Metodologías Ágiles de Programación. CESDE 2020 Carlos Steeven Jaramillo Ibargüen. ACTIVIDADES. Momento 1 - Producto

MATERIAL DE ESTUDIO:

Momento 1 – Producto

- CARPETA: 02.Los roles dentro de SCRUM https://drive.google.com/open?id=1aE6tokIUW8gBz5_VaYWePwh-bL2kL9Bx

- LINKS:

https://proyectosagiles.org/cliente-product-owner/ https://proyectosagiles.org/facilitador-scrum-master/ https://proyectosagiles.org/equipo-team/

TALLER A REALIZAR

Trabajo escrito (PUEDEN REEMPLAZARLO POR UNA PRESENTACIÓN EN POWER POINT O PREZI) con portada, contenido y conclusiones, donde se aborden los siguientes temas:

- Cuales son los roles y sus fuciones Scrum
- Cual rol es mas importante y porque.
- Cómo cree que la motivación de un equipo afecta la productividad.
- Los 5 factores que mas crea son necesarios para lograr un equipo productivo y porque.
- Cual cree que es la clave para que un equipo sea "auto-organizado" y porque.
- Cuales comportamientos de un Scrum master podrian afectar la productividad del equipo en un proyecto.
- Cuales son los peligros de no tener un adecuado Dueño del Producto o Product Owner.