

Actualización Profesional en Dirección de Proyectos

¡VAMOS!

Scrum

```
graph TD; Scrum((Scrum)) --> Q[¿Qué es?]; Scrum --> T[Teoría del empirismo]; Scrum --> R[Roles]; Scrum --> P[Proceso de control];
```

¿Qué es?

Teoría del empirismo

Roles

Proceso de control



Teoría del Empirismo



¿Qué es un proceso de control?

Común

Planifique lo que espera
que suceda

Hacer cumplir el plan,
a veces
independientemente de
la condición de cambio

Utilice el control de
cambios porque el
cambio es costoso



¿Qué es un proceso de control empírico?



Aprende a medida que avanzamos



Espere y acepte el cambio



Inspeccione y adapte utilizando ciclos de desarrollo cortos



Las estimaciones son solo indicativas y pueden no ser precisas





¿Encuentre las diferencias?

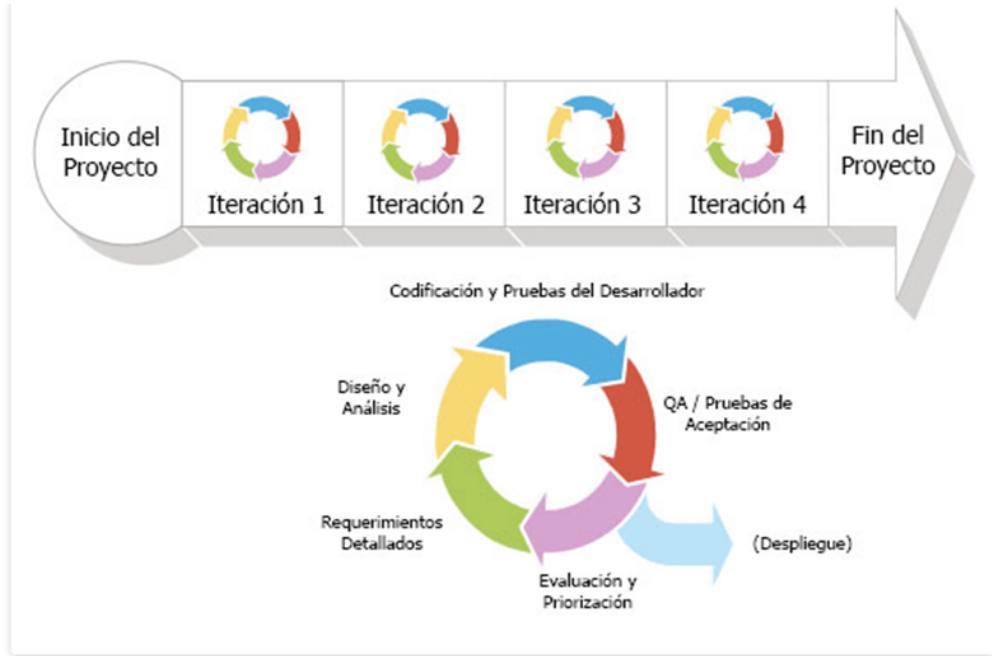


Figura 2: Scrum combina todas las actividades de desarrollo en cada iteración, adaptándose a las realidades emergentes. en intervalos fijos.

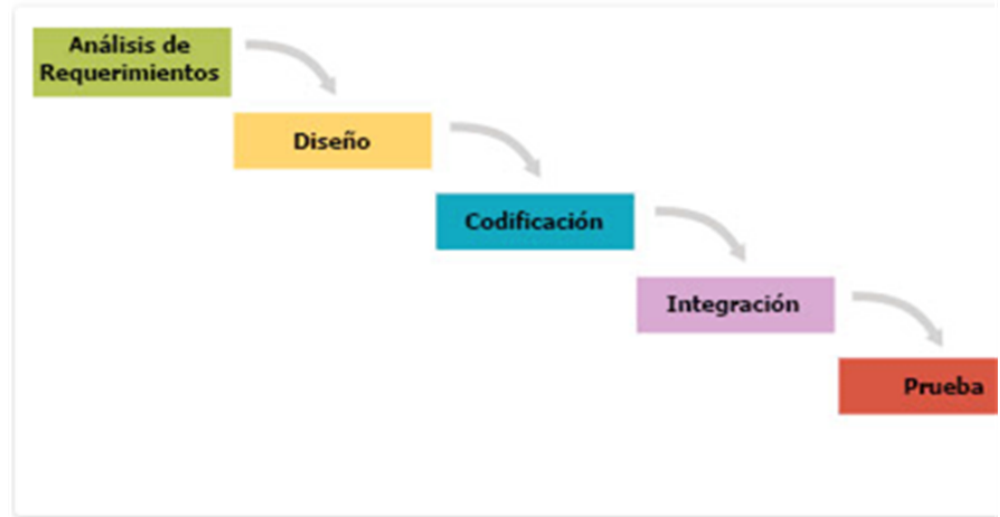


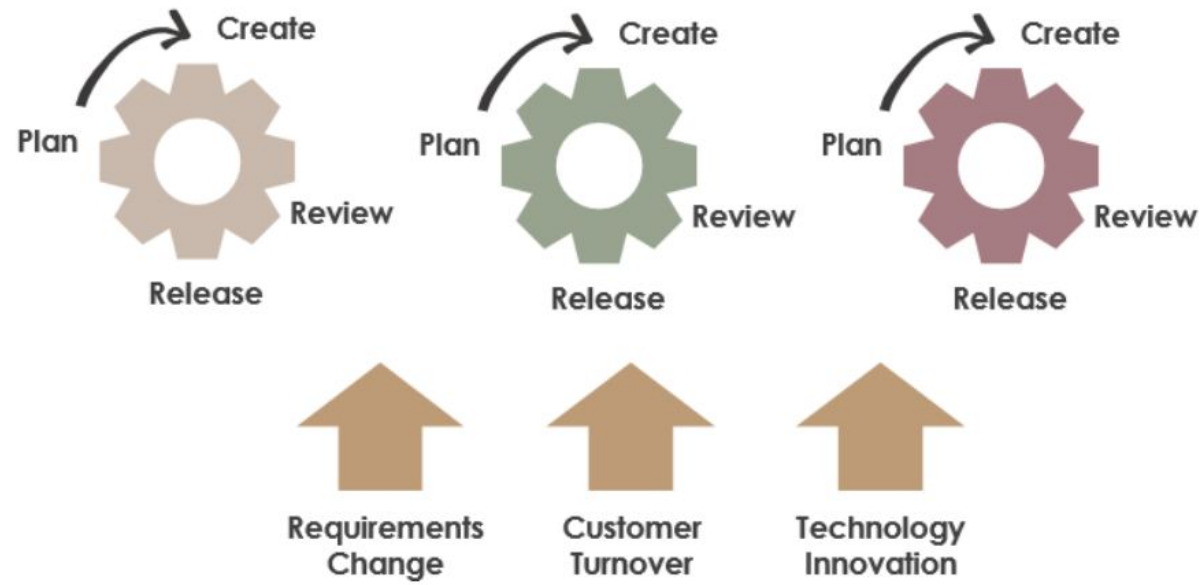
Figura 1: el desarrollo tradicional en "cascada" depende de una perfecta comprensión de los requisitos del producto desde el principio y un mínimo de errores en cada fase.



¿Encuentre las diferencias?



Agile Project ▶





En resumen... Empirical process Control in Scrum

- Learn as we progress
- Expect and embrace change
- Inspect and adapt using short development cycles
- Estimates are indicative only and may not be accurate





Complex

the relationship between cause and effect can only be perceived in retrospect

probe – sense - respond

emergent practice

Complicated

the relationship between cause and effect requires analysis or some other form of investigation and/or the application of expert knowledge

sense – analyze - respond

good practice

novel practice

no relationship between cause and effect at systems level

act – sense - respond

Chaotic

best practice

the relationship between cause and effect is obvious to all

sense – categorize - respond

Simple



Manifiesto Ágil

Individuos e interacciones

Software funcionando

Colaboración con el cliente

Respuesta ante el cambio

sobre procesos y herramientas

sobre documentación extensiva

sobre negociación contractual

sobre seguir un plan

Aunque valoramos los elementos de la derecha,
valoramos más los de la izquierda

Manifesto for Agile Software Dev.

AGILE

- INDIVIDUALS AND INTERACTIONS OVER PROCESSES AND TOOLS
- WORKING SOFTWARE OVER COMPREHENSIVE DOCUMENTATION
- CUSTOMER COLLABORATION OVER CONTRACT NEGOTIATION
- RESPONDING TO CHANGE OVER FOLLOWING A PLAN

Componentes claves del Marco Scrum



3

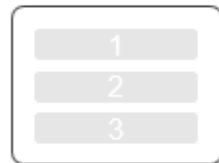
Artefactos

Product Backlog



Product Goal

Sprint Backlog



Sprint Goal

Incremento



DoD

5

Eventos

Sprint Planning



Daily Scrum



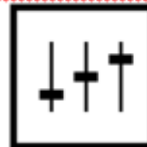
Retrospective



Sprint Review



Refinamiento



3

Roles

Resp Efectividad



Scrum Master

Resp Max El valor



Product Owner



Developers

Generar el incremento



¿Cómo se ejecuta el proceso Scrum?

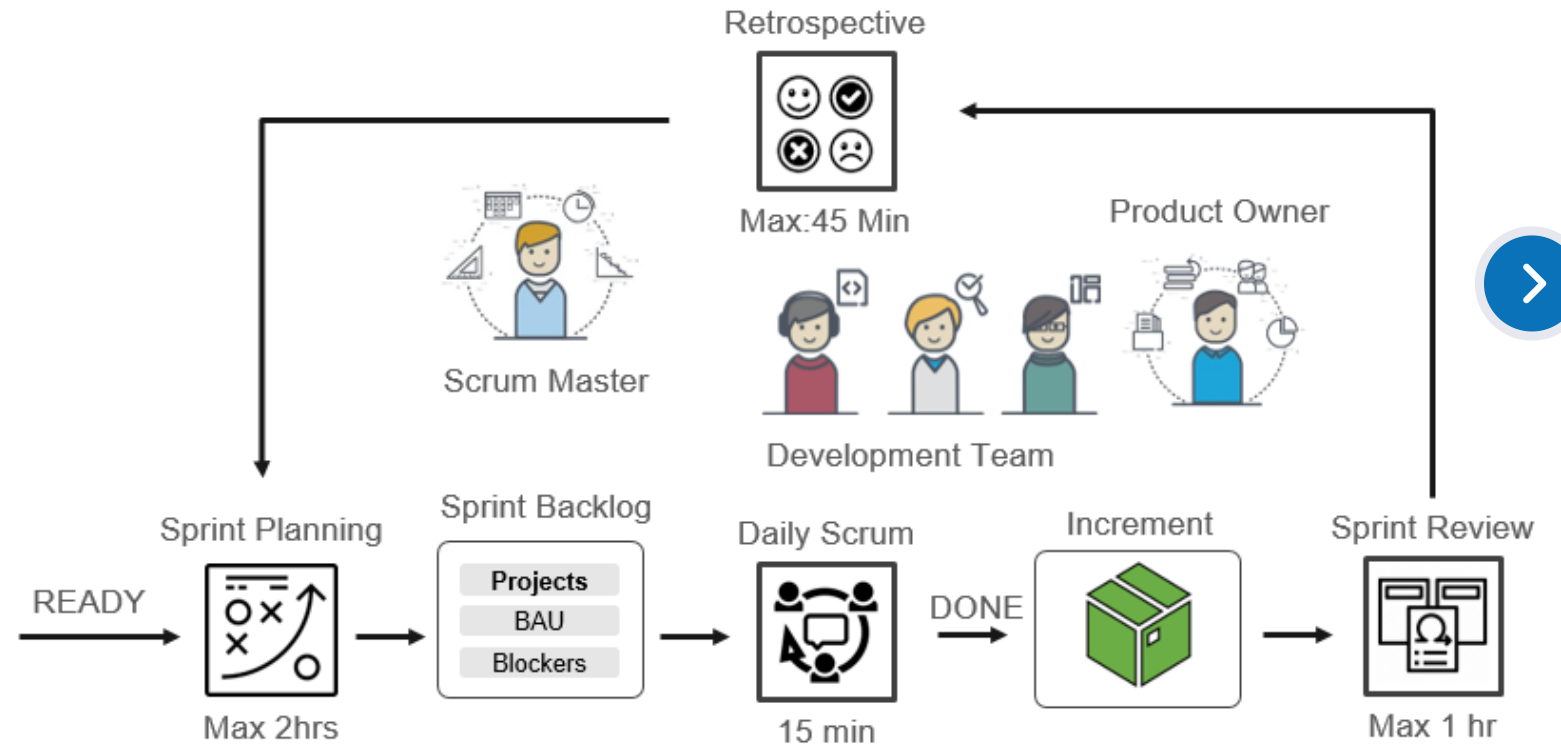
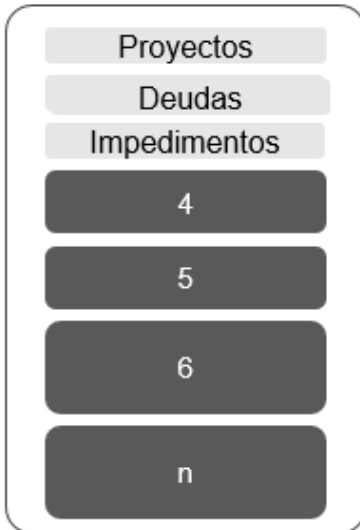


Refinement

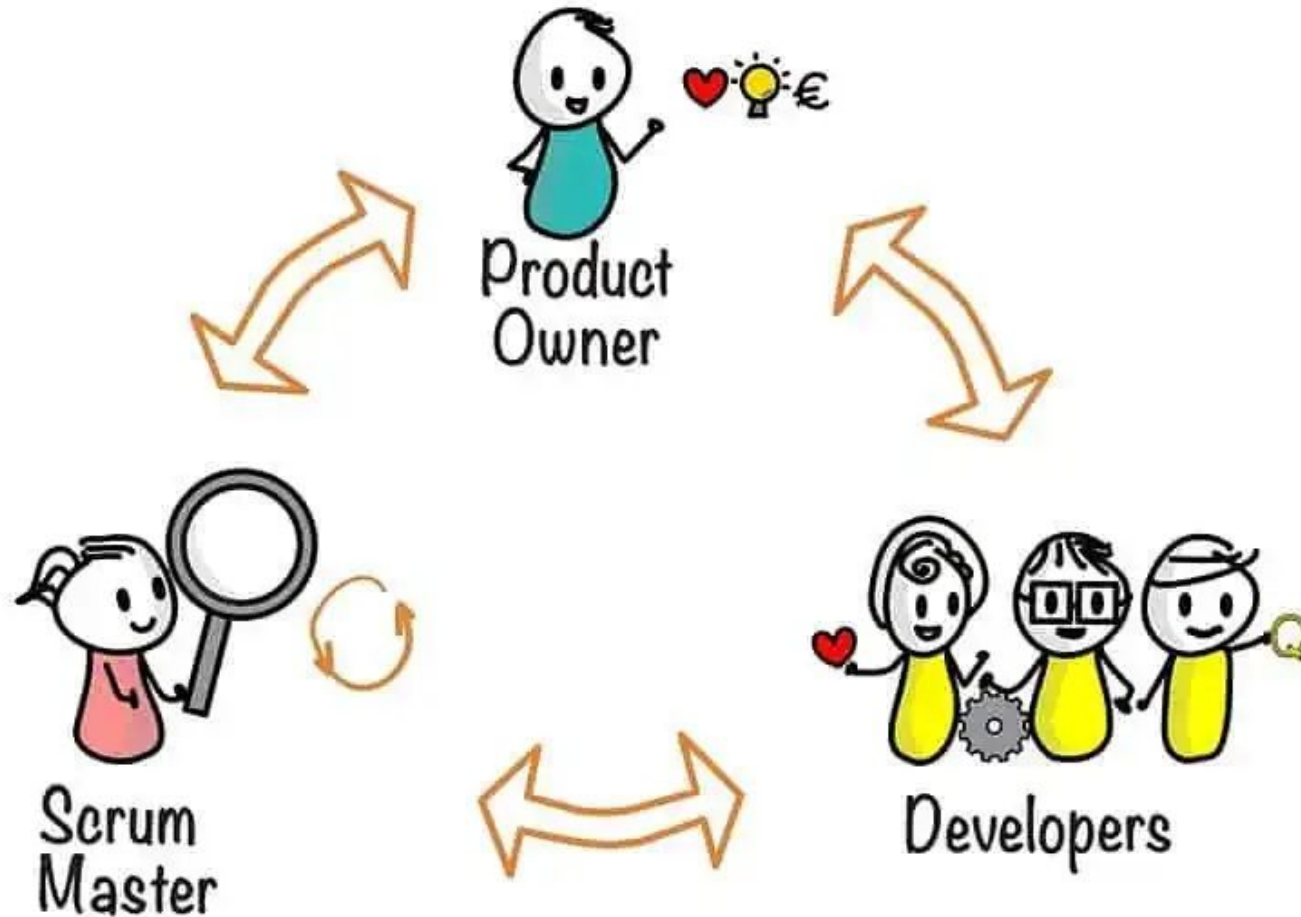


No más del 10% del tiempo

Product Backlog



Roles del proceso Scrum



S.M = SCRUM MASTER



- Facilita el proceso de Scrum
- Ayuda a resolver los impedimentos
- Crea un ambiente propicio para la auto-organización del equipo
- Captura datos empíricos para ajustar las previsiones
- Protege al equipo de interferencias externas y distracciones para mantener el flujo del equipo (también conocido como la zona)
- Aplica los timeboxes
- Mantiene visibles los artefactos Scrum
- Promueve la mejora de las prácticas de ingeniería
- No tiene autoridad en la gestión del equipo (cualquier persona que tenga autoridad sobre el equipo no es, por definición, su ScrumMaster)
- Tiene un papel de liderazgo



P.O = Product Owner



- Única persona responsable de maximizar el retorno de la inversión (ROI) del esfuerzo de desarrollo
- Responsable de la visión del producto
- Constantemente re-prioriza el Backlog del Producto, ajustando las
- Expectativas a largo plazo, como los planes de liberaciones
- Es el árbitro final de las preguntas sobre requerimiento
- Acepta o rechaza cada incremento del producto
- Decide si se debe liberar
- Decide si se debe continuar con el desarrollo
- Considera los intereses de los interesados
- Puede contribuir como miembro del equipo
- Tiene un papel de liderazgo



SDT=Development Team



- Multifuncional (incluye miembros con habilidades de testing y a menudo otros no llamados tradicionalmente desarrolladores: analistas de negocio, expertos de dominio, etc.)

- Tiene mayor probabilidad de éxito al encontrarse establecido en un mismo lugar, sobre todo para los primeros Sprint

- Autoorganizado / autogestionado, sin roles asignados externamente

- Tiene más éxito si el involucramiento con el equipo es a largo plazo y full-time. Scrum promueve evitar el traslado de personas o dividirlos entre otros equipos.

- Negocia los compromisos con el Product Owner, de un Sprint a la vez

- Tiene autonomía con respecto a la forma de lograr sus compromisos

- 10 o menos miembros

- Intensamente colaborativo

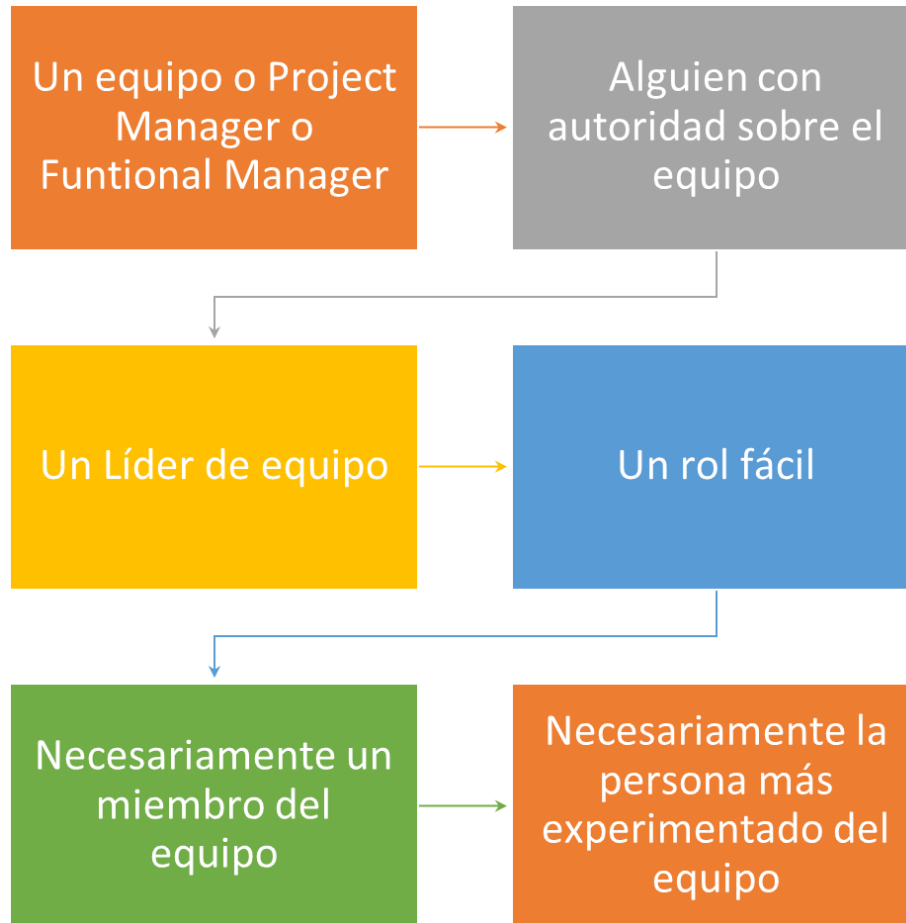
- Tiene un papel de liderazgo



Habilidades de un Scrum Master



Scrum Master no es...



Scrum Master debe...

FACILITAR

- Planear y facilitar las reuniones de Scrum
- Gestionar la discusiones
- Asegurarse que las personas mantengan el enfoque correcto
- Gestionar los resultados de la reunión
- Facilitar la reunión de retrospectiva (KAIZEN EVENT)
- Facilitar la comunicación entre el equipo y el Product Owner
- Establecer y gestionar los acuerdos entre el equipo



S.M PROCESO SCRUM



- Reforzar el uso de scrum y el tema de la agilidad ágil detrás
- Asegurarse que el equipo usa correctamente el Scrum framework y tratar de alinearlos si no lo están haciendo
- El Scrum Master tiene la autoridad sobre el proceso. Cualquier cambio en el procesos debe acordarse con El.



Scrum Master debe... Facilitar la resolución de los impedimentos





- ¿Qué es un impedimento?
- Situación o problema que esta bloqueando a la gente de lograr su meta
- Pero no solo problemas o situaciones...
- Sino cualquier que evite que el equipo mejore su rendimiento



LEER MÁS

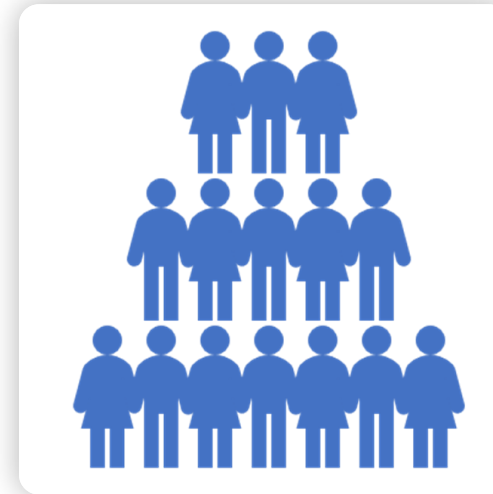


- Scrum master **RESUELVE** los impedimientos 
- EL Scrum Master **ASEGURA** que los impedimientos sean resueltos 

SCRUM MASTER PROTEJE AL EQUIPO



- Influencias externas y distracciones
- Presion del propietario del producto
- Del equipo



¿Cómo es que protege al equipo del equipo?



Sobre compromiso



Complacencia



SCRUM MASTER COACHING



- Ayuda al equipo a resolver los problemas
- Conflictos entre el equipo
- Conflictos entre el equipo y los interesados
- Educar al equipo en el proceso de Scrum
- Guiar al equipo en el rendimiento



Guiar al equipo en el alto rendimiento

- Debe coacher como tener un ciclo de mejora continua y llevarlo a los más altos rendimientos
- Debe enseñarles los patrones de la alta productividad
- No decirles que van hacer
- Inspirar al equipo
- Gestionar las discusiones de equipo
- Ayudar al equipo a definir acciones

SCRUM MASTER COACHING AL PRODUCT OWNER



- La cantidad de capacitaciones depende del nivel de adopción ágil del Product owner
- Capacitar al PO en el aprendizaje de los principios ágiles.
- Ayudar al PO en el trabajo atrasado
 - Escribir historias
 - Priorizar
 - Split
- Entrenar al PO en la comunicación con el equipo.



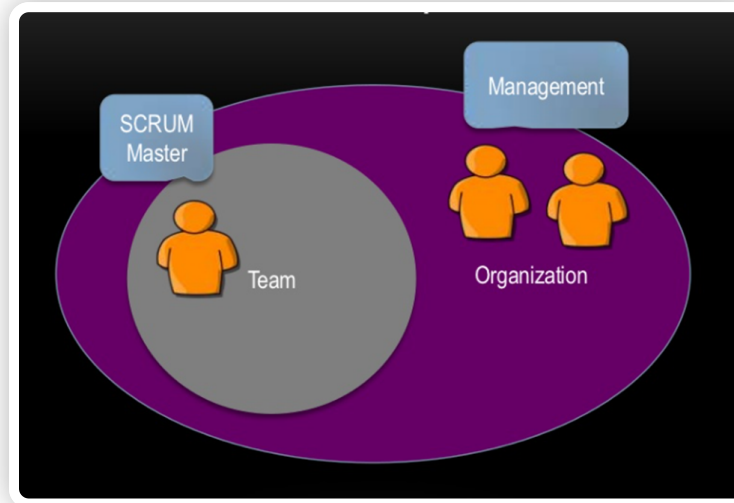
SCRUM MASTER COACHING A LA ORGANIZACIÓN



- *Depende del nivel de adopción ágil de la organización y de otros coaches de la organización.
- *El Scrum master puede ser el agente de cambio para inspirar el cambio en la organización.



SCRUM MASTER AUTORIDAD



S.M NECESITA SER:

- Sirviente
- Mental abierta
- Colaborativo
- Humilde
- Mental fría
- Entusiasta
- Honestidad
- Tener un sentido de preocupación
- Mental ágil

COMPETENCIAS DE UN PRODUCT OWNER



Tomado de mi libro: Escalando la entrega de valor. El Rol del Product Owner

Tiene experiencia y domina las prácticas y actividades de la gestión de producto. Dominio en prácticas para gestionar el Product Backlog y el refinamiento

Conoce el beneficio del ciclo *Build-Measure-Learn* (*Construir, medir y aprender*). Promueve el lanzamiento continuo de producto al mercado para aprender.

Gestión de Producto

Lean Startup

Entiende las implicancias de la tecnologías en la entrega de valor a los clientes.

Tendencias de la tecnología

Experto en Innovación de productos. Dominio en el enfoque de Desarrollo guiado por hipótesis

Innovador

Domina Scrum y el enfoque de Desarrollo guiado por valor. El *Product Owner* usa Scrum para mejorar el aprendizaje de los clientes.

Agilidad y Scrum

Conocimiento del negocio, clientes y mercado

Tiene experiencia y conoce el mercado, competencia, clientes. Le sirve para identificar soluciones de impacto



Confianza es la clave



- Le dice al equipo **como hacer el producto**
- Asigna tareas al equipo
- Cambia el Sprint backlog durante el sprint
- El equipo se entera que PO no sabe lo que el cliente quiere/necesita
- Trata de que el equipo haga algo a lo cual no se comprometieron
- Cualquier compromiso con la integridad o rechazo al equipo

Un PO es una clase especial de líder, y será responsable ante el equipo de exhibir cualidades de líder: claridad, honestidad, integridad, habilidad para



UN PRODUCT OWNER EXITOSO



Entrega

- El producto correcto para emocionar a los clientes
- En el momento correcto
- En el orden que maximiza el valor de negocio

- Responde dinámicamente para cambiar más rápido que la competencia
- Clarifica lo que el cliente necesita al equipo de manera de que se remueve incertidumbre y se maximiza la velocidad



Un buen product owner cambia la trayectoria de la organización y GANA en el mercado!



BACKLOG GROOMING BUENAS PRÁCTICAS



Se detalla la historia de usuario para que pueda ser priorizada y estimada



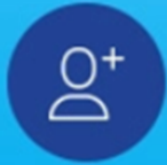
Tiene 2 sprint listos



Se asegura de tener better meetings



Escucha activa



Siempre tiene al cliente presente



Es profesional



Identifica Dependencia

PROJECT MANAGER



LOS ATRIBUTOS DEL PRODUCTO

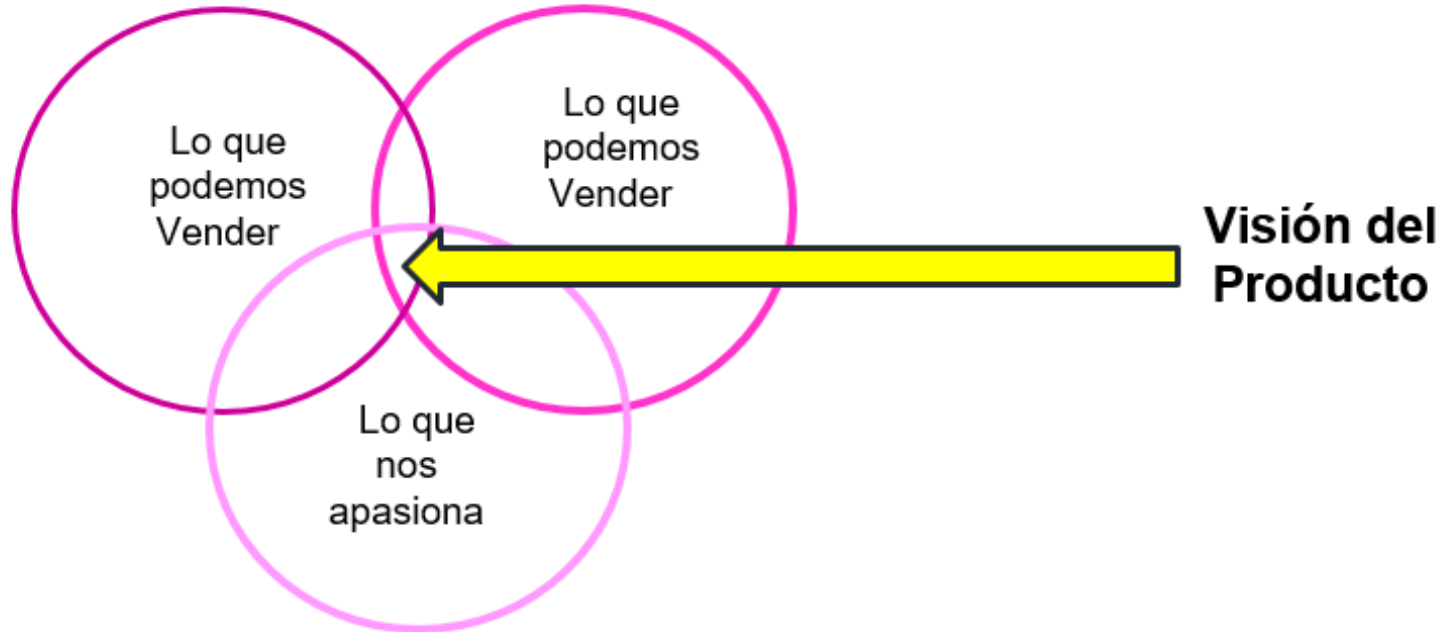







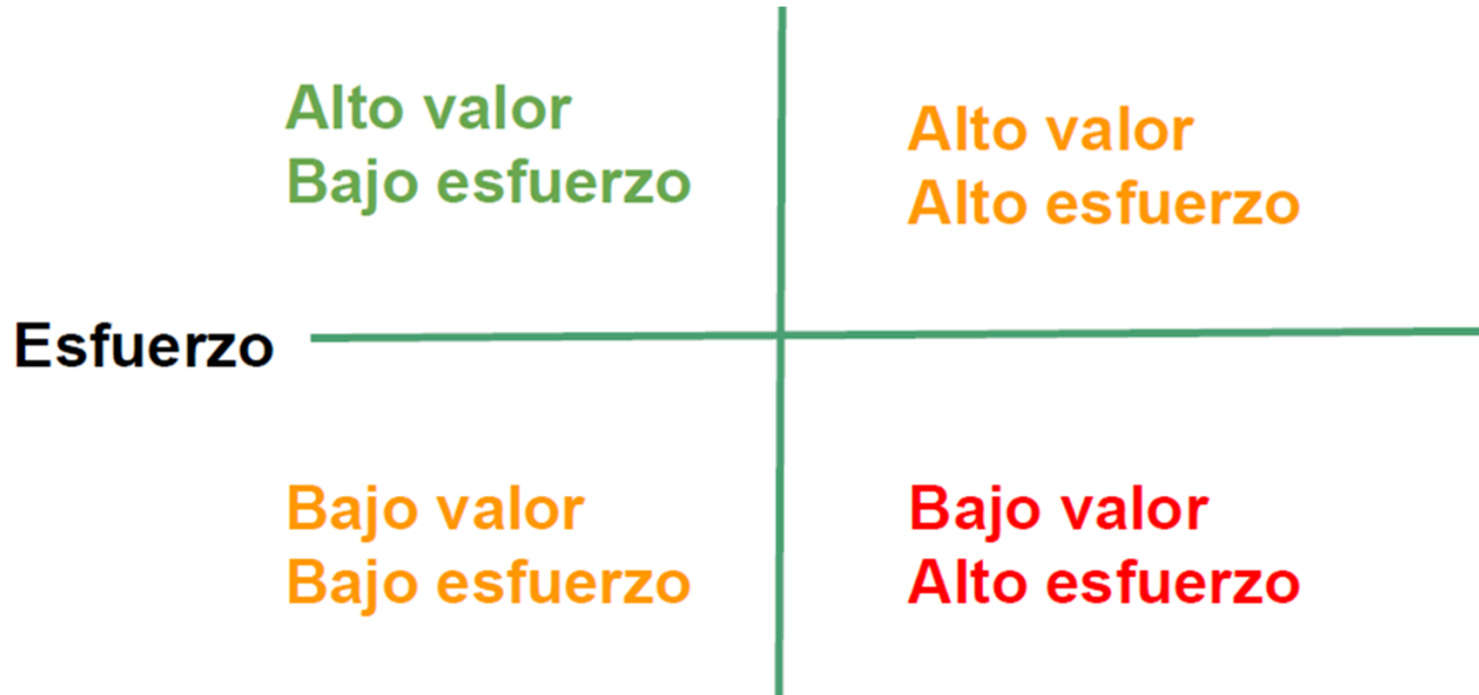
TABLA DE LA VISION DEL PRODUCTO



 VISION What is your motivation for creating the product? Which positive change should it bring about?			
 TARGET GROUP Which market or market segment does the product address? Who are the target customers and users?	 NEEDS What problem does the product solve? Which benefit does it provide?	 PRODUCT What product is it? What makes it stand out? Is it feasible to develop the product?	 BUSINESS GOALS How is the product going to benefit the company? What are the business goals?



PRIORIZACION DE BACKLOG MATRIZ VALOR ESFUERZO



Moscow



- MoSCoW

- **M**ust have this
- **S**hould have
- **C**ould be nice to have
- **W**on't have this – maybe later



– Won't



– Should



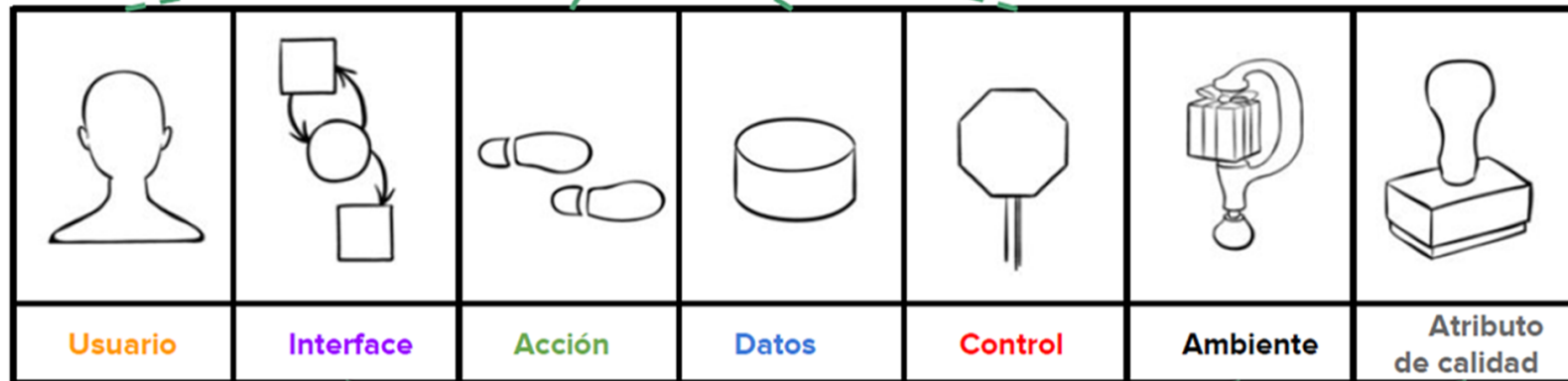
– Could



7 DIMENSIONES DEL PRODUCTO



Creando historias de usuario depusando las 7 dimensiones de producto



7 DIMENSIONES DEL PRODUCTO



User	Interface	Action	Data	Control	Environment	Quality Attribute
Users interact with the product	The product connects to users, systems, and devices	The product provides capabilities for users	The product includes a repository of data and useful information	The product enforces constraints	The product conforms to physical properties and technology platforms	The product has certain properties that qualify its operation and development



DEFINICION DE LISTO



- ✓ Definición suficientemente clara
- ✓ Incluya cuál es el valor para el negocio
- ✓ Permite completarlo en un sprint
- ✓ Libre de dependencias externas
- ✓ Requisitos y variables que el equipo considere necesarios



Definición de lo listo para trabajar

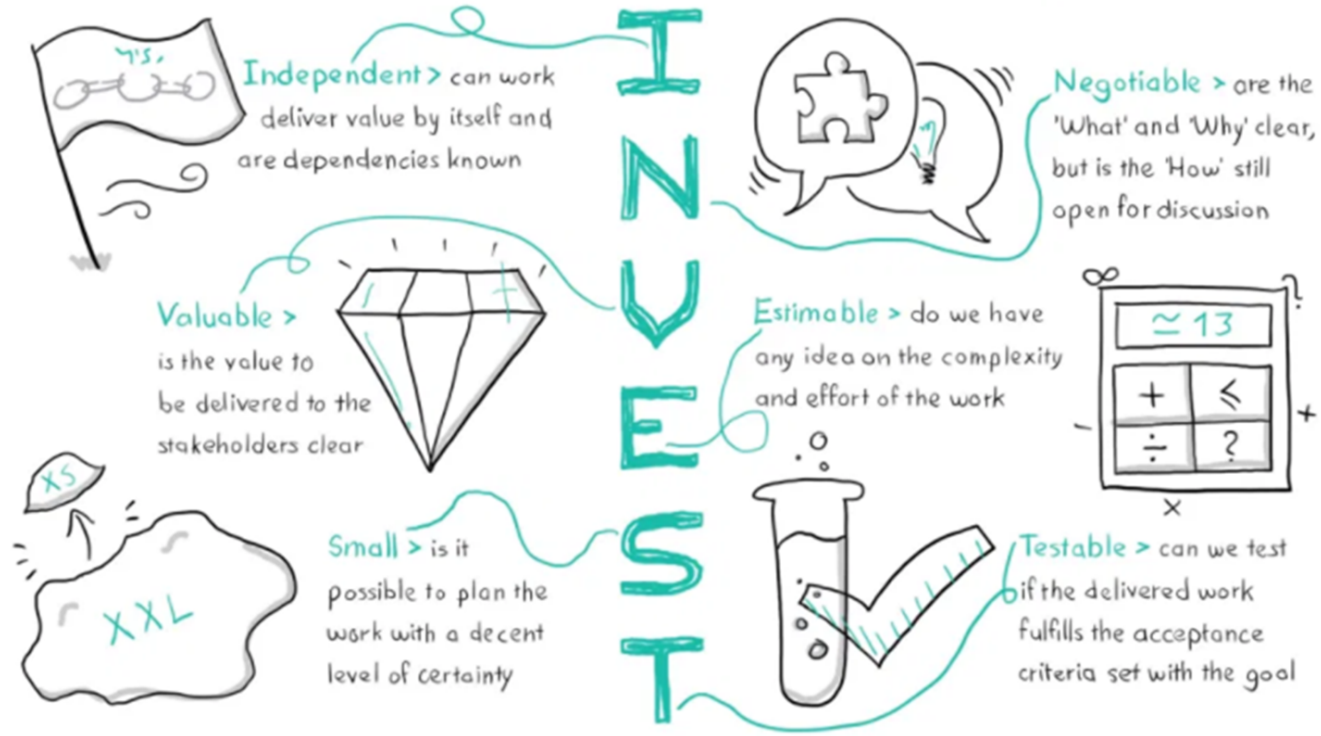


Definition of Ready

Try to INVEST in not needing a Definition of Ready!

Idea by Bill Wake
Read more: agility.com/DoR

@JordanGross



DEFINICIÓN DE HECHO



Es un acuerdo del equipo sobre lo que se considera una historia terminada y aceptada.

Son criterios de aceptación establecidos como estándar de Calidad

Idealmente, "Terminado significa" que la característica se puede entregar al cliente



Ejemplos de criterios de aceptación



HIGH QUALITY

Defined coding standards (like identified in tools – FxCop etc)

- Test- Driven Development
- Unit Test Coverage
- Maintainability Index
- No Defects/Known Defects
- Technical Debt
- Design Principles etc.



Non-Functional Requirements

- Availability
- Maintainability
- Performance
- Reliability
- Scalability
- Security
- Usability
- Compliance/Regulatory
- Legal



Ejemplos:



User Story Example 1:

As a Flyer

I want to view my past trips

So that I can find out how much LTA I can claim

Acceptance Criteria

- ✓ Should be able to find out Rupees spent per trip
- ✓ Should be able to find out Rupees spent per financial year

User Story Example 2:

As a Frequent Flyer

I want to view my past trips

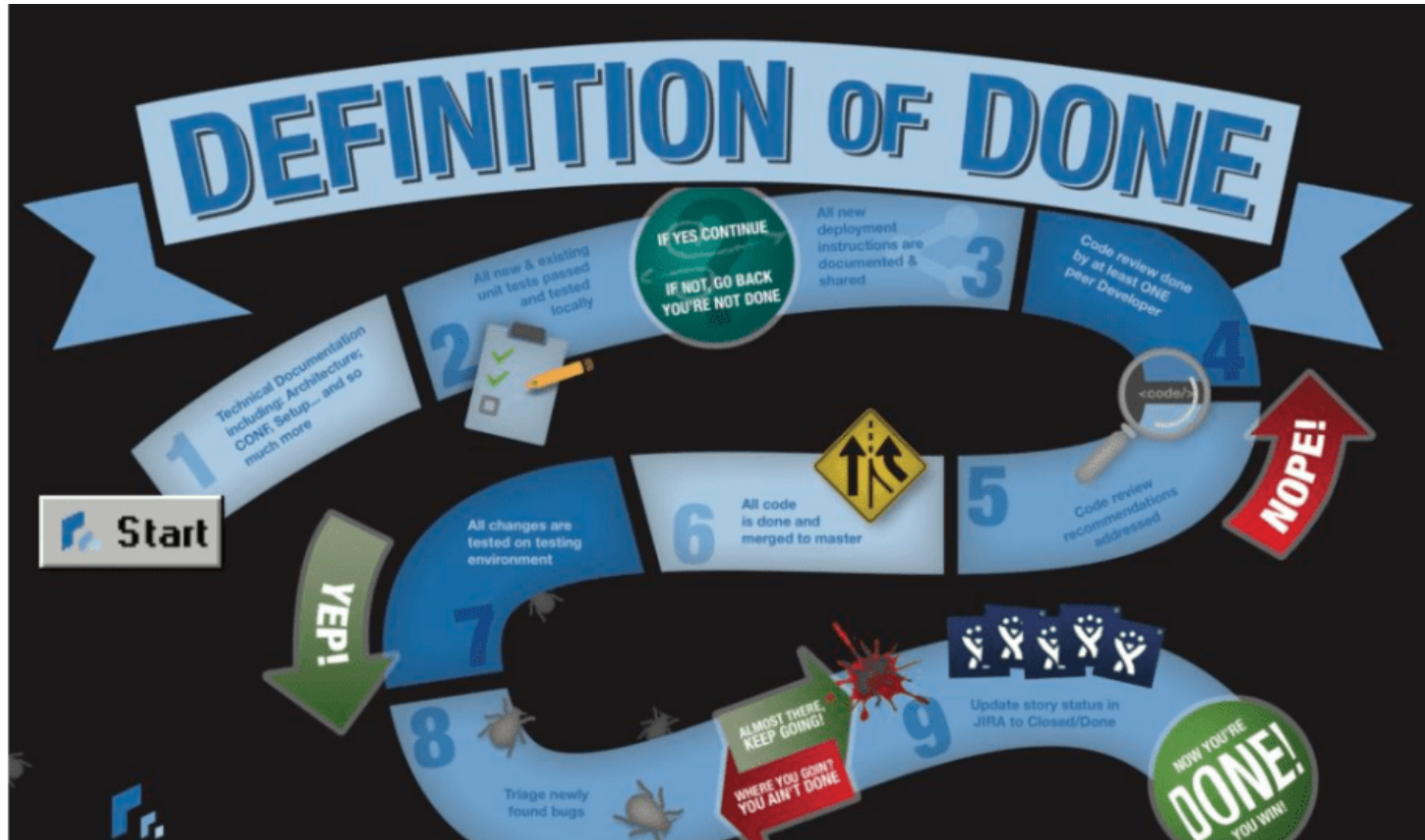
So that I can find out how many miles I have earned

Acceptance Criteria

- ✓ Should be able to find out miles spent per trip
- ✓ Should be able to find out validity of miles



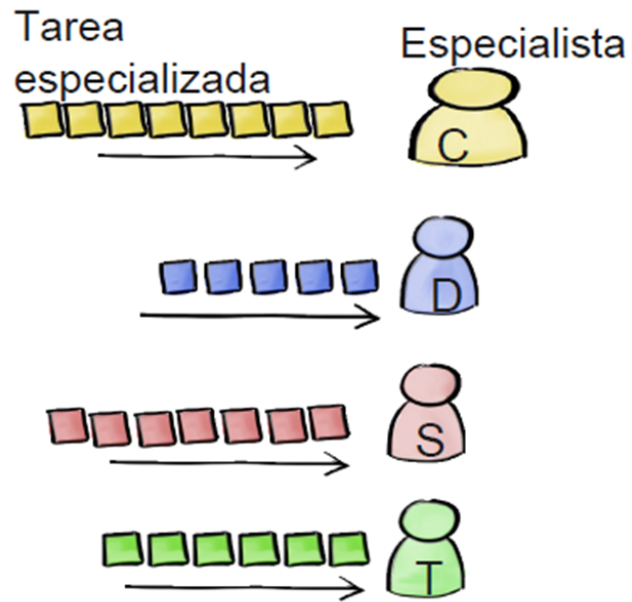
Defnición de done



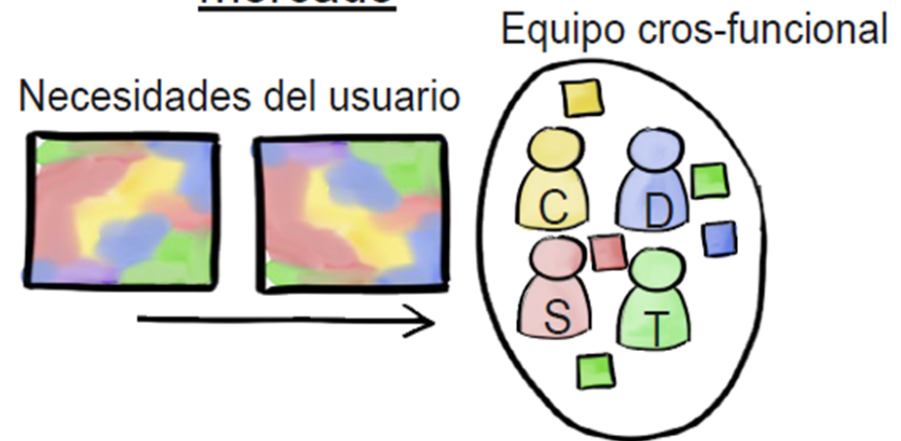
Optimizar los recursos / optimizar el tiempo



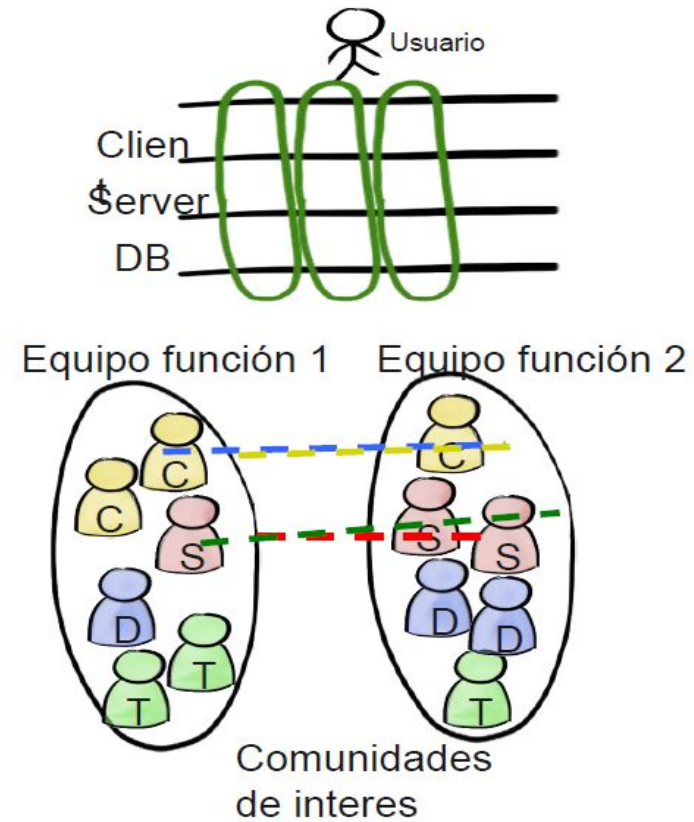
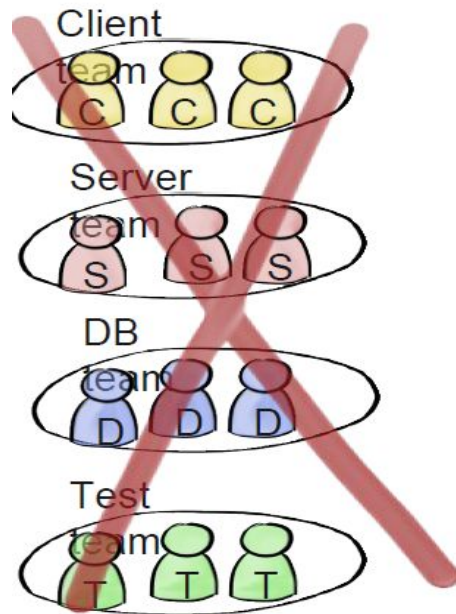
Optimización de recursos



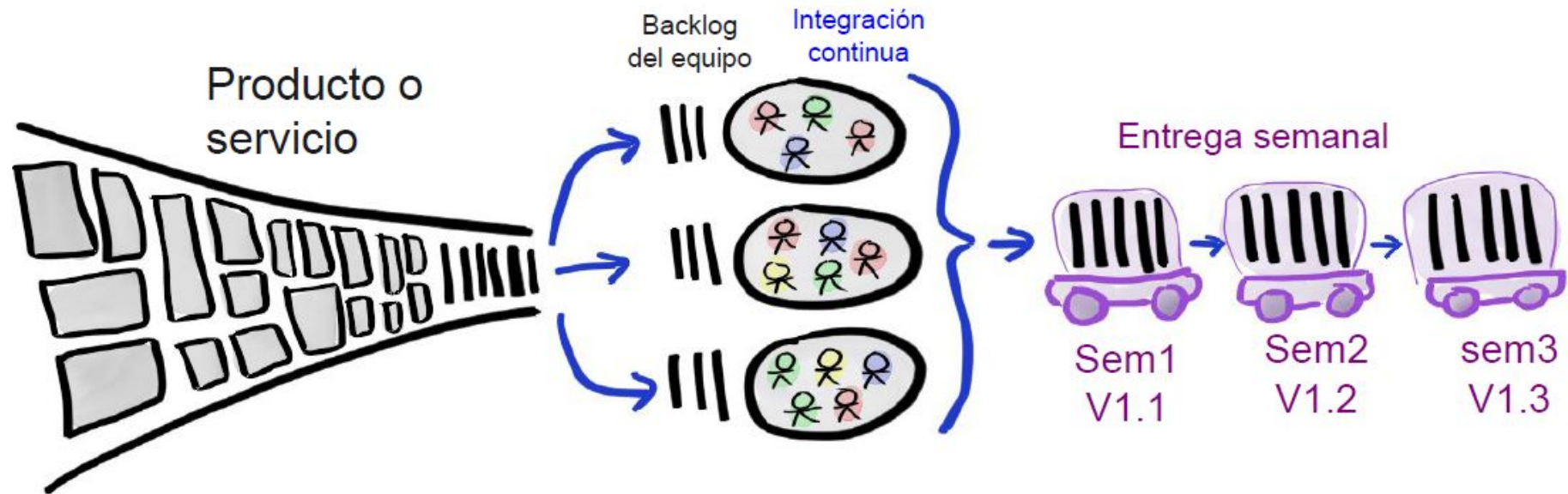
Optimización de tiempo al mercado



Los equipos cross-funcionales son Verticales



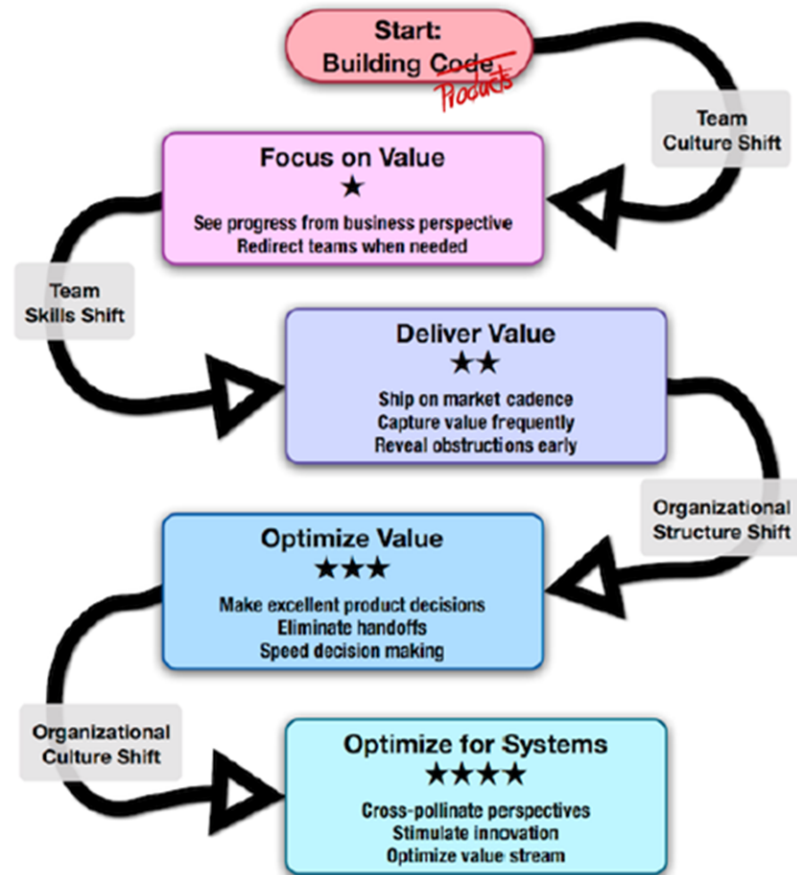
Múltiples equipos trabajando juntos



Valor



A Team's Path Through Agile Fluency



LEAN, AGILE, SCRUM, KANBAN



Minimizar los riesgos y el desperdicio

LEAN

Capacidad Flexible y respuesta al cambio

AGILE

SCRUM

Marco de Trabajo que define roles, prácticas, herramientas

VALOR

KANBAN

Metodología enfocada en entrega continua



Remover el desperdicio



Muda (desperdicio de esfuerzo)	Inventario en proceso	Historias parcialmente implementadas, defectos
	Sobre Producción	Features de poco valor que al cliente no le interesan
	Extra procesamiento	Burocracia innecesaria, revisiones redundantes, reaprendizaje de otros
	Transporte	"handoffs" entre equipos, roles etc
	Movimientos perdidos	Cambio de contexto por interrupciones y multitasking
	Tiempo de espera	Retrasos y dependencias, silos de conocimiento
	Corrección de errores	Corrigiendo errores que pudieron ser detectados o nunca debieron ocurrir
fuelle: Taiichi Ohno, Las fuentes del desperdicio, "El sistema de producción de Toyota"		
MURA (desperdicio en variabilidad)	Desnivel	Granularidad variable entre miembros del equipo
	Inconsistencia	Diferentes Definition of Done
Muri (desperdicio emocional)	Lo absurdo	Estrés debido a Scope Excesivo
	irrazonabilidad	Expectativas de actos heroicos para salvar el dia vistas como normales
	Sobrecarga	Estrés por sobrecarga de tareas administrativas



How to improve t?



T-Shape- How to work together?

Yesterday's weather- how to pull stuff to the sprint backlog?

Swarming – how to complete the work faster?

Scrumming the Scrum – Continuous improvement?

Interruption pattern: Dealing with interruptions?

Clean daily Code: How to get a clean code at the end of the sprint?

Happiness – How to understand if the team is overwhelm the team?

Team's speed - Hyper-productive team



Swarming



Un comportamiento mediante el cual los miembros del equipo con capacidad disponible y habilidades apropiadas trabajan colectivamente (enjambre) en un elemento para terminar lo que ya se ha iniciado antes de continuar para comenzar a trabajar en nuevos elementos. Ver también Habilidades en forma de T.

La mayor cantidad de miembros del equipo trabajan simultáneamente en la misma tarea prioritaria .

Paso 1: Asegurarse que se conoce cual es la tarea de máxima prioridad

Paso 2: Incluir la mayor cantidad de miembros posible en la tarea

Paso 3: Trabajar de forma **simultanea** y **colaborativa**.

▶ Play



Swarming



Tabla de Weinberg sobre el desperdicio por cambio de proyecto

Number of Simultaneous Projects	Percent of Working Time Available per Project	Loss to Context Switching
1	100%	0%
2	40%	20%
3	20%	40%
4	10%	60%
5	5%	75%

Weinberg, Gerald M. (1992) Quality Software Management: Systems Thinking. Dorset House, p. 284.



How to improve t?



T-Shape- How to work together?

Yesterday's weather- how to pull stuff to the sprint backlog?

Swarming – how to complete the work faster?

Scrumming the Scrum – Continuous improvement?

Interruption pattern: Dealing with interruptions?

Clean daily Code: How to get a clean code at the end of the sprint?

Happiness – How to understand if the team is overwhelm the team?

Team's speed - Hyper-productive team



Definición T-Shape



- **T-SHAPE TEAM**

Un equipo cuyos miembros comparten conocimiento permite eliminar cuellos de botella y planificar el trabajo de forma colaborativa



AMPLIO

PROFUNDO

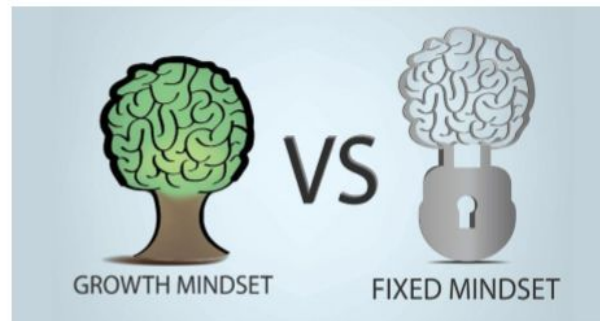
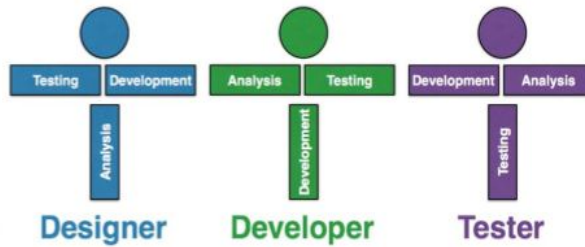
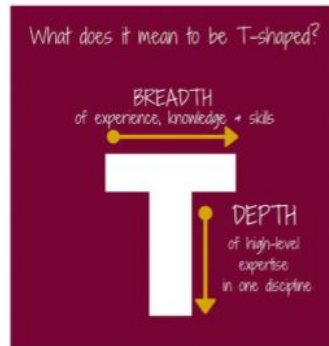
Tengo mucho **conocimiento** en **esto** y estoy familiarizado con **esto otro**.



T-shape



La gente con forma de T puede duplicar la velocidad



How to improve t?



T-Shape- How to work together?

Yesterday's weather- how to pull stuff to the sprint backlog?

Swarming – how to complete the work faster?

Scrumming the Scrum – Continuous improvement?

Interruption pattern: Dealing with interruptions?

Clean daily Code: How to get a clean code at the end of the sprint?

Happiness – How to understand if the team is overwhelm the team?

Team's speed - Hyper-productive team

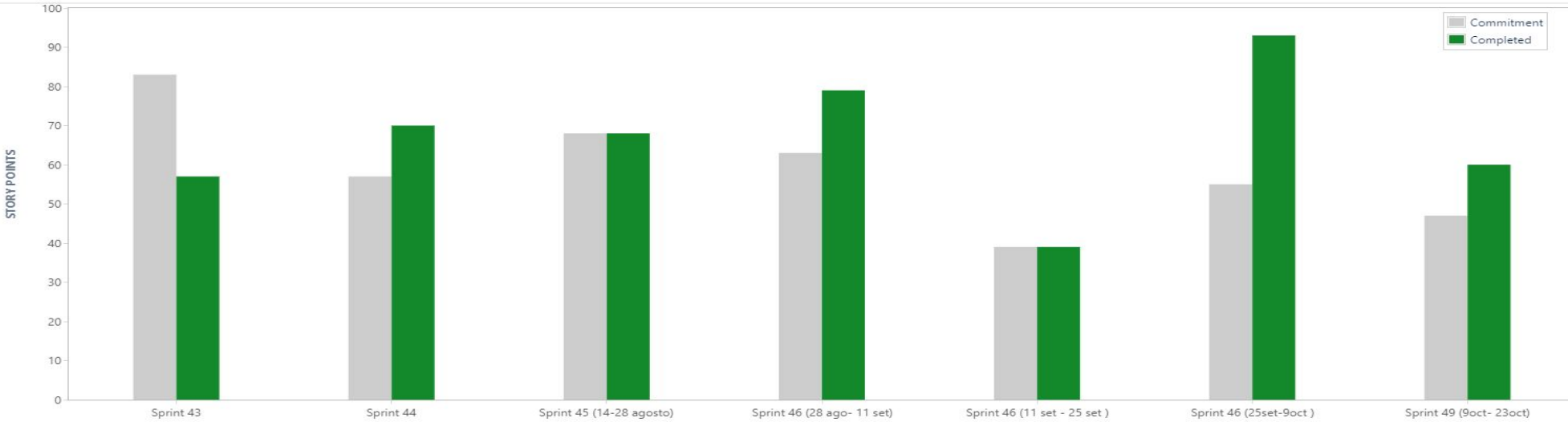


Velocity Chart



Velocity Chart [Switch report](#)

Board



Sprint	Commitment	Completed
Sprint 43	83	57
Sprint 44	57	70
Sprint 45 (14-28 agosto)	68	68
Sprint 46 (28 ago- 11 set)	63	79
Sprint 46 (11 set - 25 set)	39	39
Sprint 46 (25set-9oct)	55	93
Sprint 49 (9oct- 23oct)	47	60

Product backlog ítems ready



Sprint 50 (23 oct-6 nov) 9 issues - **ACTIVE** 42 34 21

23/Oct/20 2:37 PM • 06/Nov/20 4:05 PM [View linked pages](#)

Realizar las pruebas de la joya, continuar con los ajustes al XML y iniciar con los Pases 029448-029492.

MRL-967 Pruebas Tecnicas y Certificación de TRDEP036	2 Versions	AFI-Estructura CABY...	8
MRL-934 Creación Pantalla ABC para tabla nueva de codigos de producto (DEAPRDFAC)	2 Versions	AFI-Estructura CABY...	13
MRL-968 Pruebas Integrales para Generacion de XML. archivo proveedor	Release#2 Aplicación...	AFI-Estructura CABY...	13
MRL-952 Actualizar la estructura del XML-Afiliacion (CFELP030-CFEL031)	2 Versions	AFI-Estructura XML ...	13
MRL-957 Crear nuevo codigo de Error (PCAERRELCT)	2 Versions	EMI-Esctructura CAB...	8
MRL-972 Modernización y ampliar la Tabla DEA399	2 Versions	AFI-Estructura CABY...	8
MRL-970 AFI-Ajuste Consultas Monitoreo CABYS		AFI-Estructura XML ...	8
MRL-965 Pase a Producción, Pruebas, VB, Documentacion, CAB Aplicacion CRI-029492	2 Versions		13
MRL-963 Pase a Producción, Pruebas, VB, Documentacion, CAB Aplicacion CRI-029448	2 Versions		13



Backlog 11 issues -

[Create Sprint](#)

MRL-964 Pase a Producción, Pruebas, VB, Documentacion, CAB Aplicacion CRI-029582	2 Versions		13
MRL-969 Pase a Producción, Pruebas, VB, Documentacion, CAB Aplicacion CRI-029648	2 Versions		13
MRL-947 Modificar programa PCP741C para colocar codigo CABYS	2 Versions	EMI-Esctructura CAB...	13
MRL-948 EMI-Actualización de Pantalla ABC programa PCP743	2 Versions	EMI-Esctructura CAB...	13
MRL-910 Emi-Pruebas Integrales-Proveedor	Release#1 Tablas có...	Inclusión de Código ...	13
MRL-871 Nuevo calculo IVA-Modificacion del PDP093	Release #4 Exoneraci...	IVA Exoneracion Tarj...	13
MRL-872 Nuevo calculo IVA-Modificacion del PCP740	Release #4 Exoneraci...	IVA Exoneracion Tarj...	13

How to improve t?



T-Shape- How to work together?

Yesterday's weather- how to pull stuff to the sprint backlog?

Swarming – how to complete the work faster?

Scrumming the Scrum – Continuous improvement?

Interruption pattern: Dealing with interruptions?

Clean daily Code: How to get a clean code at the end of the sprint?

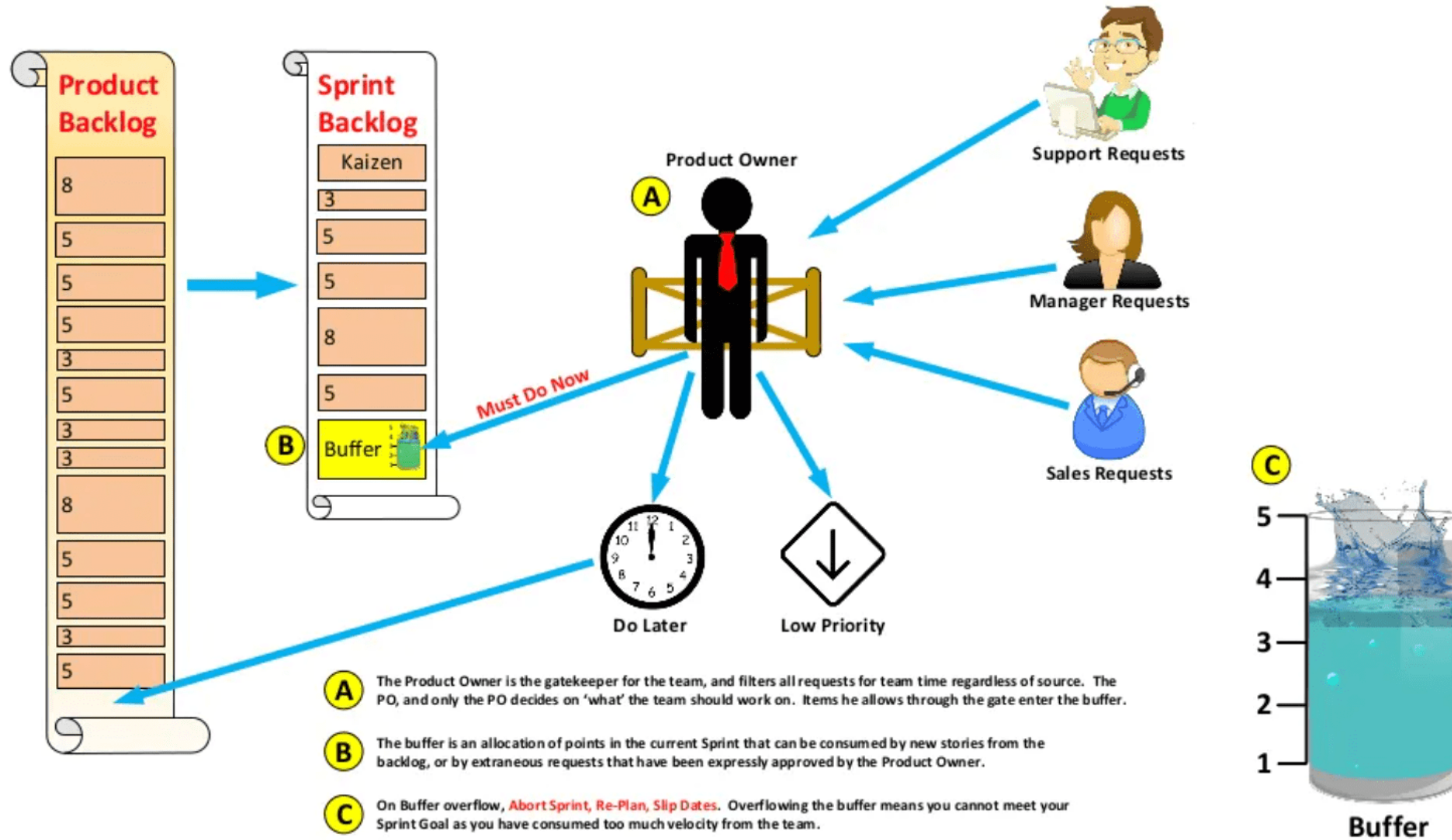
Happiness – How to understand if the team is overwhelm the team?

Team's speed - Hyper-productive team



The Interrupt Buffer

Original Idea by Jeff Sutherland
Updated by: Nigel Thurlow
Last Updated: August 16th 2015
Version: 2



How to improve t?



T-Shape- How to work together?

Yesterday's weather- how to pull stuff to the sprint backlog?

Swarming – how to complete the work faster?

Scrumming the Scrum – Continuous improvement?

←
Interruption pattern: Dealing with interruptions?

Clean daily Code:
How to get a clean code at the end of the sprint?

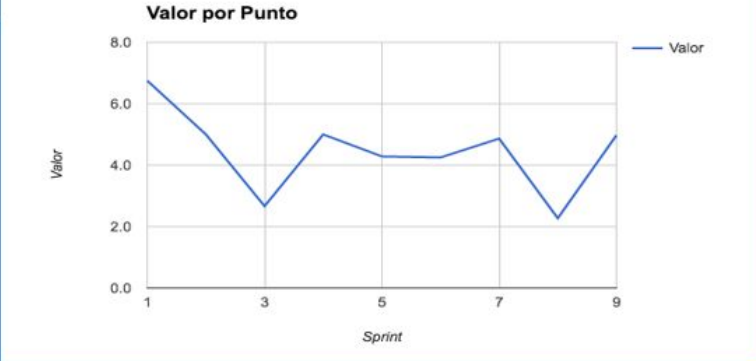
Happiness – How to understand if the team is overwhelm the team?

Team's speed - Hyper-productive team
→



Velocidad actual	Tiempo de Ciclo
35 pts	7.56 Días

Valor de Negocio por Punto



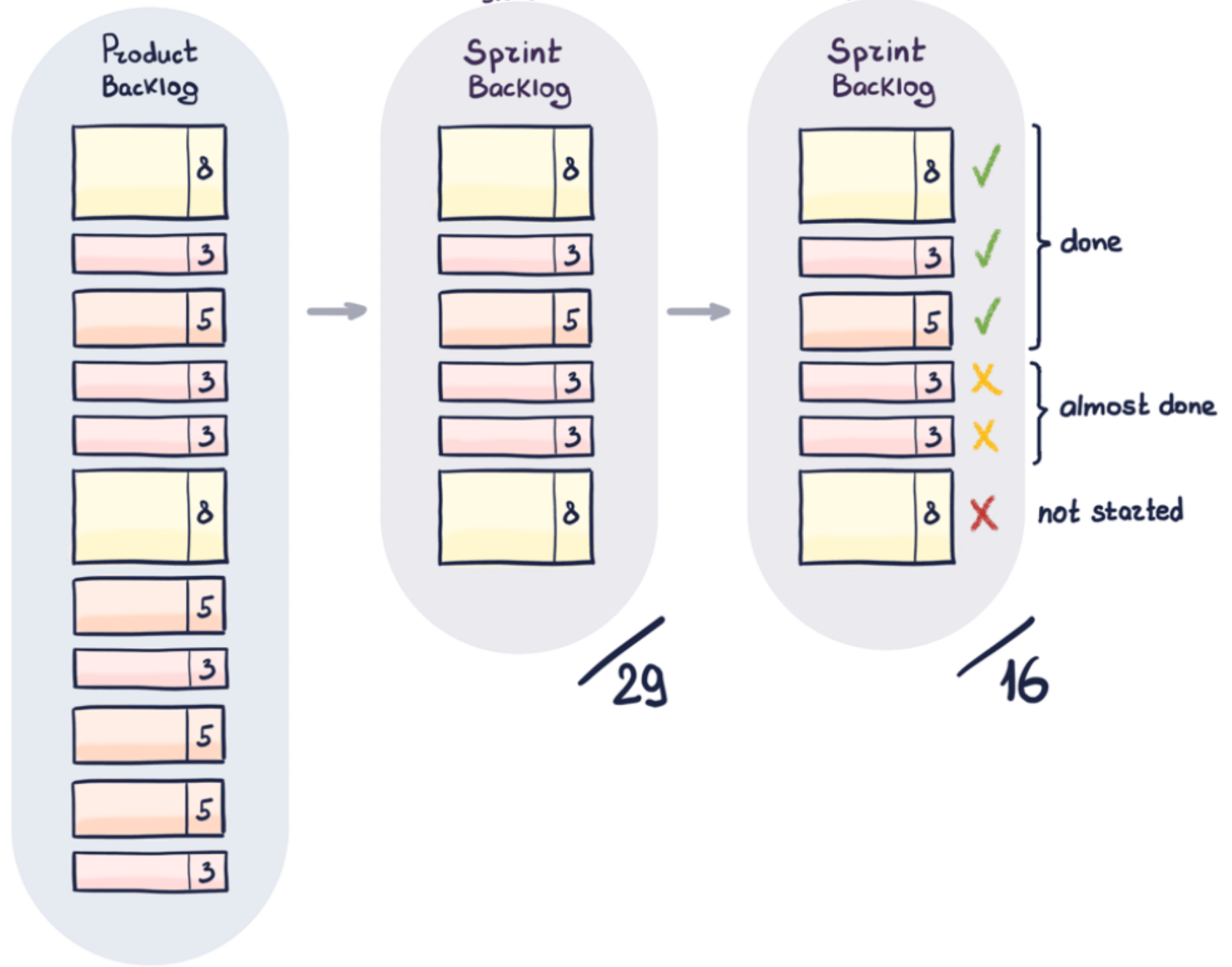
Bienestar del equipo

Area	Calificación	Tendencia
Soporte	2	-
Trabajo en equipo	2	>
Peón o jugador	3	>
Misión	3	>
Calidad del código	3	>
Proceso viable	2	>
Entrega de valor	3	>
Aprendizaje	3	>
Velocidad	2	>
Fácil de entregar	1	-
Diversión	3	>



- Cosas que funcionan:**
- Empezamos con el proceso de integración continua
 - Sentido de pertenencia y propósito claro (sesión estratégica de planificación)
- Cosas que NO funcionan:**
- Alto tiempo de instalación de release, - tiempo de ciclo de 19.5 Semanas por 2 semanas de desarrollo (10% eficiencia de ciclo)
 - Desmotivación en el equipo por métricas individuales: errores, cumplimiento de cronograma





How to improve t?



T-Shape- How to work together?

Yesterday's weather- how to pull stuff to the sprint backlog?

Swarming – how to complete the work faster?

Scrumming the Scrum – Continuous improvement?

Interruption pattern: Dealing with interruptions?

Clean daily Code: How to get a clean code at the end of the sprint?

Happiness – How to understand if the team is overwhelming?

Team's speed - Hyper-productive team





XS=2

Actualizar contenido/lugar 2

Actualizar info de dirección 2



S=3

Borrar contacto 3

Borrar correo 3

Crear folder 3

Vaciar correos borrados 3

Mover correo 3

Actualizar info de contacto 3

Añadir información de dirección 3

Mandatorio/ opcional 3

Crear prioridad en correo 3

Enviar adjuntos 3

M=5

Buscar por palabra clave 5

Ver lista de eventos 5

Proponer nuevo horario 5

Abrir correo básico 5

Abrir adjuntos 5

Buscar por un campo 5

Enviar correo RTF 5

Abrir correo RTF 5

Vista Mensual 5

Ver formato diario 5

Obtener direcciones de contactos 5

Buscar en calendario 5

Obtener dirección de contactos 5

L=8

Enviar correo básico 8

Crear evento básico 8

Crear evento RTF 8

Crear evento HTML 8

Abrir correo HTML 8

Añadir adjunto 8

Crear contacto básico 8

Buscar por >1 campo 8

Buscar por folder 8

Enviar correo HTML 8

XL=13

Ver formato semanal 13

Importar contactos 13

Exportar contactos 13

Buscar por adjunto 13



Tamaño estimado = 231



Backlog

Crear folder 3	Ver formato diario 5	Enviar correo básico 8
Mover correo 3	Obtener direcciones de contactos 5	Abrir correo básico 5
Añadir información de dirección 3	Buscar en calendario 5	Borrar correo 3
Vaciar correos borrados 3	Obtener dirección de contactos 5	Crear contacto básico 8
Actualizar info de contacto 3		Crear evento básico 8
Enviar correo RTF 5		Buscar por palabra clave 5
Abrir correo RTF 5		Borrar contacto 3
Vista Mensual 5		

Sprint Backlog

Enviar correo básico 8
Abrir correo básico 5
Borrar correo 3
Crear contacto básico 8
Crear evento básico 8

Haciendo

Crear evento básico 8

Casi terminada

Listo

Enviar correo básico 8
Abrir correo básico 5
Borrar correo 3
Crear contacto básico 8

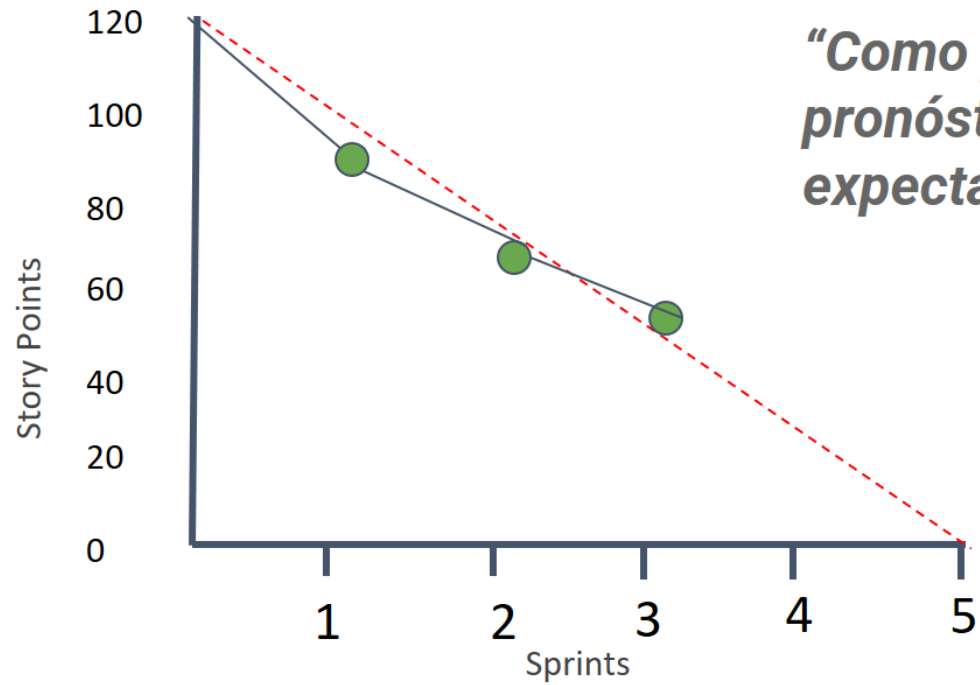
Velocidad = 24

1. Priorizar el backlog y refinar historias para 2 sprints
2. Planificar y ejecutar 2 sprints (obtener la velocidad real del equipo)
3. Hacer el pronóstico de acuerdo a la velocidad considerando todo el backlog

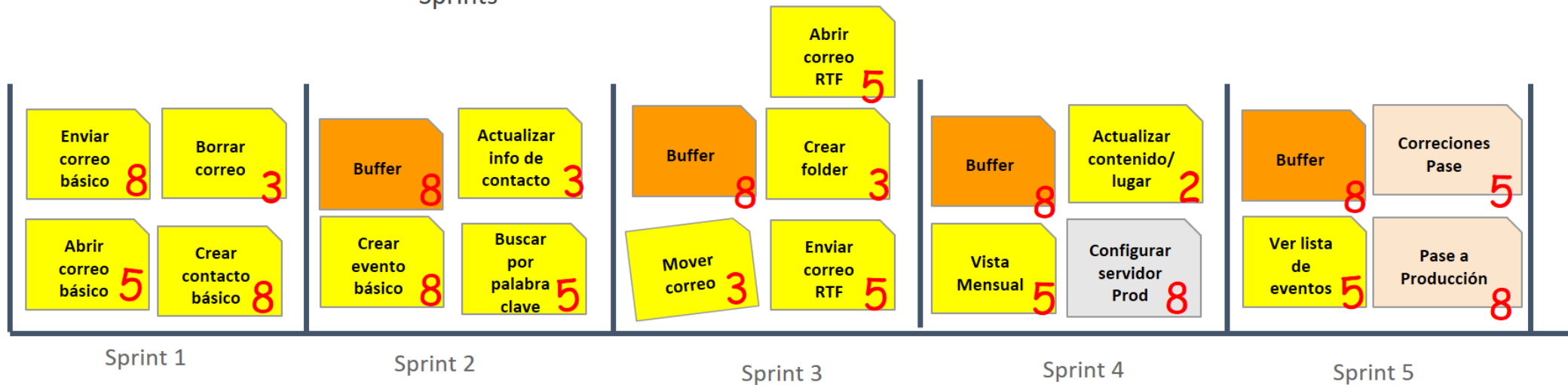




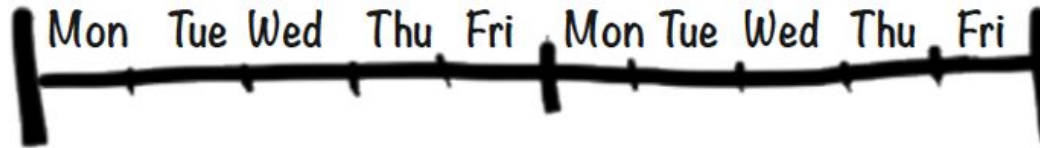
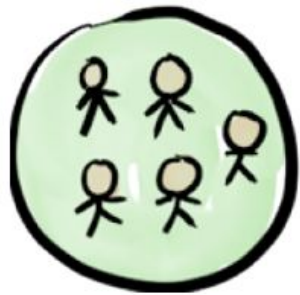
“Como product Owner, puedo actualizar y compartir el pronóstico de entrega semanalmente para alinear las expectativas de los involucrados”



- Historias de usuario
- Tareas de arquitectura
- Trabajo emergente (patrón de interrupción)
- Trabajo fuera de la defición de DONE



Control de costos sin reporte de tiempo



Duración del Sprint: 2 Semanas

Tamaño del equipo: 5 personas

Mejor estar mas o menos correctos que precisamente equivocados

Velocidad promedio: 10 puntos por Sprint

1 Sprint = \$4000
(costo del salario de 5 personas por 2 semanas)

1 Punto de historia = \$400
(\$4000 / 10 puntos)

Feature	Tamaño	Costo
Borrar Usuario	3 puntos	\$1200
Exportar a PDF	2 puntos	\$800
Integración con Outlook	8 puntos	\$3200





¡MUCHAS GRACIAS!