

# Actividad 9

## 1) Qué es Scrum

Scrum es un marco ágil para entregar productos complejos en iteraciones cortas llamadas sprints, con inspección y adaptación constantes. Sus pilares son: transparencia, inspección y adaptación.

---

## 2) Roles

- **Product Owner:** define y prioriza lo que aporta más valor en el Product Backlog y decide el “qué” del producto.
  - **Scrum Master:** facilita el proceso, elimina impedimentos y asegura que Scrum se aplique correctamente.
  - **Equipo de Desarrollo:** quienes planifican y hacen el “cómo”; entregan el incremento del producto y deben ser multidisciplinarios.
- 

## 3) Artefactos

- **Product Backlog:** lista ordenada de todo lo que puede tener el producto, gestionada por el Product Owner.
  - **Sprint Backlog:** ítems seleccionados del Product Backlog para un sprint más el plan para entregarlos.
  - **Incremento:** el resultado del sprint, un producto potencialmente entregable y que cumple con la definición de terminado.
- 

## 4) Ceremonias

- **Sprint Planning:** planear qué se hará en el sprint.
- **Daily Scrum:** reunión diaria de máximo 15 minutos para sincronizar al equipo.
- **Sprint Review:** mostrar lo completado y recibir retroalimentación.
- **Retrospectiva:** reflexionar sobre el proceso y acordar mejoras para el siguiente sprint.

---

## 5) Ventajas frente a Cascada

- Permite iteración y retroalimentación rápida.
- Reduce riesgos al detectar problemas temprano.
- Mejora la relación con el cliente, que ve avances frecuentes.
- Se adapta mejor a cambios en los requisitos.

---

## 6) Roles difíciles en equipos escolares

- **Product Owner:** suele faltar alguien con visión y autoridad real para priorizar lo que da más valor.
- **Scrum Master:** los alumnos tienden a confundirlo con un jefe; requiere experiencia en facilitación que no siempre se tiene en el ámbito escolar.

---

## 7) Artefacto elegido: Product Backlog / Historias de Usuario

- **Construcción:** se definen requisitos como épicas y se descomponen en historias de usuario con el formato “Como [rol], quiero [acción], para [beneficio]”.
- **Calidad:** se aplican reglas como INVEST (independiente, negociable, valiosa, estimable, pequeña y comprobable).
- **Priorización:** el Product Owner ordena según valor, urgencia o riesgo.
- **Refinamiento:** reuniones periódicas para aclarar, detallar criterios de aceptación y estimar el esfuerzo.
- **Gestión:** se mantiene actualizado en una herramienta donde se agregan descripciones, prioridades y etiquetas.

---

## 8) Ceremonia elegida: Retrospectiva

- **Propósito:** reflexionar sobre lo que salió bien y lo que no, y decidir acciones de mejora.
- **Aplicación:** suele durar 45 a 90 minutos. Se estructura en pasos como: iniciar, recopilar datos, generar ideas, definir acciones y cerrar.

- **Resultado:** se acuerdan entre una y tres acciones concretas y se revisan en la siguiente retrospectiva para asegurar mejora continua.
- 

## 9) Herramienta digital

**Jira:** permite crear y priorizar el Product Backlog, organizar sprints, mover ítems en un tablero de trabajo, estimar con puntos de historia y generar reportes como el burn-down chart. Da visibilidad y orden a todo el equipo.