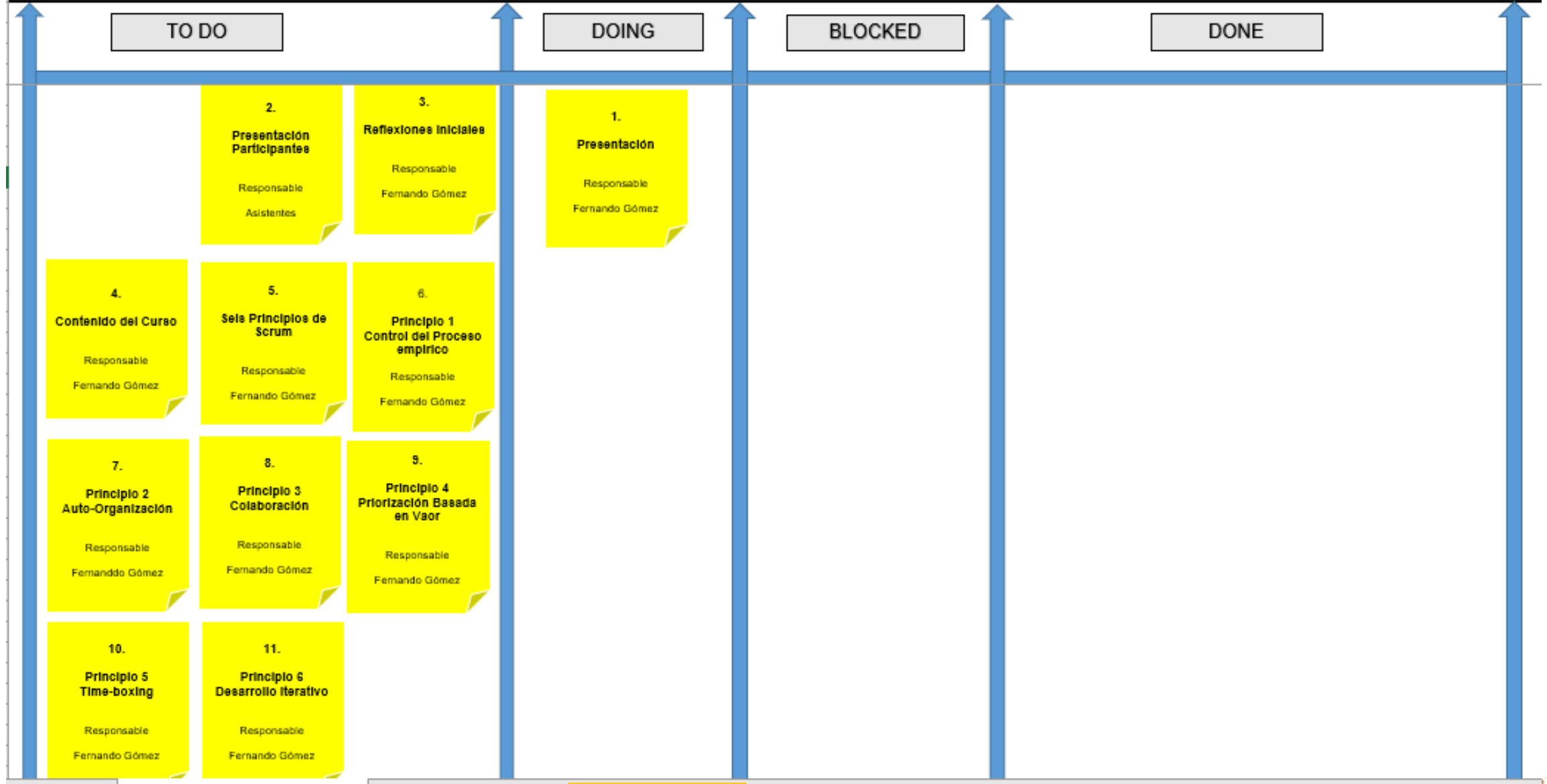
Presentada a:



Reflexiones y Principios Scrum



Reflexiones y Principios Scrum

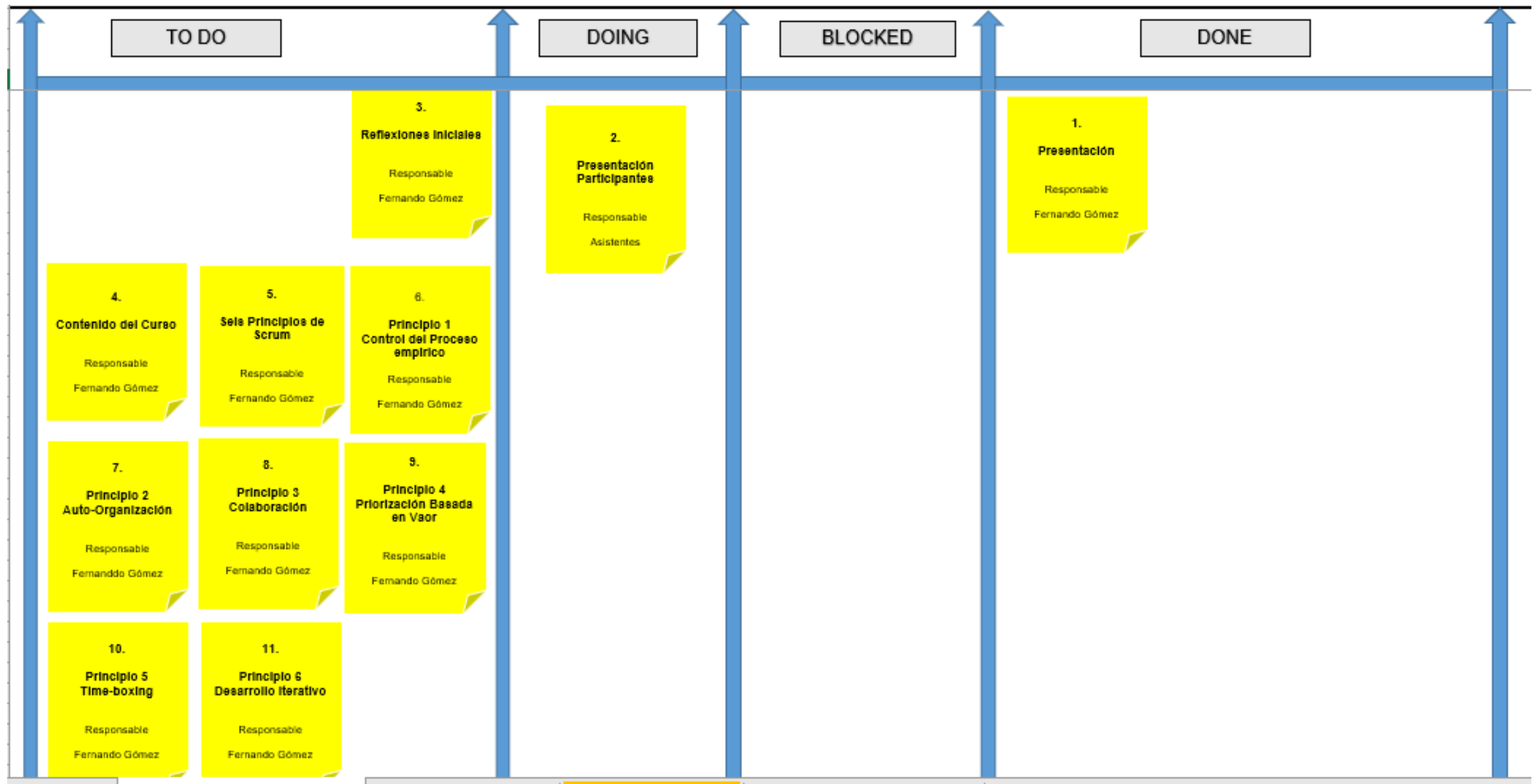


Fernando Eliécer Gómez Cuartas

Instructor Scrum Ultracom

- ✓ Scrum Master certificado por ScrumStudy, 2015.
- ✓ PMP Certificado por el PMI, 2016.
- ✓ Profesional en Ingeniería de Requisitos certificado por el IREB, ISQI, 2017.
- ✓ Ingeniero de Sistemas de la Universidad de Antioquia, 1992.
- ✓ Especialista en Gestión de Información y Bases de Datos de la Universidad San Buenaventura, 2012.
- ✓ Docente, Coordinador y Directivo Académico en Instituciones Técnicas y Universitarias, 1979 al 2018.
- ✓ Analista Informático, proyectos de desarrollo (COMFAMA, PSL, UNISYS), 2003 al 2018
- ✓ Ingeniero Informático, proyectos de desarrollo TODOSISTEMAS STI, 2018, en la actualidad.





Preferencias para diversión de cada participante



Conocimientos previos Scrum

Les solicitamos resolver las siguientes 10 preguntas y enviar su hoja de respuestas con el número de la pregunta y la letra que corresponde a su respuesta seleccionada al correo: hperez@ultracom.com.co.



Scrum Empieza donde estas

1. Cuántos principios, cuántos aspectos y cuántos procesos posee Scrum?
 - A. 5 principios, 6 Aspectos y 19 Procesos.
 - B. 5 principios, 19 Aspectos y 6 Procesos.
 - C. 19 principios, 5 Aspectos y 6 Procesos.
 - D. 6 principios, 5 Aspectos y 19 Procesos.
 - E. Ninguna de las Anteriores.



Scrum Empieza donde estas

2. En Scrum los Principios son negociables pero los Aspectos y los procesos no, sobre esta afirmación se puede decir:

- A. Es Verdadera.
- B. Es Falsa.
- C. Los principios y los Aspectos son negociables y los Procesos no.
- D. Los principios son negociables, pero los Aspectos y los Procesos no.
- E. Ninguna de las Anteriores.



Scrum Empieza donde estas

3. Son Artefactos utilizados en Scrum:

- A. Visión del Proyecto, Acta de Constitución, el Product Backlog, Calendario planeado de Liberaciones.
- B. Planeación del Sprint, Tablero de Tareas, Reunión Diaria (Daily).
- C. Planeación del Sprint, Tablero de Tareas, Reunión de Revisión (Review).
- D. Planeación del Sprint, Tablero de Tareas, Reunión de Retrospectiva.
- E. Ninguna de las Anteriores.



Scrum Empieza donde estas

4. Son Ceremonias de Scrum:

- A. Reunión para crear la Visión del Proyecto, Reunión para Elaborar las Epicas, Reunión para elaborar el plan de formación del Equipo Scrum.
- B. Reunión para elaborar el Calendario planeado de Liberaciones, Tablero Kanban.
- C. Reunión para para Registro Individual del Daily.
- D. Reunión para Realizar las tareas.
- E. Ninguna de las Anteriores.



Scrum Empieza donde estas

5. Las necesidades o requerimientos del Cliente son documentadas o elaboradas por:

- A. El cliente o usuario.
- B. El Product Owner.
- C. El Scrum Master.
- D. El Equipo Scrum.
- E. Ninguna de las Anteriores.



Scrum Empieza donde estas

6. Para documentar las necesidades o requerimientos del Cliente Scrum sugiere utilizar:

- A. Un documento en Word.
- B. Un documento en Excel.
- C. Una documento llamado Historia de Usuario.
- D. Casos de Uso.
- E. Ninguna de las Anteriores.



Scrum Empieza donde estas

7. En Scrum se denomina Product Backlog:

- A. A la pila o cola de Historias de Usuario elaboradas por el Scrum Master.
- B. A la pila o cola de Historias de Usuario definidas por el Cliente y el Product Owner.
- C. A la pila o cola de Historias de Usuario elaboradas por el equipo de Scrum.
- D. A la pila o cola de Historias de Usuario elaboradas por los analistas de calidad.
- E. Ninguna de las Anteriores.



Scrum Empieza donde estas

8. Son Ceremonias de Scrum:

- A. Las reuniones de los clientes, las reuniones de Revisión (Review).
- B. Las reuniones de la Alta Gerencia, las Reuniones de Refinamiento.
- C. Las reuniones de los Usuarios, las Reuniones Diarias (Daily).
- D. Las Reuniones de los Clientes para hacer Retrospectiva.
- E. Ninguna de las Anteriores.



Scrum Empieza donde estas

9. ¿Quién es el responsable de decidir sobre los criterios de aceptación para varias tareas?:

- A. El Scrum Master.
- B. El propietario del producto.
- C. El líder del equipo Scrum.
- D. El equipo Scrum.
- E. Ninguna de las Anteriores.



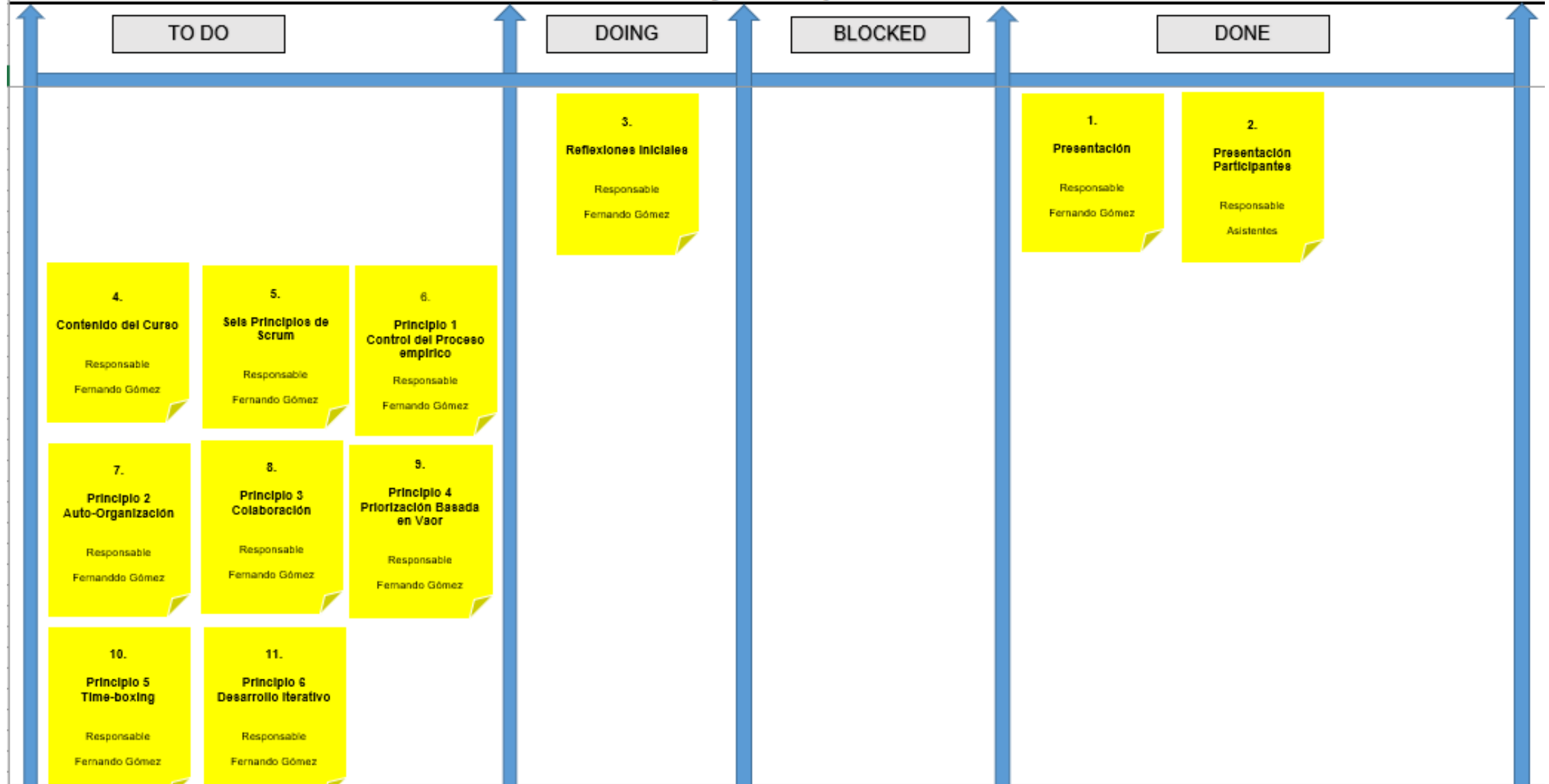
Scrum Empieza donde estas

10. ¿De quién es la responsabilidad de garantizar que las reuniones diarias de pie se realicen en forma oportuna y estructurada?:

- A. Scrum Master.
- B. Propietario del producto.
- C. Líder del equipo Scrum.
- D. Responsabilidad colectiva del grupo.
- E. Ninguna de las Anteriores.



Reflexiones y Principios Scrum





Tenemos saberes diferentes



Partamos de la base que nos educamos juntos

tenemos saberes diferentes

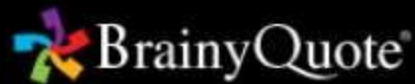
Por lo tanto es un aprendizaje mutuo





**El progreso es imposible sin el cambio y
aquellos que no pueden cambiar sus
mentes no pueden cambiar nada.**

George Bernard Shaw



Mantén la mente abierta a todo y comprometida a nada.

**Uno de los principios centrales de mi vida es que nadie sabe lo
suficiente para ser pesimista!
Sobre nada!**

**Cuando cerramos la mente a lo que es posible,
para nosotros,
para nuestro país,
para la humanidad!**

**Encerramos al genio, las posibilidades que residen dentro de cada
uno de nosotros.**

Anónimo



**“ Los paracaídas y la mente humana
son exactamente iguales: solo sirven
si están abiertos”**

*Muchas
Gracias*

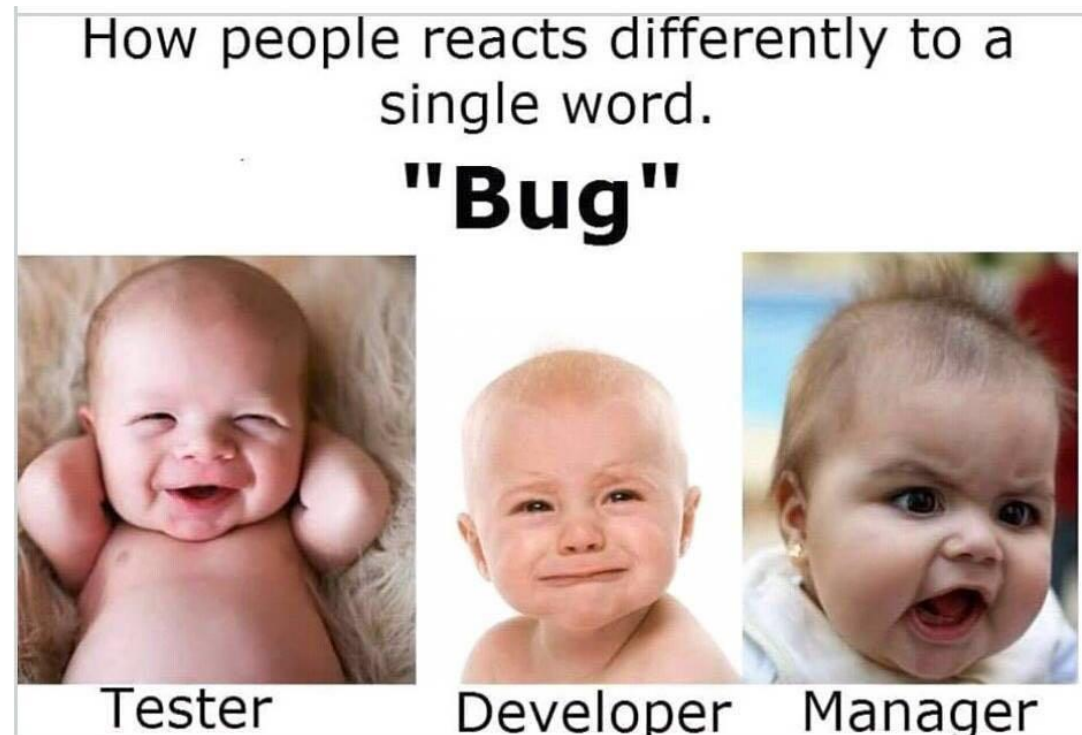
QA = Aseguramiento de Calidad

QC = Control de la Calidad

QC = Contratos de Desconfianza = Contrata para que revisen en fase posterior.

¿Cómo se aumenta el Riesgo de?:

- Reprocesos
- Regresiones
- Desconfianza
- Mayor gasto
- Entregas tardías
- Mala Relación y Comunicación Desarrollador - Tester



Reflexión surgimiento de Scrum

A mediados de la década de los 80s, Hirotaka Takeuchi y Ikujiro Nonaka definieron una estrategia de desarrollo de producto flexible e incluyente donde el equipo de desarrollo trabaje en unidad para alcanzar un objetivo común



Reflexión surgimiento de Scrum

A mediados de la década de los 80s, Hirotaka Takeuchi y Ikujiro Nonaka definieron una estrategia de desarrollo de producto flexible e incluyente donde el equipo de desarrollo trabaje en unidad para alcanzar un objetivo común



Verdadero Valor de Negocio

Nuestro Foco es no perder el Foco

Entender el
problema

LEAN

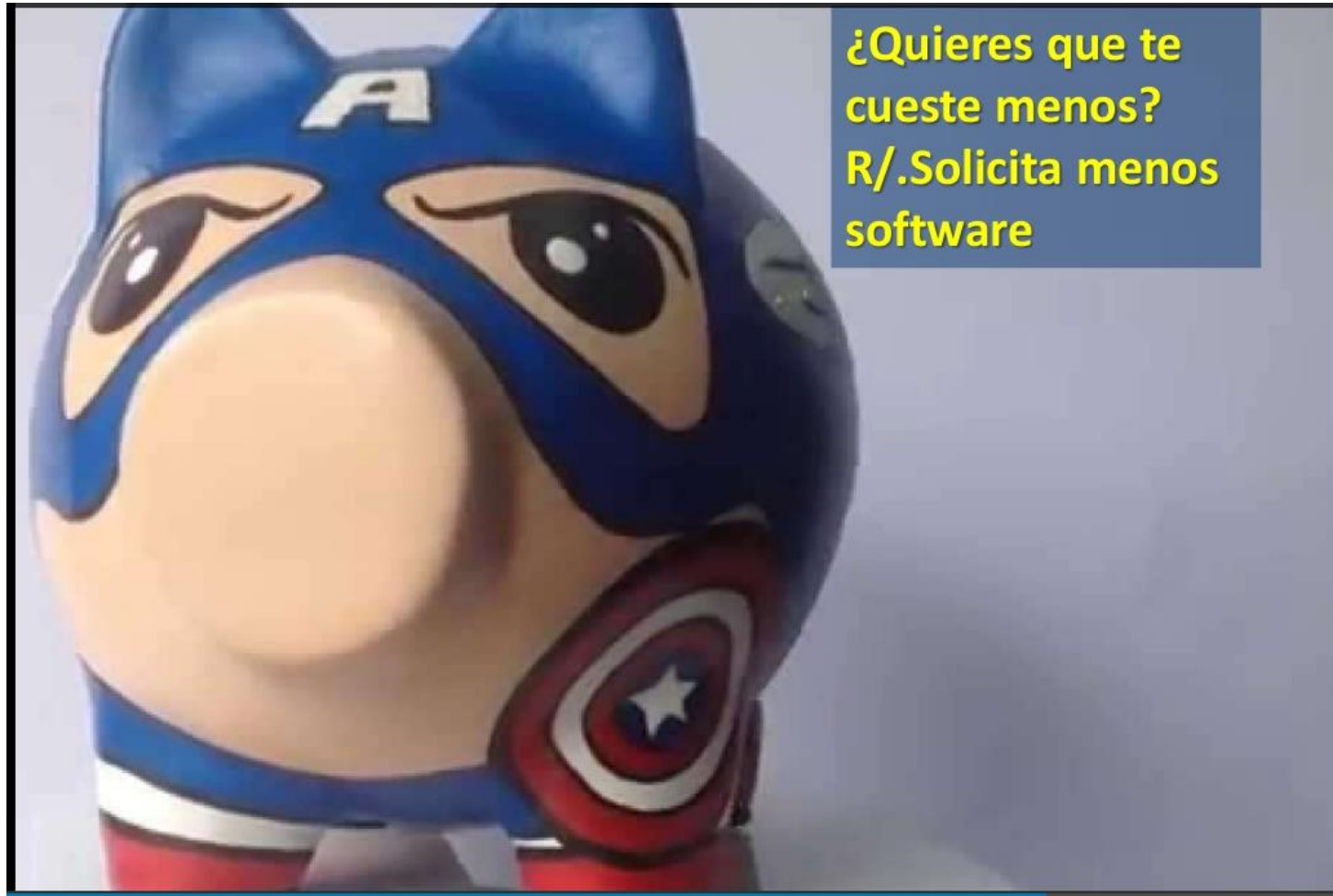
AGILE

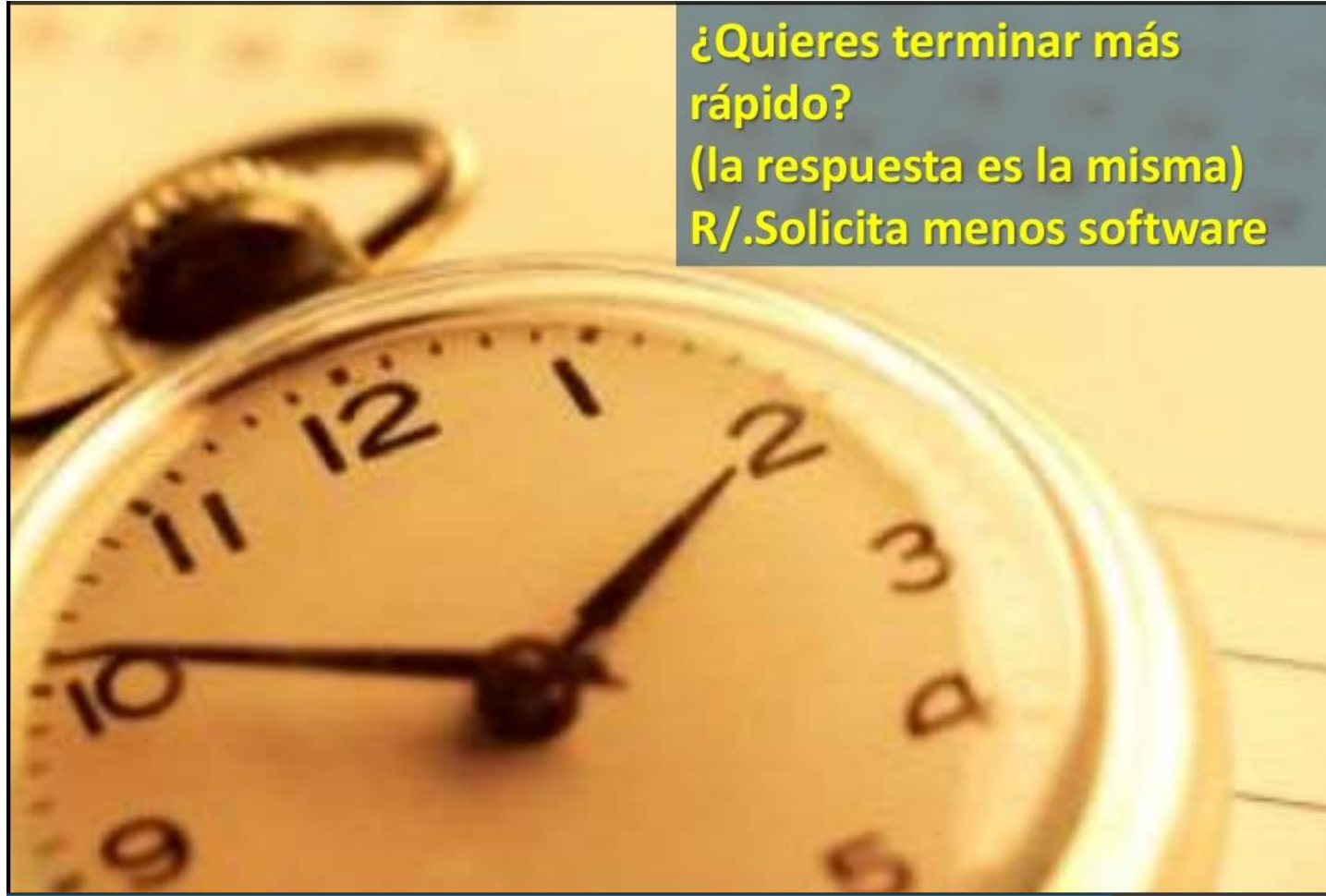
ENFÓQUESE EN
SOLUCIONES, NO
EN SOFTWARE

CONSTRUYA EL
PRODUCTO
CORRECTO

CONSTRUYA DE
LA FORMA
CORRECTA







**¿Quieres terminar más
rápido?
(la respuesta es la misma)
R/.Solicita menos software**



“Nuestro trabajo no es hacer (toneladas de) software, nuestro trabajo es hacer la MENOR cantidad de SOFTWARE que maximice el VALOR del negocio de nuestros clientes”

Ángel Medinilla

@angel_m

Manifiesto Ágil (2001)

Estamos descubriendo formas mejores de desarrollar software tanto por nuestra propia experiencia como ayudando a terceros. A través de este trabajo hemos aprendido a valorar:



Individuos e interacciones



Software funcionando



Colaboración con el cliente



Respuesta ante el cambio



procesos y herramientas



documentación extensiva



negociación contractual

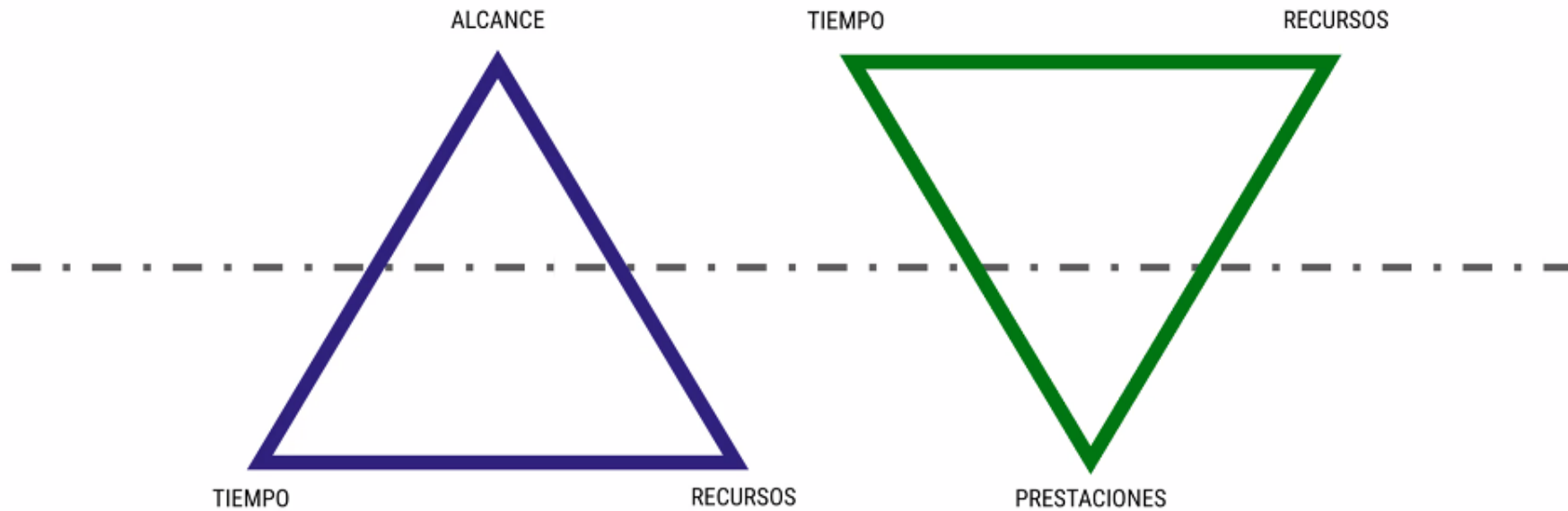


seguir un plan

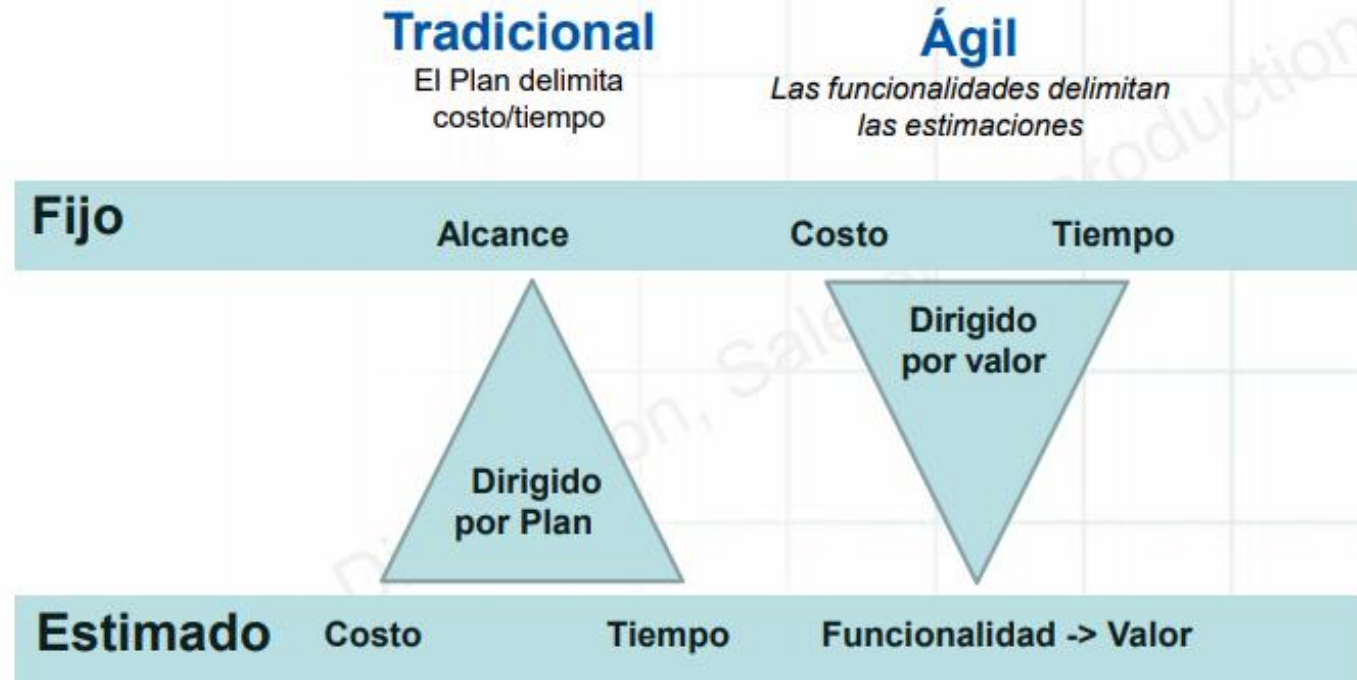
sobre

Esto es, aunque valoramos los elementos de la derecha, valoramos más los de la izquierda

El triángulo ágil



Ágil versus Tradicional, Triangulo restricciones



Jim Highsmith Agile Project Management: Creating Innovative Products, Second Edition, pg 21



Jeff Sutherland & Ken Schwaber

Scrum es un marco de trabajo por el cual las personas pueden acometer problemas complejos adaptativos, a la vez que entregar productos del máximo valor posible productiva y creativamente. Scrum es:

- Ligero
- Fácil de entender
- **Extremadamente difícil** de llegar a dominar



Reflexión Características de Scrum

Ligero: Porque se basa en la atomicidad, ej HU Detallada, no épica.

Fácil de Entender: Pocos Artefactos y Ceremonias apropiadas en equipo.

Difícil de Dominar: Por la atomicidad requerida para iteraciones Cortas.

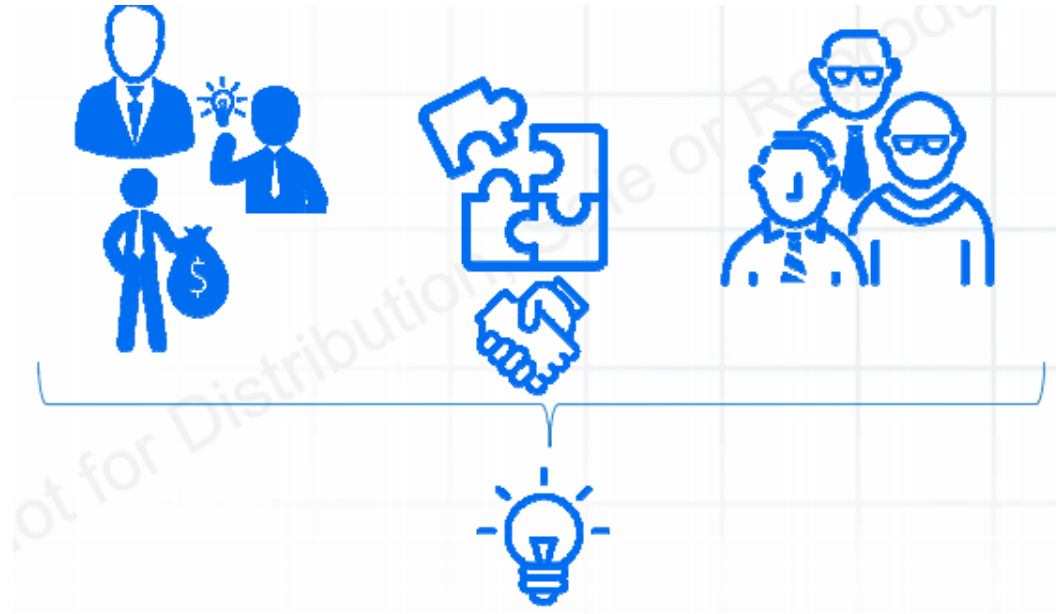


Contenido Curso Día 1

Seis Principios de Scrum (Capítulo 2)

Los responsables del negocio y los desarrolladores (equipo) trabajamos juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.

1. Control del Proceso empírico.
2. Auto-Organización.
3. Colaboración.
4. Priorización basada en el Valor.
5. Time-boxing.
6. Desarrollo Iterativo



Contenido Curso Día 1

Cinco Aspectos de Scrum (Capítulos 3 al 7)

Los aspectos de Scrum deben abordarse y gestionarse durante todo un proyecto Scrum.

1. Organización.
2. Justificación del Negocio.
3. Calidad.
4. Cambio.
5. Riesgo.



Contenido Curso Día 1

19 Procesos (Capítulos 8 al 12)

Los cinco grupos de procesos		
Grupo de Procesos	Enfoque	19
Procesos de Iniciación	Definición preliminar y autorización formal del proyecto o una fase del mismo.	6
Procesos de Planificación	Definición y planificación detallada de los objetivos y del curso de acción requerido para lograr los objetivos, requisitos y el alcance pretendido del proyecto.	5
Procesos de Ejecución	Integra a personas y otros recursos para llevar a cabo el plan de gestión del proyecto.	3
Procesos de Seguimiento y Control	Mide objetivamente, supervisa y controla oportuna y regularmente el avance , a fin de identificar las variaciones respecto del plan de dirección del proyecto, de tal forma que se tomen acciones correctivas cuando sea necesario para cumplir con los objetivos del proyecto.	3
Procesos de Cierre	Formaliza la aceptación del producto, servicio o resultado, y termina ordenadamente el proyecto o fase del mismo.	2



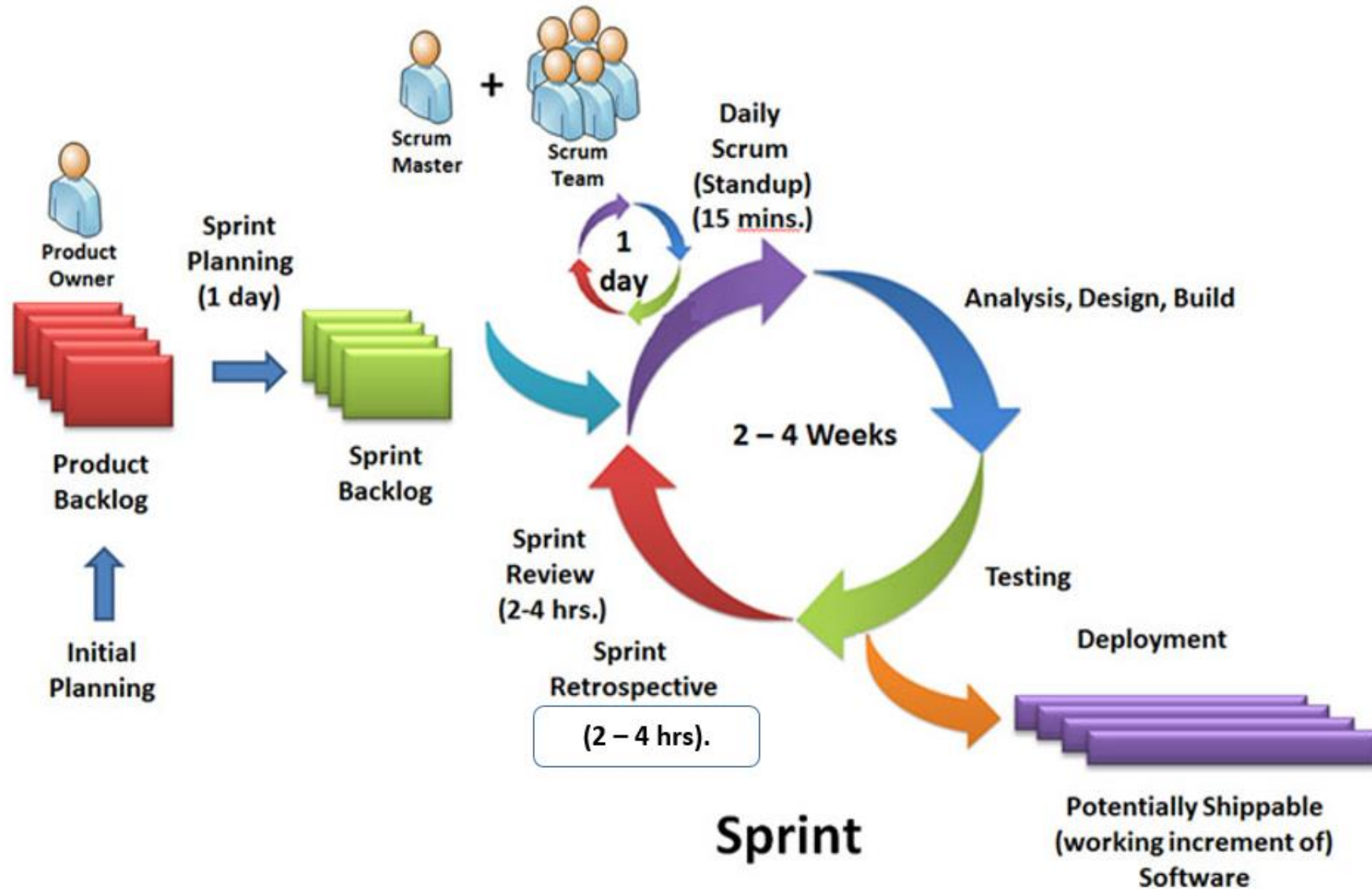
Contenido Curso Día 1

19 Procesos (Capítulos 8 al 12)

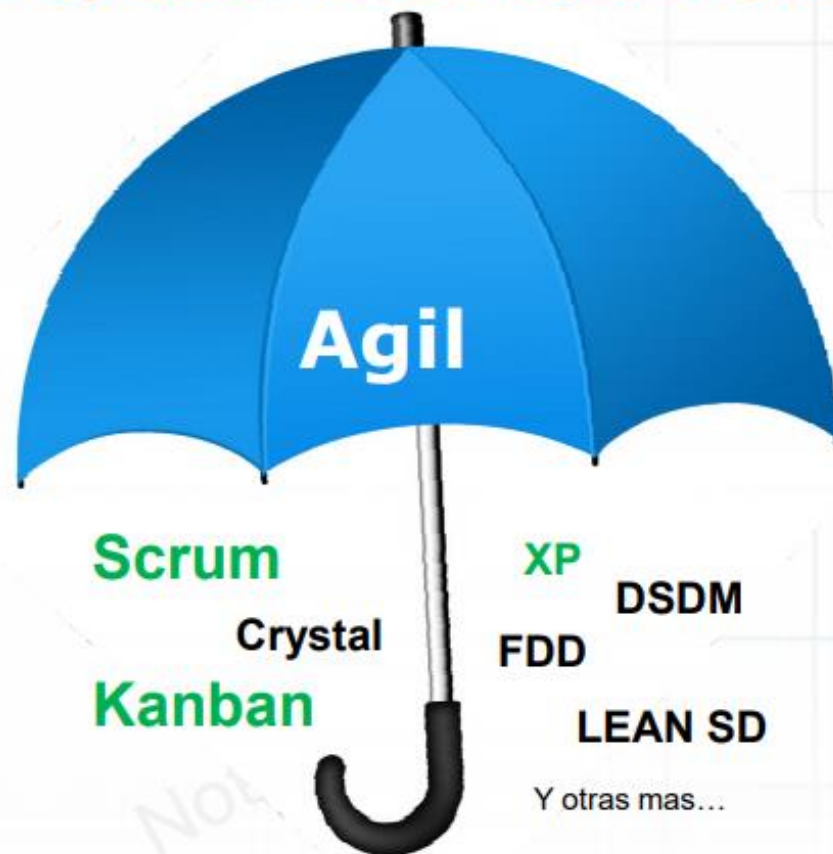
1. Initiate Inicio		2. Plan and Estimate Planeación		3. Implement . Implementar Ejecución		4. Review and Retrospect Monitoreo y Control		5. Release - Lanzamiento Cierre	
1.	Create Project Visión (Project Visión Statement (Declaración del Proyecto) Registro de StakeHolders Project Charter (<u>Acta Constitución</u>) Project Budget (Presupuesto)__PL Planificación y Registro de Riesgos__PL	7.	Create User Stories (Responsabilidad ppal Product Owner para asegurar que los requisitos del customer son claramente representados y plenamente comprendidos)	12.	Create Deliverables	15.	Convene Scrum of Scrums	18.	Ship Deliverables (Aceptación formal)
2.	Identify Scrum Master and Stakeholder(s) Registro de Roles Registro de StakeHolders	8.	Approve, Estimate, and Commit User Stories	13.	Conduct Daily Standup Seguir Procesos de Calidad: Planning Quality Done Criteria__CA Pruebas Unitarias_MC Pruebas de Aseguramto__MC Control de Riesgos	16.	Demonstrate and Validate Sprint	19.	Ship Deliverables (Lecciones Aprendidas del Project)
3.	Form Scrum Team Registro de Roles Plan de Colaboración Plan Formación de Equipos	9.	Create Tasks	14.	Groom Prioritized Product Backlog	17.	Retrospect Sprint (Lecciones aprendidas del Sprint)		
4.	Develop Epic(s) Planificación y Registro de Riesgos__PL	10.	Create Tasks						
5.	Create Prioritized Product Backlog User Stories con los Criterios de Aceptación. (Planning Quality para luego un eficaz Quality Control)__PL Done Criteria reglas que aplican a todas las User Stories.__PL	11.	Create Sprint Backlog (Sprint Planning Meeting)						
6.	Conduct Release Planning (desarrollar un Release Planning Schedule) (Determinar Length of Sprint)								
6		5		3		3		2	



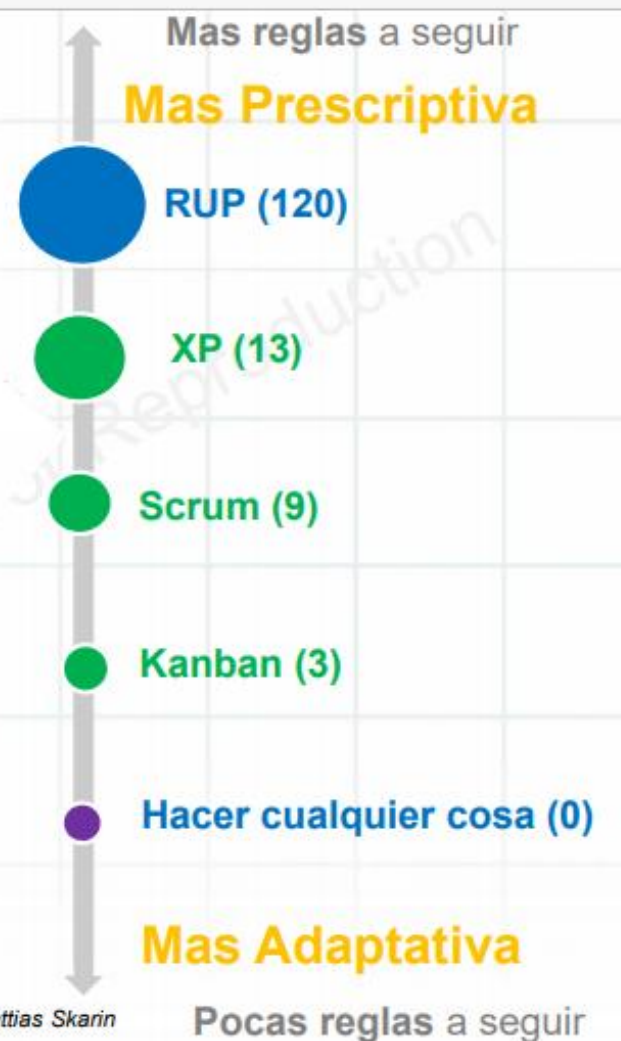
El modelo Scrum = 6 Principios, 5 Aspectos y 19 Procesos



Algunas metodologías Ágiles



Fuente: Kanban and Scrum, making the most of both. Henrik Kniberg & Mattias Skarin



Estadísticas de uso de metodologías ágiles

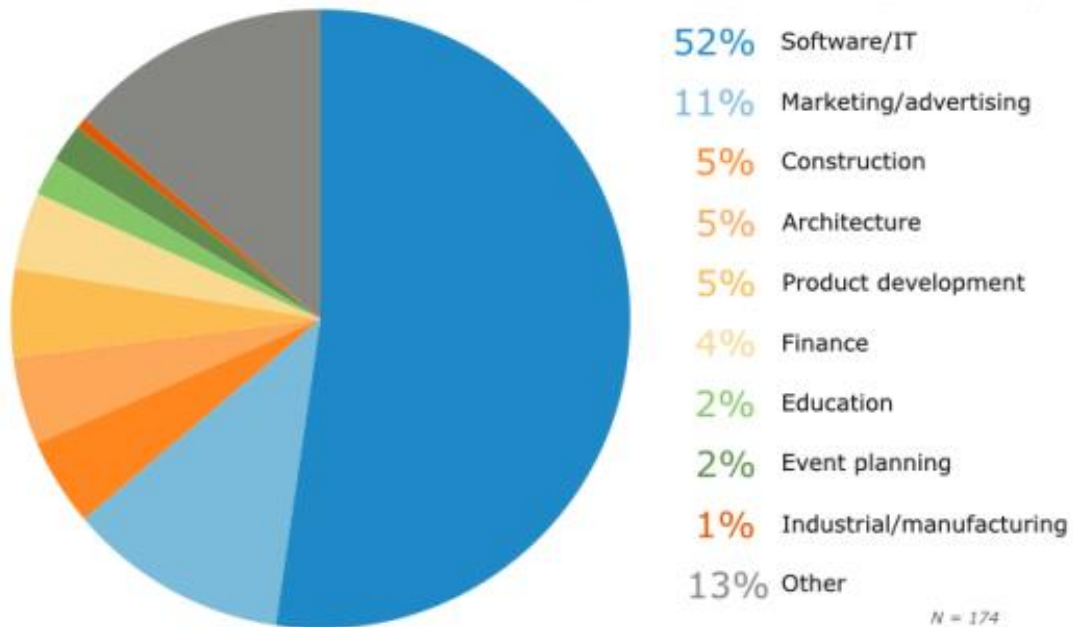
AGILE METHODOLOGY USED



Fuente <http://stateofagile.versionone.com/>



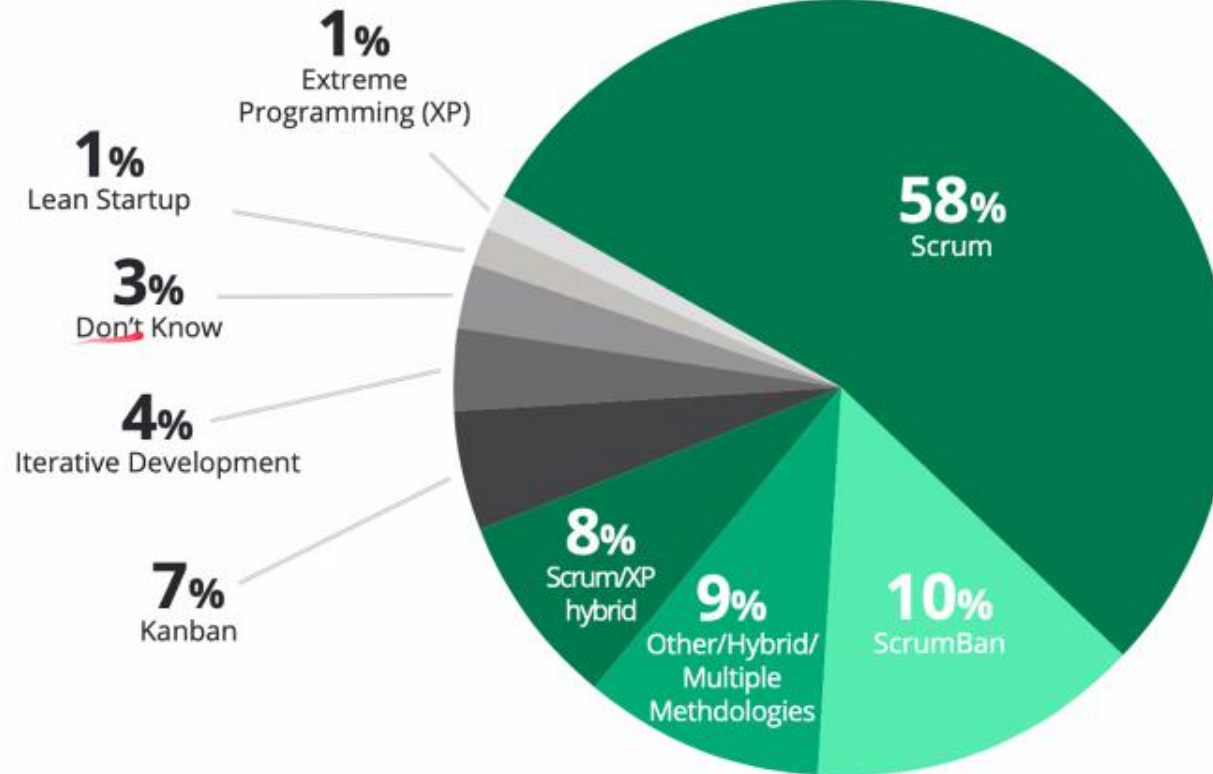
Campos de uso de metodologías Agiles



Fuente https://blog.taiga.io/agile_as_management_tool_for_non_IT.html

Adopción de "modelos" ágiles

Fuente: The 14th Annual State of Agile™ Report - Collab.net & VersionOne.com

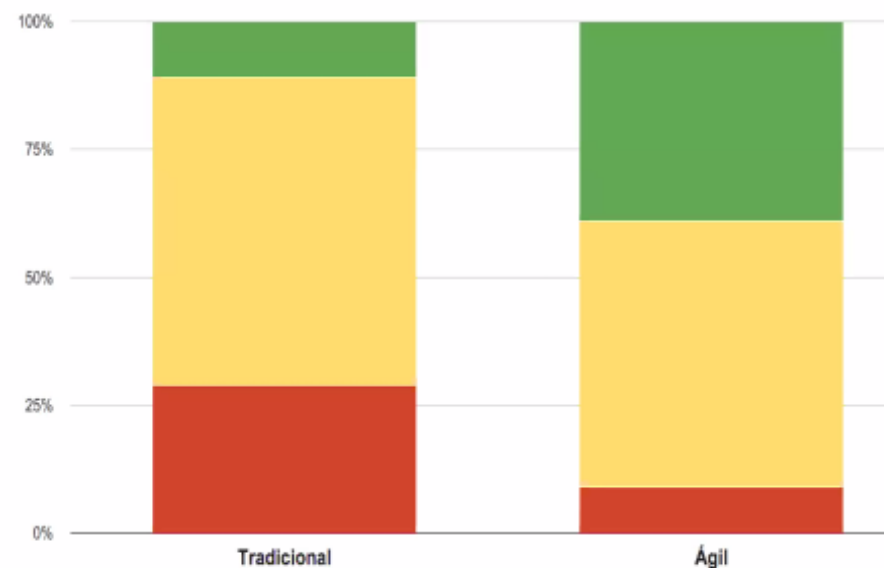
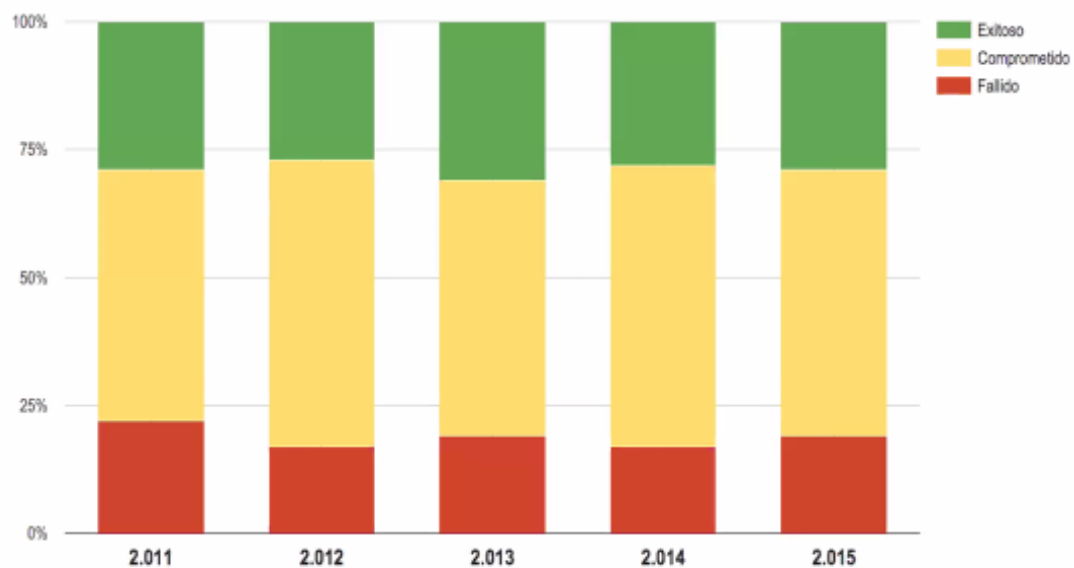


Total exceeds 100% due to rounding.



Estadísticas de la realidad en proyectos

Fuente: CHAOS Report 2.015 - Standish Group



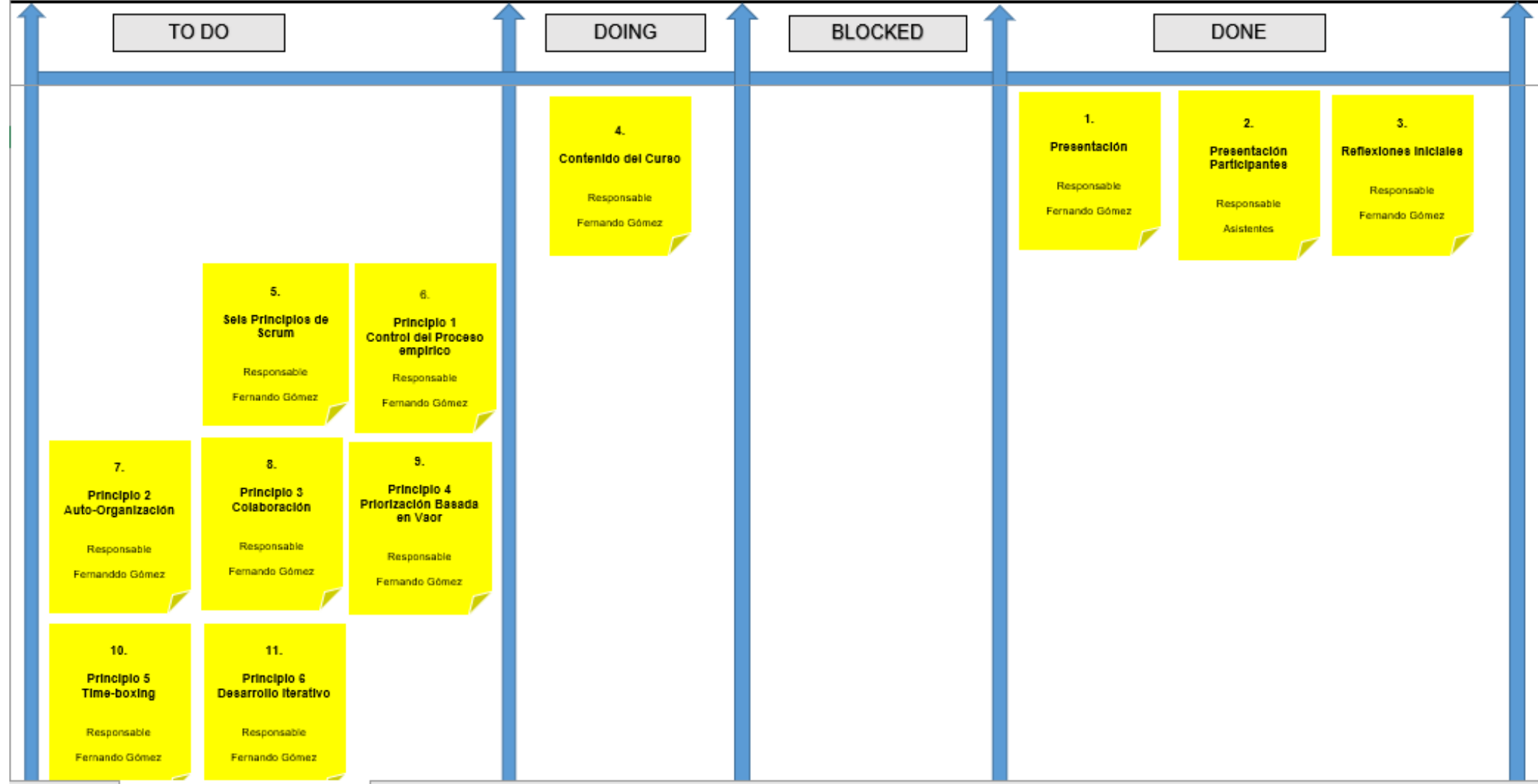
Estadísticas de la realidad en proyectos

Fuente: CHAOS Report 2.013 - 2.017 - Standish Group

TAMAÑO	MÉTODO	EXITOSO	COMPROMETIDO	FALLIDO
TODOS LOS PROYECTOS	Ágil	42%	50%	8%
	Cascada	26%	53%	21%
Datos 2015 (*)				
PROYECTOS PEQUEÑOS	Ágil	58%	38%	4%
	Cascada	44%	45%	11%
PROYECTOS MEDIANOS	Ágil	27%	62%	11%
	Cascada	7%	68%	25%
PROYECTOS GRANDES	Ágil	18%	59%	23%
	Cascada	3%	55%	42%



Reflexiones y Principios Scrum

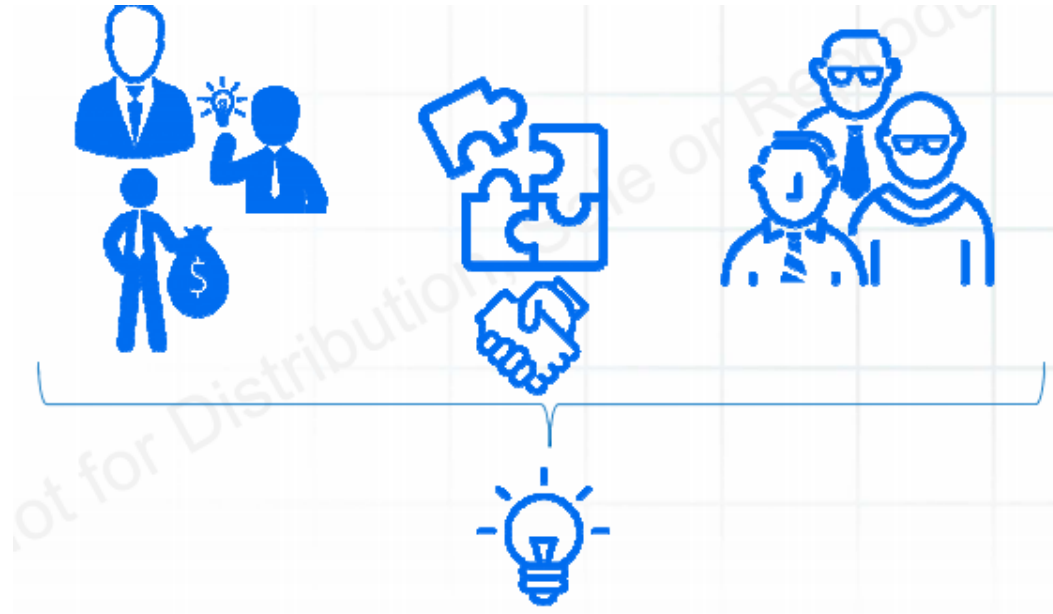


Contenido Curso

Seis Principios de Scrum (Capítulo 2)

Los responsables del negocio y los desarrolladores (equipo) trabajamos juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.

1. Control del Proceso empírico.
2. Auto-Organización.
3. Colaboración.
4. Priorización basada en el Valor.
5. Time-boxing.
6. Desarrollo Iterativo



Contenido Curso

Cinco Aspectos de Scrum (Capítulos 3 al 7)

1. Organización (Capítulo 3)
2. Justificación del Negocio (Capítulo 4)
3. Calidad (Capítulo 5)
4. Cambio (Capítulo 6)
5. Riesgo (Capítulo 7))

Laboratorio: conformación de equipos, justificar el negocio.



Contenido Curso

19 Procesos de Scrum (Capítulos 8 al 12)

Fase I – Inicio – 6 Procesos

1. Crear la Visión del Proyecto (Capítulo 8)
2. Identificar Scrum Master y Stakeholders (Capítulo 8)
3. Formar el Equipo Scrum (Capítulo 8)
4. Desarrollar Épicas (Capítulo 8)
5. Crear Backlog Priorizado. (Capítulo 8)
6. Realizar Planificación del Lanzamiento (Capítulo 8)

Métodos de Estimación Formales.

Laboratorio: aplicar los procesos fase de Inicio



Contenido Curso

19 Procesos de Scrum (Capítulos 8 al 12)

Fase II – Planificación y Estimación – 6 Procesos

7. Crear Historias de Usuario (Capítulo 9).
8. Estimar Historias de Usuario (Capítulo 9).
9. Compromiso con las HU (capítulo (9)).
10. Identificar Tareas (Capítulo 9)
11. Estimar Tareas (Capítulo).
12. Crear Sprint Backlog (Capítulo 9).

Laboratorio: aplicar los procesos 7, 8, 9, 10, 11 y 12.



Contenido Curso

19 Procesos de Scrum (Capítulos 8 al 12)

Fase III – Implementación – 3 Procesos

13. Crear Entregables (Capitulo 10).

14. Realizar el Daily (Capitulo 10).

15. Refinar el Backlog priorizado del Producto.

Laboratorio aplicar los procesos 13, 14 y 15.



Contenido Curso

19 Procesos de Scrum (Capítulos 8 al 12)

Fase IV – Revisión y Restrospectiva – 2 Procesos

- 16. Reunión de Revisión – Review (Capitulo 11).
- 17. Retrospectiva (Capitulo 11).

Fase V – Lanzamiento – 2 Procesos

- 18. Liberar entregables (Capitulo 12)
- 19. Retrospectiva del Proyecto (Capitulo 12).

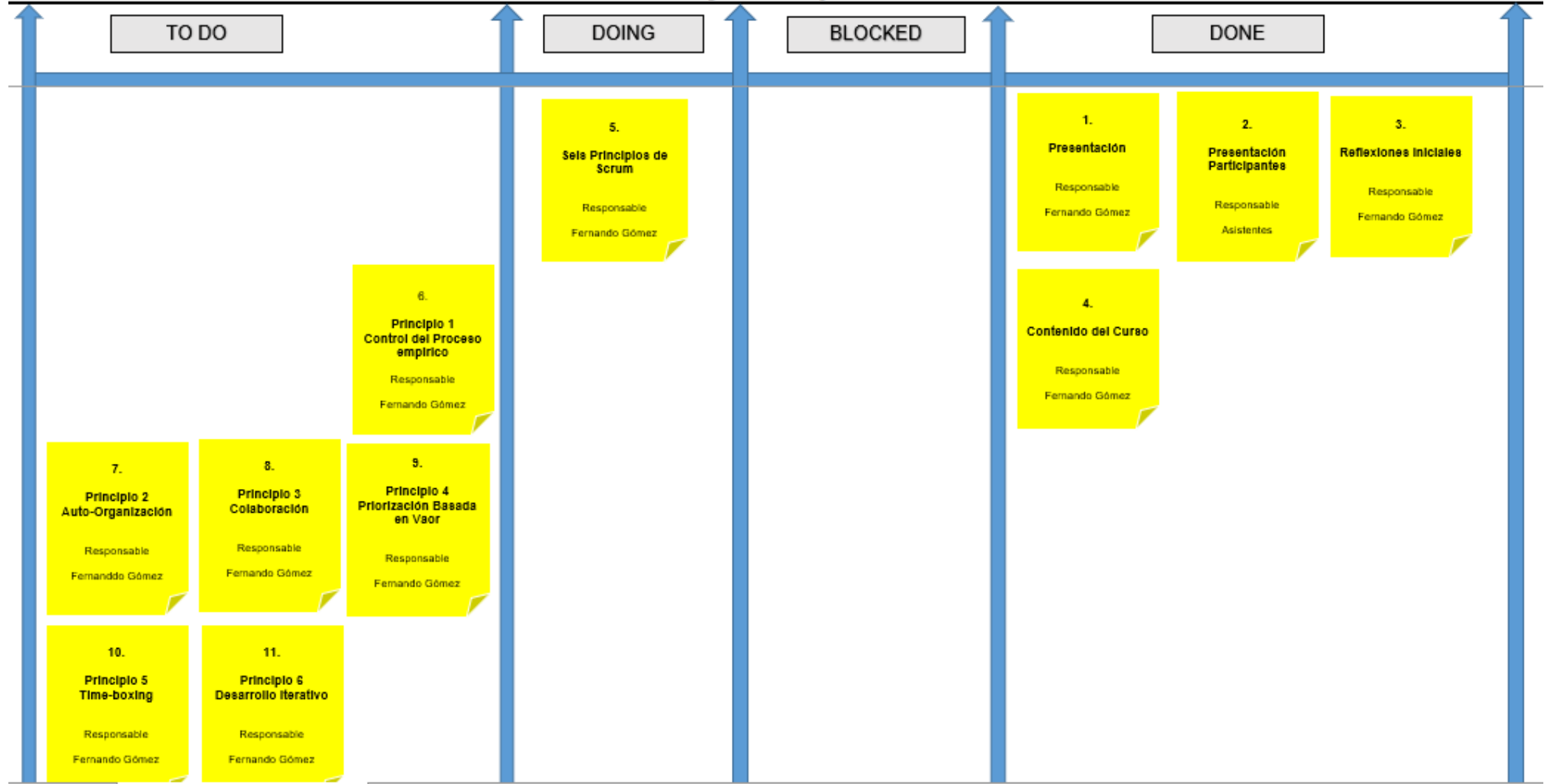
Escalamiento de Scrum en Grandes Proyectos (capitulo 13).

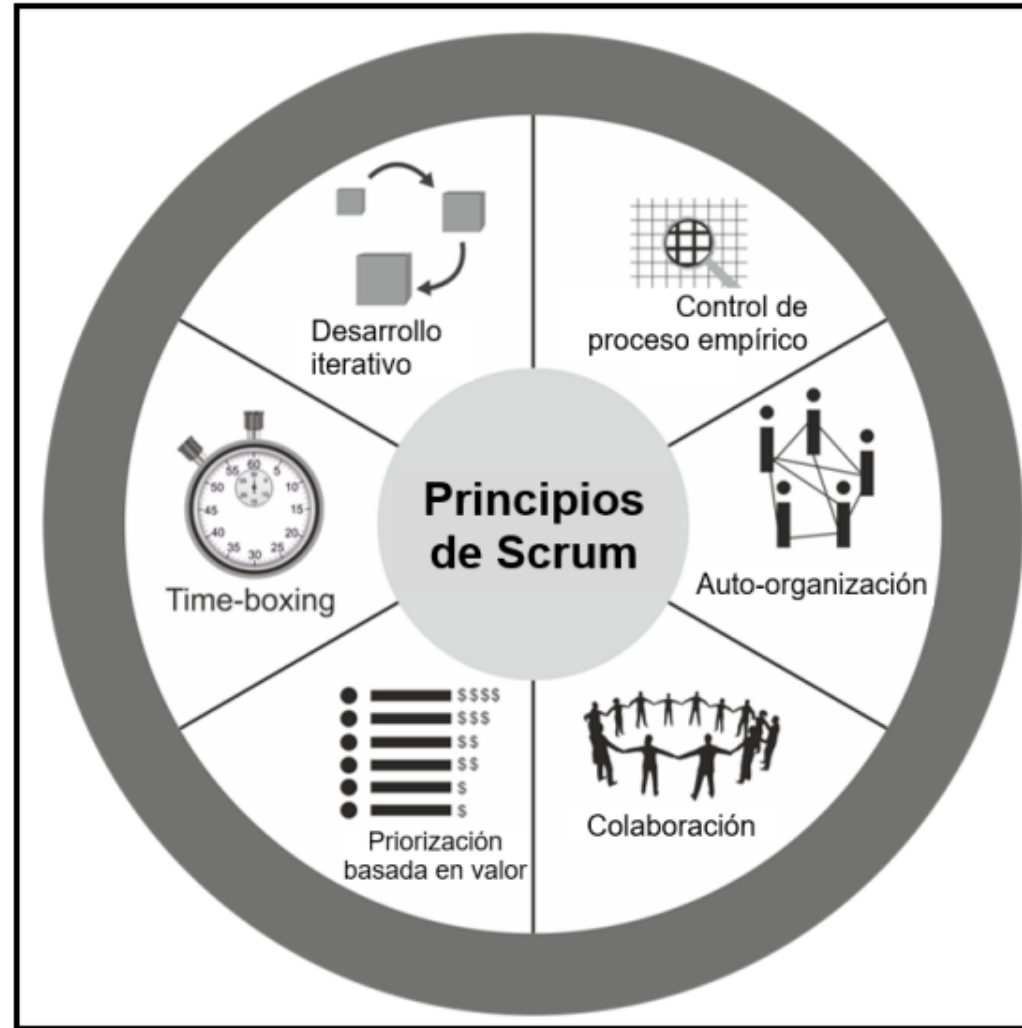
Escalamiento de Scrum para la Empresa (Capitulo 14).

Laboratorio aplicar los procesos 16, 17, 18 y 19.

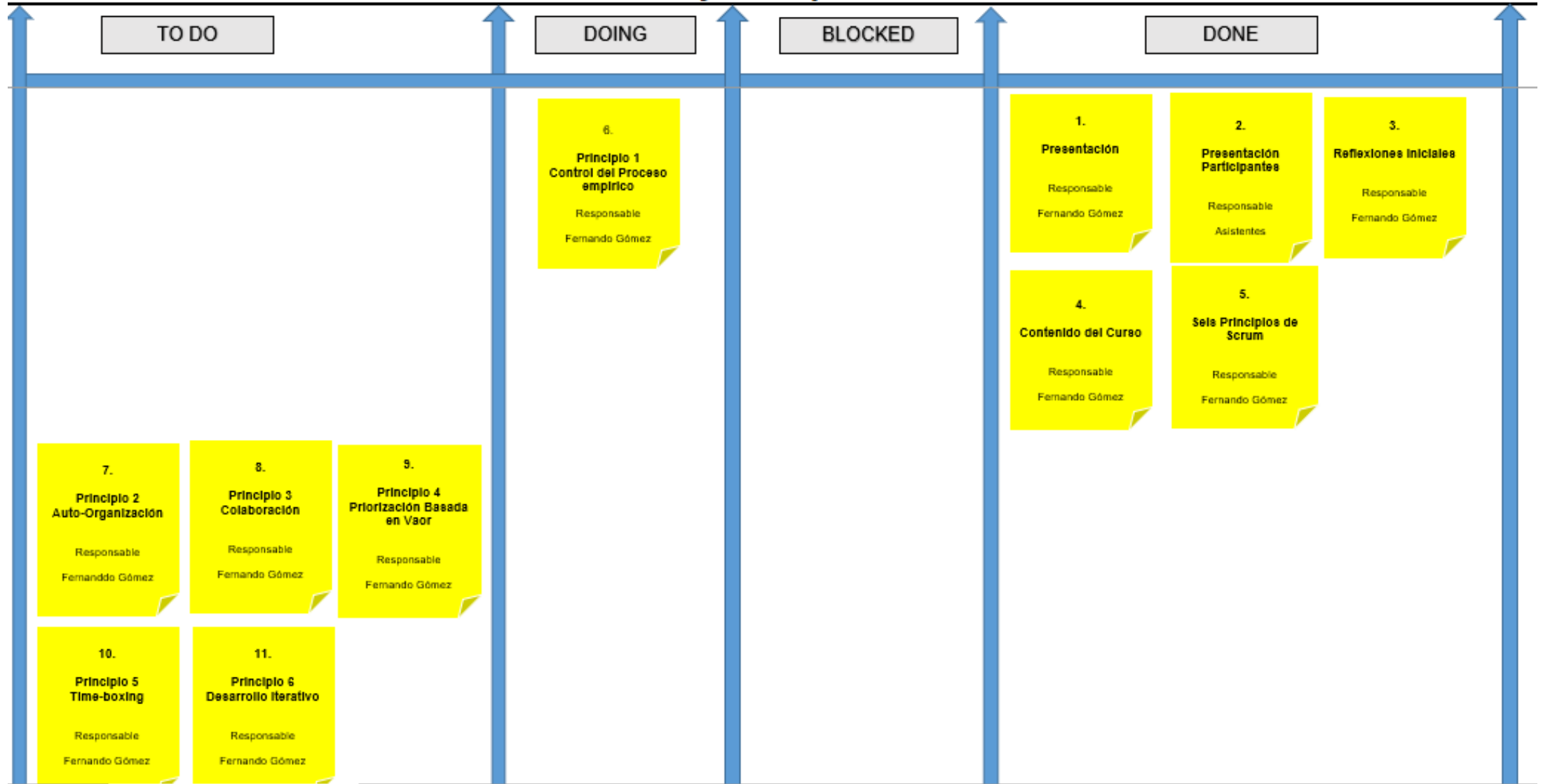


Reflexiones y Principios Scrum





Reflexiones y Principios Scrum



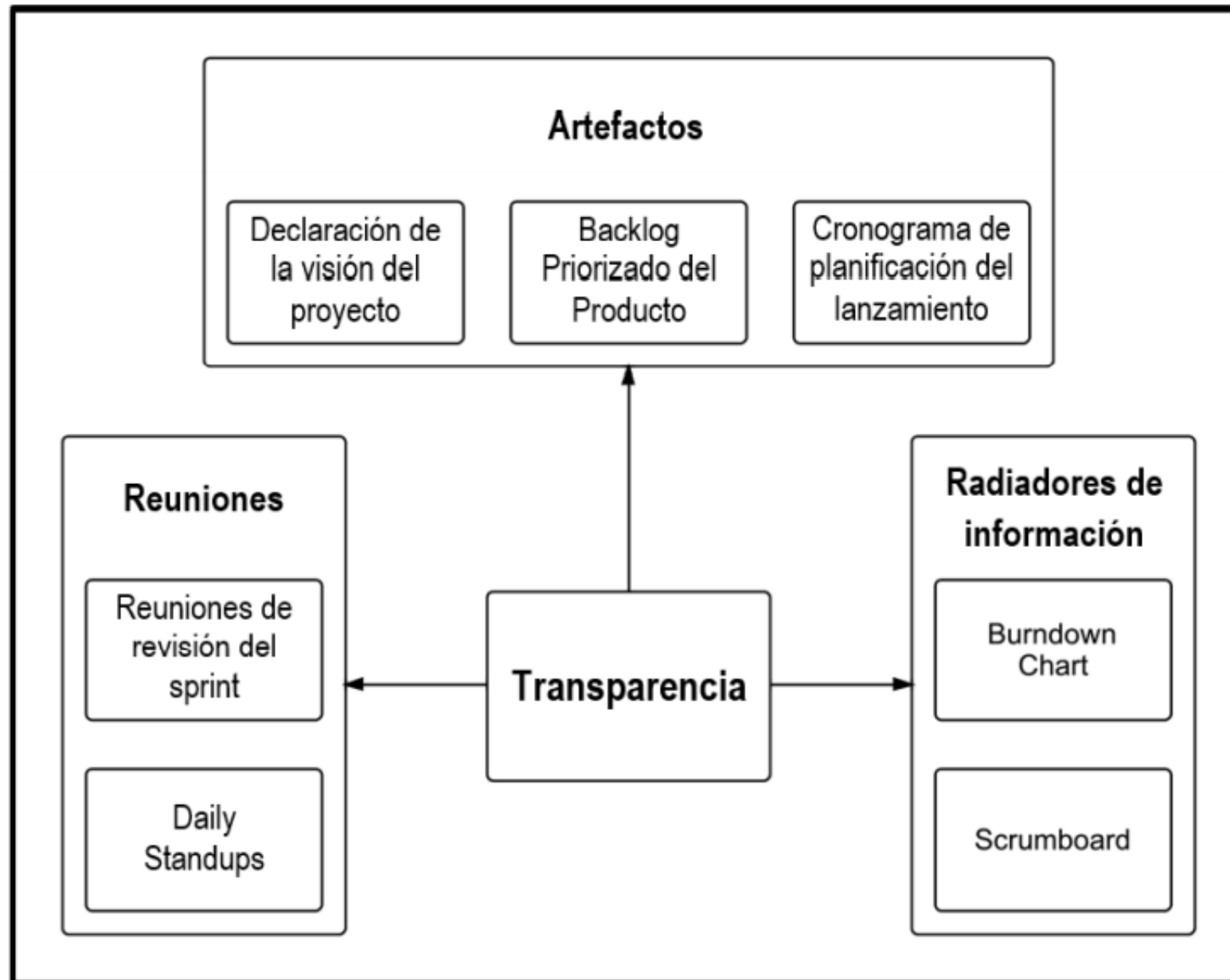
Contenido Curso Día 1

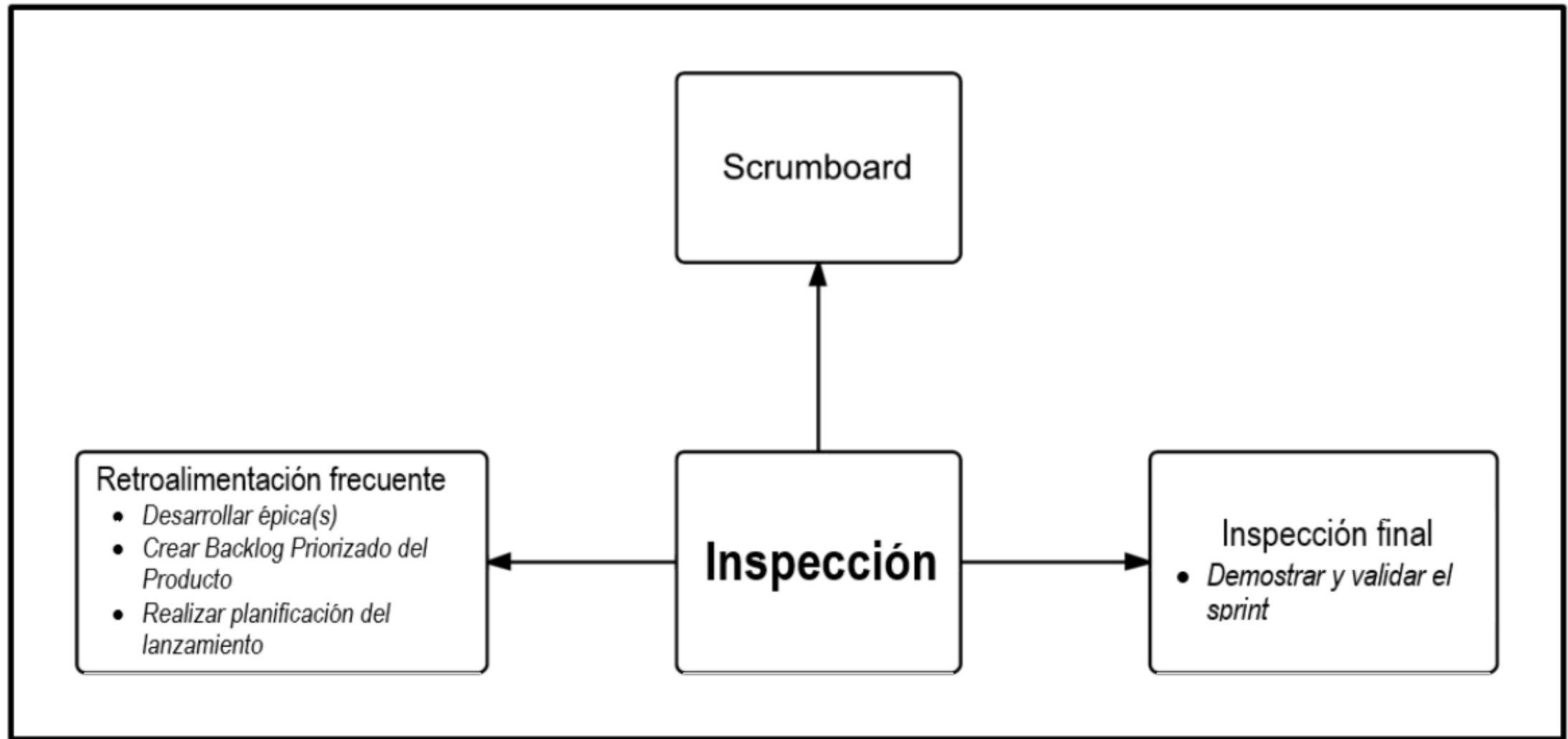
Seis Principios de Scrum (Capítulo 2)

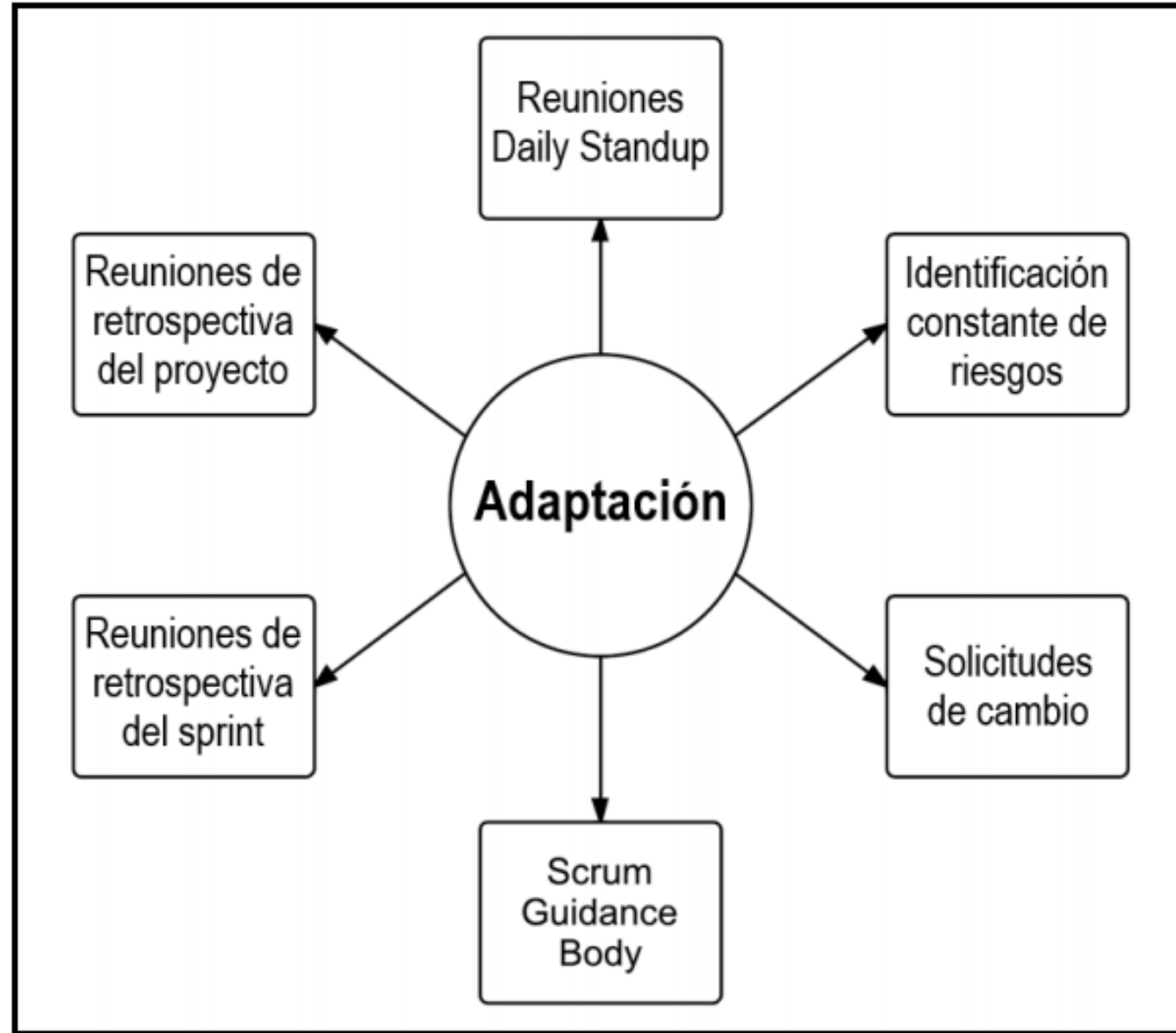
1. Control del Proceso empírico.

Este principio enfatiza la filosofía central de Scrum con base a las tres ideas principales de transparencia, inspección y adaptación.

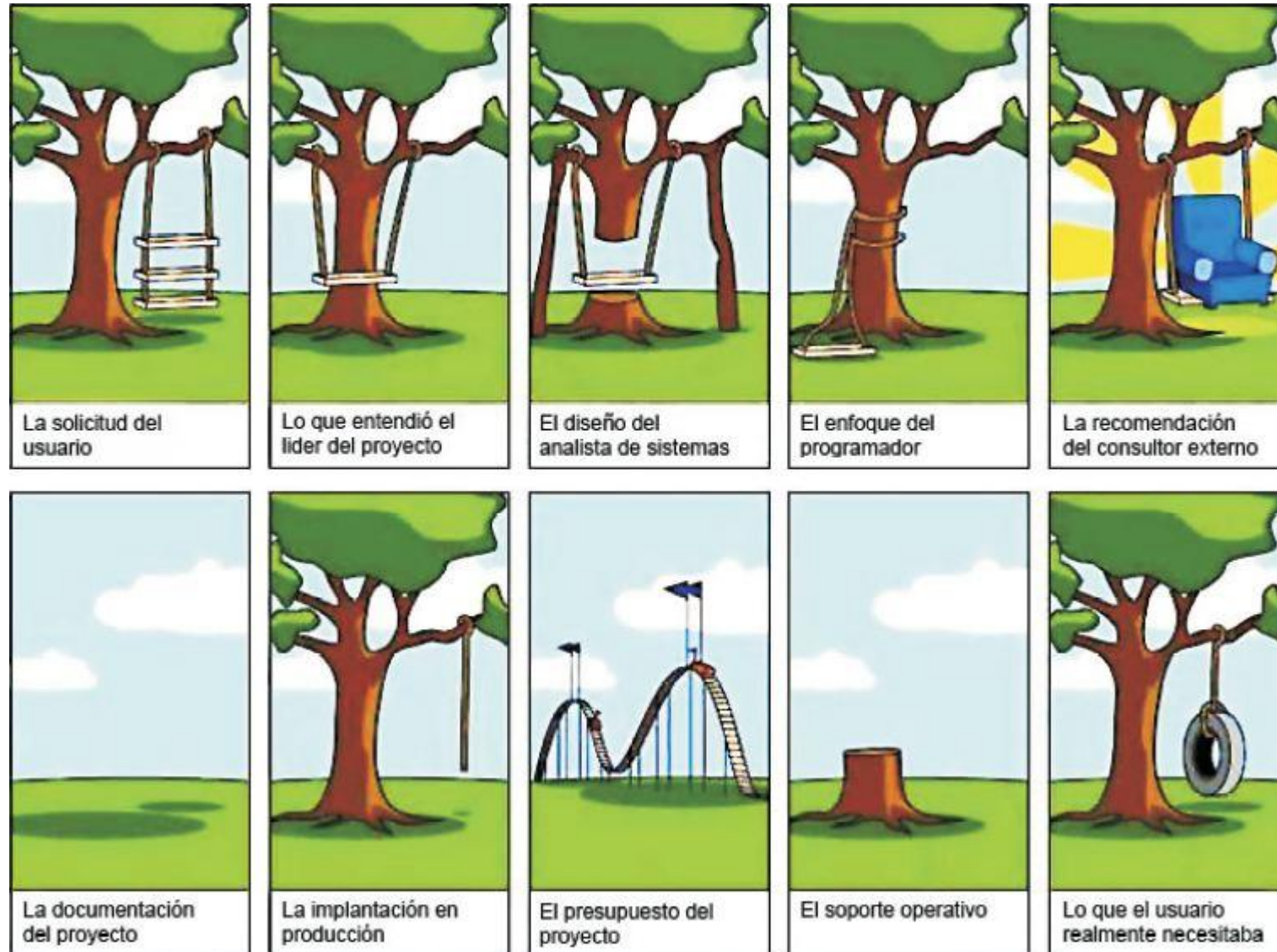




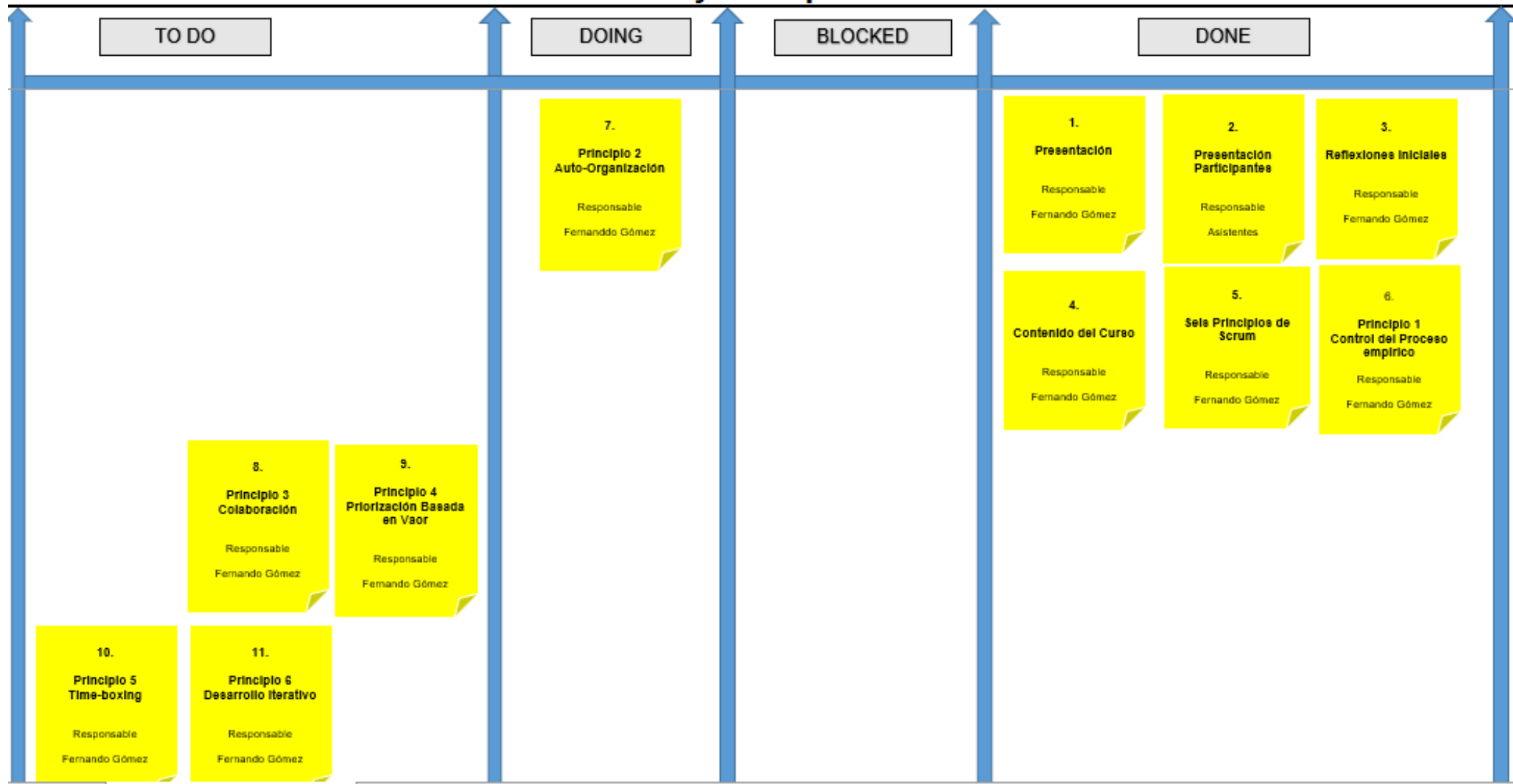




1. Principio del Control del Proceso empírico Vs el Control del Proceso Tradicional



Reflexiones y Principios Scrum



2. Principio Auto-organización.

Ágil versus Tradicional, Liderazgo Motivación

Traditional Teams



Agile Teams

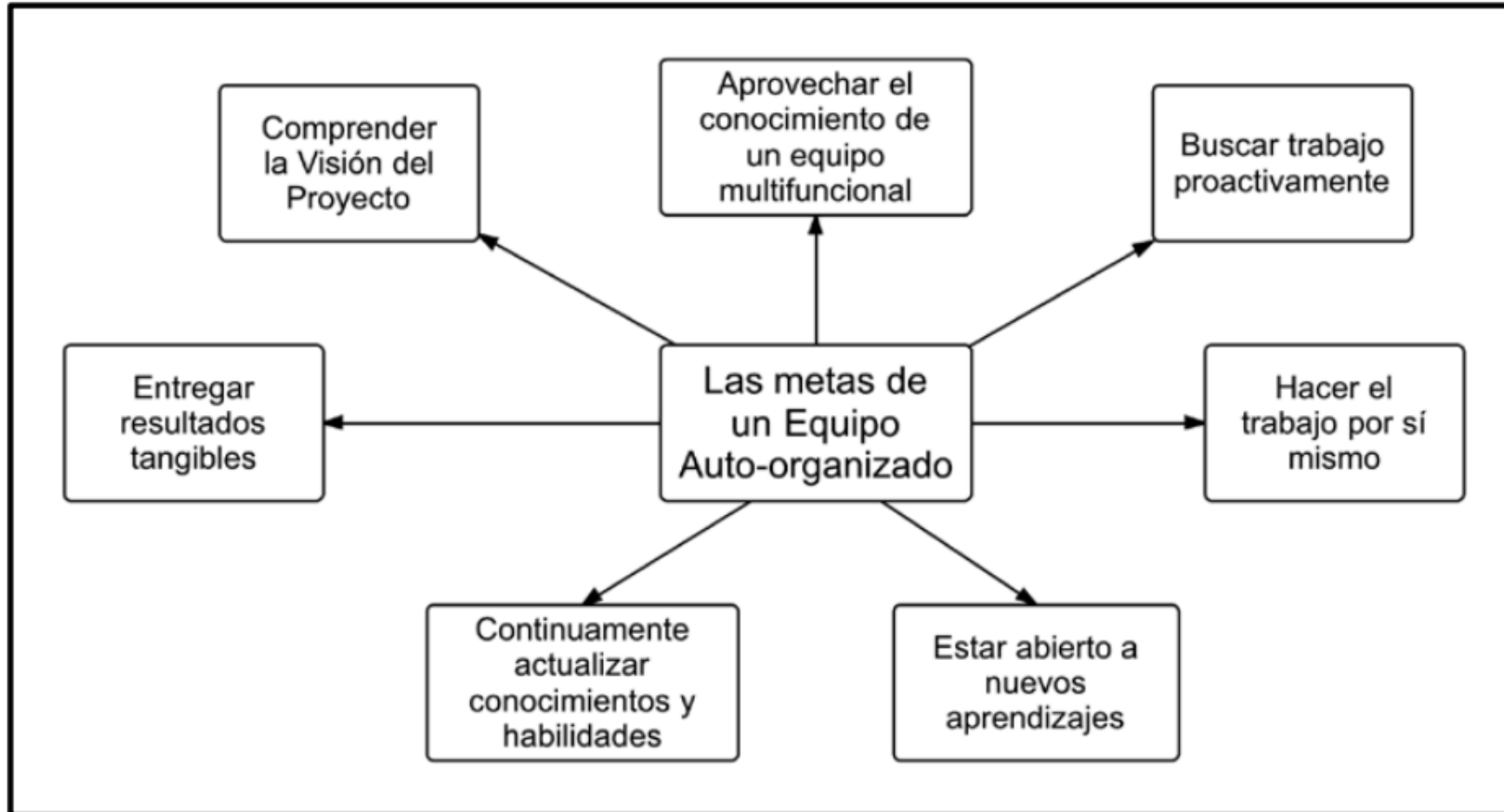


<https://sravan2j.wordpress.com/page/2/>



2. Principio Auto-organización.

Objetivos de un Equipo Auto-organizado



2. Principio Auto-organización.

Significa que más importante que definir procesos de forma detallada es tener un equipo de alto nivel al cual le podemos confiar la división, estimación, distribución y realización del trabajo del proyecto.

Los empleados auto-organizados ofrecen mucho más valor cuando se organizan por cuenta propia.

El estilo de liderazgo preferido en Scrum es el de “liderazgo servicial”, el cual enfatiza el logro de resultados, centrándose en las necesidades del Equipo Scrum, lo cual genera:

- ✓ Un sentido de compromiso del equipo y de responsabilidad compartida.
- ✓ Motivación, lo cual conduce a un mejor nivel de rendimiento del equipo
- ✓ Un ambiente de trabajo innovador y creativo que conduzca al crecimiento.



2. Principio Auto-organización.

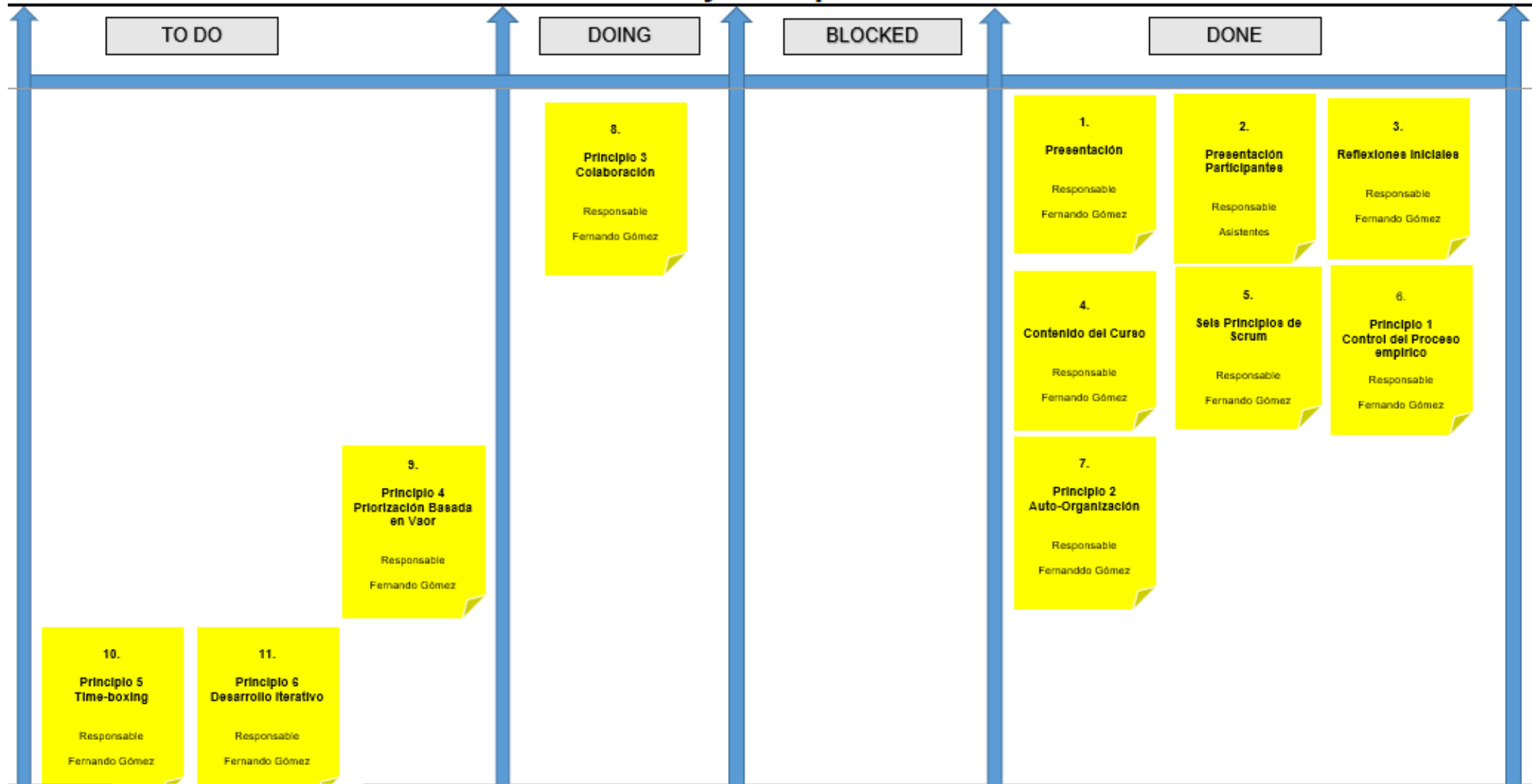
Significa que una vez que la visión del producto se define en el proceso de Crear la visión del proyecto, se identifica al Product Owner, al Scrum Master y al Equipo Scrum. Asimismo, el equipo principal de Scrum trabaja estrechamente con los stakeholders para perfeccionar los requisitos a medida que avanzan a través de los procesos de Desarrollar épica(s) y Crear historias de usuario.

Aunque la priorización la hace principalmente el Product Owner, quien representa la voz del cliente, el Equipo Scrum auto-organizado participa en la distribución y estimación de tareas durante los procesos de Identificación de tareas y Estimación de tareas.

El Equipo Scrum, el Scrum Master y el Product Owner trabajan de cerca para demostrar el incremento del producto creado durante el sprint en el proceso de Demostrar y validar el sprint, donde se aceptan los entregables debidamente completados.

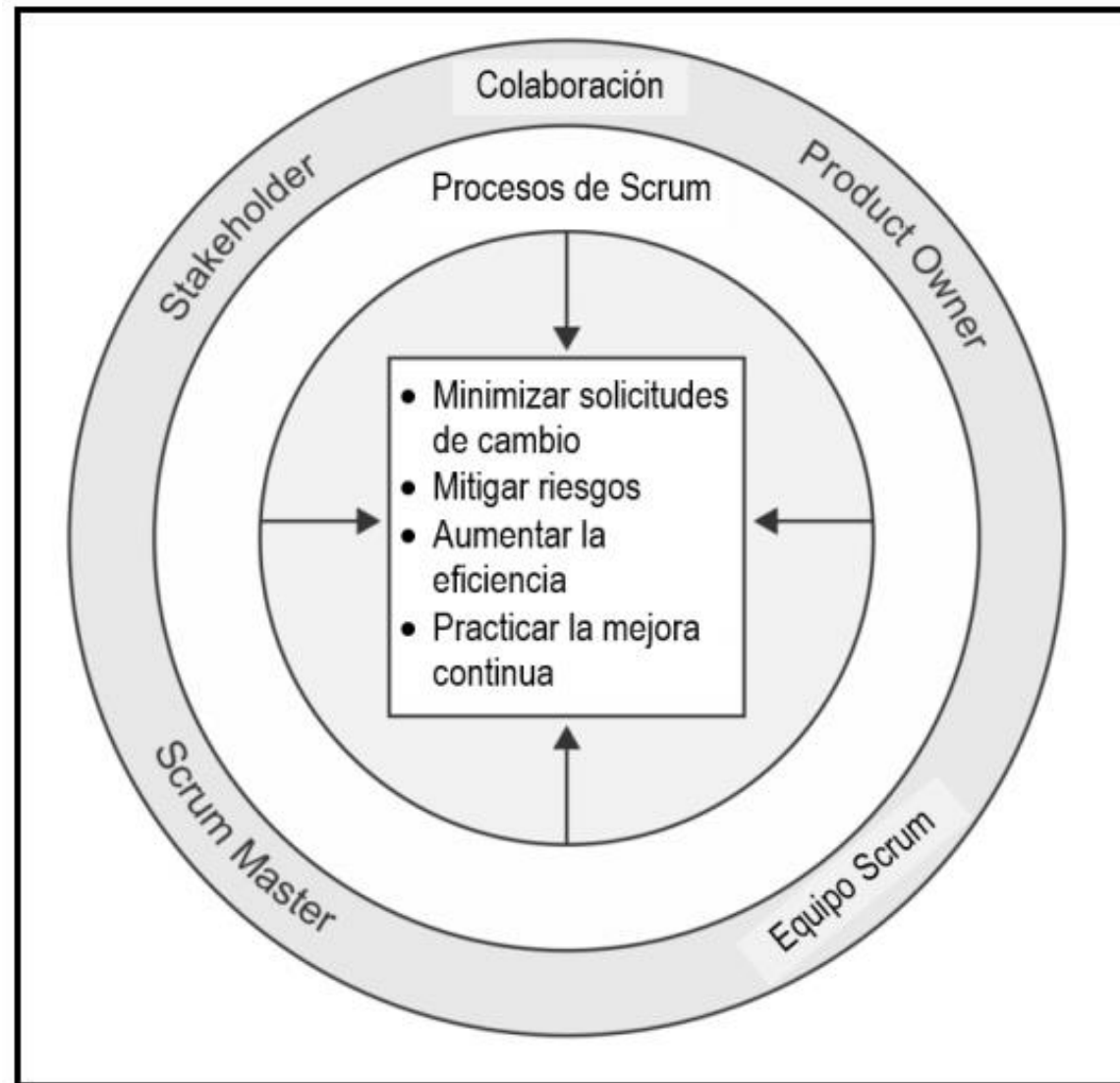


Reflexiones y Principios Scrum



3. Principio Colaboración.

Beneficios de la colaboración



La importancia de la co-ubicación en la colaboración.

Equipos ubicados en el mismo espacio u oficina.

Si los equipos están co-ubicados, los métodos de comunicación preferidos incluyen interacciones de cara a cara, salas de decisión o War Rooms, Scrumboards, información visual colocada en la pared, mesas compartidas, etcétera



- ✓ Las preguntas se contestan rápidamente.
- ✓ Los problemas se solucionan en ese momento.
- ✓ Existe menor fricción entre las interacciones.
- ✓ La confianza se gana con mucha más rapidez.

La importancia de la colaboración.

Equipos distribuidos geográficamente

Si el Equipo Scrum está disperso debido a la subcontratación, offshoring (fuera de frontera), diferentes ubicaciones físicas, las opciones de trabajo desde casa, etc.

Algunas herramientas que podrían utilizarse para tener una colaboración eficaz entre los equipos distribuidos geográficamente incluyen videoconferencias, mensajes instantáneos, chats, redes sociales, pantallas compartidas y herramientas de software que simulan la funcionalidad de los Scrumboards, la información visual colocada en la pared, etc.



La importancia de la colaboración en Scrum.

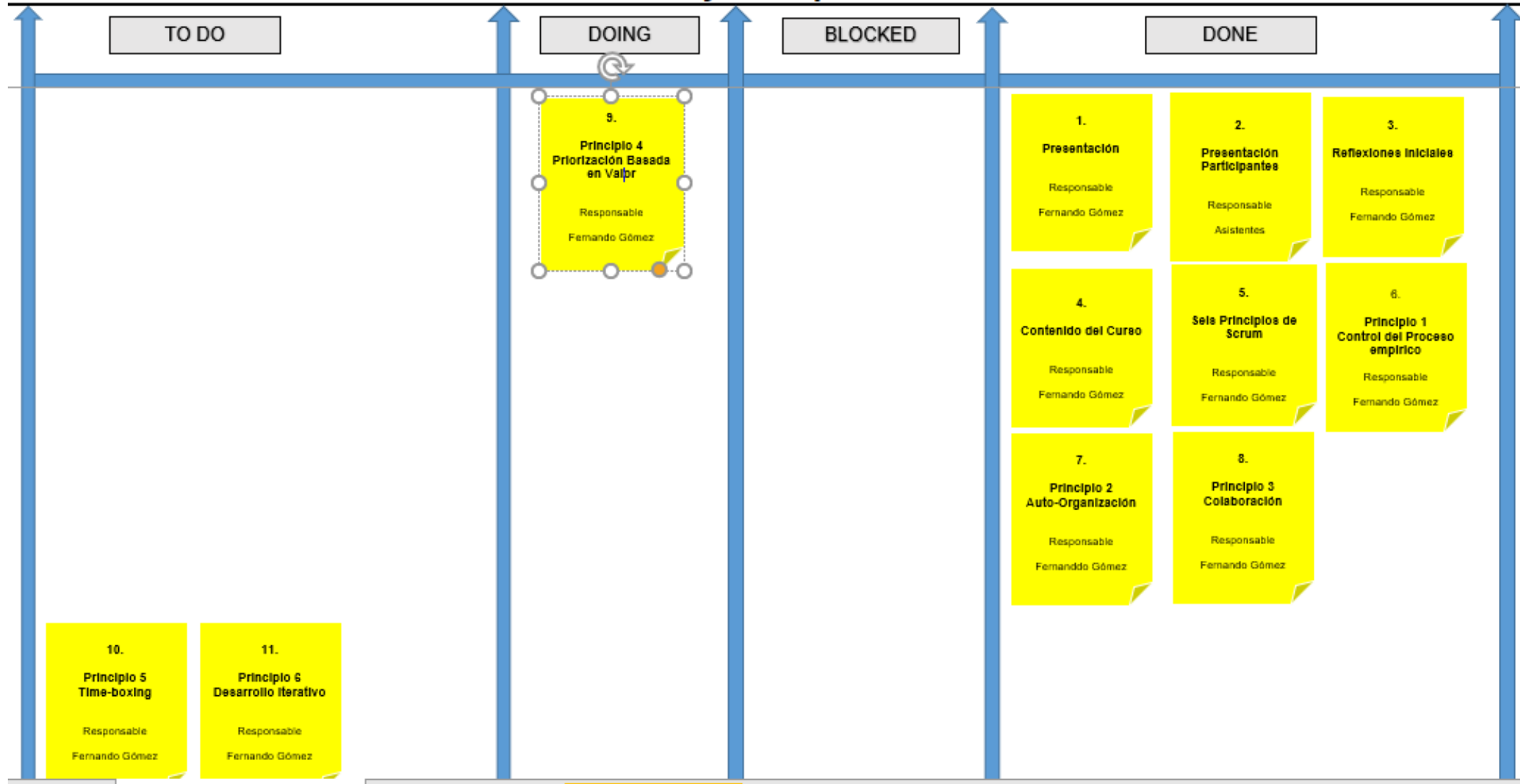
La necesidad de cambios debido a requisitos mal clarificados se reduce al mínimo. Por ejemplo, durante los procesos de Crear la visión del proyecto, Desarrollar épica(s) y Crear Backlog Priorizado del Producto, el Product Owner colabora con los stakeholders lo que asegurará que haya claridad entre los miembros principales del Equipo Scrum sobre el trabajo que se requiere para completar el proyecto.

Los riesgos se identifican, evalúan y se atienden con eficiencia. Por ejemplo, en los procesos del Desarrollar épica(s), Crear entregables y Realizar Daily.

Garantiza la mejora continua a través de las lecciones aprendidas.



Reflexiones y Principios Scrum



4. Priorización basada en Valor.

¿Qué es valor?

Hay que entregar Valor



4. Priorización basada en Valor.

Valor es el Beneficio Percibido

Y hay que entregar Valor

Beneficio Percibido por los StakeHolders y Claramente interpretados por su Product Owner



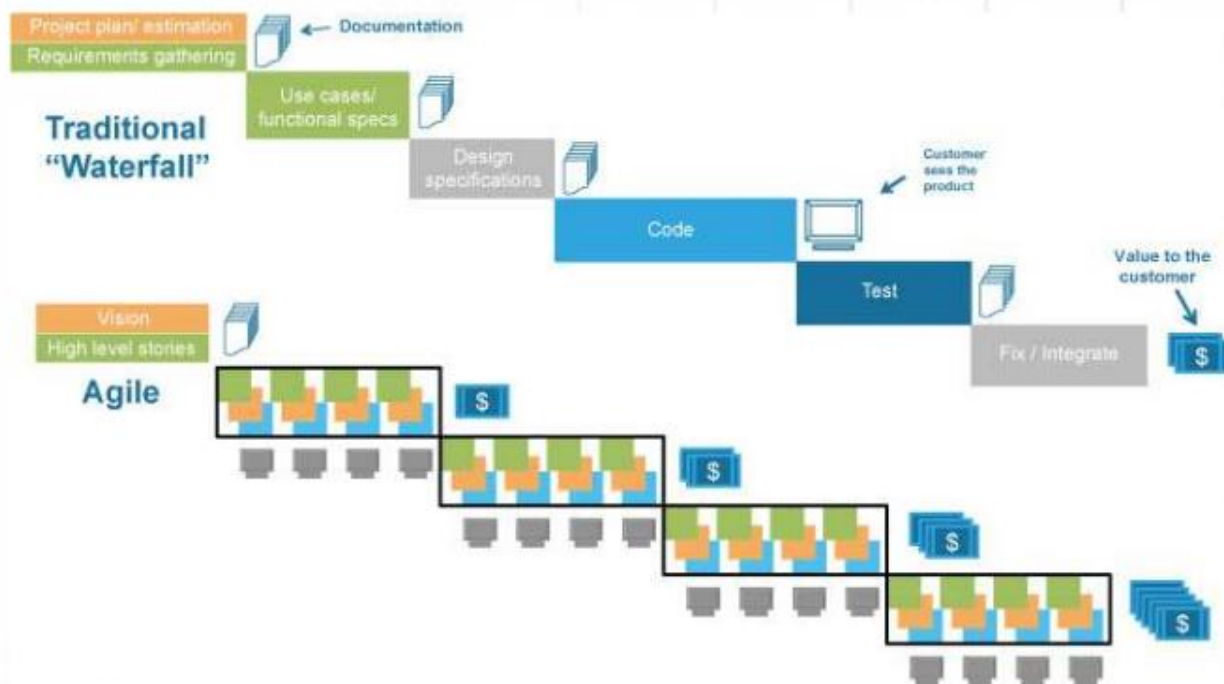
4. Priorización basada en Valor.

Valor es el Beneficio Percibido

Y hay que entregar Valor

Beneficio Percibido por los StakeHolders y Claramente interpretados por su Product Owner

Ágil versus Tradicional, Entrega de Valor

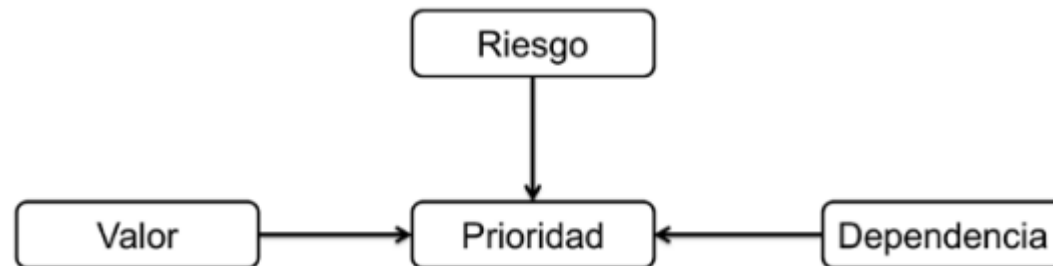


Fuente <https://www.healthcatalyst.com/whitepaper/population-health-analytics-guide-to-success/5/>

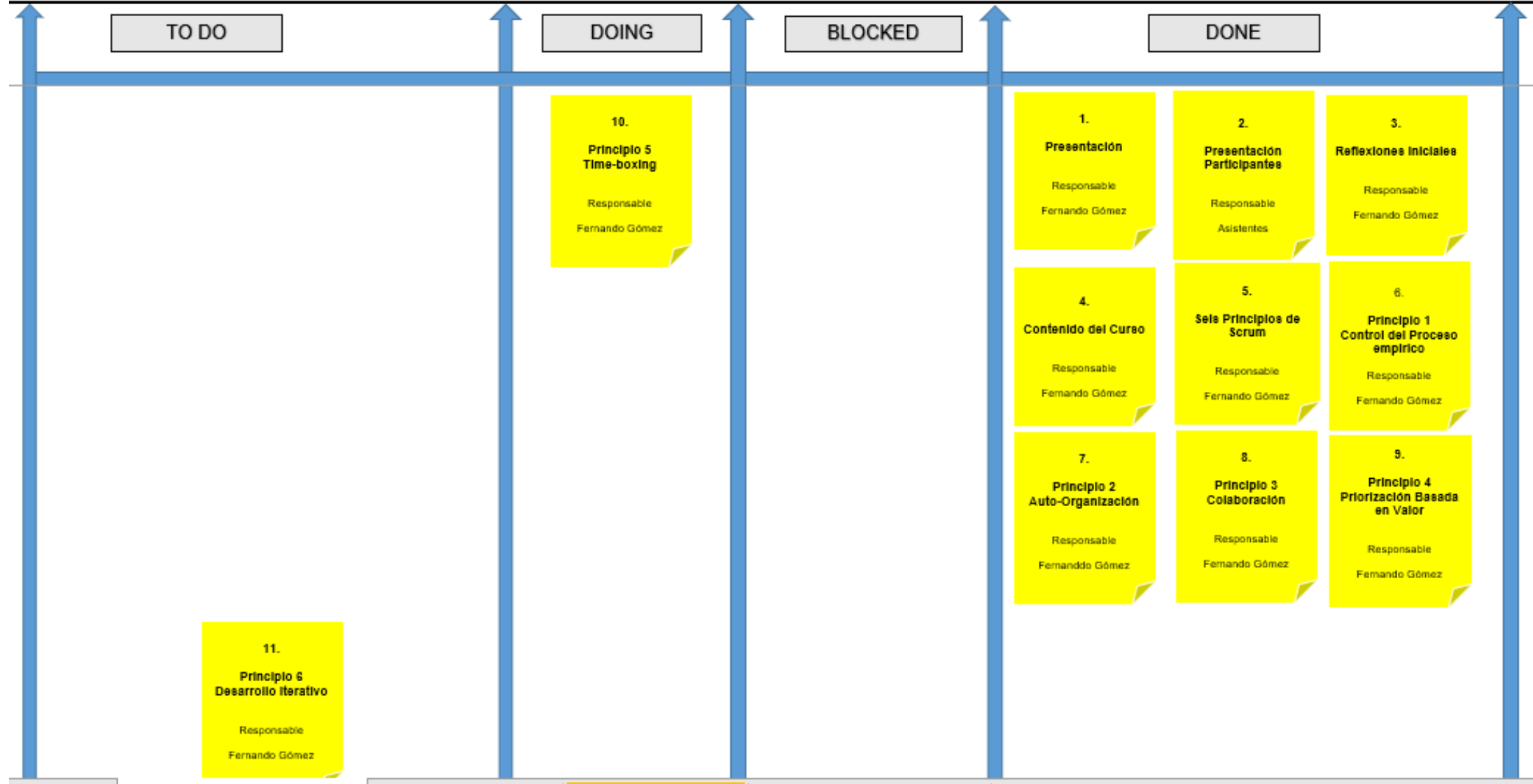


Características de la Priorización basada en Valor.

1. El framework de Scrum se guía por la finalidad de ofrecer el máximo valor empresarial en un mínimo período de tiempo.
2. La priorización se lleva a cabo por el Product Owner cuando prioriza las historias de usuario en el Backlog Priorizado del Producto.
3. Al mismo tiempo, el Product Owner debe trabajar con el Equipo Scrum para entender los riesgos y la incertidumbre del proyecto. Estos riesgos se deben de tener en cuenta al priorizar las historias de usuario con enfoque basado en el valor.
4. El Equipo Scrum también alerta al Product Owner sobre las dependencias que surgen de la implementación. Estas dependencias deben tenerse en cuenta durante la priorización.



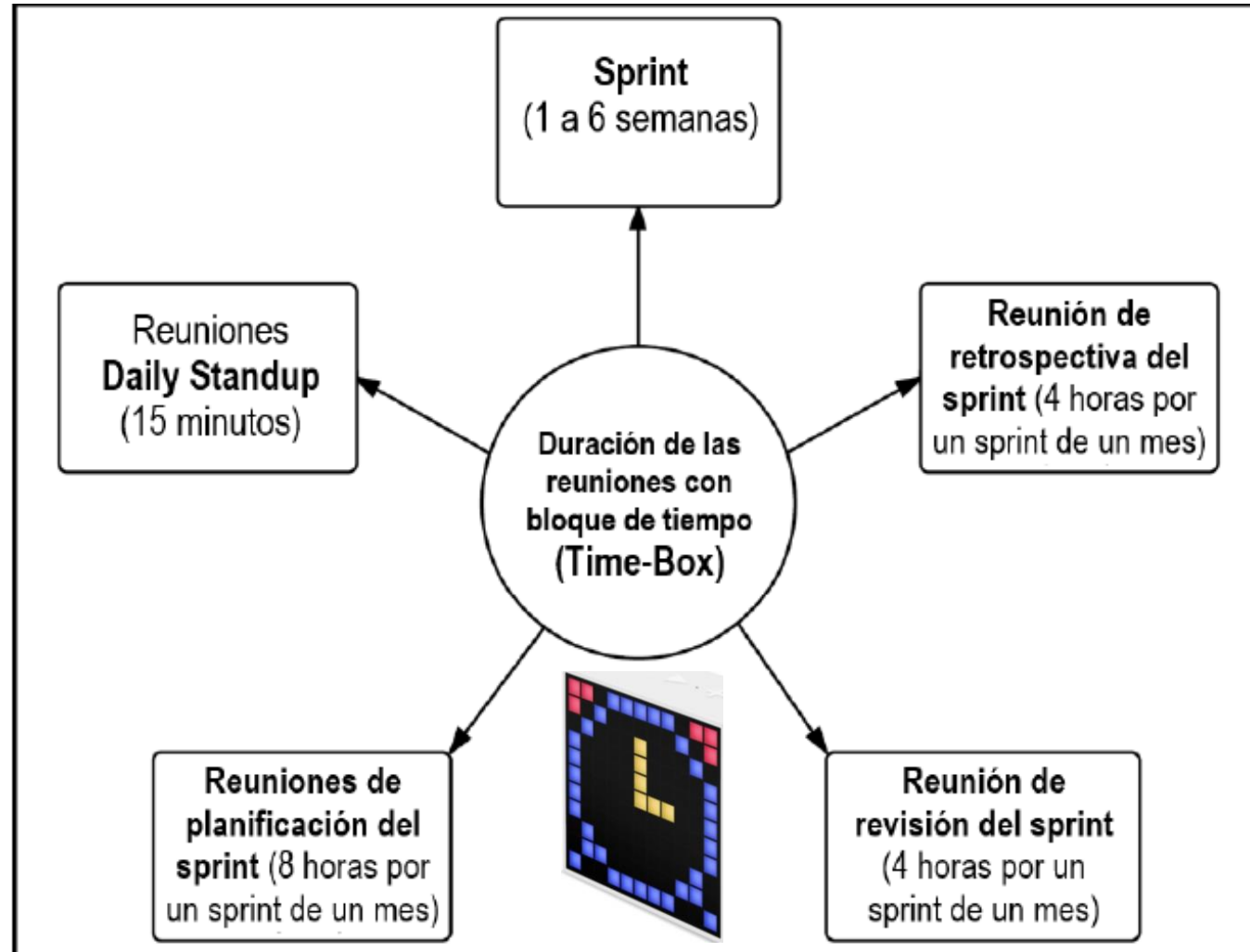
Reflexiones y Principios Scrum



5. Time Box .

Ventajas

- Proceso de desarrollo eficiente
- Menos gastos generales
- Alta velocidad para los equipos



5. Time Box .

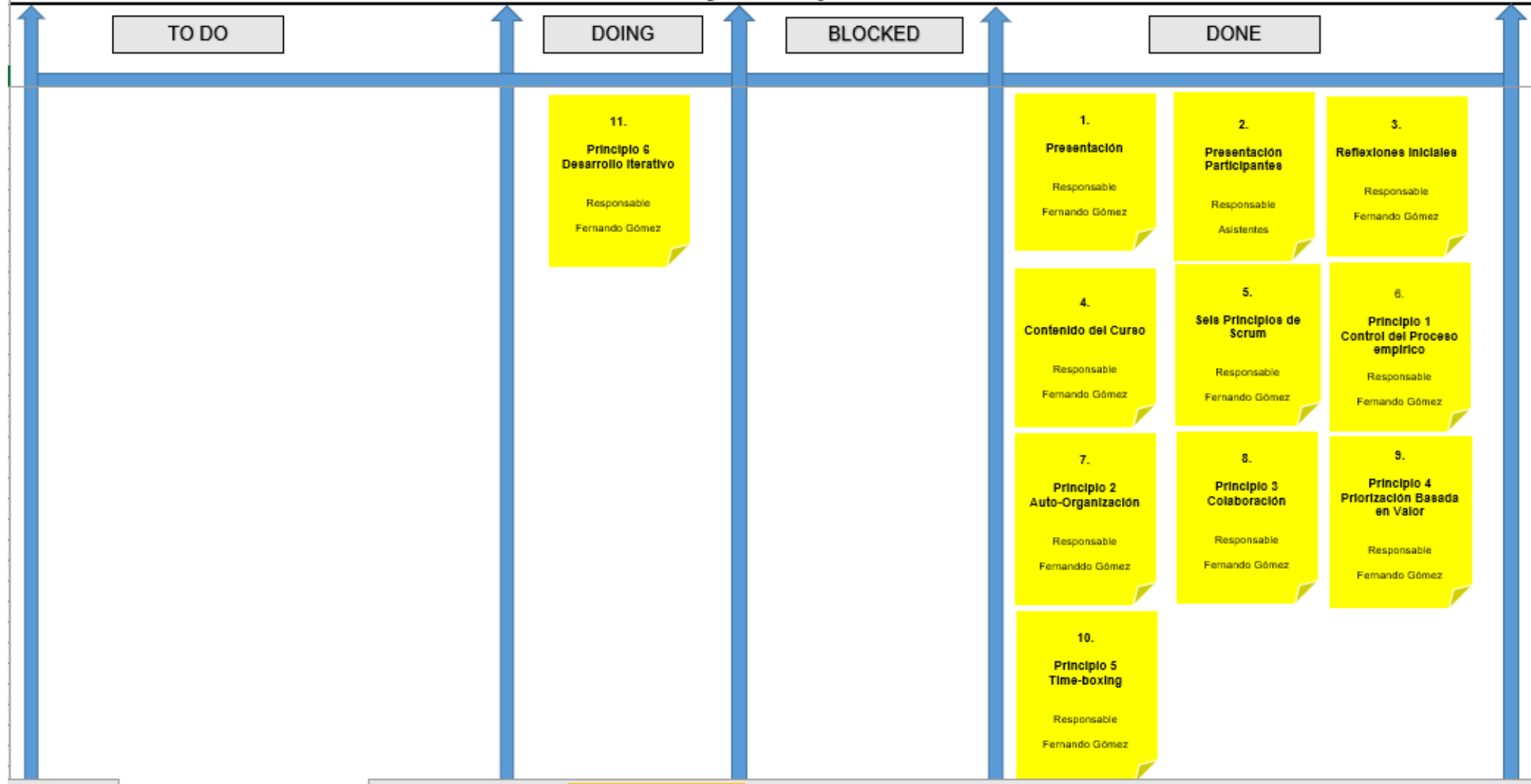


Diferencias entre SCRUM, XP, KANBAN

SCRUM	XP	KANBAN
Sprints	Iteraciones	Flujo continuo
No se permiten cambios durante el sprint	Se permiten cambios durante la iteración	Se limita el WIP a la capacidad del equipo (p.ej no mas de 4 ítems en desarrollo)
El ciclo mas corto es de 2 semanas (2-4)	El ciclo mas corto puede ser 1 semana (1-3)	
Trabajo individual pero equipo auto organizado	Programación y pruebas en pares	Equipo auto organizado va tomando ítems del To-do
La prioridad del Backlog la define el PO, pero la prioridad de ítems en el Sprint se concerta con el equipo	Se sigue rigurosamente la prioridad definida por el cliente	Se da prioridad a las tareas que optimicen el la velocidad WIP



Reflexiones y Principios Scrum



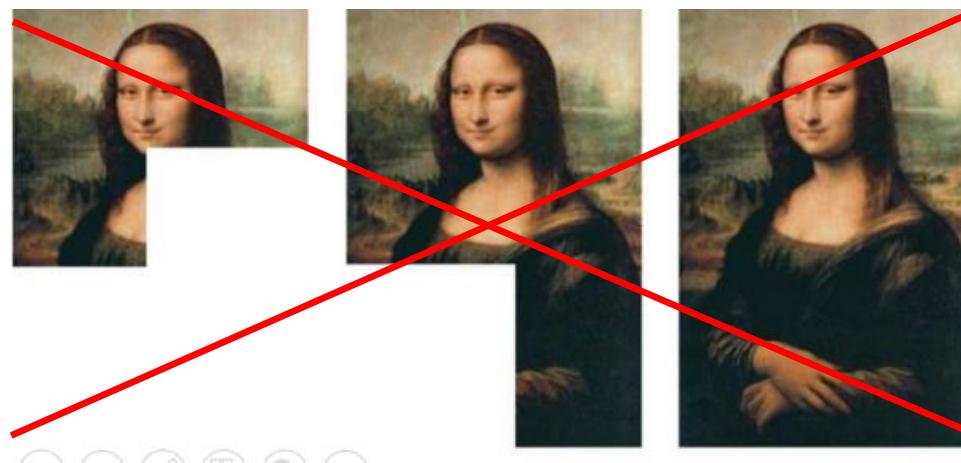
6. Desarrollo Iterativo e Incremental.

Mínimo Producto Viable Funcional
Cada parte dentro de un sprint puede ser una Historia de Usuario

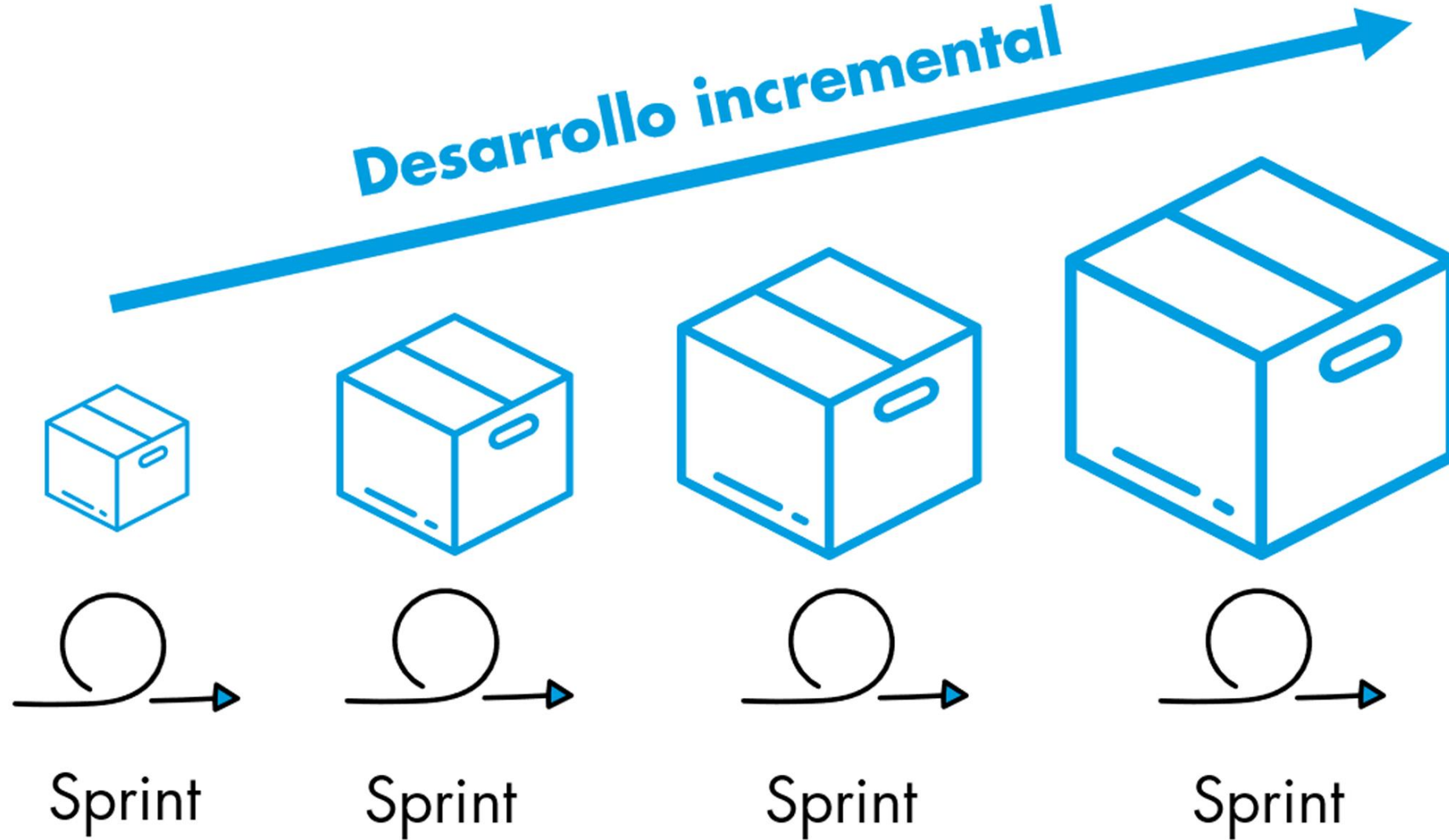
Ciclo de Vida Iterativo e Incremental



El enfoque es mejorar la versión final del producto a través de entregas frecuentes que requieren una comunicación continua con el usuario.



Ciclo de Vida Iterativo e Incremental



Reflexiones y Principios Scrum

TO DO

DOING

BLOCKED

DONE

1.

Presentación

Responsable
Fernando Gómez

2.

**Presentación
Participantes**

Responsable
Asistentes

3.

Reflexiones Iniciales

Responsable
Fernando Gómez

4.

Contenido del Curso

Responsable
Fernando Gómez

5.

**Seis Principios de
Scrum**

Responsable
Fernando Gómez

6.

**Principio 1
Control del Proceso
empírico**

Responsable
Fernando Gómez

7.

**Principio 2
Auto-Organización**

Responsable
Fernando Gómez

8.

**Principio 3
Colaboración**

Responsable
Fernando Gómez

9.

**Principio 4
Priorización Basada
en Valor**

Responsable
Fernando Gómez

10.

**Principio 5
Time-boxing**

Responsable
Fernando Gómez

11.

**Principio 6
Desarrollo Iterativo**

Responsable
Fernando Gómez



¿Qué significa el siguiente tablero de tareas ?

Reflexión Mucha congestión en el Doing, se necesita Wjo para Todos, pero, no más Wjo que personas.
Cuando hay congestión se llega tarde y ...





Los Seis Principios de Scrum, no son negociables.

Los Aspectos y Procesos pueden ser modificados para cumplir con los Requisitos.

Mantenerlos intactos y usarlos apropiadamente infunde confianza en el marco Scrum.

Los responsables del negocio y los desarrolladores (equipo) trabajamos juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.

Seis Principios de Scrum

1. Control del Proceso empírico.
2. Auto-Organización.
3. Colaboración.
4. Priorización basada en el Valor.
5. Time-boxing.
6. Desarrollo Iterativo e Incremental

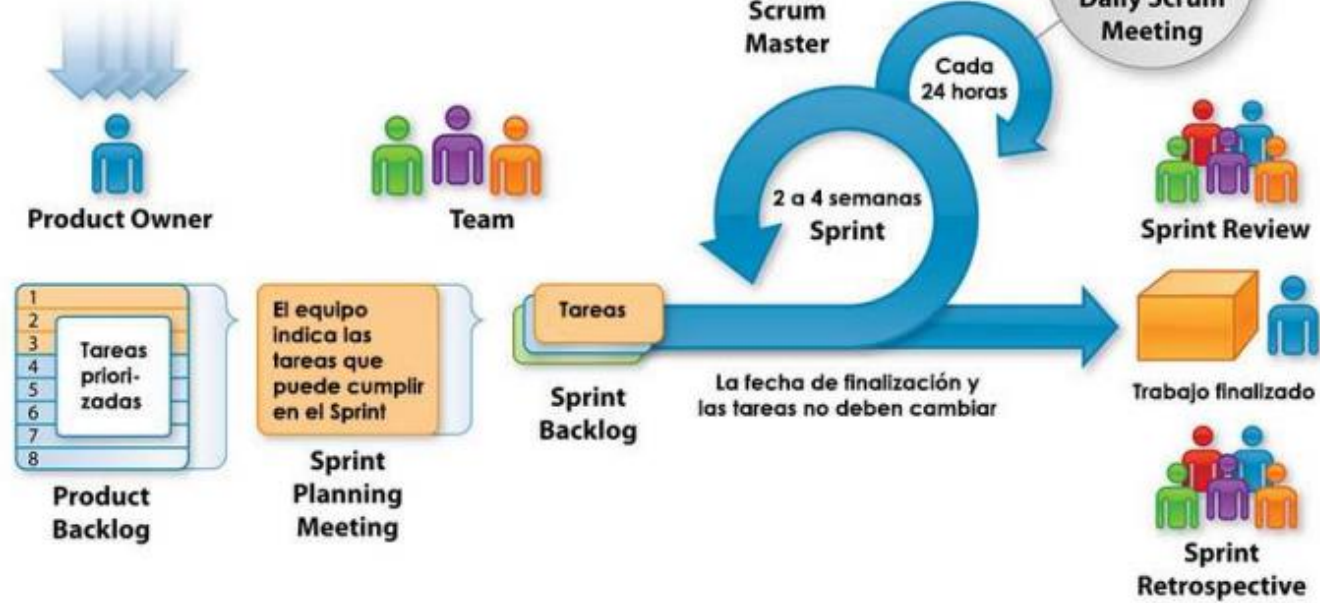


El modelo Scrum = 6 Principios, 5 Aspectos y 19 Procesos

SCRUM

The Agile: Scrum Framework at a glance

Información de los ejecutivos,
el equipo, los implicados,
los clientes, los usuarios, etc.



Fuente <http://metodologiascrum.readthedocs.org/en/latest/Scrum.html>