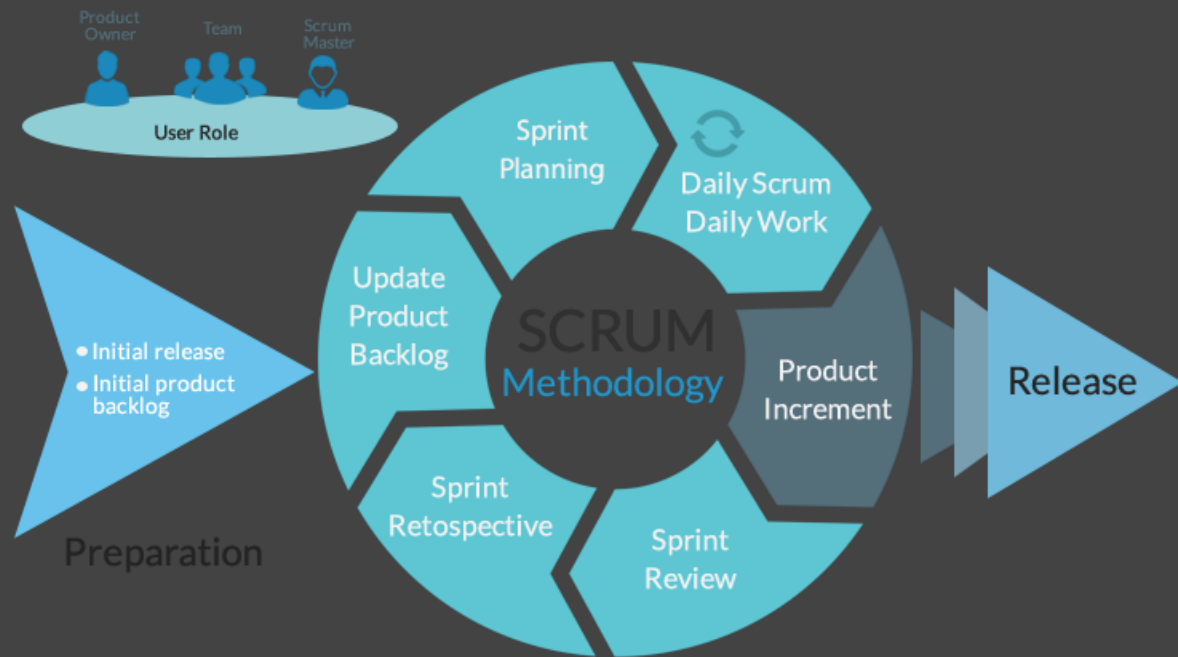


# SCRUM GUÍA 2020

## GRUPO 2

# DEFINICIÓN DE SCRUM

- Definición
- Necesita un Scrum master
- Entorno a fomentar
- Es simple
- Emplea técnicas



# Teoría de Scrum



Empirismo & Pensamiento Lean



Personas Capacitadas



Pilares Fundamentales

# PILARES EMPÍRICOS DE SCRUM

## TRANSPARENCIA



## INSPECCIÓN



## ADAPTACIÓN



# VALORES DE SCRUM

Se deben reforzar  
Se aprenden trabajando  
con los artefactos

## VALORES DE SCRUM



### COMPROMISO

para lograr objetivos y ayudarse

### ENFOQUE

el enfoque principal es el trabajo  
del sprint

### APERTURA

el equipo está abierto sobre el  
trabajo y desafíos

### RESPECTO

los miembros se respetan entre si  
como capaces e independientes

### CORAJE

de trabajar en problemas  
complejos

# EL EQUIPO DE SCRUM

# SCRUM TEAM

- ROLES
- NO HAY JERARQUIAS
- MULTIFUNCIONALES
- TAMAÑO
- CON UN MISMO OBJETIVO





# Formado por:



Desarrollador



Product Owner



Scrum Master



## RESPONSABLES DE:

- Definir el Sprint Backlog;
- Inculcar la calidad adhiriéndose a una definición de Hecho;
- Adaptar su plan cada día hacia el Objetivo Sprint;
- Responsabilizarse mutuamente como profesionales.



# DESARROLLADORES

- Maximizar el valor del producto resultante del trabajo del equipo
- Desarrollar y comunicar explícitamente el Objetivo del Producto
- Creación y comunicación clara de elementos de trabajo pendiente del producto
- Pedido de artículos de trabajo pendiente del producto
- Asegurarse de que el trabajo pendiente del producto sea transparente, visible y comprendido.
- Es una persona



**PRODUCT  
OWNER**



- Capacitar a los miembros del equipo
- Elimina impedimentos
- Hace cumplir todos los eventos scrum

## SCRUM MASTER



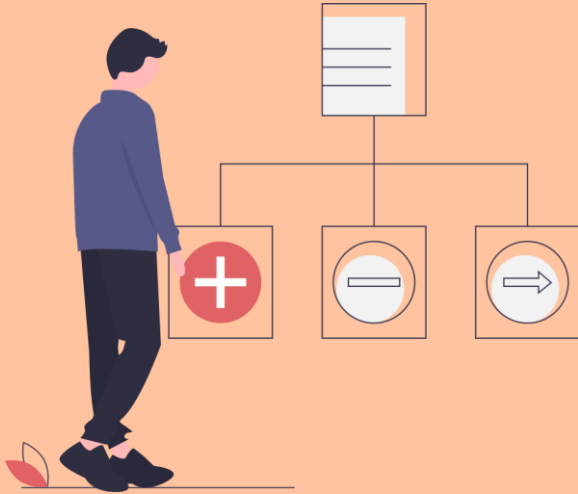
# EL SPRINT

- QUE ES?
- DURACIÓN
- QUE SE HACE
- MINI PROYECTO

Se podría  
cancelar?



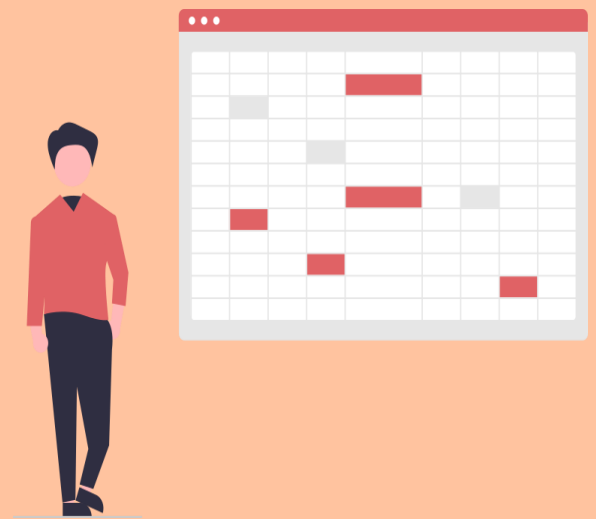
# Planificación de Sprint



¿Por qué este Sprint es valioso?



¿Qué se puede hacer en este Sprint?



¿Cómo se realizará el trabajo elegido?

# EVENTOS DE SCRUM

DAILY SCRUM/REVIEW/RETROSPECTIVE

- El propósito es inspeccionar el progreso hacia el objetivo del sprint
- Duración Máxima de 15 minutos
- Permitir al equipo estar en sincronía con cómo están ocurriendo las cosas.
- Promueve la comunicación



## DAILY SCRUM



- Inspeccionar, revisar que se logró en base a eso se define qué hacer después..
- de 2 a 4 hs

## Sprint Review

Meeting at the end of the sprint to check the increment



Product owner + Scrum Master + Team + Others

## SPRINT REVIEW

# Sprint Retrospective



Mejorar calidad.  
Revisión de cómo fue el último sprint.

**QUE SALIÓ BIEN?**

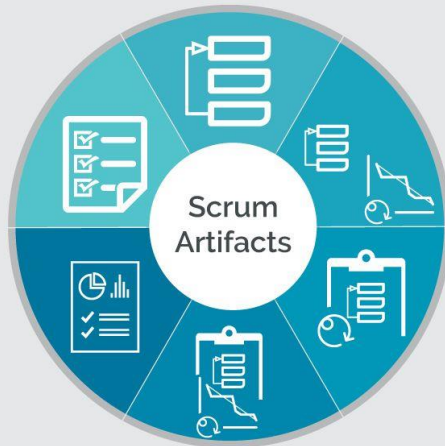
**QUÉ SALIÓ MAL?**

**QUE SE PUEDE MEJORAR?**

**SPRINT  
RETROSPECTIVE**

# ARTEFACTOS DE SCRUM

- QUE SON
- PARA QUÉ SIRVEN
- CONTIENEN UN COMPROMISO



ARTEFACTOS  
DE SCRUM:  
CONCEPTOS

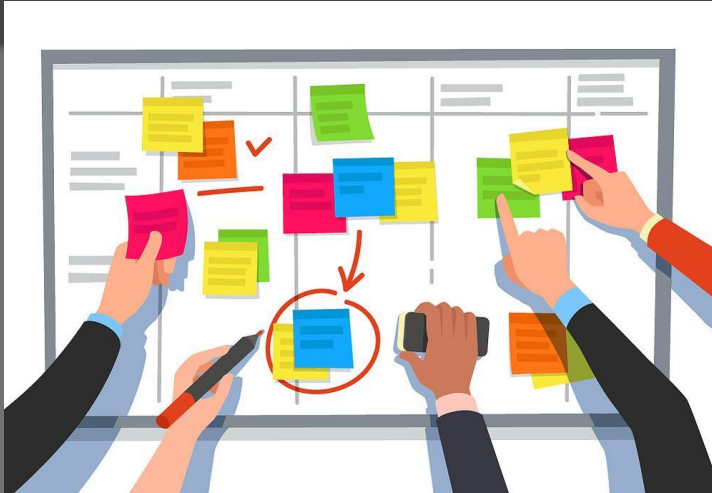


Product Backlog

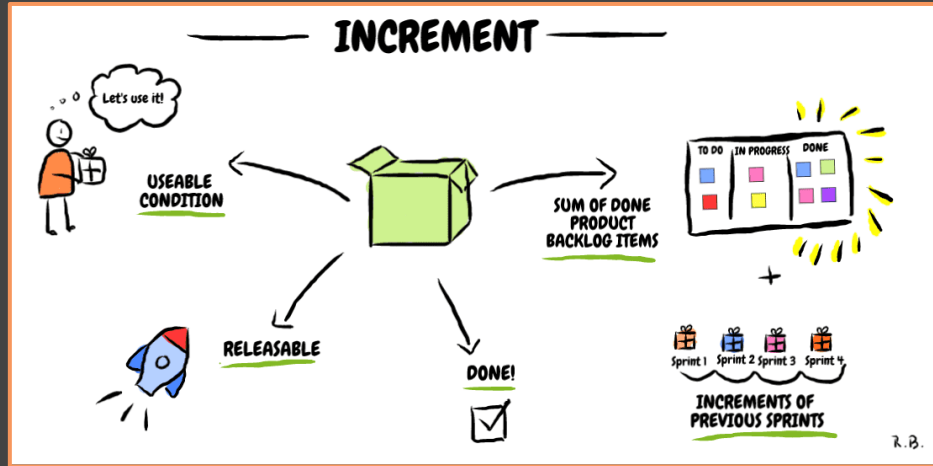


Product Goal

Conjunto de elementos de trabajo pendientes de producto,  
seleccionados para el Sprint. Esto se basa en el  
COMPROMISO de los desarrolladores



SPRINT  
BACKLOG



## INCREMENT

Un paso más hacia el objetivo  
debe ser utilizable.  
puede haber más de 1 por sprint  
no se considera a menos que cumpla la definición de  
hecho.



La definición de Hecho crea transparencia al proporcionar a todos una comprensión compartida de qué trabajo se completó como parte del Incremento. Si un elemento de trabajo pendiente de producto no cumple con la definición de hecho, no se puede liberar, ni siquiera presentar en la revisión de Sprint. En su lugar, vuelve al Trabajo pendiente del producto para su consideración futura

## Definition of Done