

---

# Presentando al Dueño de Producto

## Product Owner



# El Dueño de Producto

Es el responsable de **maximizar el valor del producto** resultante del trabajo del Equipo de Desarrollo.

El Dueño de Producto es la única persona responsable de gestionar la **Lista del Producto**.



# El Dueño de Producto

Responsabilidades:

- Expresar claramente los elementos de la Lista del Producto.
- Dar prioridad a los elementos de la lista del producto.
- Optimizar el valor del trabajo del Equipo de Desarrollo.



# El Dueño de Producto

- Asegurarse que la Lista del Producto sea visible, transparente y clara.
- Asegurar que el Equipo de Desarrollo conoce los elementos de la Lista del Producto.



# El Dueño de Producto

Las decisiones del Dueño de Producto se reflejan en el contenido y en la priorización de la Lista del Producto.

Nadie puede forzar al Equipo de Desarrollo a que trabaje con base en un conjunto diferente de requisitos.

---

# La base del equipo de desarrollo

# El Equipo de Desarrollo





# El Equipo de Desarrollo

El Equipo de Desarrollo consiste en los profesionales que realizan el trabajo de entregar un incremento de producto “Terminado” que potencialmente se pueda poner en producción al final de cada Sprint.





# El Equipo de Desarrollo

La organización es la encargada de estructurar y empoderar a los Equipos de Desarrollo para que estos organicen y gestionen su propio trabajo.



# El Equipo de Desarrollo

Características:

- Autoorganizados.
- Multifuncionales.
- No tienen títulos.
- No hay subequipos.
- Solo se puede modificar al terminar el sprint.



# El Equipo de Desarrollo

El tamaño óptimo del Equipo de Desarrollo es lo suficientemente pequeño como para permanecer ágil y lo suficientemente grande como para completar una cantidad de trabajo significativa.

---

# Las épicas y el Backlog del producto

# Las épicas y el Backlog del producto

La Lista de Producto es una lista ordenada de todo lo que se conoce que es necesario en el producto.

Es la única fuente de requisitos para cualquier cambio a realizarse en el producto.

# Las épicas y el Backlog del producto

La Lista de Producto nunca está completa, siempre se va a desarrollando a medida avanza el proyecto.

Los elementos en la lista más prioritarios tienen descripciones más completas.

# Las épicas y el Backlog del producto

La Lista de Producto es dinámica; cambia constantemente para identificar lo que el producto necesita para ser adecuado, competitivo y útil.

# Las épicas y el Backlog del producto

La Lista del Producto es un artefacto vivo, es decir, que está cambiando constantemente y en ella residen todos los elementos necesarios para completar el producto.



# Las épicas y el Backlog del producto

Los elementos de la Lista del Producto se denominan Historias de Usuario.

Todas las historias de usuario se pueden agrupar en elementos más grandes denominados Épicas.

# Las épicas y el Backlog del producto

Las Épicas se pueden crear en base a funcionalidades o módulos del producto que se está desarrollando.

Estas Épicas normalmente requieren más de un Sprint para ser completadas.

# Las épicas y el Backlog del producto

Si desarrollamos un sistema LMS las épicas pueden ser:

- Módulo de autenticación.
- Módulo de evaluación.
- Módulo para creación de cursos.
- Módulo para interacción de estudiantes.



# Planeando el sprint



# Planeando el Sprint

- Aquí se planifica todo el trabajo del Sprint.
- Debe estar presente todo el equipo de Scrum.



# Planeando el Sprint

- No debe durar más de 8 horas (Sprints de 4 semanas).
- El Scrum master se encarga de organizar la ceremonia.

# Planeando el Sprint





# Planeando el Sprint

Durante la planeación se deben responder estas preguntas:

- ¿Qué puede entregarse al final del Sprint?
- ¿Cómo se logrará hacer ese trabajo?



¿Qué puede entregarse  
al final del Sprint?



# ¿Qué puede entregarse al final del Sprint?

- Se trabajan los elementos más prioritarios de la Lista del Producto.
- Se discute también el objetivo a lograr en el Sprint.

# ¿Qué puede entregarse al final del Sprint?

- En el proceso de planeación se necesita saber la capacidad del equipo y la velocidad de la última iteración.

¿Cómo se logrará?





# ¿Cómo se logrará?

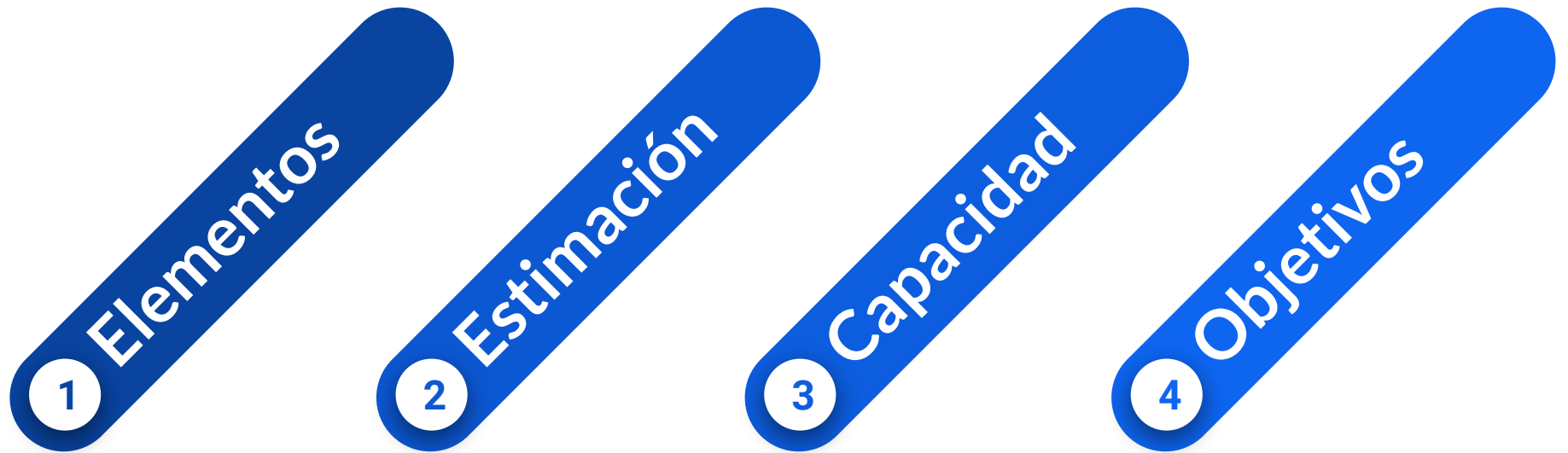
- Los elementos de la Lista de Producto seleccionados para el Sprint se analizan y se mueven a la Lista de Pendientes del Sprint.
- Durante este proceso se hacen las estimaciones de esfuerzos.



# ¿Cómo se logrará?

- El Product Owner se encarga de aclarar cualquier duda con algún elemento del Backlog.
- Pueden haber invitados que aporten valor a la discusión de las funcionalidades.

# El Proceso de Planeación



## Roles y Responsabilidades.

En la siguiente tabla marca con una X el rol o los roles que deben desempeñar la actividad o responsabilidad descrita en la primera columna.

Actividad	Dueño del Producto	Scrum Master	Equipo de Desarrollo
Asistir al scrum diario			
Dar prioridad al backlog del producto			
Asistir a las retrospectivas			
Hacer pruebas del incremento			
Mostrar el resultado del sprint en la revisión del sprint			
Trabajar en el desarrollo del incremento			
Promover la implementación de Scrum			
Crear historias de usuario			
Organizar los eventos del equipo			
Implementar mejoras en el proceso			
Representar al cliente			
Planear el sprint			
Estimar historias de usuario			
Resolver impedimentos			
Cancelar el sprint			





## GLOSARIO SCRUM

- **Burndown Chart** – El gráfico de Burndown muestra el trabajo restante en el tiempo. El trabajo restante está definido por los puntos de los PBI en eje Y y el tiempo en el eje X
- **Capacidad del equipo** – Es una medida de la cantidad de trabajo que puede hacer el equipo en un Sprint. Se deben considerar la cantidad de personas, los días efectivos de trabajo, las reuniones y la disponibilidad de cada persona
- **Daily Scrum** (Evento) – Scrum Diario. Reunión diaria del equipo de desarrollo, máximo 15 minutos preferiblemente en el mismo lugar, a la misma hora y al frente del Tablero de Scrum
- **DoD** – Definition of Done. La definición de terminado es un entendimiento común de lo que significa que un PBI está terminado
- **DoR** – Definition of Ready. La definición de listo permite saber cuándo un PBI tiene las características necesarias para ser desarrollado por el Equipo y hacer parte del Sprint
- **Equipo de Desarrollo** (Rol) – Quienes ejecutan las tareas durante el Sprint
- **Equipo Scrum** – Todos los integrantes del equipo: Scrum Master, Product Owner y Equipo de Desarrollo
- **Impedimento** – Es cualquier cosa que disminuye la velocidad del equipo o no lo deja avanzar hacia el objetivo del Sprint. Son gerenciados por el Scrum Master
- **Incremento** (Artefacto) – Es la suma de todos los elementos de la Lista de Producto completados durante un Sprint y el valor de los incrementos de todos los Sprints anteriores.
- **Objetivo del Sprint** – Es una meta establecida para el Sprint que puede lograrse mediante la implementación de la Lista de Producto
- **PBI** - Product Backlog Item. Son los elementos que van en el Product Backlog. Con frecuencia son creados en formato de Historias de Usuario
- **Product Backlog** (Artefacto) – Lista de Producto. Es una lista ordenada de todo lo que se conoce que es necesario en el producto. Es la única fuente de requisitos para cualquier cambio a realizarse en el producto y es gerenciada por el Product Owner
- **Product Owner** (Rol) – Dueño de Producto. Define la visión del producto refinando el Product Backlog para tener PBI que el equipo pueda ejecutar
- **Puntos** – Es una medida de la complejidad de los PBI. Se definen en el refinamiento y debe ser estimados por el equipo de desarrollo que son los que ejecutan las tareas
- **Refinamiento** – Consiste detallar, ordenar, estimar y darles el tamaño adecuado a los PBI del Product Backlog
- **Scrum Master** (Rol) – Es quien debe verlar porque se haga un buen Scrum y es responsable de la productividad del equipo. Debe ser un líder que colabora y no que se impone.
- **Spring Review** (Evento) – Revisión del Sprint. Reunión para inspeccionar el Incremento y adaptar la Lista de Producto si fuese necesario.
- **Sprint** (Evento) – Es un período de tiempo fijo en el cual se realiza el trabajo y que contiene los otros eventos de Scrum
- **Sprint Backlog** (Artefacto) – Lista de pendientes del Sprint. Es el conjunto de elementos de la Lista de Producto seleccionados para el Sprint, más un plan para entregar el Incremento de producto y conseguir el Objetivo del Sprint.
- **Sprint Planning** (Evento) – Planeación del Sprint. Se hace al inicio del Sprint para definir qué se hará y cómo se hará
- **Sprint Retrospective** (Evento) – Retrospectiva del Sprint. Reunión que le permite al Equipo Scrum de inspeccionarse a sí mismo y de crear un plan de mejoras que sean abordadas durante el siguiente Sprint
- **Velocidad del equipo** – Es una medida de la productividad del equipo. Se define normalmente como Puntos por Sprint (puntos/Sprint)