

# METODOLOGÍA SCRUM

## Grupo 7 - Integrantes:

- González Luz 71157
- Sepúlveda Martín 78284
- Navarro Luis Fernando 79581
- Olmedo Augusto 75635
- Olmos Gómez Leandro Nicolás 80648
- Rius Bruno Alberto 79602

Curso: 4K1

Asignatura: Ingeniería de Software

## Profesores:

- Meles, Silvia Judith (Titular)
- Boiero Rovera, Gerardo Javier (JTP)
- Crespo, María Mickaela (Ayudante 1ra)

- Marco de trabajo ligero
- Condiciones cambiantes
- Soluciones adaptables
- Problemas complejos
- Iterativo e incremental





Teoría de Scrum



# Transparencia

- Debe existir transparencia en:
  - El proceso
  - El trabajo emergente
  - Los artefactos
- Deben ser transparentes para:
  - Las personas que realizan el trabajo
  - Las personas que reciben el trabajo
- Permite la inspección



# Inspección

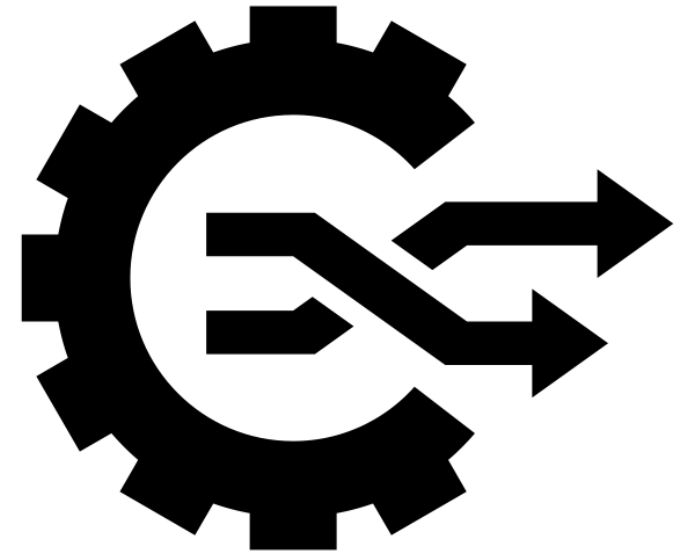
---

- Se realiza inspección de:
  - Artefactos
  - Proceso
- Con frecuencia
- Cuidadosamente
- Para detectar:
  - Varianza
  - Problemas
- Permite la adaptación



# Adaptación

- Para cuándo:
  - Ocurren desviaciones fuera de los límites aceptables
  - El producto resultante es inaceptable
- Se debe ajustar:
  - Proceso
  - Materiales que se producen
- Difícil cuando las personas involucradas:
  - No están empoderadas
  - No poseen capacidad para autogestionarse
- Se adapta luego de aprender algo por la inspección







CORAJE

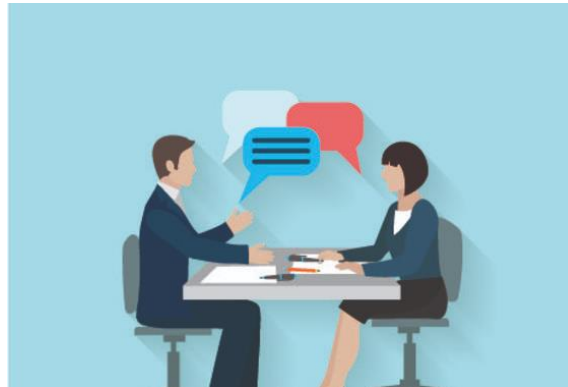


COMPROMISO



RESPETO

Valores



APERTURA

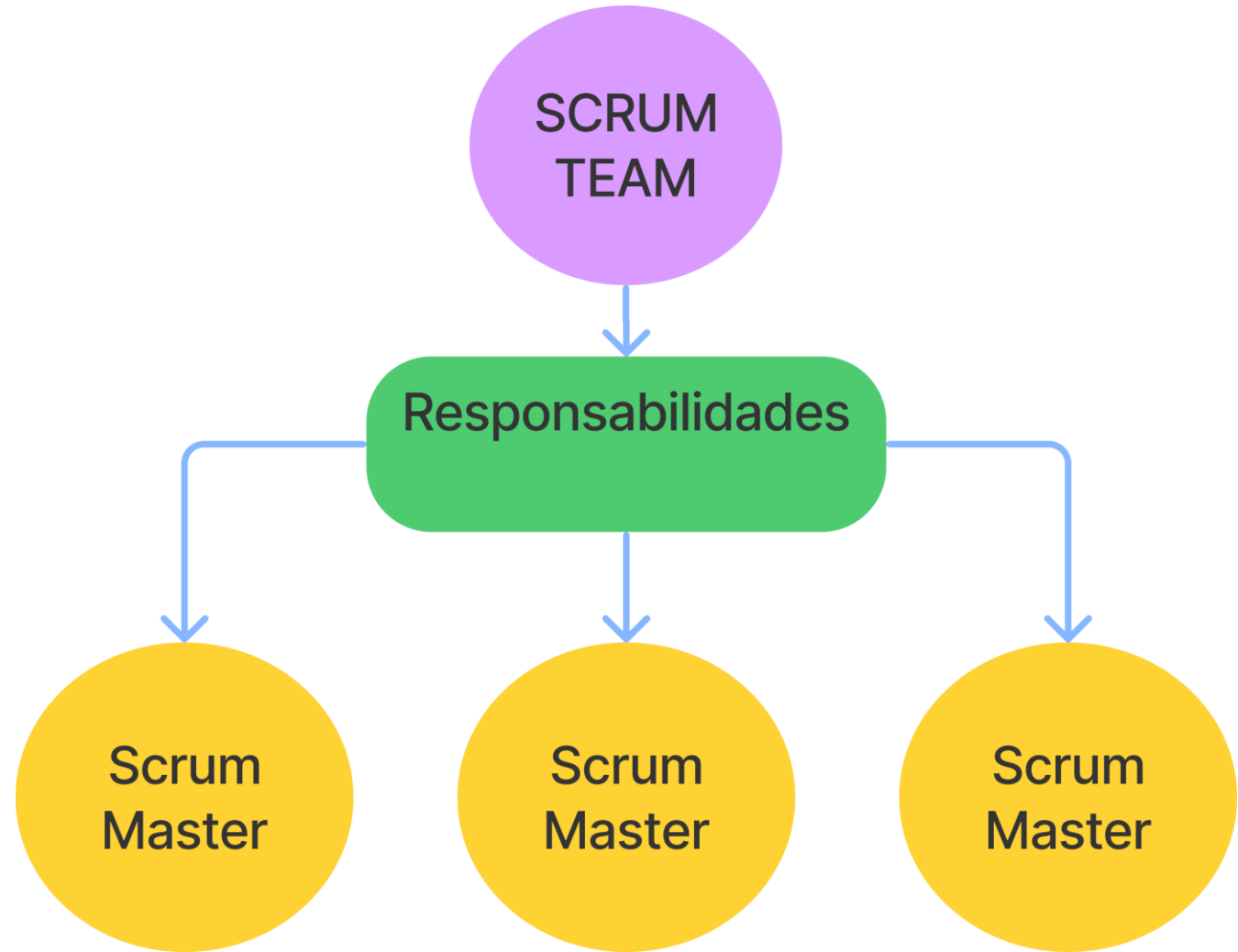


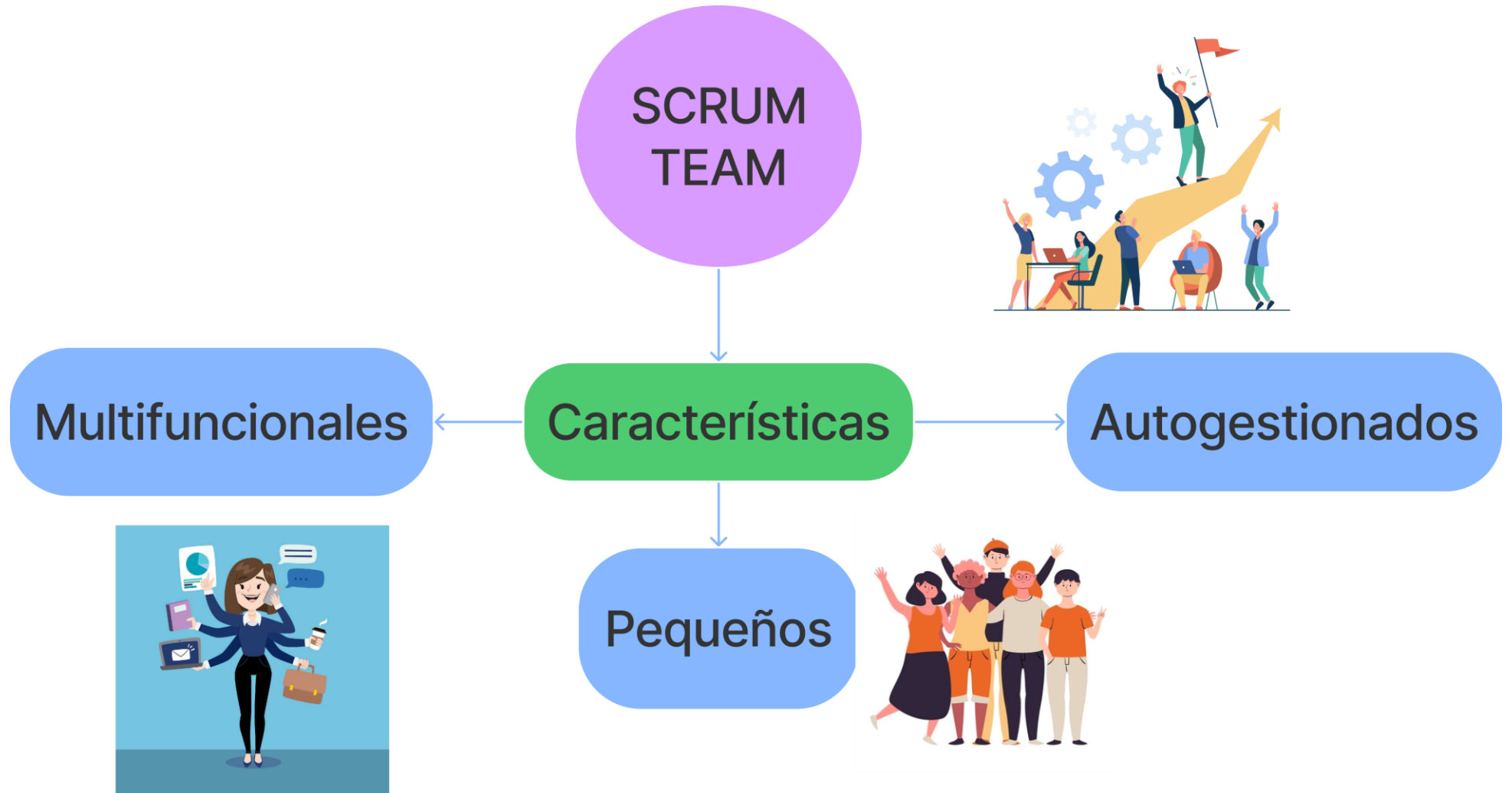
ENFOQUE

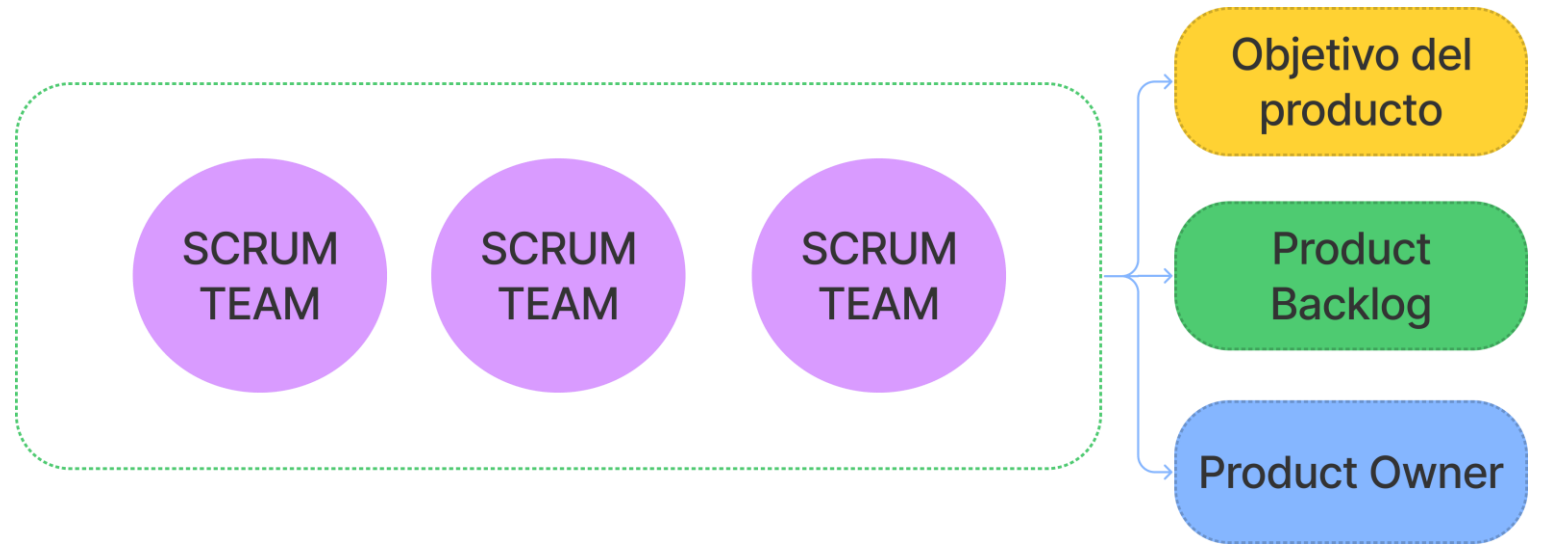


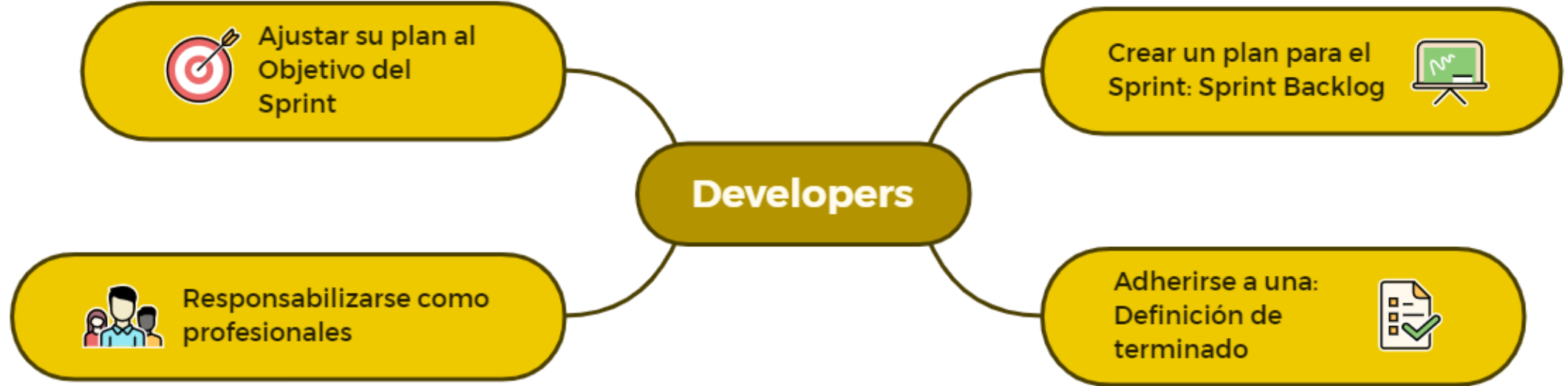
- Logrando los objetivos mediante el apoyo mutuo.
- Conduciendo los esfuerzos hacia los objetivos.
- Creando un ambiente de trabajo que se adapte al cambio y se comprometa con los desafíos.
- Los miembros del equipo son capaces e independientes y respetados como tales.
- Los valores refuerzan la transparencia, inspección y adaptación propia de Scrum.

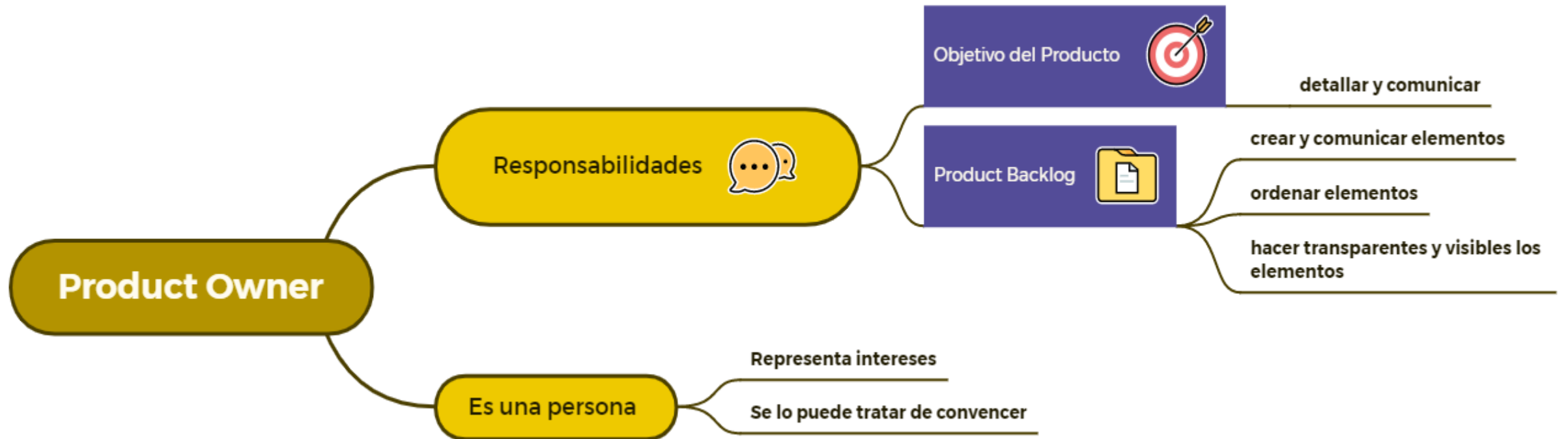


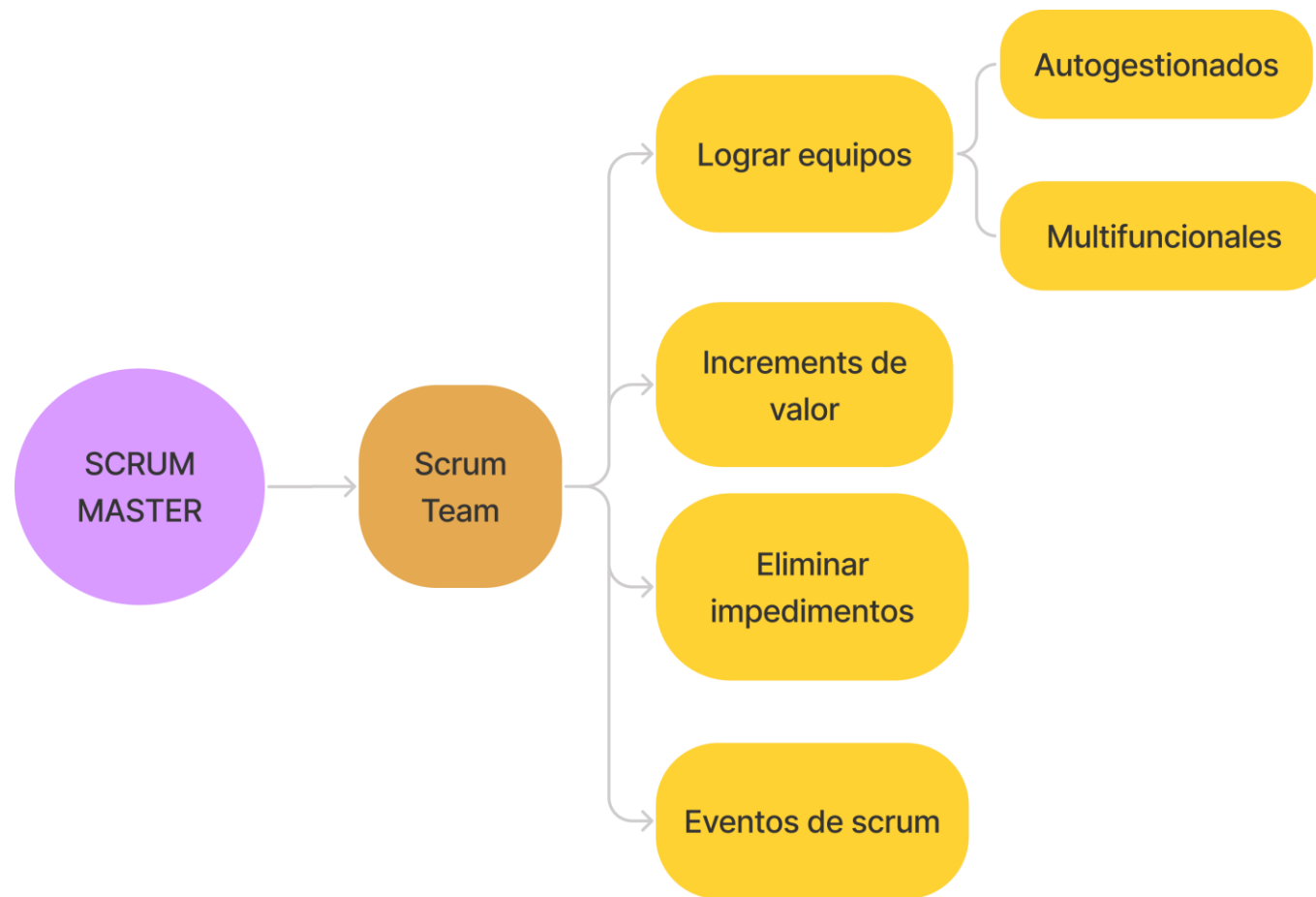




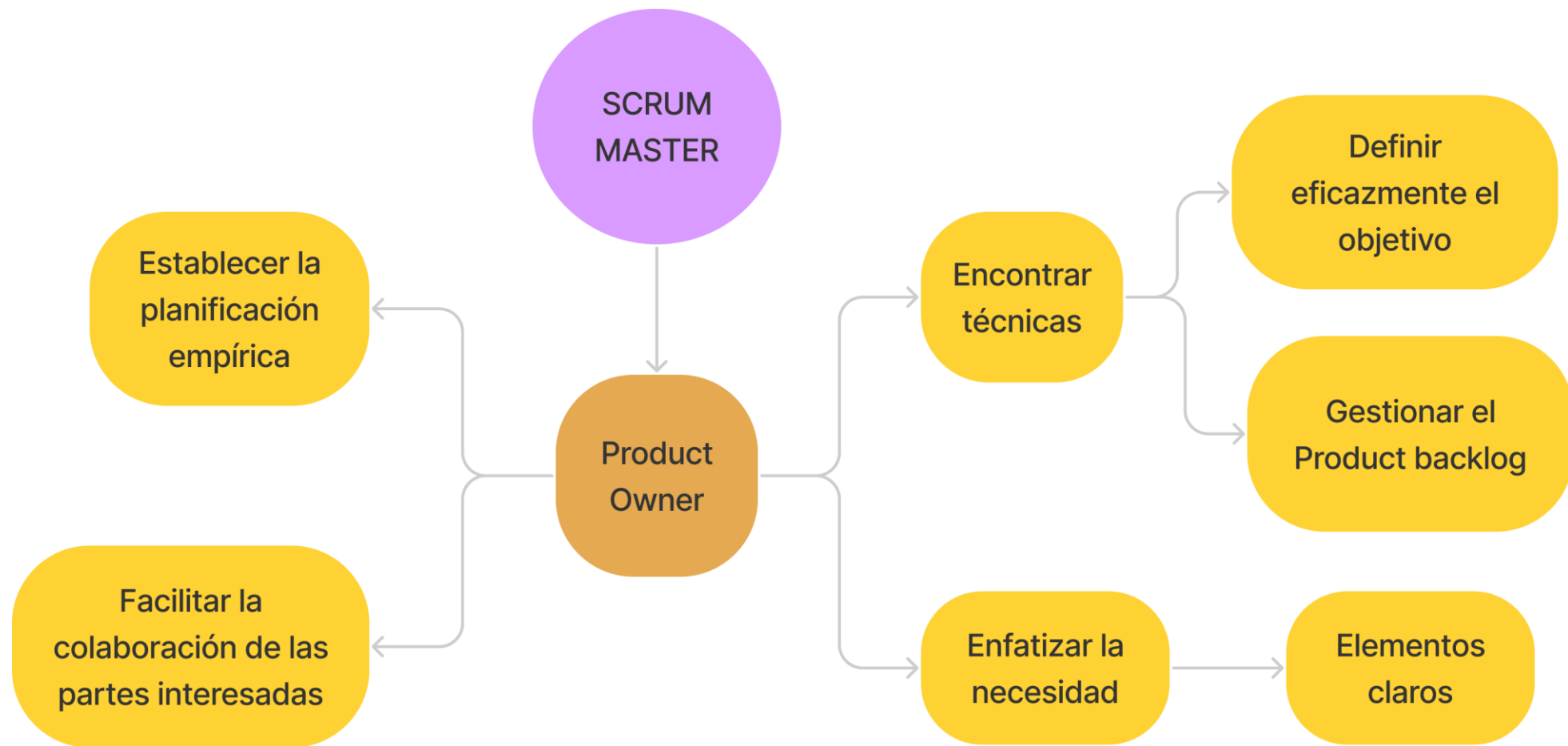


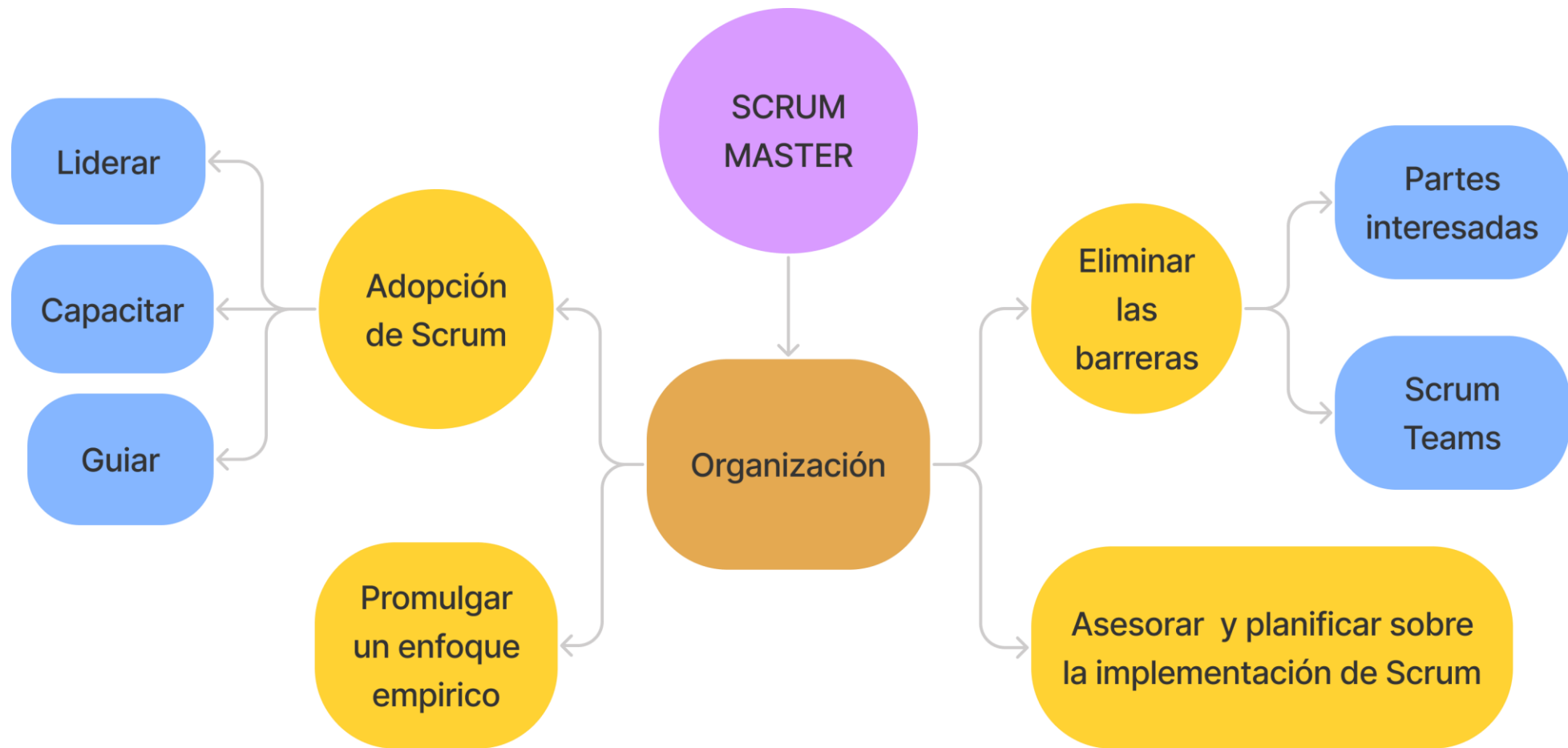




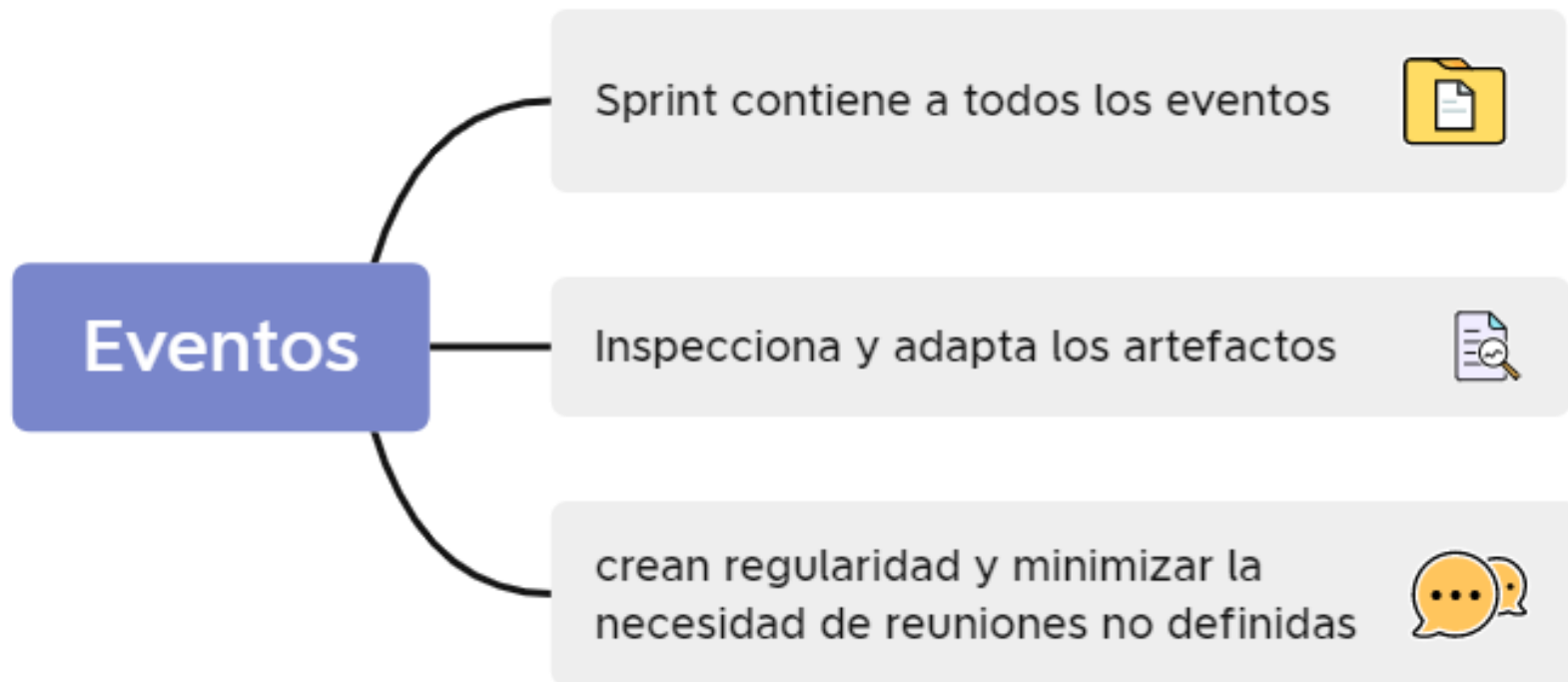








# Eventos



# Sprints

## Características

- Longitud fija ( 2 a 4 semanas).
- Comienza uno nuevo cuando termina el anterior.

### Sprint Largo

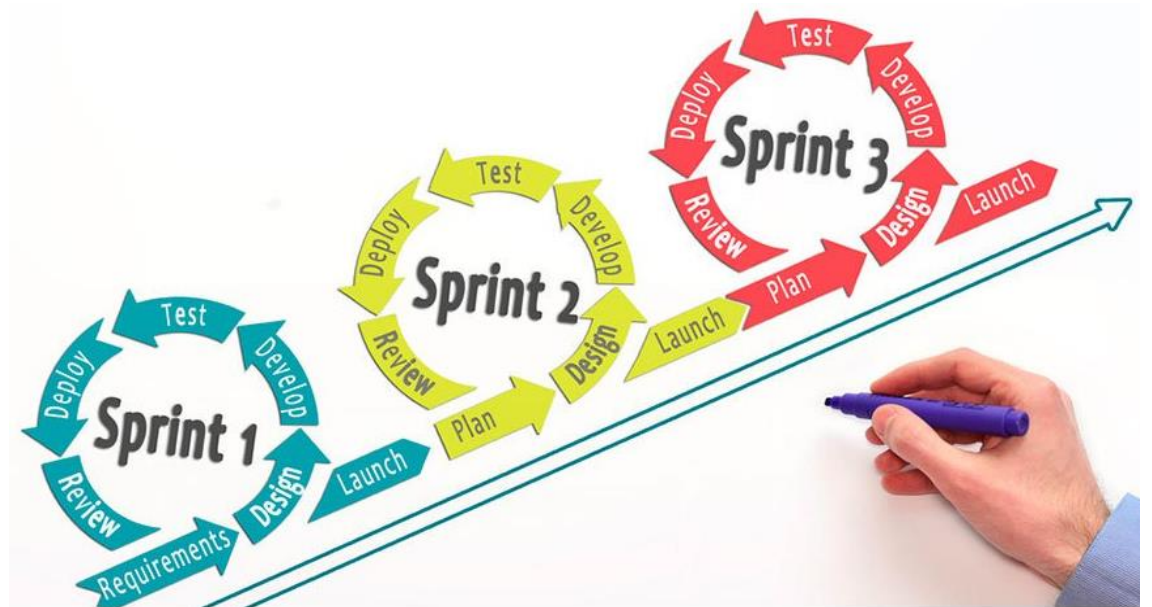
Riesgo aumenta  
Complejidad aumenta  
Objetivo obsoleto

### Sprint Corto

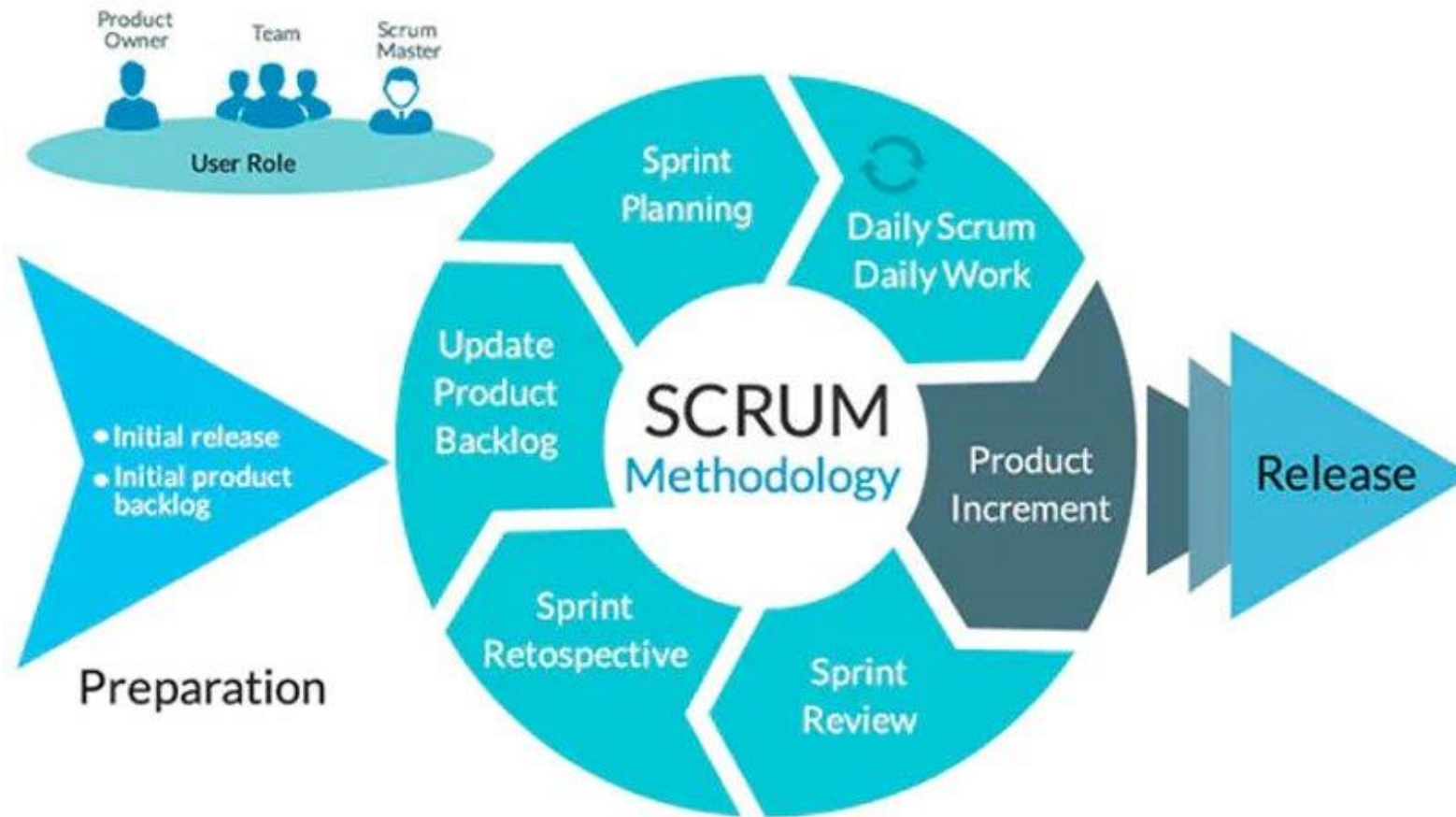
Riesgo pequeño  
Esfuerzo pequeño  
Mayor ciclos de aprendizaje

## Condiciones dentro de un Sprint

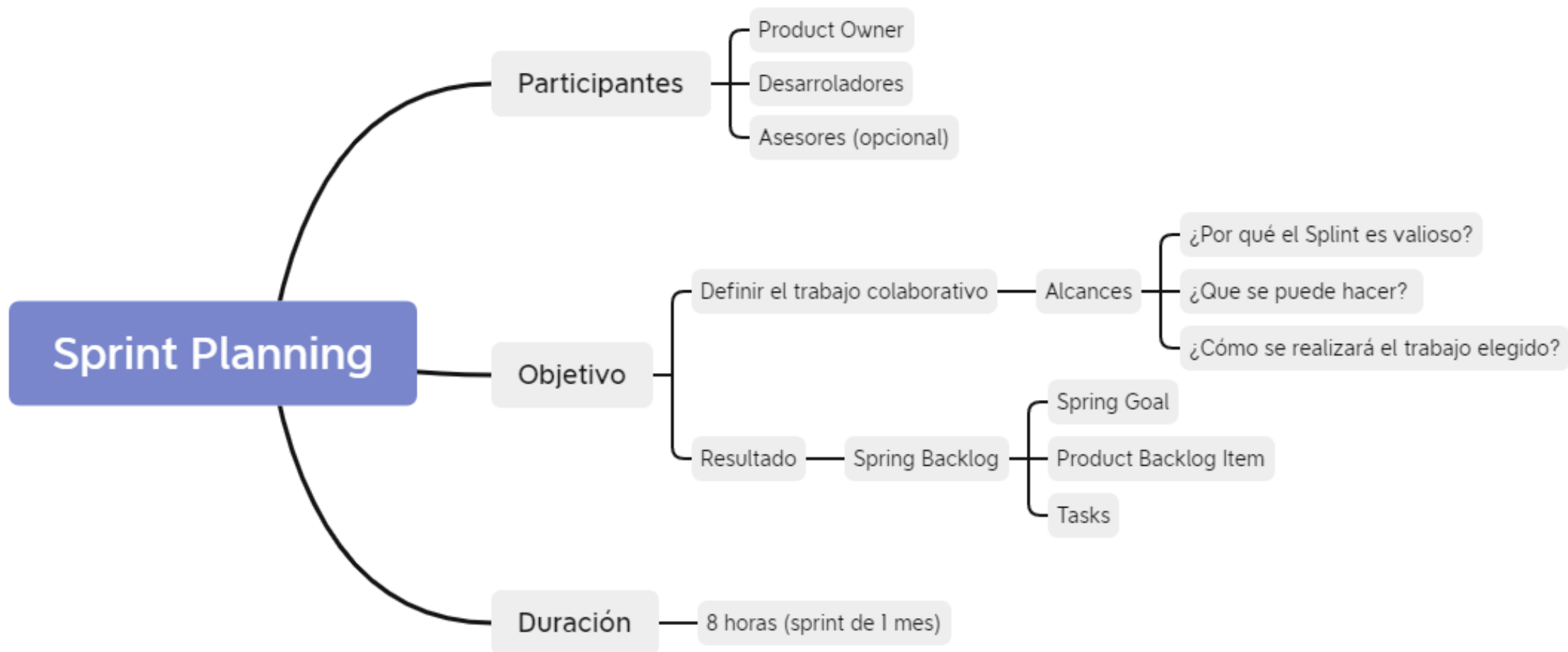
- No hacer cambios que pongan en peligro el objetivo del sprint.
- La calidad no disminuye.
- El trabajo pendiente se refina cuanto precise.
- El alcance se puede negociar con el Product Owner cuando más se aprenda de él
- Solo el Product Owner puede cancelar un Sprint con un objetivo obsoleto



# Ceremonias

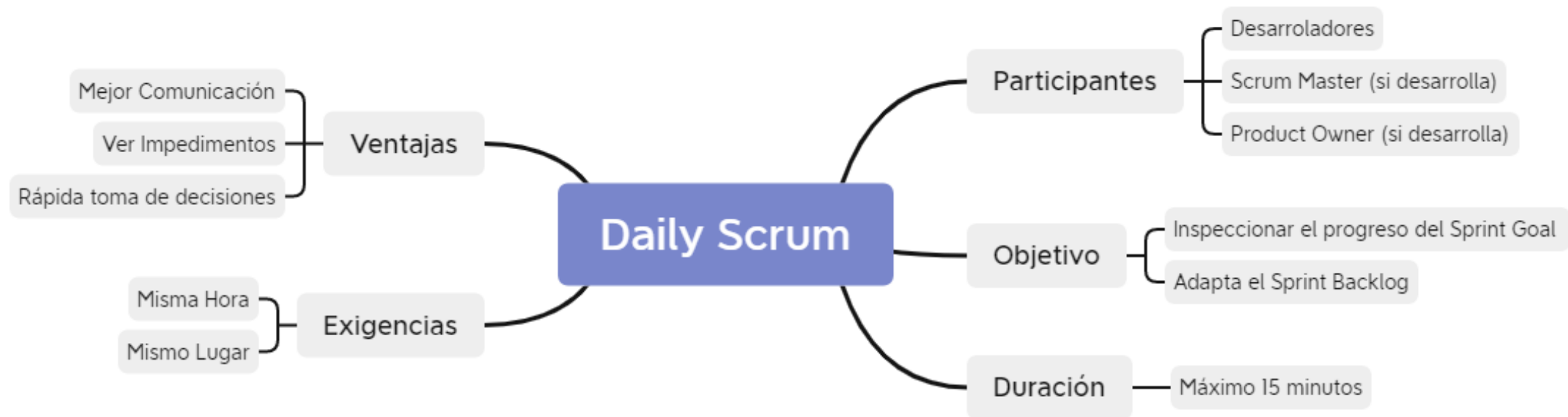


## Sprint Planning

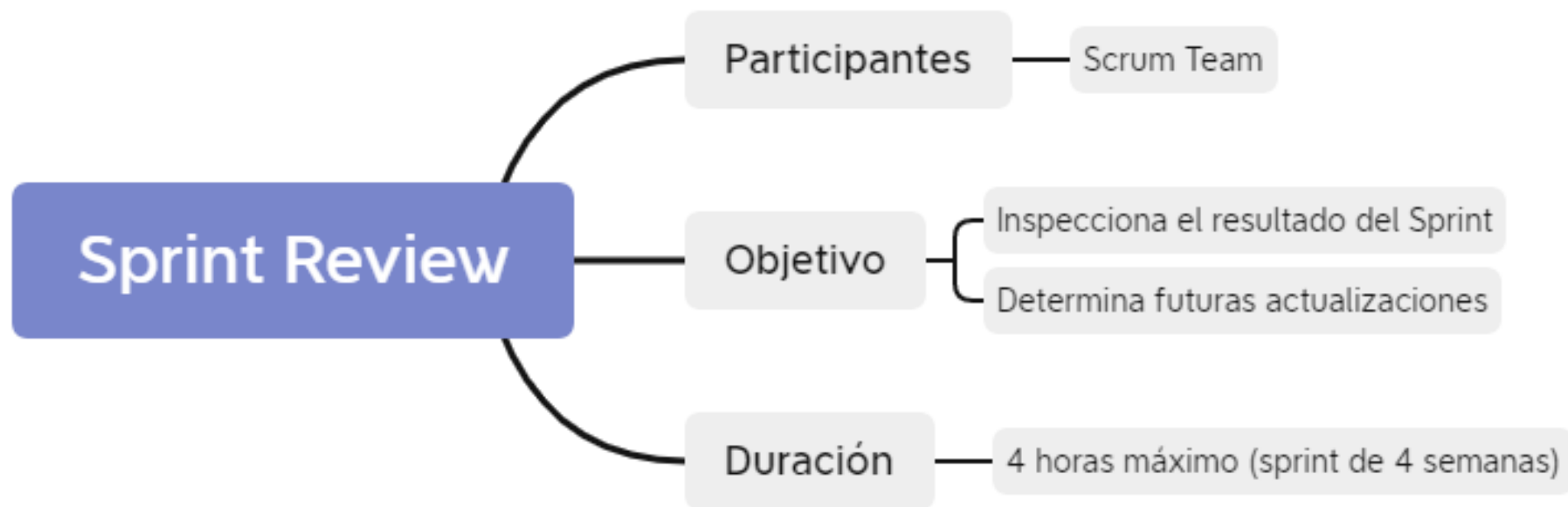




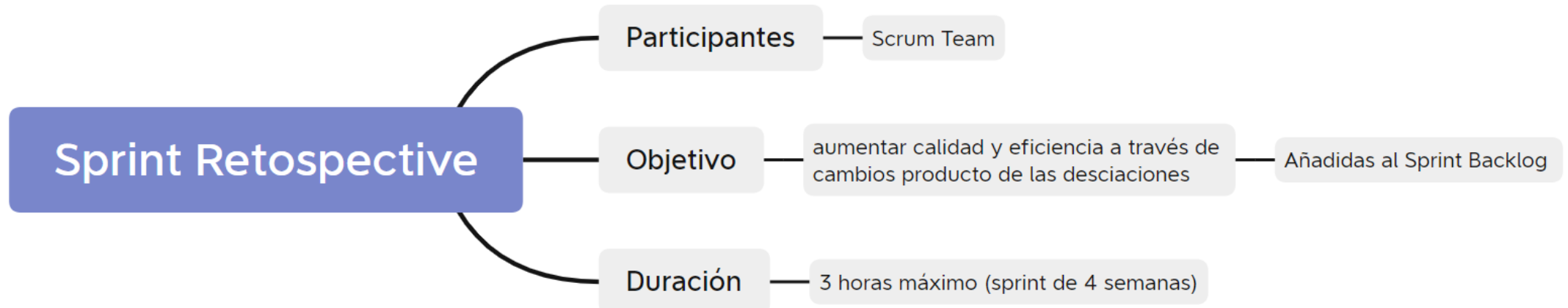
## Daily Scrums



Sprint Review

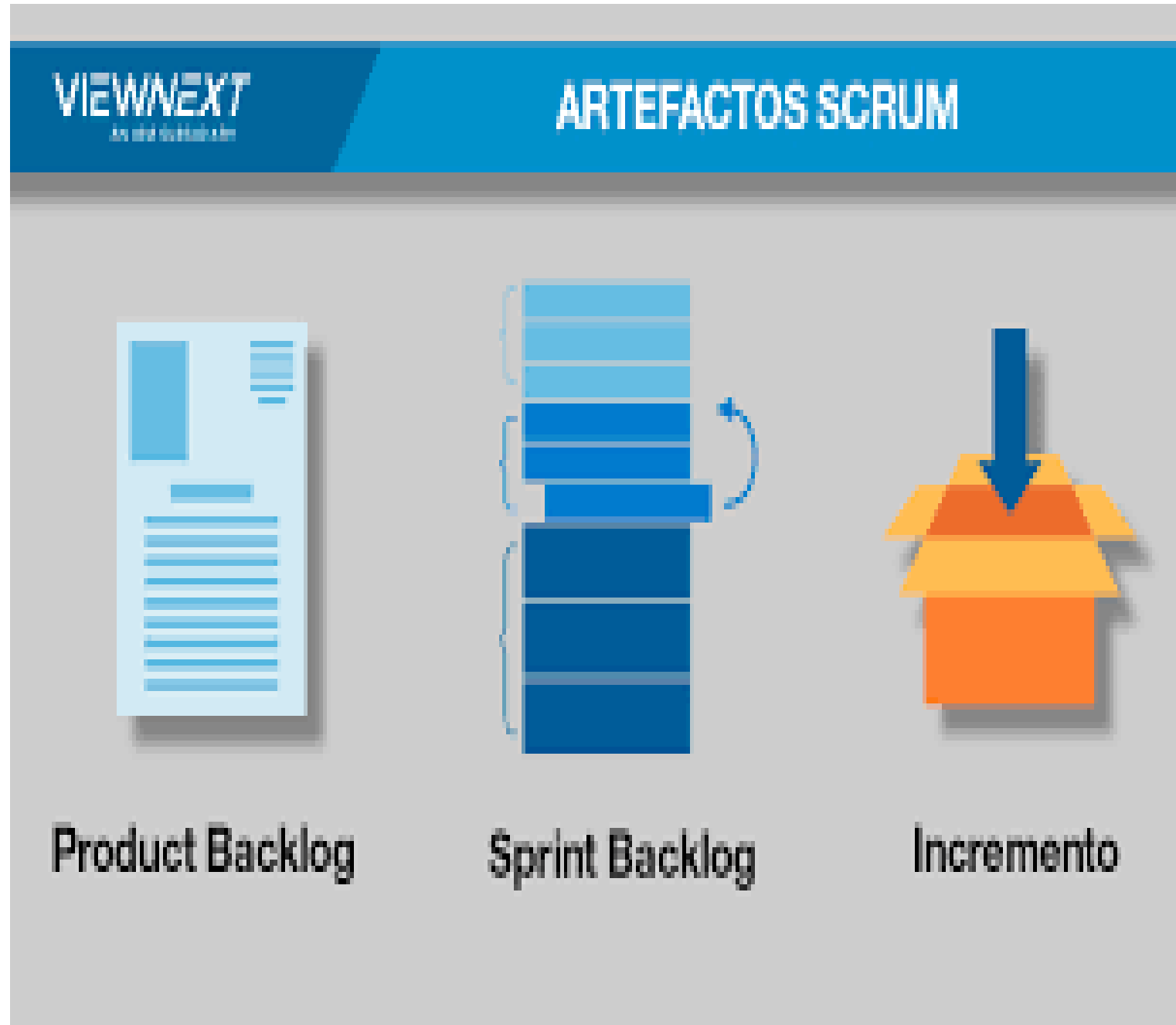


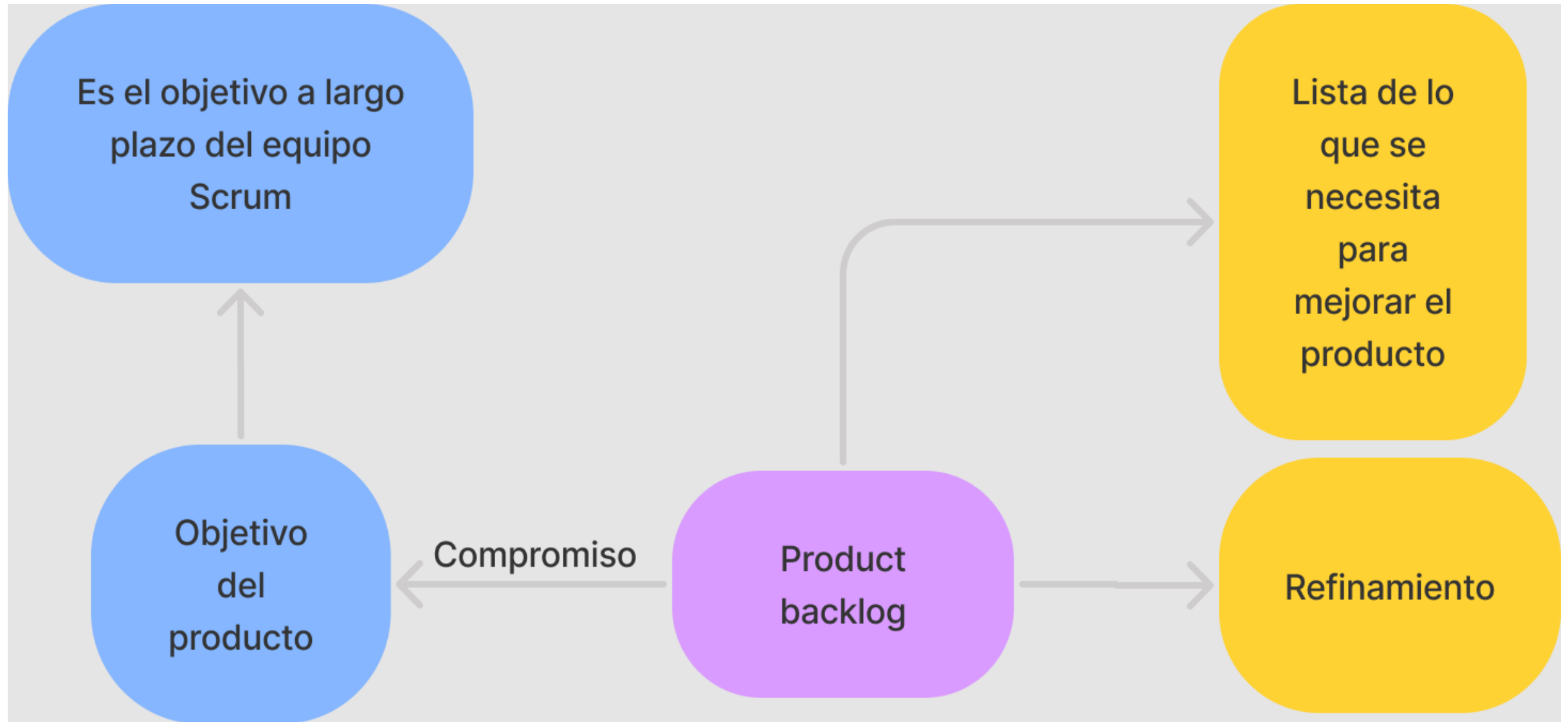
## Sprint Retospective

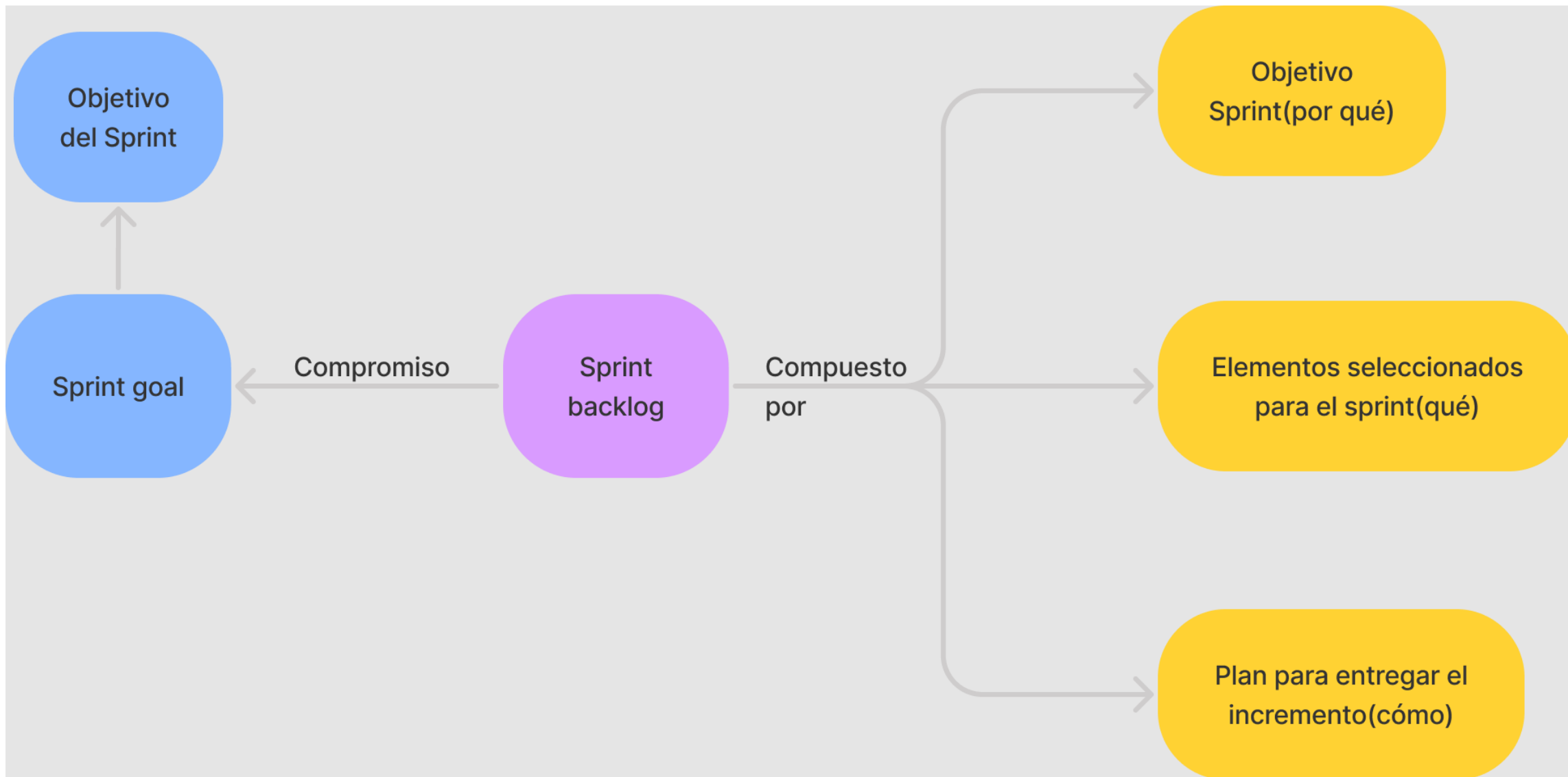


# Artefactos De Scrum

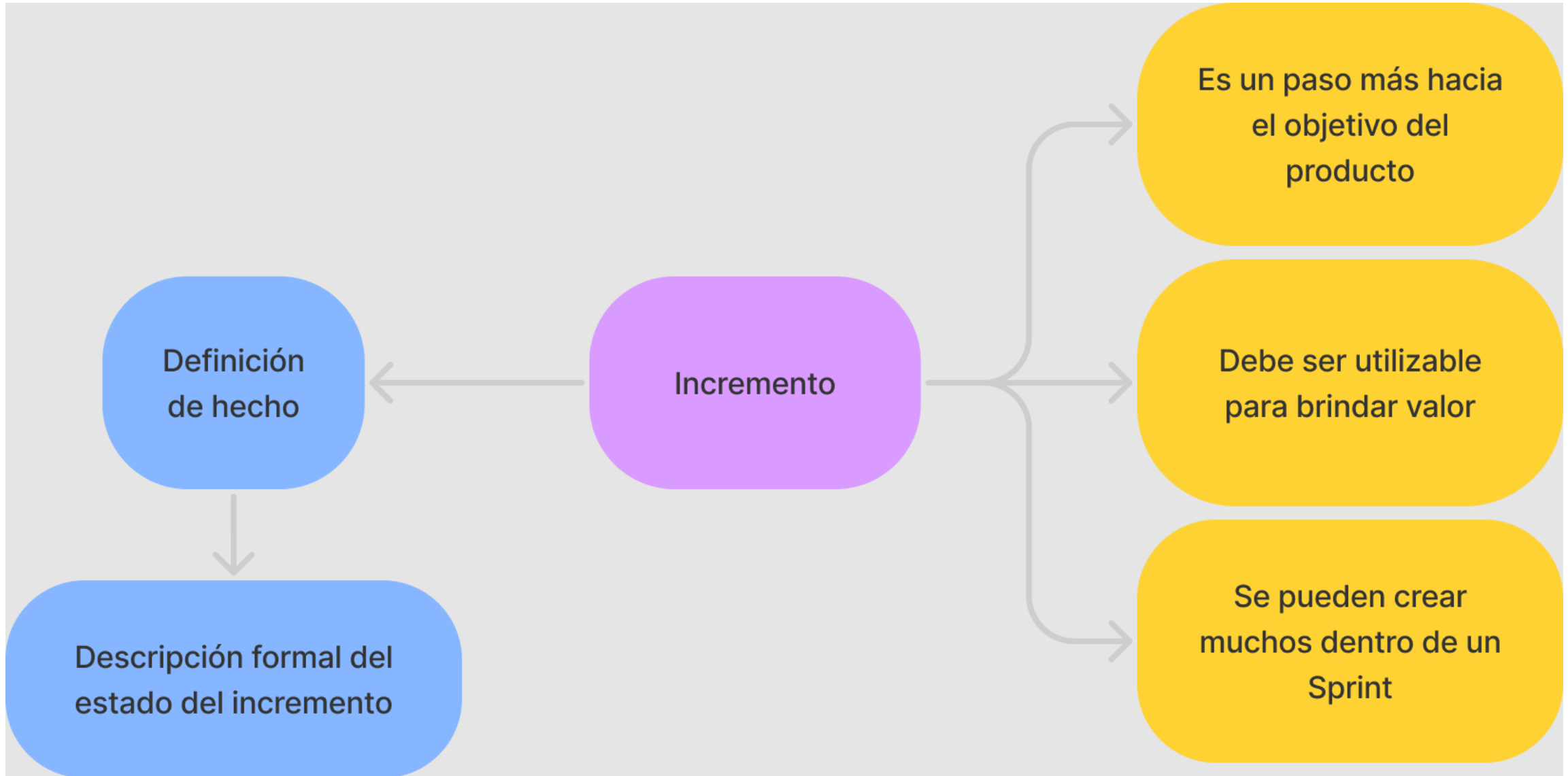
- Representan trabajo o valor.
- Diseñados para maximizar la transparencia.
- Cada uno contiene un compromiso para garantizar que proporciona información que mejora la transparencia y el enfoque con el que se puede medir el progreso.











# Scrum Guide 2020

