



1993 New New Product
Development
Game.

1993 SE APLICA AL DESARROLLO SOFTWARE.





ESTOS DOS SEÑORES ESCRIBEN EN EL 1986 EL ARTÍCULO NEW NEW PRODUCT DEVELOPMENT GAME EN EL QUE SE DICE QUE LA FORMA DE TRABAJAR ESTÁ CAMBIANDO Y LAS EMPRESAS SE ESTÁN DANDO CUENTA DE ELLO ENFOCÁNDOLO AL DEPORTE (RUGBY AMERICANO/CANADIENSE) FN FLOUE EL EOUIPO INTENTA RECORRER LA DISTANCIA COMO UNA UNIDAD PASÁNDOSE LA PELOTA ENTRE ELLOS POR LO QUE EL PROCESO DE DESARROLLO DEL PRODUCTO SURGE DE LA INTERACCIÓN CONSTANTE DEL EQUIPO.



PRODUCT OWNER LO QUE SIGNIFICA DUEÑO DEL PRODUCTO.

ESTE REPRESENTA AL CLIENTE PROCESANDO LA INFORMACION QUE LE FACILITA.

DEBE DE TENER HABILIDAD SOCIAL COMO SABER HABLAR BIEN CON LOS CLIENTES.

CON CARÁCTER PARA SABER DECIR NO Y DAR PRIORIDADES AL PRODUCTO QUE LE SOLICITA EL CLIENTE SIEMPRE VISUALIZANDO EL PRODUCTO SOLICITADO.

ATRAVÉS DE UN LISTADO (BACKLOG) ORDENADO POR TAREAS (ITEMS) LAS CUALES EL DA PRIORIDADES. SU OBJETIVO MÁS IMPORTANTE QUE ESTAS SE CUMPLAN.

Product Owner Checklist



Manage stakeholder expectations



Develop Product Vision and Strategy



Create and Maintain Product Backlog



Maintain positive relationship with Dev team



Help Dev team maximize business value delivery

GESTIONAR LAS EXPECTATIVAS.

DESARROLLAR LA VISIÓN Y ESTRATEGIA DEL PRODUCTO.

CREAR Y MANTENER DATOS DEL PRODUCTO.

MANTENER UNA RELACIÓN POSITIVA EN EL EQUIPO.

AYUDAR AL AQUIPO A MAXIMIZAR UNA PROPUESTA DE VALOR.



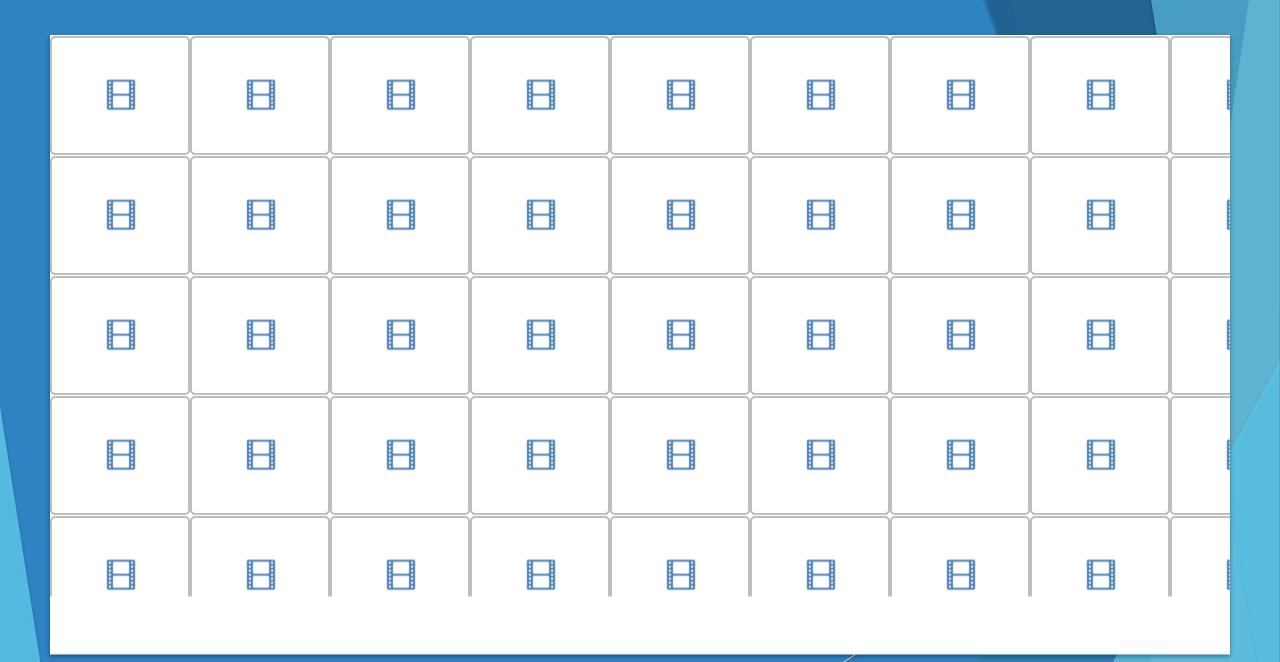


RESOLUTIVO

MOTIVADOR

ASERTIVO

ESCUCHA ACTIVA



SCRUM MASTER LO QUE SIGNIFICA MAESTRO DEL EQUIPO.

VA DADO DE LA MANO CON EL PRODUCT OWNER.

GUÍA AL EQUIPO OBSERVANDO DESDE LA SOMBRA, ES DECIR NO LES DICE LO QUE TIENEN QUE HACER SI NO LES AYUDA ATRAVES DE PREGUNTAS BIEN REALIZADAS INTENTANDO QUE EL PROPIO EQUIPO ENCUENTRE LA SOLUCIÓN.

TIENE QUE TENER UNA CAPACIDAD INNATA DE MOTIVAR CON SU ACTITUD ASFRTIVA.

SABER ESCUCHAR AL EQUIPO REALIZANDO RETROSPECTIVAS AL FINAL DE CADA SPRINT DE TRABAJO; BUSCANDO IDENTIFICAR RIESGOS Y VIENDO QUE TODO FLUYE COMPARANDO OPINIONES.

CAPACIDAD PARA POTENCIAR LO QUE CADA INTEGRANTE DEL EQUIPO PUEDE APORTAR.





MULTIDICIPLINAR

AUTOORGANIZADO

RESPONSABLE

RESPETUOSO

SON EL CONJUNTO DE PERSONAS QUE DESARROLLAN EL PROYECTO SOLICITADO.

MULTIDISCIPLINAR : ENTRE TODOS SE REPARTEN EL PROYECTO.

AUTOORGANIZADO: ELLOS MISMOS DECIDEN COMO TRABAJAR.

RESPONSABLES CON SU TRABAJO.

RESPETUOSOS CON EL EQUIPO.

AJUGAR





SCRUM MASTER

PROYECTO





CLIENTES





PROYECTO



EQUIPO



SCRUM MASTER



AFICIÓN





PROYECTO

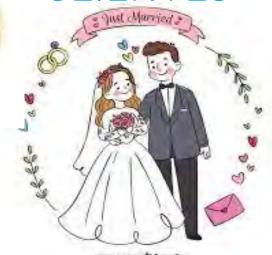


Was grant by is treopin com

EQUIPO



CLIENTES



designed by & freepik

SCRUM MASTER





PROYECTO





SCRUM MASTER

DAYANA

F

ISA

pasiona



GRACIAS