



## 1. DATOS INFORMATIVOS

Carrera: Ingeniería En Tecnologías De La Información



Asignatura: Metodologías de Desarrollo Software

Tema del taller: Mapa mental SCRUM

Docente: Ing. Jenny Alexandra Ruiz Robalino

Integrantes: Kevin Andino, Luis Calle, Denisse Quishpe y Madellyn Tasipanta.

Fecha: 21/11/2025 Paralelo: 29022

## **Actividad 2: Mapa mental de la metodología ágil SCRUM (35 min)**

**Modalidad:** Grupal

**Objetivo:** Organizar en un mapa mental los elementos esenciales de Scrum: fases, roles, funciones y las tarjetas de cada rol.

### **1. Fases (Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective)**

#### **Sprint**

Es un periodo de tiempo fijo de un mes más o menos, durante el cual se crea un incremento de valor potencialmente utilizable.

#### **Sprint Planning**

Este evento inicia el Sprint y su objetivo es establecer el trabajo que se realizará durante el Sprint. El plan resultante es creado por el trabajo colaborativo de todo el Scrum Team.

#### **Daily Scrum**

Es un evento donde los Desarrolladores del Scrum Team. Se reúnen diariamente para verificar el avance del proyecto y aportar retroalimentación.

#### **Sprint Review**

Es un evento que se realiza al final del Sprint para inspeccionar el Incremento y adaptar el Product Backlog si es necesario.

#### **Sprint Retrospective**

Es el **último evento del Sprint**. El propósito es planificar formas de aumentar la calidad y la efectividad del equipo en el próximo Sprint.

### **2. Roles (Scrum Team, Product Owner, Scrum Master, Developers)**

#### **Product Owner**

- Explica lo que el cliente necesita.
- Define qué se debe hacer para que los Developers definan como lo harán.

### **Scrum Master**

- Facilita la comunicación entre Product Owner y Developers.
- Apoya al Product Owner para que la visión del producto fluya correctamente hacia el equipo.
- Habilitan que los Developers trabajen sin obstáculos.
- Es el facilitador y puente entre todos los roles.

### **Scrum Team**

- Se conforma por Product Owner + Scrum Master + Developers.
- Comparten el objetivo de cumplir el Sprint Goal.

### **Developers**

- Informan avances.
- Construyen lo que el Product Owner necesita y validan juntos el resultado.

## **3. Artefactos (Product Backlog, Sprint Backlog, Increment)**

Según Roche (2017), “El **Product Backlog** debe ser gestionado en exclusiva por el Product Owner, siendo su principal función la de priorizar aquellos elementos que tienen más valor en cada etapa y detallarlos para que el equipo de desarrollo sea capaz de valorarlos y ejecutarlos” (párr. 12).

En cuanto al **Sprint Backlog**, Harris (2025) indica que “el backlog de sprint es un conjunto de tareas del backlog del producto que se han impulsado para desarrollarse durante el siguiente incremento del producto” (párr. 12), mientras que Roche (2017) afirma: “Su propósito es mantener la transparencia dentro del desarrollo, actualizándolo durante toda la iteración especialmente a través de los daily Scrums” (párr. 23). Así, el Sprint Backlog posibilita la

visualización del trabajo pendiente, en curso y finalizado, facilitando el análisis de riesgos y la adaptación continua.

El **Incremento** se concibe como el resultado tangible del trabajo realizado. Harris (2025) lo describe como “la entrega al cliente que tiene lugar al completar las tareas del backlog del producto durante un sprint. También incluye los incrementos de todos los sprints anteriores. Siempre hay un incremento por cada sprint y tal incremento se decide durante la fase de planificación de scrum” (párr. 16).

## References

*Atlassian. (s. f.). Artefactos del scrum ágil | Atlassian.*

<https://www.atlassian.com/es/agile/scrum/artifacts>

**Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020).** *La Guía Scrum: La Guía Definitiva de Reglas del Juego.* Obtenido de

<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-European.pdf>

*Artefactos Scrum: las 3 herramientas clave de gestión. (2017, 5 diciembre). Deloitte.*

<https://www.deloitte.com/es/es/services/consulting/blogs/todo-tecnologia/artefactos-scrum.html>

*Lomeli, L. (2023, May 26). Metodología Scrum: Roles, Procesos y Artefactos. Innevo. Retrieved November 21, 2025, from <https://innevo.com/blog/metodologia-scrum>*

The diagram illustrates the Scrum framework, centered around the word "SCRUM". A large arrow loops from the "SPRINT" section down to the "ROLES" section and back up.

## FASES SCRUM

- 1. Sprint**  
The Scrum Team chooses items from the Product Backlog to include in the current Sprint. The Sprint is a timeboxed iteration of work that typically lasts 2-4 weeks. The Sprint ends with a Sprint Review.
- 2. Sprint Planning**  
The Scrum Team selects items from the Product Backlog to include in the current Sprint. The Sprint Planning meeting is held at the start of the Sprint. The Scrum Team decides which items to pull into the Sprint and how much work they can complete in the Sprint.
- 3. Daily Scrum**  
The Scrum Team holds a daily meeting to discuss progress and plan for the day. The Daily Scrum is a 15-minute meeting that takes place every day of the Sprint.
- 4. Sprint Review**  
The Scrum Team holds a meeting at the end of the Sprint to review progress and plan for the next Sprint. The Sprint Review is a meeting that takes place at the end of the Sprint. The Scrum Team discusses the work completed during the Sprint and the progress of the Product Backlog.

## ARTEFACTOS

- 1. Sprint Backlog**  
The Sprint Backlog is a list of items that the Scrum Team is working on during the current Sprint. It includes the items selected for the Sprint, the progress made on each item, and the estimated time to complete each item.
- 2. Product Backlog**  
The Product Backlog is a list of items that the Product Owner wants to include in the product. It is a prioritized list of items that the Scrum Team can pull into the Sprint.
- 3. Shipment**  
The Shipment is the result of the Sprint. It is a set of items that the Scrum Team has completed and is ready to release to the users.

## ROLES

- 1. Scrum Team**  
The Scrum Team is a cross-functional team of people who are responsible for completing the work in the Sprint. The Scrum Team is self-organizing and cross-functional.
- 2. Product Owner**  
The Product Owner is responsible for managing the Product Backlog. The Product Owner is the person who represents the voice of the customer and is responsible for ensuring that the Scrum Team is working on the right items.
- 3. Developers**  
The Developers are the people who are responsible for completing the work in the Sprint. They are the people who are doing the coding and testing.
- 4. Scrum Master**  
The Scrum Master is responsible for ensuring that the Scrum Team is following the Scrum framework. The Scrum Master is a servant leader who helps the Scrum Team to remove any obstacles that may be in their way.

