



**CICLO 4a**

[FORMACIÓN POR CICLOS]

# Desarrollo de **APLICACIONES WEB**

## Glosario Scrum



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Ingeniería

# Scrum

- **Agile Inception:** es la fase para unificar la visión del producto que tienen todos los implicados en el proyecto. Es el evento para alinear a todo el equipo. Allí asiste el equipo completo, Scrum Master, Product Owner
- **DAYLY Scrum diario:** es un evento diario de 15 minutos que se realiza con el fin de que el equipo de desarrollo vuelva a planificar el siguiente día de trabajo de desarrollo durante un Sprint. Las actualizaciones se reflejan en el Backlog de Sprint
- **Definición de hecho:** es una comprensión compartida de las expectativas que el Incremento debe cumplir para ser liberable en la producción. Es gestionado por el equipo de desarrollo

# Scrum

- **Épica:** es una historia de usuario que, por su gran tamaño, el equipo descompone en historias con un tamaño más adecuado para ser gestionada con los principios y técnicas ágiles: estimación y seguimiento cercano (normalmente diario)
- **Equipo de desarrollo:** rol dentro de un equipo Scrum responsable de administrar, organizar y hacer todo el trabajo de desarrollo requerido para crear un Incremento de producto liberable en cada Sprint
- **Emergencia:** proceso de la existencia o la prominencia de nuevos hechos o el nuevo conocimiento de un hecho, o el conocimiento de un hecho que se vuelve inesperadamente visible
- **Estimación del Sprint:** se lleva a cabo durante las sesiones de refinamiento y de Sprint Planning. Es durante la ceremonia de Sprint Planning donde es especialmente importante el resultado de este proceso para conocer el peso de las historias de usuario, y si lo que nos comprometemos a ejecutar durante el Sprint es acorde con la capacidad de nuestro equipo

# Scrum

- **Hito:** es una tarea de duración cero que simboliza el haber conseguido un logro importante en el proyecto. Los hitos son una forma de conocer el avance del proyecto sin estar familiarizado con el proyecto y constituyen un trabajo de duración cero porque simbolizan un logro, un punto, un momento en el proyecto
- **Incremento:** una pieza de *software* de trabajo que se suma a los incrementos creados previamente, donde la suma de todos los incrementos, como un todo, forma un producto
- **Backlog del producto:** es una lista ordenada del trabajo a realizar para crear, mantener y mantener un producto. Es gestionado por el propietario del producto
- **Refinamiento de la cartera de productos:** actividad en un Sprint a través de la cual el propietario del producto y los equipos de desarrollo agregan granularidad a la cartera de productos

# Scrum

- **Propietario del producto:** rol en Scrum responsable de maximizar el valor de un producto, principalmente mediante la gestión y la expresión incremental de las expectativas comerciales y funcionales de un producto al equipo (s) de desarrollo
- **Listo:** entendimiento compartido por el propietario del producto y el equipo de desarrollo con respecto al nivel preferido de descripción de los elementos de la cartera de productos introducidos en Sprint Planning
- **Scrum:** marco para apoyar a los equipos en el desarrollo de productos complejos. Scrum consta de equipos Scrum y sus roles, eventos, artefactos y reglas asociados, tal como se define en la Scrum Guide™
- **Scrum Board:** tablero físico para visualizar información para y por el equipo Scrum, a menudo utilizado para administrar Sprint Backlog. Los tableros Scrum son una implementación opcional dentro de Scrum para hacer que la información sea visible

# Scrum

- **Scrum Master:** papel dentro de un equipo Scrum responsable de guiar, entrenar, enseñar y ayudar a un equipo Scrum y sus entornos en una comprensión y uso adecuados de Scrum
- **Scrum Team:** equipo autoorganizado que consta de un propietario del producto, un equipo de desarrollo y un Scrum Master
- **Sprint:** evento en caja de un mes o menos, que sirve como contenedor para los otros eventos y actividades de Scrum. Los sprints se realizan consecutivamente, sin espacios intermedios
- **Sprint Backlog:** descripción general del trabajo de desarrollo para alcanzar el objetivo de Sprint, generalmente un pronóstico de funcionalidad y el trabajo necesario para entregar esa funcionalidad. Es gestionado por el equipo de desarrollo

# Scrum

- **Objetivo de Sprint:** breve expresión del propósito de un Sprint, a menudo un problema comercial que se aborda. La funcionalidad se puede ajustar durante el Sprint para lograr el objetivo Sprint
- **Planificación de Sprint:** evento de 8 horas, o menos, para iniciar un Sprint. Sirve para que el equipo Scrum inspeccione el trabajo de la cartera de productos que es más valiosa para hacer a continuación y diseñe ese trabajo en la cartera de Sprint
- **Release plan:** (plan de entregas) es un conjunto de historias de usuario (normalmente épicas) agrupadas por "releases" o versiones del producto que se ponen a disposición de los usuarios
- **Retrospectiva de Sprint:** evento de 3 horas, o menos, para finalizar un Sprint. Sirve para que el equipo Scrum inspeccione el Sprint pasado y planifique las mejoras que se implementarán durante el próximo Sprint
- **Revisión de Sprint:** evento de 4 horas, o menos, para concluir el trabajo de desarrollo de un Sprint. Sirve para que el equipo Scrum y las partes interesadas inspeccionen el incremento del producto resultante del Sprint, evalúen el impacto del trabajo realizado en el progreso general y actualicen la cartera de pedidos del producto para maximizar el valor del próximo período.