

SCRUM

UNA METODOLOGÍA ÁGIL



DEFINICIÓN

SCRUM ES UNA DE LAS METODOLOGÍAS AGILES MAS CONOCIDAS PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS, CONSISTE EN UN CONJUNTO DE PRÁCTICAS Y ROLES QUE PERMITEN EL TRABAJO DE ENTREGAS INCREMENTALES DE UN PRODUCTO.



APLICACIONES



- VIDA PERSONAL
- PROYECTOS QUE REQUIEREN RESULTADOS RÁPIDOS.
- PROYECTOS DÓNDE ES IMPORTANTE LA INNOVACIÓN, COMPETITIVIDAD, FLEXIBILIDAD Y PRODUCTIVIDAD.
- PARA ENDEREZAR PROYECTOS PROBLEMÁTICOS DÓNDE:
 - LAS ENTREGAS SE ALARGAN DEMASIADO
 - LOS COSTES SE DISPARAN
 - LA CALIDAD NO ES ACEPTABLE
 - LA MORAL DEL EQUIPO ES BAJA

CARACTERÍSTICAS

- TRABAJAR EN SPRINTS (CICLOS DE TRABAJO CORTOS Y MEDIBLES (2 SEMANAS POR ITERACIÓN)).
- ENTREGAS PARCIALES DEL PRODUCTO FINAL, PERO CON UN RESULTADO COMPLETO POR ENTREGA.
- CADA ENTREGA DEBE SER UN INCREMENTO AL PRODUCTO FINAL DEL PROYECTO.
- ENTREGABLES PRIORIZADOS SEGÚN OBJETIVOS ESTABLECIDOS POR RECEPTOR DEL PROYECTO
- SIMPLICIDAD

BENEFICIOS



- GESTIÓN REGULAR DE LAS EXPECTATIVAS DEL CLIENTE
- RESULTADOS ANTICIPADOS
- FLEXIBILIDAD Y ADAPTACIÓN HACIA LAS NECESIDADES DEL PROYECTO
- MITIGACIÓN SISTEMÁTICA DE LOS RIESGOS DEL PROYECTO
- PRODUCTIVIDAD Y CALIDAD
- ALTA COMUNICACIÓN ENTRE EL CLIENTE Y EL EQUIPO DE DESARROLLO.

1 SCRUM EN LA VIDA DIARIA

DIGAMOS QUE VIOLETA QUIERE TERMINAR SU CURSO DE PROYECTOS II, PERO SIEMPRE TIENE PROBLEMAS CON EL MANEJO DEL TIEMPO YA QUE SE LE COMPLICA ORGANIZAR LA CARGA DE TRABAJO QUE IMPLICAN SU METAS.

- 1** BACKLOG DE TAREAS A ENTREGAR
ORGANIZAR POR IMPORTANCIA
BACKLOG
- 2** ESTIMAR TIEMPO Y ESFUERZO TOTAL
DEFINIR EL TIEMPO QUE SE LE DEDICARA CADA DIA.
SPRINT PLANNING
- 3** REEVALUAR EL AVANCE DESPUES DE CADA ENTREGA DE TAREA Y MEJORAR
EJECUCION REVISION RETROSPECTIVA

2 SCRUM EN UN PROYECTO

LA EMPRESA SUPER PROYECTOS VA A DESARROLLAR UNA PLATAFORMA DIGITAL DONDE PREMIE A LOS EMPLEADOS PUNTUALES, Y TIENEN QUE HACERLO RAPIDO YA QUE ES UN PROYECTO INTERNO Y DEBEN ENFOCARSE EN LOS CLIENTES TAMBIEN!

- ETAPA 1**
 - REUNION PARA DEFINIR
 - CARACTERISTICAS DEL PROYECTO
 - CREAR PRODUCT BACKLOG Y
 - ORGANIZAR HISTORIAS DE
 - USUARIO POR ORDEN DE PRIORIDAD**BACKLOG**
- ETAPA 2**
 - REFINAR EL PRODUCT BACKLOG
 - ESTIMAR EL ESFUERZO DE ALTO NIVEL
 - ESTIMAR Y DEFINIR TIEMPO DEL SPRINT
 - SE DEFINE EL CONCEPTO DE TERMINADO
 - TASKING**SPRINT PLANNING**
- ETAPA 3**
 - EJECUCION DEL SPRINT**EJECUCIÓN**
- ETAPA 4**
 - REVISION DEL SPRINT
 - RETROSPECTIVA DEL SPRINT**REVISION RETROSPECTIVA**

