



UNA CASA

ESQUIPO SCRUM ADSI - 2021



Para Aves

ROLES

Rol	Nombre
Scrum Master	Julian Franco
Propietario del Producto	Juan Hernández
Equipo desarrollo	Cris Solano
Equipo desarrollo	Johnier Rodríguez
Equipo desarrollo	Alejandro Giraldo
Equipo desarrollo	Guillermo Domínguez
Equipo desarrollo	Juan Agudelo

REQUISITOS DEL CLIENTE

Estética

Diseño

Impermeable

Bonita

Firme

Acogedora

"Grande"



HISTORIAS DE USUARIO

¿Quien, Que y Para que?

A diagram illustrating the 7 Elements of User Stories. It features a large, light red arrow pointing upwards, which serves as a background for four red rounded rectangular boxes. The boxes are arranged in a 2x2 grid. The top-left box contains the text '7 personas', the top-right box contains 'Herramientas', the bottom-left box contains 'Materiales', and the bottom-right box contains 'Diseño y construcción'. The entire diagram is set against a light gray background with a subtle texture of crumpled paper.

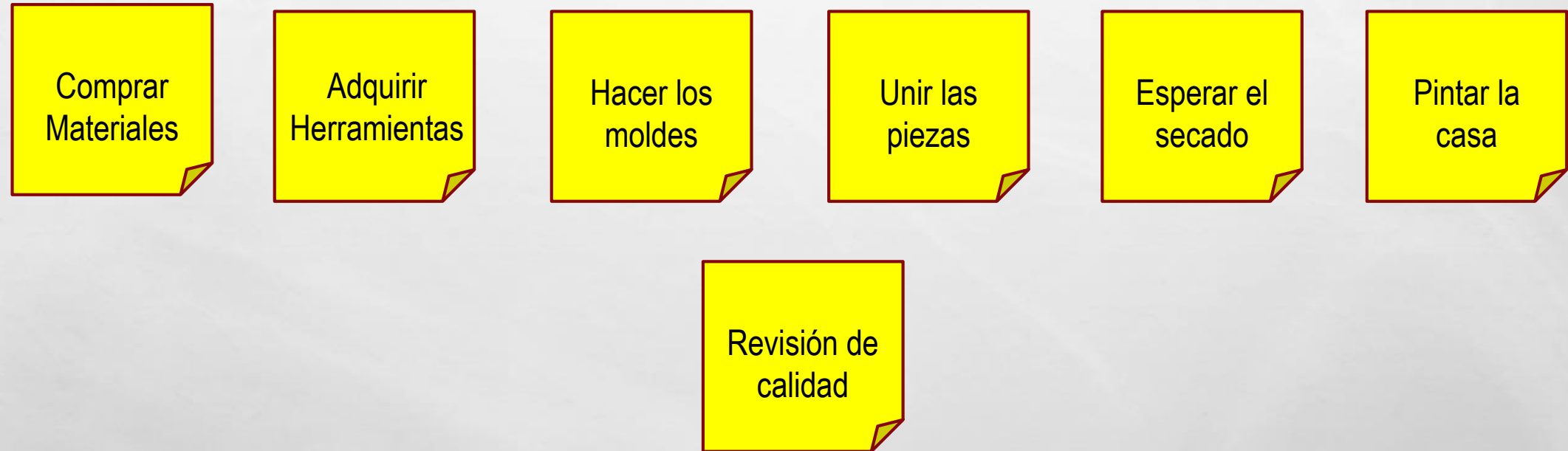
7 personas

Herramientas

Materiales

**Diseño y
construcción**

PILA DEL PRODUCTO



PILA DEL SPRINT

Estimación escala de 1 - 10

Estimación	Código	Descripción	Prioridad
2	01	Revisar materiales con los que se cuentan.	Muy alta
5	02	Conseguir las herramientas	Muy alta
8	03	Diseñar la casa	Muy alta
10	04	Hacer los moldes de la casa	Muy alta
10	05	Cortar las piezas	Muy alta
8	06	Unir las piezas	Muy alta
4	07	Esperar que se adhieran las piezas	Alta
8	08	Pintar la casa	Alta
6	09	Adornos y decoraciones	Alta
5	10	Prueba de resistencia	Muy Alta
10	11	Aceptación - Rechazo	Excesivamente Alta

SPRINT

Objetivo

- **Obtener los Materiales y herramientas.**

Duración

- **1 día**

Entregable

- **Materiales y herramientas disponibles listos y disponibles.**

Estimación	Código	Descripción	Prioridad	Responsable
2	01	Revisar materiales con los que se cuentan.	Muy alta	Equipo Scrum
5	02	Conseguir las herramientas	Muy alta	Equipo Scrum

REUNIÓN DIARIA

Obtenido	Descripción
SI	Materiales
SI	Herramientas

INCREMENTO

**Entregable: Tener los
materiales y herramientas**

REVISIÓN DEL SPRINT

Estimación	Código	Descripción	Prioridad
2	01	Revisar materiales con los que se cuentan.	Muy alta
5	02	Conseguir las herramientas	Muy alta
8	03	Diseñar la casa	Muy alta
10	04	Hacer los moldes de la casa	Muy alta
10	05	Cortar las piezas	Muy alta
8	06	Unir las piezas	Muy alta
4	07	Esperar que se adhieran las piezas	Alta
8	08	Pintar la casa	Alta
6	09	Adornos y decoraciones	Alta
5	10	Prueba de resistencia	Muy Alta
10	11	Aceptación - Rechazo	Excesivamente Alta

REVISIÓN DEL SPRINT

Cartón

Material no es resistente ni impermeable.

Error

Se reemplaza por Triplex

SPRINT

Objetivo

- **Elaborar Una casa para Aves.**

Duración

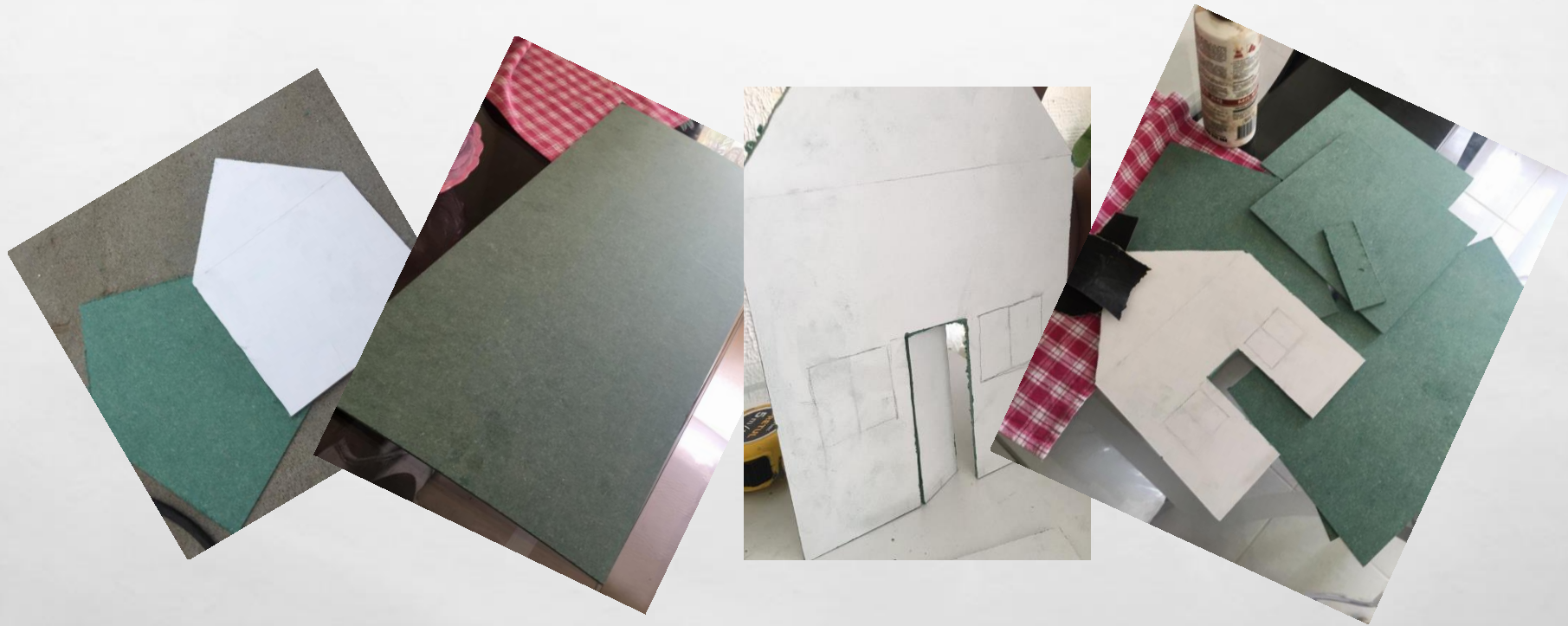
- **1 día**

Entregable

- **Una casa para Aves.**

Estimación	Código	Descripción	Prioridad	Responsable
2	01	Revisar materiales con los que se cuentan.	Muy alta	Equipo Scrum
5	02	Conseguir las herramientas	Muy alta	Equipo Scrum
8	03	Diseñar la casa	Muy alta	Equipo Scrum
10	04	Hacer los moldes de la casa	Muy alta	Equipo Scrum
10	05	Cortar las piezas	Muy alta	Equipo Scrum
8	06	Unir las piezas	Muy alta	Equipo Scrum
4	07	Esperar que se adhieran las piezas	Alta	Equipo Scrum
8	08	Pintar la casa	Alta	Equipo Scrum
6	09	Adornos y decoraciones	Alta	Equipo Scrum
5	10	Prueba de resistencia	Muy Alta	Equipo Scrum
10	11	Aceptación - Rechazo	Excesivamente Alta	Equipo Scrum

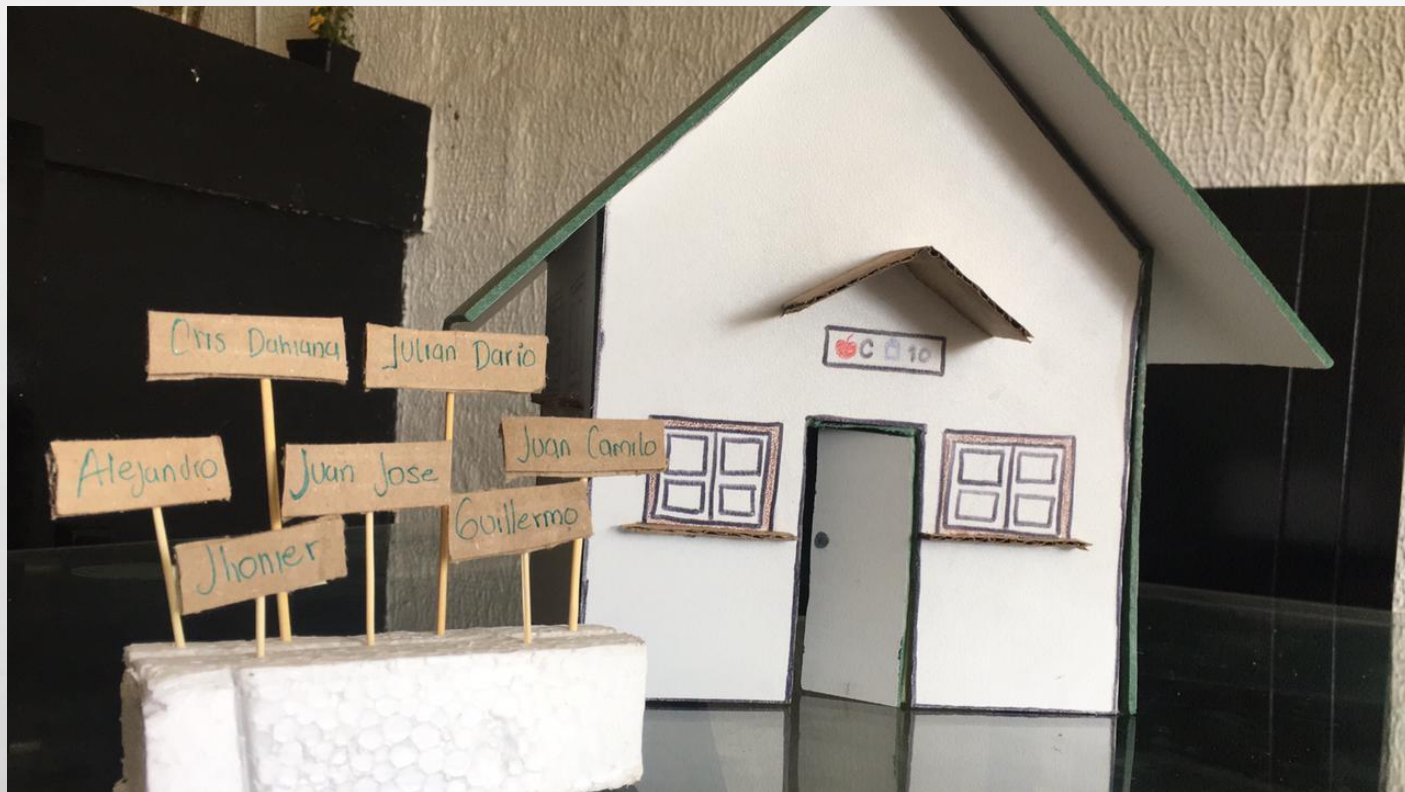
PROCESO - - - - -



ARMADO - - - - -



TERMINADO



REUNIÓN RETROSPECTIVA DEL SPRINT

Se alcanzan los diferentes objetivos propuestos.

El grupo trabajo eficientemente.

¿Se cumple el objetivo?

Se tomaron las decisiones iniciales y en el proceso se fueron modificando de acuerdo a las necesidades.

El entregable es una hermosa casa de Aves, la cual se hizo con demasiado Amor.



EQUIPO

!!!!!!! GRACIAS TOTALES !!!!!!!!!