

Estimaciones, historias de usuario, dailys, y retros

Durante el sprint planning:

- si la historia de usuario queda demasiado grande, se divide en tareas más pequeñas
- se decide la versión más simple del producto para poder entregar valor temprano
- si hay dudas sin respuestas inmediatas, el equipo define suposiciones:
 - por ejemplo, asumamos que no se pide CAPTCHA en esta versión.
- se procede a estimar *una vez que haya suficiente claridad*

Participan:

- scrum master
- developers
- product owner

Cómo se lleva a cabo:

- se define las tareas del backlog para incluir en el sprint (aquí se planifica la capacidad del equipo y la velocidad para atacar storypoints) ¿qué se va a atacar? ¿qué vamos a hacer?
- se define el objetivo del sprint (¿qué queremos lograr? ¿porqué propusimos las tareas del backlog?). todas las tareas del sprint backlog se orientan a este objetivo
- se empieza a esbozar un plan inicial de cómo realizar dichas tareas

Como resultado obtenemos:

1. sprint goal (a dónde nos orientamos todos)
2. sprint backlog completo sobre el cual se trabajará en el sprint
3. plan inicial
4. Noción de los impedimentos del equipo para compeltar el objetivo del sprint

Daily

Es una reunión diaria y breve (max 15 min)

- participa el equipo de desarrollo, el scrum master y opcionalmente el product owner
- busca sincronizar la colaboración, identificar bloqueos o impedimentos, ajutas el plan del día para linearse con el objetivo del sprint.
- Las preguntas a responder para alinear esfuerzos:
 - Qué hice ayer que ayudó al equipo a alcanzar el objetivo del sprint?
 - en qué trabajaré hoy oara contribuir al objetivo común?
 - algo me bloquea a mi o a mi compañero?
- no se hacen reporter individuales.
- El scrum master trata de mantener el daily
- algunas *buenas prácticas* son:
 - Mantenerla dentro de 15 minutos (responsabilidad del Scrum master)
 - Hablar de impedimentos tangibles y buscar ayuda si se necesita
 - No solucionar directamente problemas (Eso es para después).
 - Se usan herramientas visuales (tablero kanban o scrum) que favorezcan la sincronización.
 - Si hay invitados, el master se encrga de que no interrumpan.

Retros

- se obtiene feedback de los stakeholders y se corrige el rumbo si va mal encaminado.
- algunos tips:
 - todos pusieron el mejor esfuerzo

- se debe de venir preparado y se fomenta participación
- se escucha, no se defiende
- se hablan de problemas solucionables y acciones concretas para atacar los problemas. Por ejemplo:
 - que el login tiene un bug no es buen tema
 - aspectos positivos del equipo, la falta de comunicación del cliente, etc. son aspectos que se pueden solucionar facilmente.