

Todo Scrum 2021

Un resumen para ser un Scrum Master

ÁgilPM

¿Qué es Scrum?

¿Cómo es el proceso?

Manifiesto Ágil

Roles en Scrum

Artefactos en Scrum

Eventos en Scrum

Ejemplos prácticos con:

Ventajas y desventajas

Bienvenido

Todo Scrum es un conjunto de 200 diapositivas (todos los días aumentan) de TODO lo que necesitas para aprender a **gestionar proyectos** de manera profesional.

La guía es un **resumen** ordenado de **todo** lo que necesitas para obtener la certificación como **Scrum Master** o simplemente para gestionar proyectos de manera profesional.



Bienvenido

Este material ha sido utilizado como apoyo en **diplomados** y **cursos** que he impartido en diferentes instituciones, universidades.

Si lo que buscas es tener **proyectos exitosos**, este material será un apoyo en tu carrera profesional.

Si tienes dudas o sugerencias puedes escribir a oscar@todopmp.com



**Este contenido llega a ti
gracias al apoyo de**

TodoPMP

ÁgilPM

<https://todopmp.com>

<https://agilpm.com>

Guía Project Management Professional PMP®

1000 diapositivas para certificarte

PMBOK sexta edición

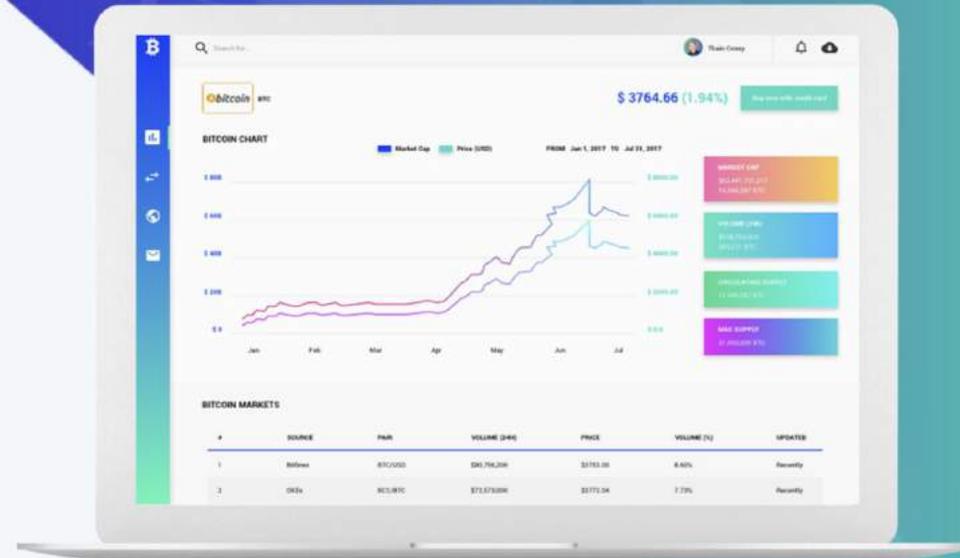
<https://todopmp.com/guia-pmp>
<https://agilpm.com>

TodoPMP

Oscar Josafat Gascón Busio, PMP, SFC, SMC
oscar@todopmp.com

Crea tu producto con AgilPM

Porque creemos que se pueden crear productos dentro de tiempos y costos establecidos, desarrollamos productos a la medida comprometidos con las fechas y presupuestos.



¿Qué es ÁgilPM?

ÁgilPM es una forma de trabajo en donde agregamos valor al cliente estimando tiempos y costos reales y lo complementamos por medio de la honestidad.

Somos un equipo que sabemos responder con precisión a las preguntas ¿cuándo estará listo? y ¿cuánto cuesta?

Introducción Scrum

Guía SBOK tercera edición

**¿Viajarías en un avión
que tu diseñaste?**

**Scrum NO es una
metodología**

Scrum es un proceso ágil que nos permite centrarnos en ofrecer el más alto valor de negocio en el menor tiempo.

Permite rápidamente y en repetidas ocasiones inspeccionar el trabajo realizado.

Los equipos se autoorganizan para determinar la mejor manera de entregar las funcionalidades de más alta prioridad.

Cambio en la mentalidad

**Es una implementación del:
“Agile Manifesto”**

Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas

Software funcionando sobre documentación extensiva

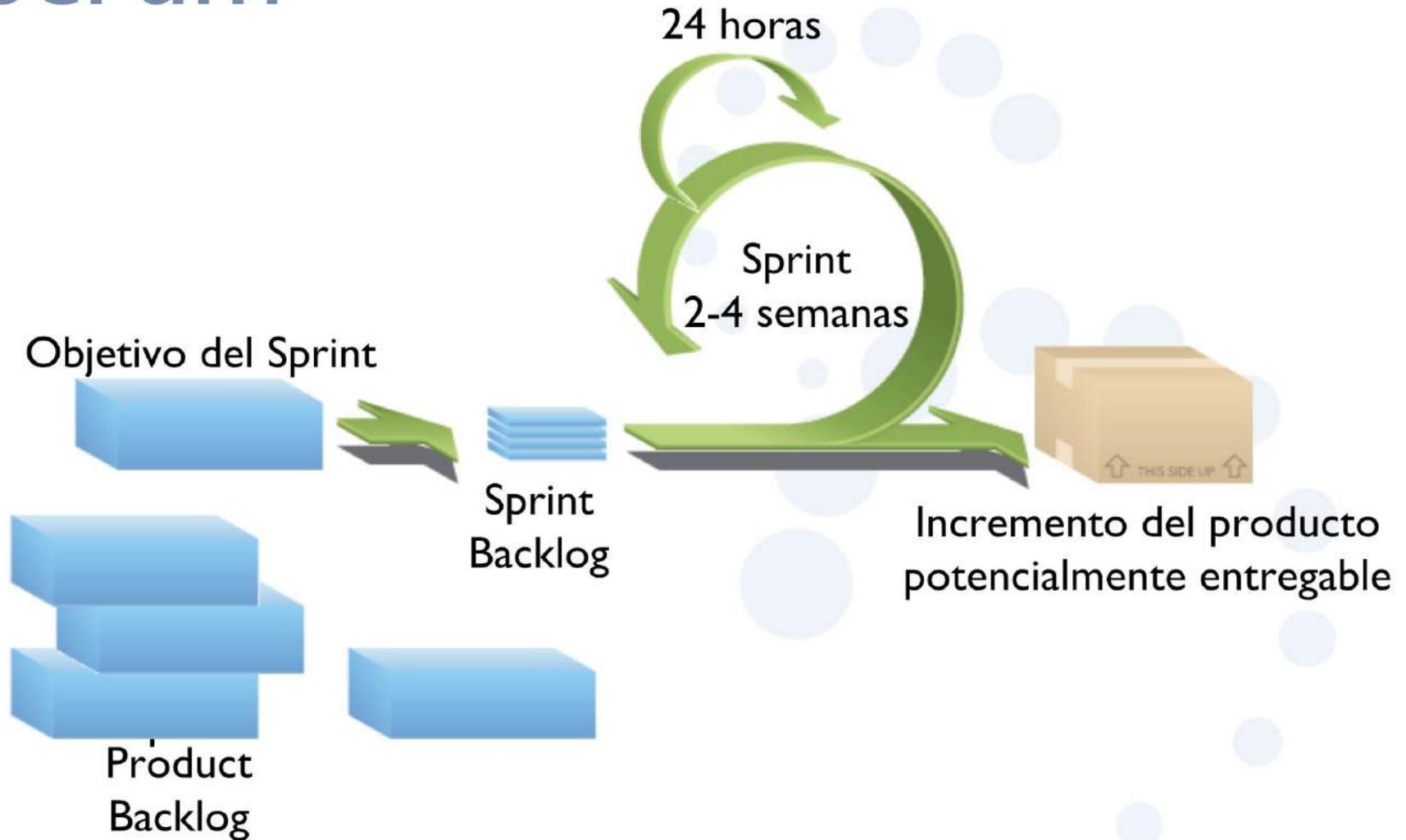
Colaboración con el cliente sobre negociación contractual

Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan

Principios del Manifiesto Ágil

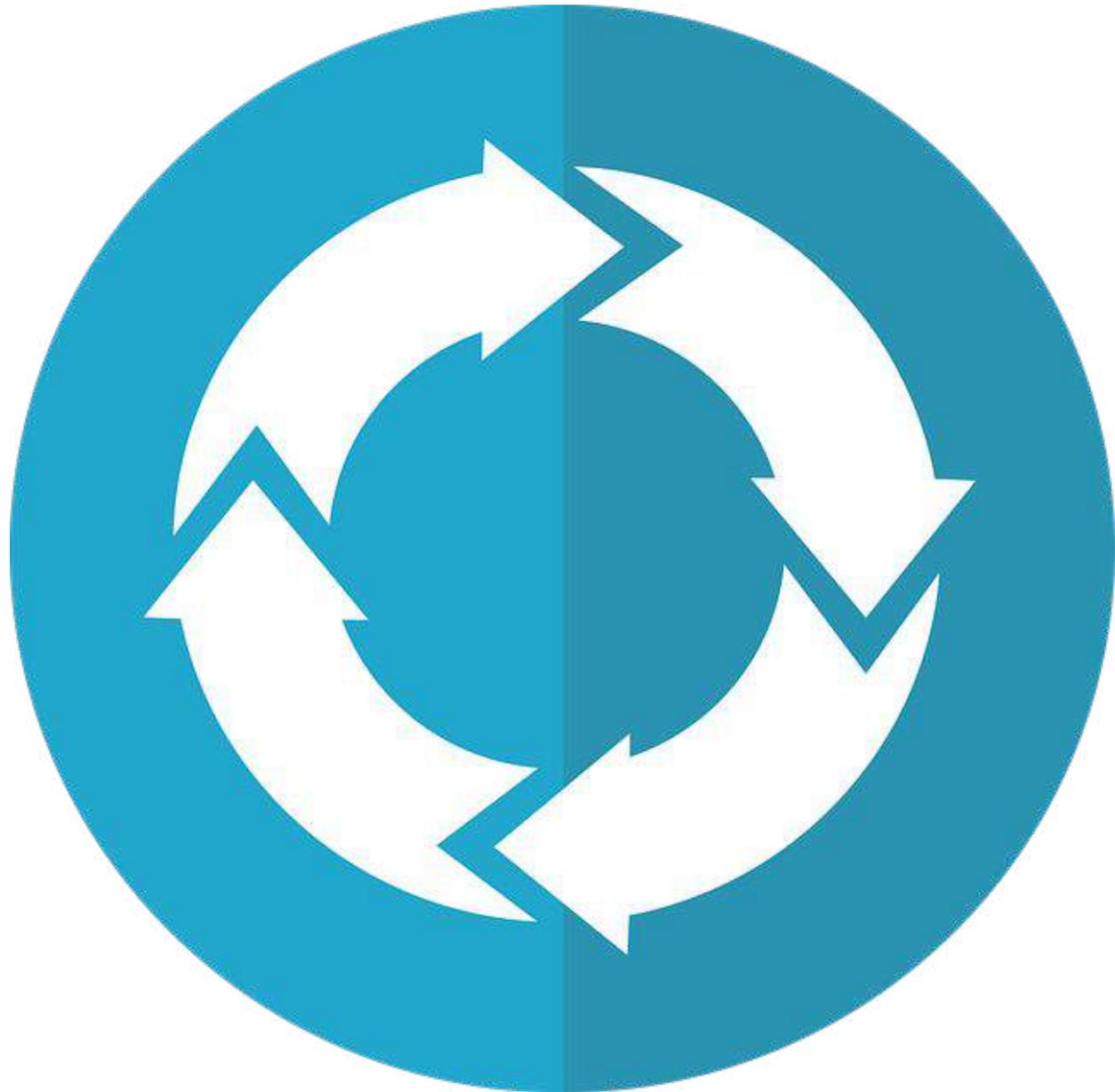
Scrum en una imagen:

Scrum



Scrum se basa en:

Iteración continua
donde se construye
un **producto** o
proyecto de forma
incremental.



Scrum:

Ayuda a personas a gestionar problemas complejos.

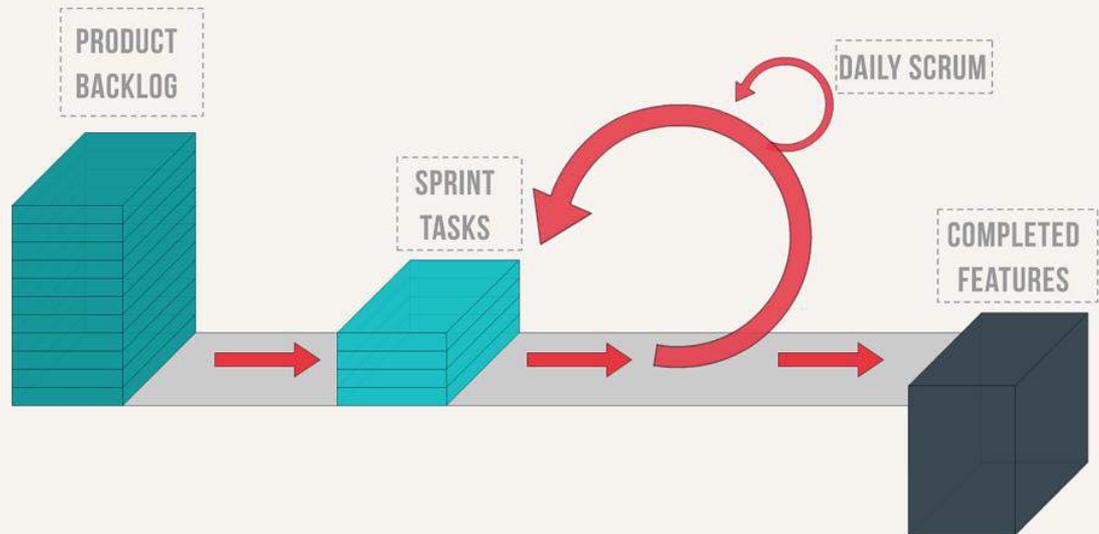
Entrega productos del más alto valor de forma productiva y creativa.



Scrum es un **marco de trabajo**:

Un grupo de reglas que ayuda a facilitar y hacer más sencillo el desarrollo de productos.

ELEMENTOS DE SCRUM



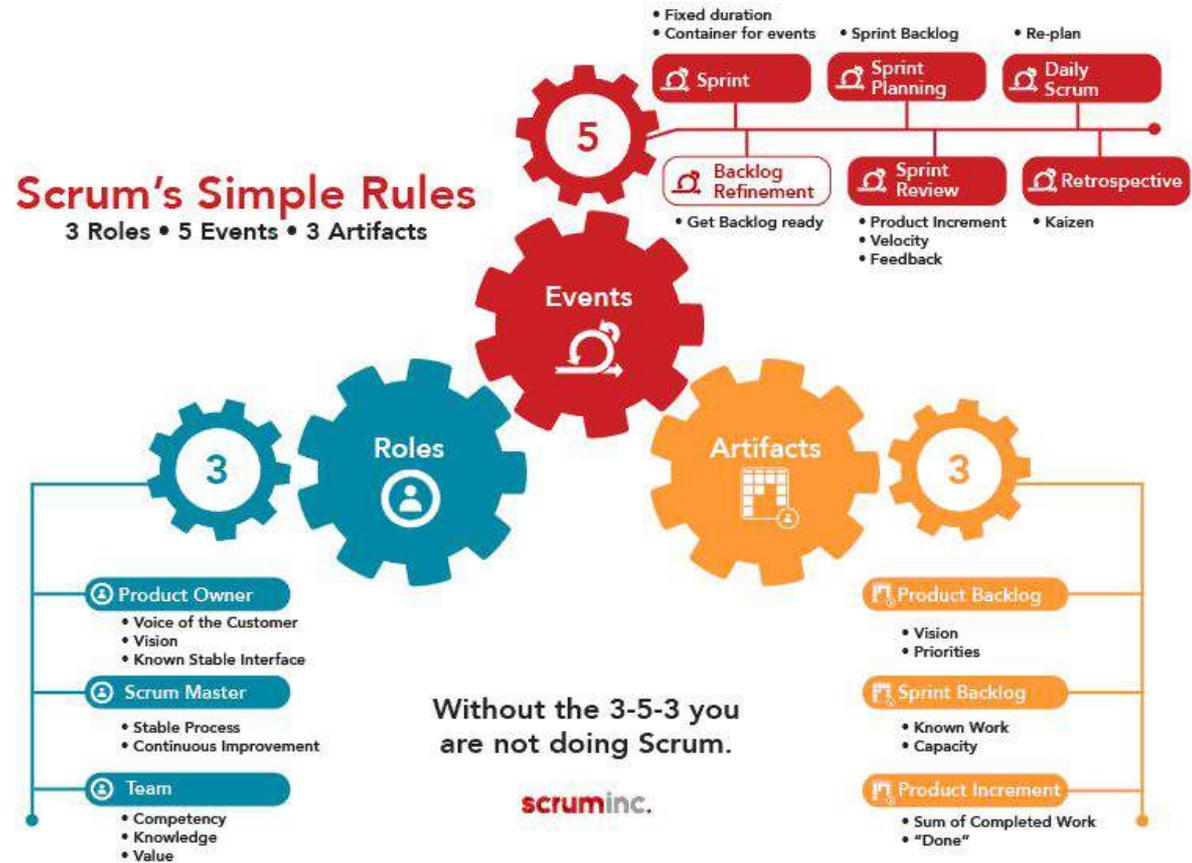
El marco de trabajo
Scrum se compone
por:

Una formación
3 -5 -3



El marco de trabajo Scrum se compone por:

1. Roles
2. Eventos
3. Artefactos y Reglas asociadas.



Scrum se basa en el **empirismo**, esto asegura que el conocimiento procede de la experiencia y en poder tomar decisiones basándose en lo **conocido**.



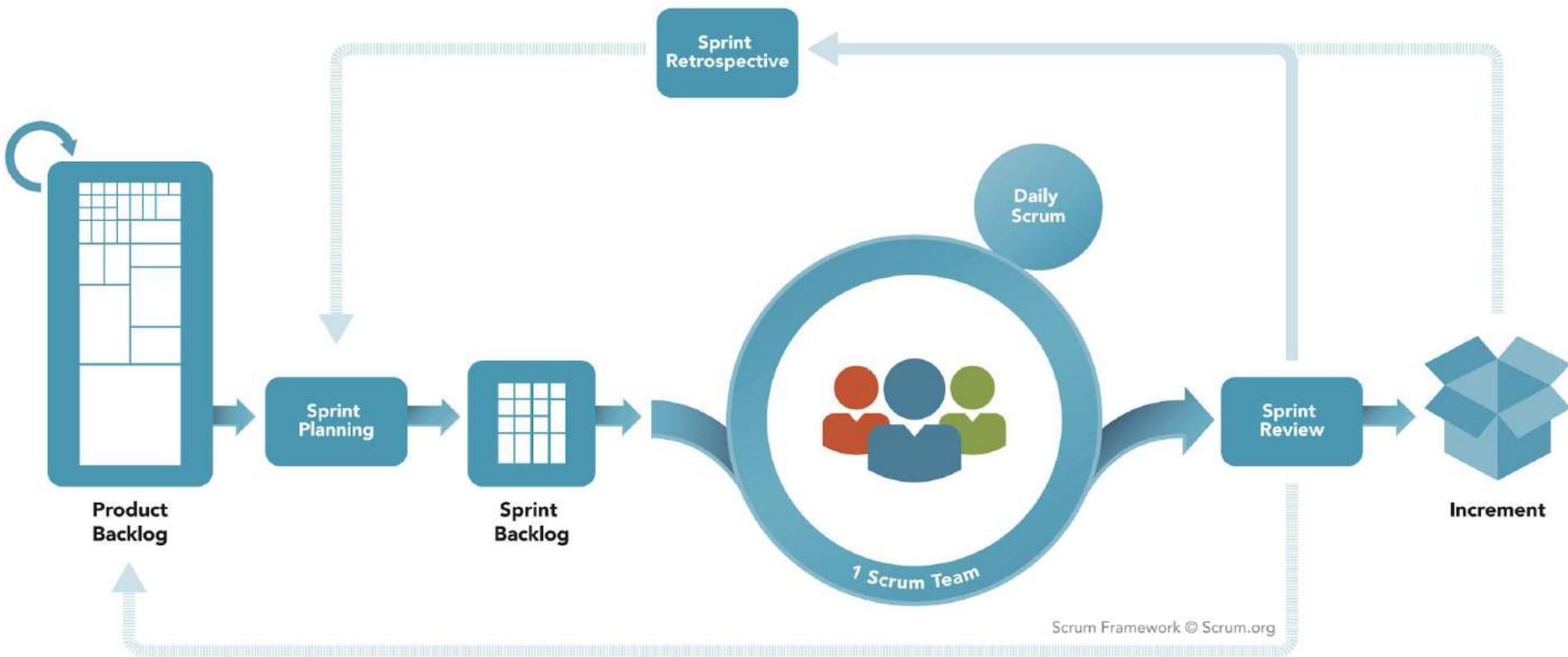
Tres pilares soportan toda la implementación del control de procesos empírico:

1. Transparencia,
2. Inspección
3. Adaptación.

Valores:
Compromiso
Coraje
Enfoque
Apertura
Respeto



¿Cómo es el proceso?





Te recomiendo este video: El proceso de Scrum explicado

<https://www.youtube.com/watch?v=WJDRbK3dtLs&list=PLCdd5nLIOVnZKY4afaLSXwmTOBkdwOGzo&index=2>



Te recomiendo este video: Spotify Engineering Culture

<https://www.youtube.com/watch?v=4GK1NDTWbkY>

Sabías que...

Los proyectos software tardan, en promedio, un 120% más del tiempo previsto inicialmente y que el costo final resulta ser un 100% más elevado que el que se calculó en la primera estimación.



¿Qué es ÁgilPM?

ÁgilPM es una forma de trabajo en donde agregamos valor al cliente estimando tiempos y costos reales y lo complementamos por medio de la honestidad.

Somos un equipo que sabemos responder con precisión a las preguntas ¿cuándo estará listo? y ¿cuánto cuesta?

ÁgilPM

Roles de Scrum

Product Owner:

Gestiona el todo el flujo de valor del producto.

Se encarga de informes, presupuestos y tiene relación con las partes interesadas en el producto (Stakeholders).

Optimiza el valor del producto.



Product Owner:

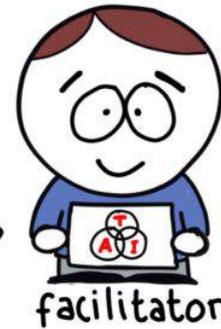
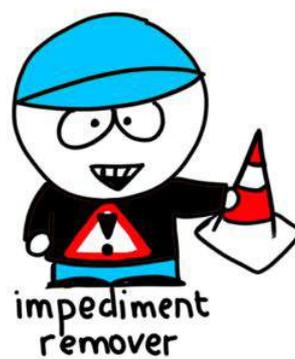
Debe ser el Representante del negocio.

¿Qué capacidad de decisión tiene...?



Scrum Master

Se encarga de gestionar y asegurar el proceso Scrum, que éste se lleve a cabo correctamente y de **facilitar** la ejecución del proceso y sus mecánicas.



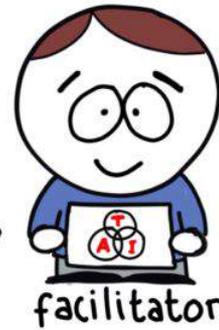
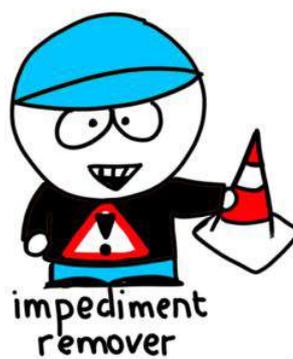
SCRUM MASTER!



Scrum Master

Ayuda a eliminar impedimentos que van surgiendo en la organización.

Tiene mucho tiempo libre.



SCRUM MASTER!



Development Team

3 a 9 profesionales que se encargan de desarrollar el producto.

Se autoorganizan y deciden cuál es la mejor manera de conseguir entregar un **incremento**.



Development Team

El equipo de desarrollo se gestiona internamente es su propia responsabilidad y tiene que rendir cuentas por ello.

Hay que evitar intervenir en sus dinámicas.



Development Team

Habitualmente, también es un equipo cross-funcional, capaz de generar un incremento terminado de principio a fin, sin otras dependencias externas.



Development Team

El aspecto más importante del equipo de desarrollo es que se **autoorganiza** y se **autogestiona**.



Artefactos de Scrum

(Se refiere a elementos físicos que se producen como resultado de la aplicación de Scrum)

Product Backlog

Es un inventario que contiene cualquier tipo de trabajo que haya que hacer.

Requerimientos, casos de uso, tareas, dependencias.

Es la fuente principal de información sobre el producto en Scrum.



Product Backlog

Es una **lista** en cualquier formato que contiene todos los **requerimientos** que necesitamos implementar

Es resultado del trabajo del Product Owner con los distintos Stakeholders.



Product Backlog

No es necesaria una lista completa y exhaustiva de todos los requerimientos.

Basta con con dos o tres requerimientos más urgentes y después añadir más.



Product Backlog

Típicamente un Product Backlog contiene diversos tipos de elementos:

1. Funcionalidades
2. Bugs
3. Historias de usuario
4. Tareas técnicas
5. Trabajo de investigación.



Historias de Usuario

Son **frases** breves describiendo la funcionalidad, pero desde la **perspectiva del usuario**.



Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

“Como **jugador**, quiero **guardar** un juego en el que estoy a la mitad”.

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

“Como **usuario**, quiero poder **escribir** mis pensamientos para que queden guardados”

“Como **usuario**, quiero poder **leer** lo que escriben mis amigos”.

“Como **empresa**, quiero poder **segmentar** usuarios para saber cuánto invertir en publicidad”.

***Te recomiendo visitar
este sitio:***



200 Ejemplos de Historias de usuario

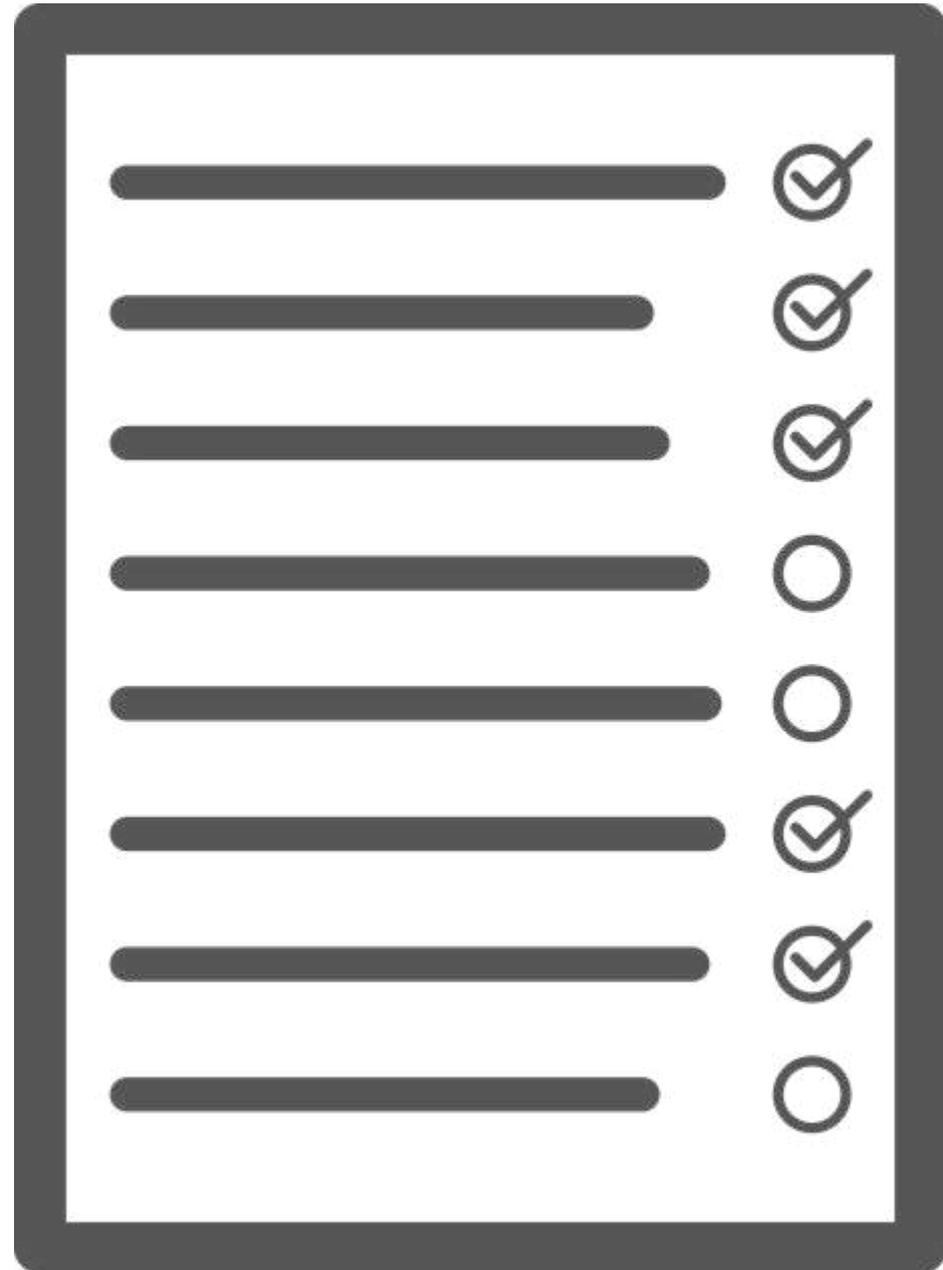


<https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/user-stories>

Sprint Backlog

Es el conjunto de los elementos del **Product Backlog seleccionados** para el Sprint, más un plan para entregar el Incremento de producto y conseguir el objetivo del Sprint.

Es una predicción hecha por el Development Team acerca del próximo **Incremento**.

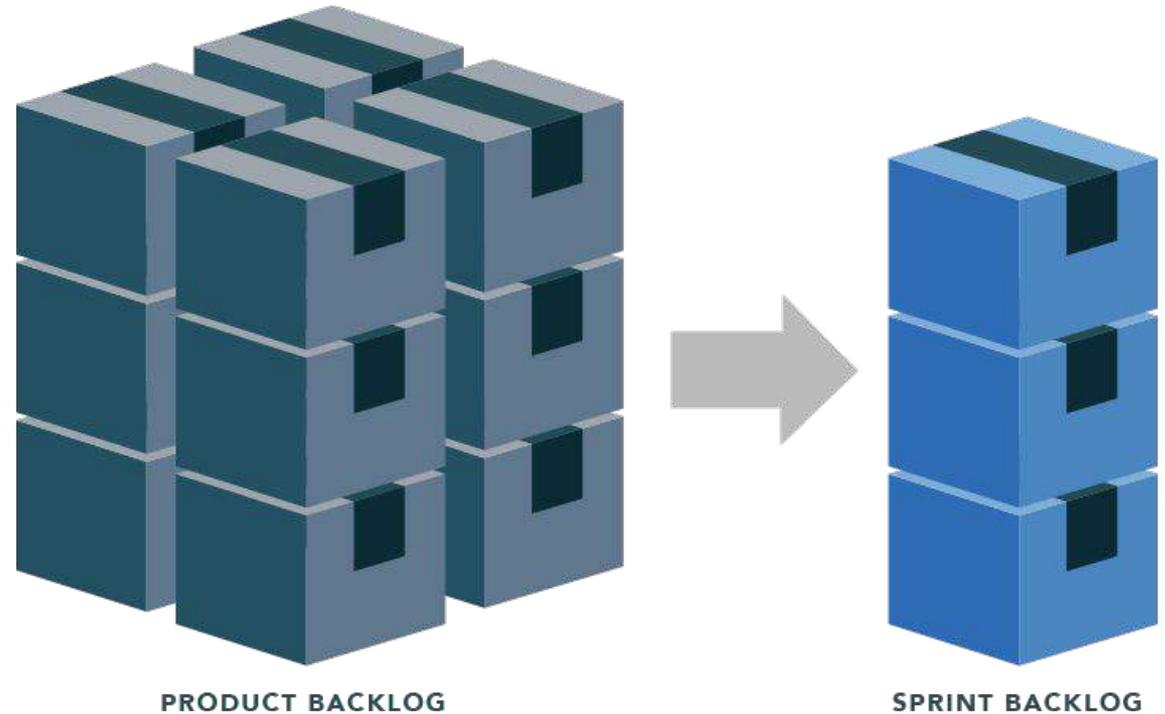


Sprint Backlog

Proporciona una visión del trabajo a realizar durante el Sprint actual.

Permite visualizar todo el trabajo pendiente durante un Sprint.

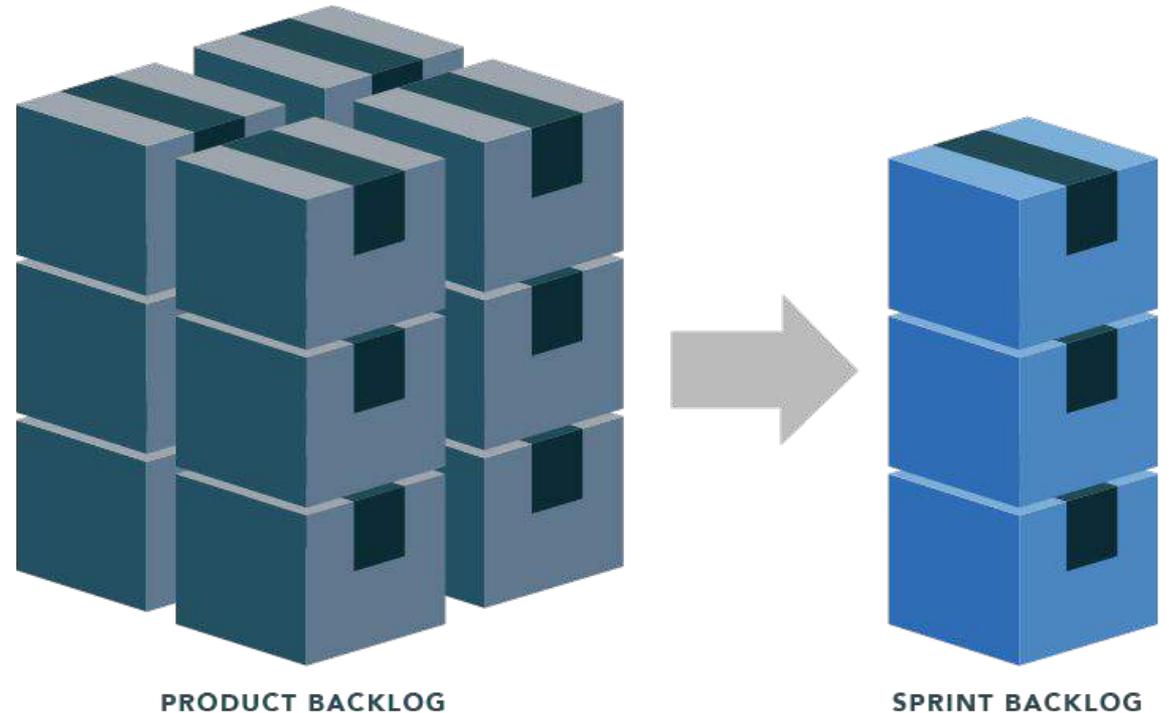
Pertenece únicamente al Equipo de Desarrollo



Sprint Backlog

Se hace visible todo el trabajo que el Equipo de Desarrollo (Development Team)

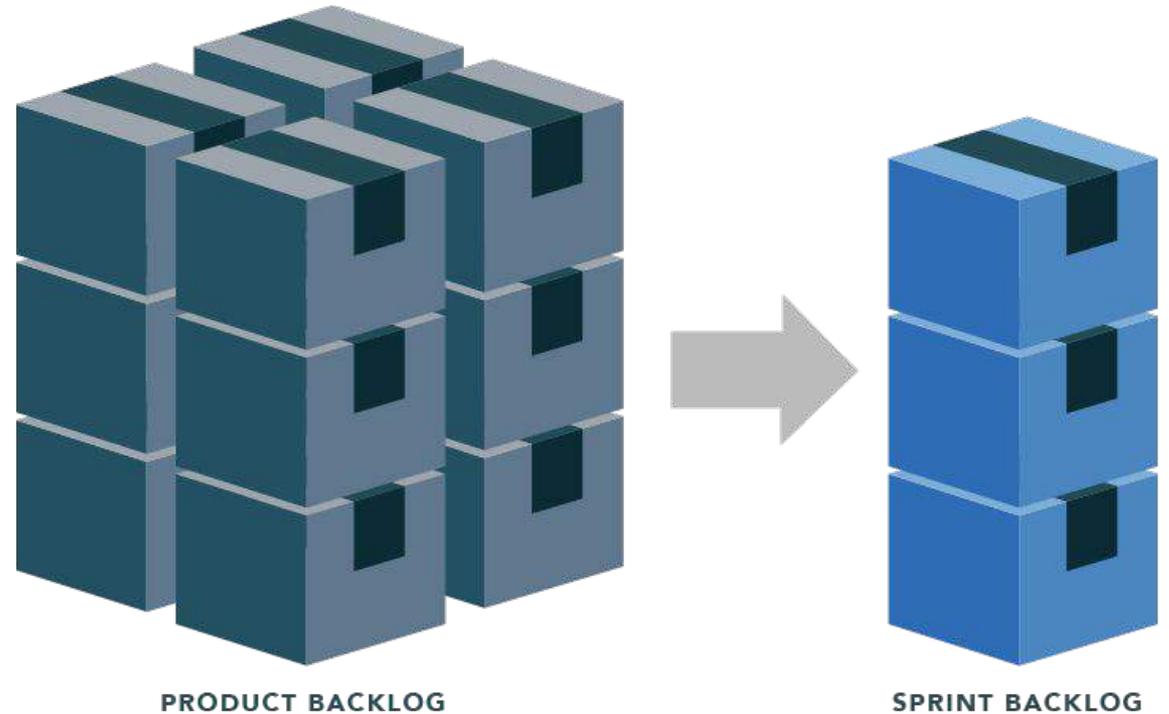
Es un **plan** con un nivel de detalle suficiente como para que los cambios en el progreso se puedan entender en el **Daily Scrum**.



Sprint Backlog

Cuando se requiere nuevo trabajo, el Equipo de Desarrollo lo adiciona a la Pila del Sprint.

Esto ocurre cuando el Equipo trabaja en lo planeado y aprende más acerca del trabajo necesario para conseguir el objetivo del Sprint.



Incremento

Es la suma de todos los elementos de la **Product Backlog** y el valor de los incrementos de todos los Sprints anteriores.

Cualquier elemento que se haya desarrollado durante el Sprint y que será puesto a disposición del usuario final.



Incremento

Debe estar en condiciones de utilizarse sin importar si el Product Owner decide liberarlo o no.

El desarrollo incremental, primero se centra en las características principales y luego se añade más.



Incremento

Construir productos de esta manera nos permite una adaptación rápida a las condiciones cambiantes del mercado.

Si descubrimos que lo que diseñamos no es lo que nuestro cliente busca en la segunda o tercera iteración, habremos reducido nuestro riesgo.



Definition of Done

La idea es establecer una serie de criterios comunes para especificar cuándo un ítem está completamente **terminado** y que aplique a todos los ítems que forman parte del incremento.

Checklist



Definition of Done

Es un **documento**, **checklist** o cualquier otra cosa que define qué se considera **hecho** en un equipo Scrum.

Checklist



Escritura en blanco con pigmentos especiales. Guardar en un lugar fresco y seco. Puede permanecer desatado durante días sin ser usado.



Eventos y reuniones de Scrum

(Reuniones mínimos y necesarios para facilitar el proceso)

Todos los eventos de Scrum
son bloques de tiempo con una
duración máxima

Time-box

¿Para qué?

Focalizar el objetivo y optimizar el tiempo dedicado por parte de los asistentes.

Beneficios de los eventos

1. Mejora la **comunicación** entre los miembros del equipo.
2. **Elimina** la necesidad de otras **reuniones**.
3. Identifica y elimina impedimentos.
4. Resalta y promueve la toma rápida de **decisiones**.
5. Mejora el nivel de **conocimiento** del equipo.
6. Optimiza la posibilidad de que se cumpla el objetivo del Sprint.



**¿Cuál es el papel del
Scrum Master?**

Asegurar de que el evento suceda.

Garantizar que los asistentes entiendan su propósito.

Enseñar a todos los asistentes a mantener el evento dentro del bloque de tiempo fijado.

Sprint

Es un **contenedor** o periodo de tiempo (**time-box**) de un mes o menos durante el cual se crea un incremento de producto “**Terminado**” utilizable y potencialmente desplegable.

Contenedor para el resto de los eventos de Scrum



Sprint

Sirve para a la **transparencia**, permite **inspeccionar y adaptar** todos los otros eventos de Scrum.

Su duración no cambia.

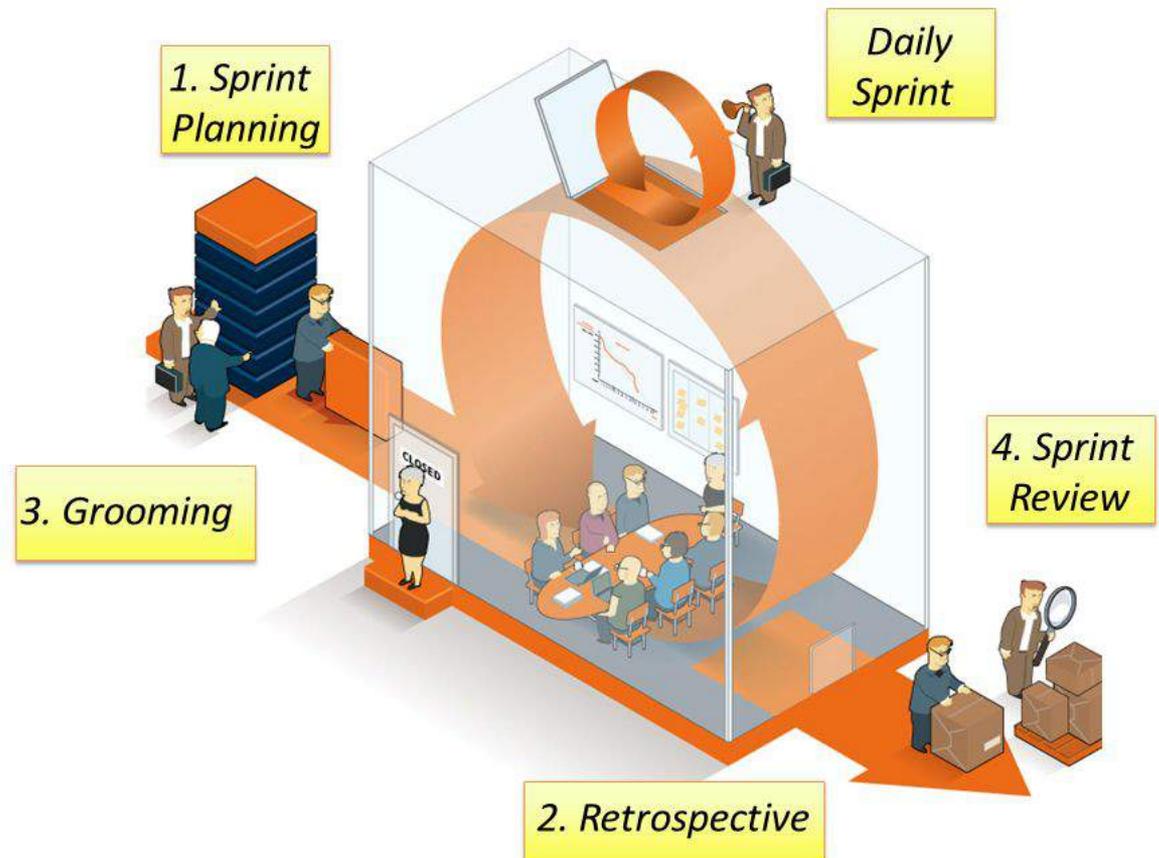


Image from : SoftHouse

Sprint

Puede considerarse un proyecto con un horizonte no mayor de un mes.

Cuando la duración de un Sprint es demasiado grande la definición de lo que se está construyendo podría cambiar.

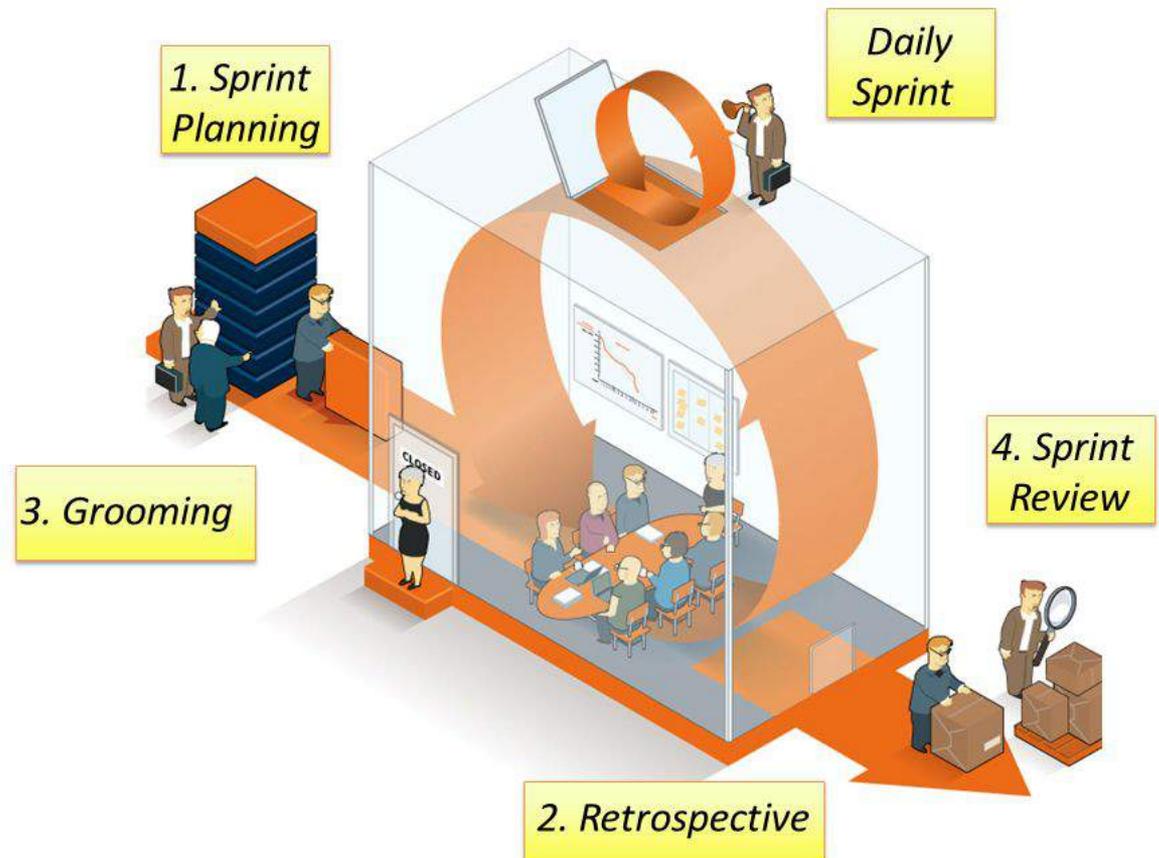


Image from : SoftHouse

Sprint

Un Sprint puede **cancelarse** antes que, el periodo de tiempo, llegue a su fin, pero **solo el Product Owner** tiene la autoridad para **cancelar** el Sprint.

Un Sprint se cancelaría si el objetivo del Sprint llega a quedar obsoleto.

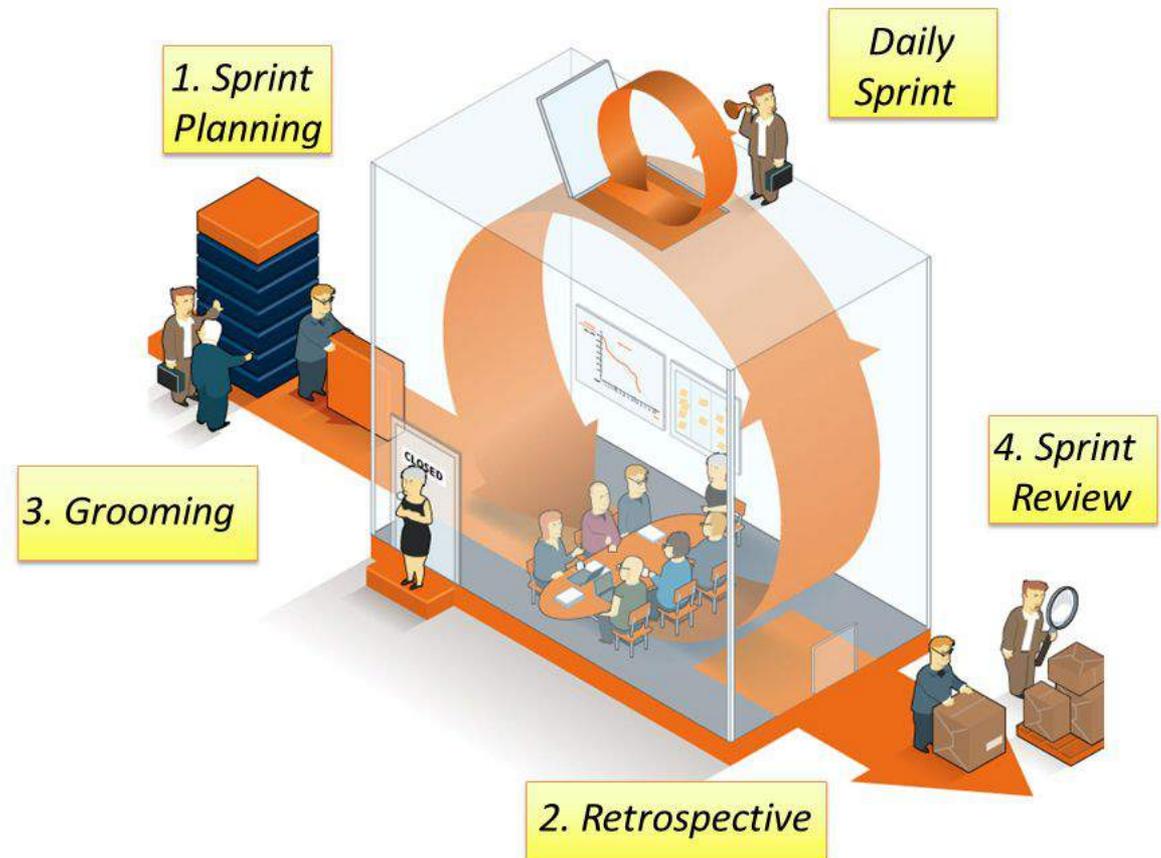


Image from : SoftHouse

Sprint

Todo ocurre en un sólo Sprint.

A diferencia de la gestión tradicional de proyectos, donde un proyecto puede durar meses o años, en Scrum un proyecto dura un sólo Sprint.

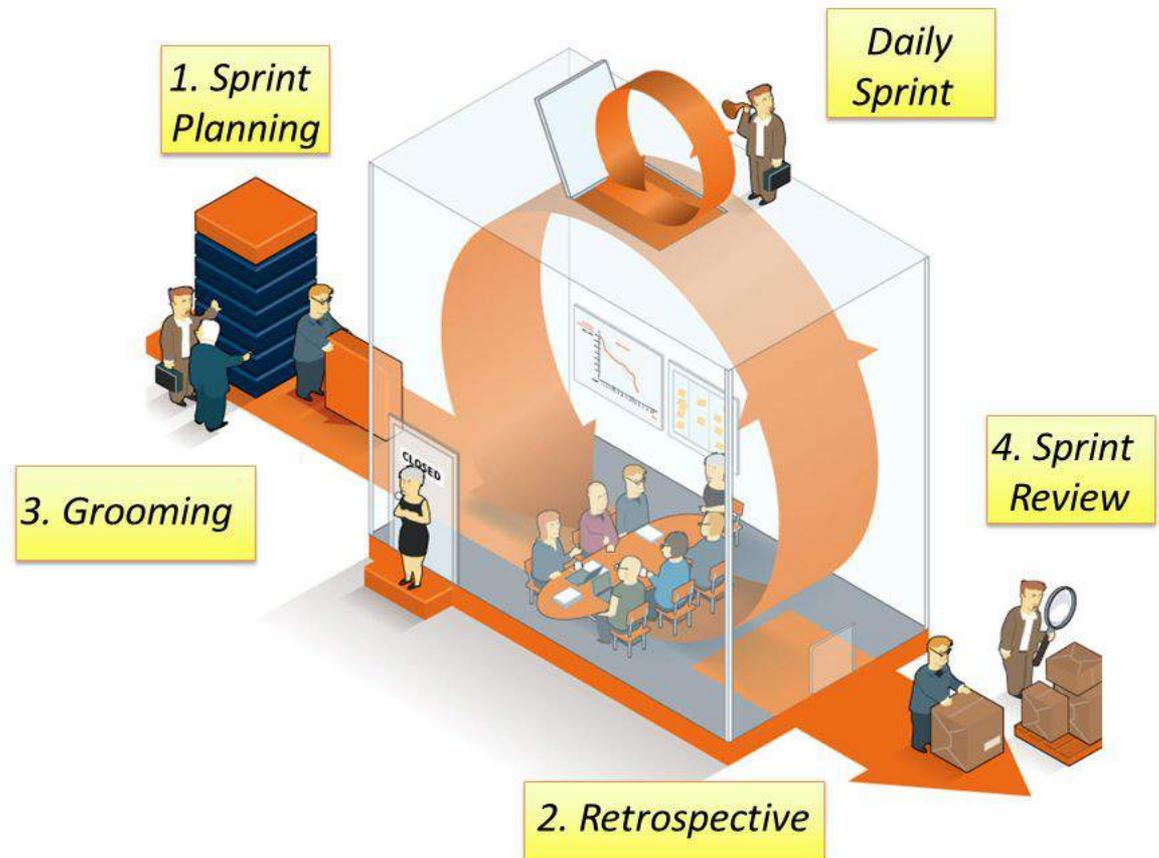


Image from : SoftHouse

Sprint

El diseño, la planificación o el testing son actividades que se realizan dentro de un sólo Sprint, siempre orientado a generar el máximo valor.

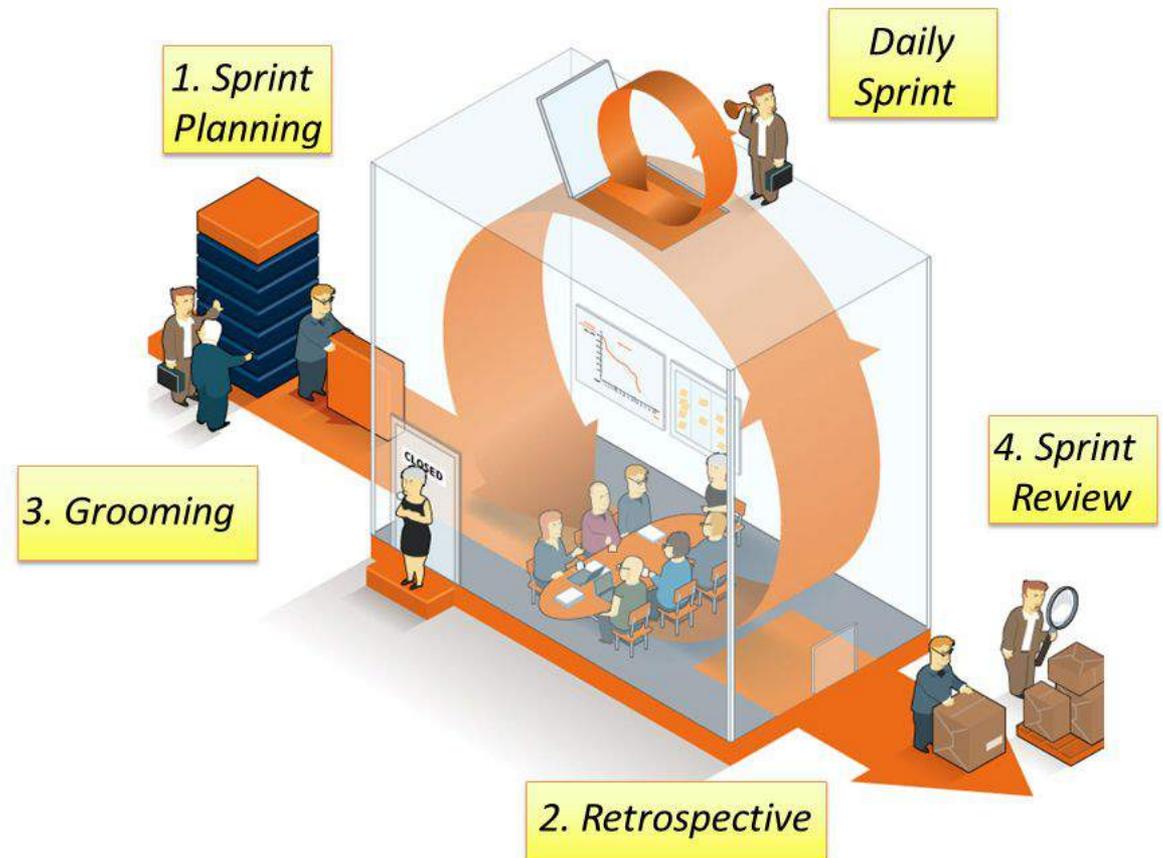


Image from : SoftHouse

Sprint

Los proyectos se financian por cada Sprint y es el Product Owner quien decide dónde y a qué dedicar los recursos.

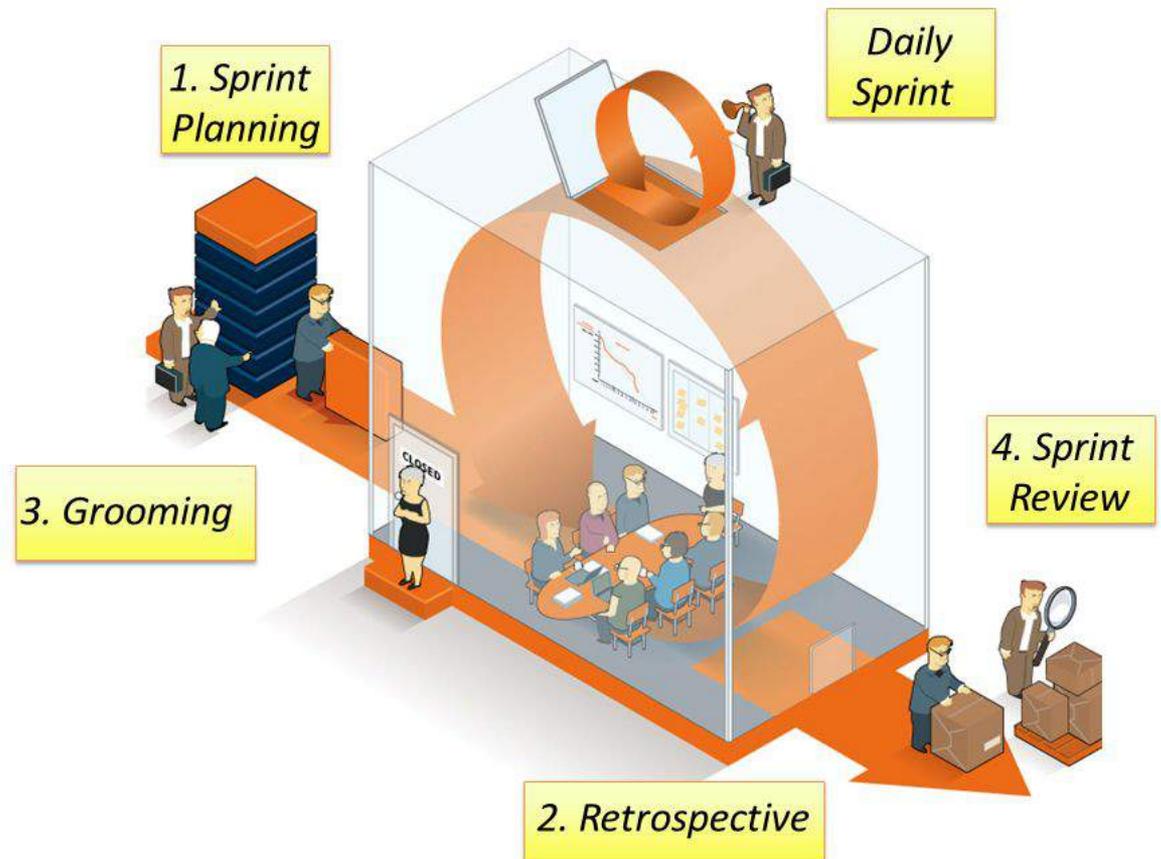


Image from : SoftHouse

Sprint Planning

Es un evento de consenso en el que se acuerda el alcance del Sprint y se diseña un plan para conseguirlo.

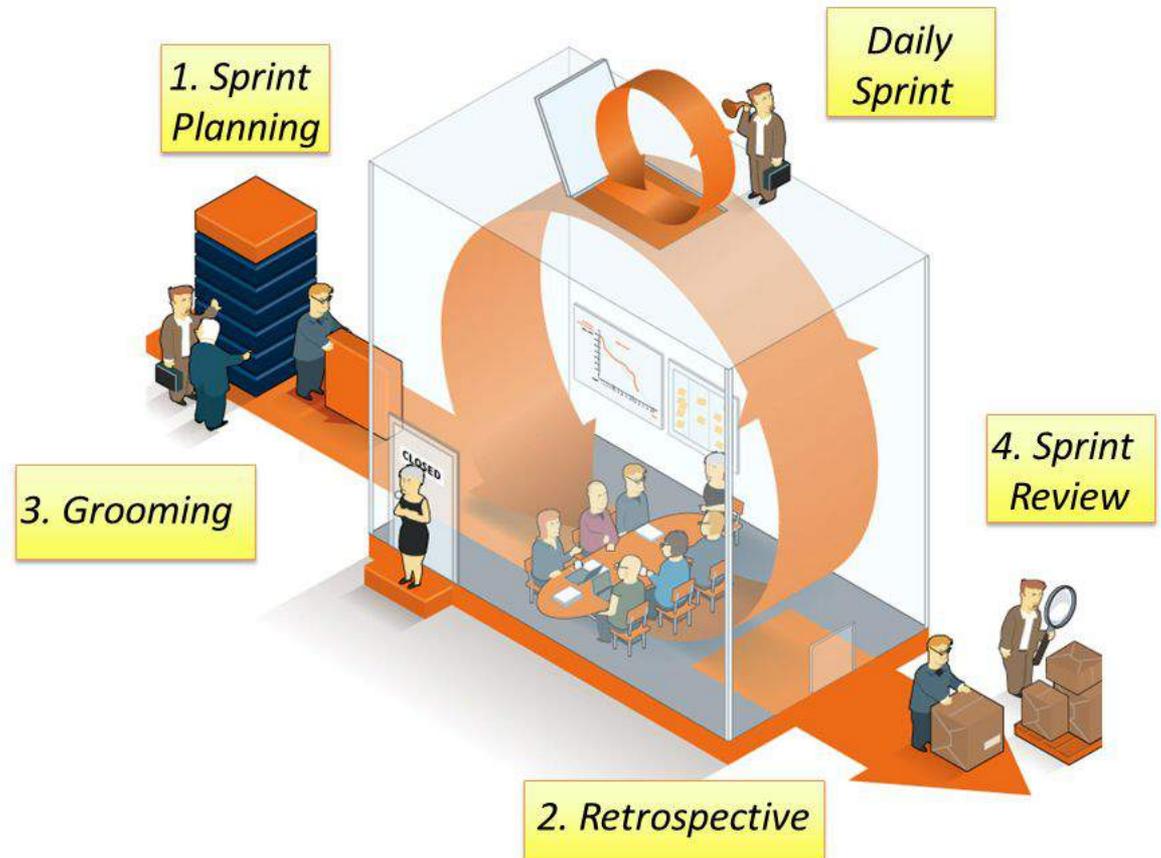


Image from : SoftHouse

Sprint Planning

Reunión que se realiza al comienzo de cada Sprint donde participa el equipo Scrum al completo.

Se divide en dos partes.

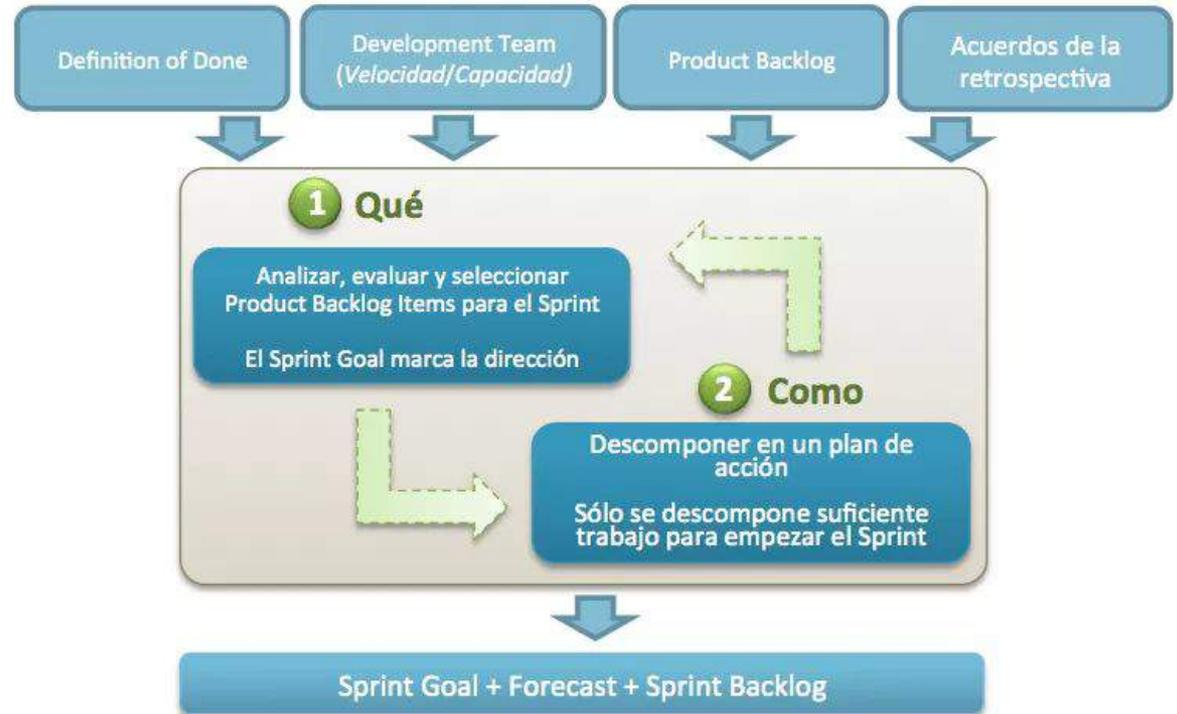
¿Qué? se va a hacer el siguiente Sprint y **¿Cómo?**



Sprint Planning

La primera parte está organizada y liderada por el Product Owner y la segunda parte por el Development Team.

Puede durar hasta 8 horas para Sprints de 30 días



**¿Qué se necesita para esta
reunión?**

El objetivo del Sprint o Sprint Goal

1. El Product Backlog priorizado.
2. El último incremento de producto.
3. La capacidad proyectada del Equipo Técnico para el Sprint.
4. El rendimiento pasado del Equipo Técnico.



**¿Qué se obtiene de esta
reunión?**

Entregables de esta primera reunión:

El objetivo del Sprint (Sprint Goal) y el conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para ese Sprint.



El objetivo del Sprint o Sprint Goal

Definir y consensuar el alcance del Sprint, es decir, el valor entregado al finalizar el Sprint.

Hay que definir objetivo (el “qué”) como el propósito (el “para qué”).



Si lo que se pretende hacer no aporta ningún beneficio al usuario final, lo más conveniente es que se descarte.

Daily Scrum

Es una reunión de **15 minutos** para sincronizar actividades.

Se debe realiza a la misma hora y en el mismo lugar todos los días

¿**Qué hice ayer** para ayudar al Equipo de Desarrollo (Development Team) a lograr el Objetivo del Sprint?

¿**Qué haré hoy** para ayudar al Equipo de Desarrollo (Development Team) a lograr el Objetivo del Sprint?

¿**Detecto algún impedimento** que evite que el Equipo de Desarrollo (Development Team) o yo logremos el Objetivo del Sprint?

Daily Scrum

Esta reunión elimina la necesidad de realizar otras reuniones, identifican impedimentos a remover relativos al desarrollo, resaltan y promueven la toma de decisiones rápida y mejoran el nivel de conocimiento del Equipo de Desarrollo.





Sprint Review

Es una **reunión de trabajo (informal)**.

Ocurre al final del Sprint y el Product Owner presenta a los Stakeholders el Incremento terminado para su inspección y adaptación.

Máximo de tiempo de 4 horas.



Sprint Review

Marca la finalización del Sprint.

Durante la Revisión de Sprint (Sprint Review), el Equipo Scrum y los interesados colaboran acerca de lo que se hizo durante el Sprint.

Los asistentes colaboran para determinar las siguientes cosas que podrían hacerse para optimizar el valor.



Sprint Review

Se revisa el incremento terminado

Se muestra el producto funcionando.

El equipo de desarrollo comenta qué ha ocurrido durante el Sprint. Problemas que se han encontrado, así como soluciones tomadas, y actualizan a los stakeholders con la situación del equipo



Sprint Retrospective

Es una oportunidad para el Equipo Scrum de inspeccionarse a sí mismo y de crear un plan de mejoras que sean abordadas durante el siguiente Sprint.

3 horas para Sprints de un mes



¿Qué se hace en esta reunión?

Sprint Retrospective

Inspeccionar cómo fue el último Sprint en cuanto a personas, relaciones, procesos y herramientas

Identificar y ordenar los elementos más importantes que salieron bien y las posibles mejoras.

Crear un plan para implementar las mejoras a la forma en la que el Equipo Scrum desempeña su trabajo



¿Ventajas?

Ventajas

El cliente empieza a usar su producto.

El cliente puede decidir el camino.

Divide y vencerás

Menos sorpresas en el camino.

Entregar lo que el cliente necesita.



¿Desventajas?

Desventajas

El equipo puede estar tentado de tomar el camino más corto.

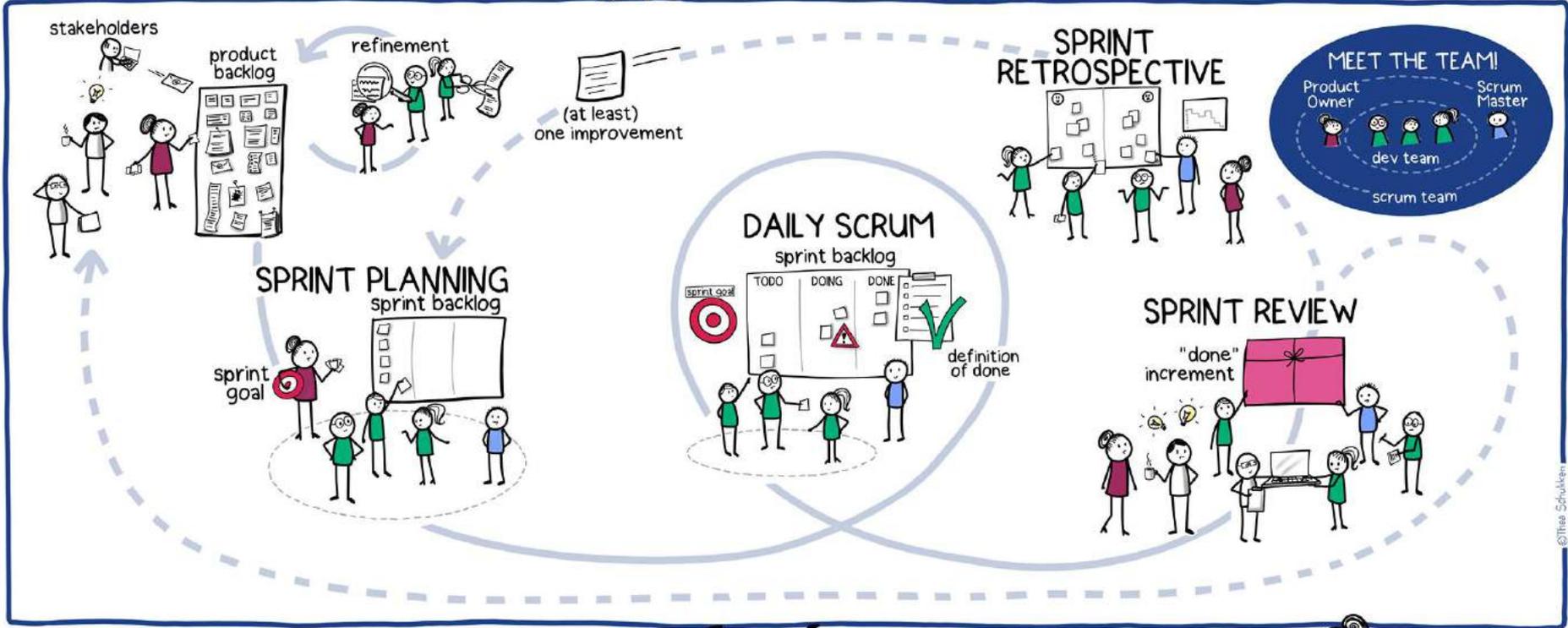
¿Necesitas con mucha antelación fechas exactas de entrega?

!Estrés!

¿El equipo es autoorganizado?



THE SCRUM FRAMEWORK



Proyecto real

***Te recomiendo visitar
este sitio:***



Scrum Cards



<https://todopmp.com/cards/scrum.html>

**1.- Un cliente tiene una
necesidad**

Crear la visión del proyecto



Softwarereal

Descripción: Crear una herramienta web que permita realizar una estimación de manera **inmediata** de costos y tiempos de desarrollo de un proyecto basado en software.

Esta herramienta debe permitir dar una cotización rápida a un determinado cliente.

Características:

1. Se debe poder ingresar el costo por hora de desarrollo.
2. Se debe poder ingresar la fecha en la que se iniciarán los trabajos.
3. Se debe tener un listado de las funcionalidades más solicitadas por lo clientes y de esta forma poder seleccionarlas rápidamente.
4. Cada funcionalidad deberá estar asociada a una complejidad.
5. La herramienta debe mostrar la fecha de entrega del proyecto o producto.
6. La herramienta debe mostrar la duración del proyecto en horas, días, semanas y meses.
7. La herramienta debe mostrar el costo total del proyecto de acuerdo a las funcionalidades seleccionadas.

Identificar al Scrum Master y stakeholder(s)

2.- Las características se traducen a Historias de usuario

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

- Como **usuario** puedo **ver un listado** de características generales de productos de software.
- Como **usuario** quiero **poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales** al momento de seleccionar una característica.
- Como **usuario** quiero **ingresar un costo por hora** de desarrollo.
- Como **usuario** quiero **poder ingresar una fecha de inicio** de proyecto y las **horas diarias que se pueden invertir por día** para poder estimar la fecha de entrega de proyecto.
- Como **usuario** quiero poder **ingresar fechas de vacaciones** para que el sistema las tenga en cuenta y no considerarlas como fechas laborables.
- Como **usuario** quiero poder **visualizar la fecha de entrega** del proyecto.
- Como **usuario** quiero poder **enviar por correo electrónico** el resultado de la estimación.

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

- Como **usuario** quiero poder **guardar una estimación** para poder **editarla** en cualquier momento.
- Como **usuario** puede **seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas** del listado general de la calculadora.
- Como **administrador** quiero poder **ver el total** antes de impuestos, el total neto y el total como persona física.
- Como **usuario** me gustaría poder **modificar la complejidad de una determinada característica**.
- Como **usuario** quiero tener una **interfaz limpia y sencilla**.

Formar el Equipo Scrum

Desarrollar épica(s)

GitScrum | Projects Marketplace 10 Active Users / Unlimited Private Projects - \$8.00

Public SoftwareReal PROJECT OPTIONS

My contribution: 0%

Dashboard Board Planning Calendar Time Tracking Changelog RockStar Team User Stories 12 Sprints 0 Discussions 0 Documents 0 Connect Apps Settings

Filter for user stories

| | User Story Name | Tasks | Completed | Story Points | Votes |
|-------------|---|-------|-----------|--------------|-------|
| Must have | #US-10 Como administrador quiero poder ver el total antes de impuestos, el total neto y el total como persona física. | 0 | 0% | 0 | 0 |
| Could have | #US-11 Como usuario me gustaría poder modificar la complejidad de una determinada característica. | 0 | 0% | 0 | 0 |
| Must have | #US-9 Como usuario puede seleccionar una o multiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora. | 0 | 0% | 0 | 0 |
| Must have | #US-1 Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software. | 2 | 0% | 2.00 | 0 |
| Must have | #US-3 Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo. | 0 | 0% | 0 | 0 |
| Could have | #US-7 Como usuario quiero poder enviar por correo electrónico el resultado de la estimación. | 0 | 0% | 0 | 0 |
| Could have | #US-8 Como usuario quiero poder guardar una estimación para poder editarla en cualquier momento. | 0 | 0% | 0 | 0 |
| Should have | #US-5 Como usuario quiero poder ingresar fechas de vacaciones para que el sistema las tenga en cuenta y no considerarlas como fechas laborables. | 0 | 0% | 0 | 0 |
| Must have | #US-4 Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto. | 0 | 0% | 0 | 0 |
| Must have | #US-2 Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica. | 0 | 0% | 0 | 0 |
| Must have | #US-6 Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto. | 0 | 0% | 0 | 0 |
| Must have | #US-12 Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla. | 1 | 0% | 0.00 | 0 |

Crear el Backlog Priorizado del Producto

3.- Las Historias de usuario se priorizan

Historias de Usuario priorizadas

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

- 1.- Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.
- 2.- Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.
- 3.- Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.
- 4.- Como usuario puede seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora.
- 5.- Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.
- 6.- Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto.

Historias de Usuario priorizadas

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

7.- Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto.

8.- Como administrador quiero poder ver el total antes de impuestos, el total neto y el total como persona física.

9.- Como usuario quiero poder ingresar fechas de vacaciones para que el sistema las tenga en cuenta y no considerarlas como fechas laborables.

10.- Como usuario quiero poder enviar por correo electrónico el resultado de la estimación.

11.- Como usuario quiero poder guardar una estimación para poder editarla en cualquier momento.

12.- Como usuario me gustaría poder modificar la complejidad de una determinada característica.

**Realizar la planificación del
lanzamiento**

Crear historias de usuario

4.- Las Historias de usuario se modifican o detallan

Historias de Usuario detalladas

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

1.- Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla.

Se debe poder utilizar tanto en **dispositivos móviles** como en **computadoras**, si fuera posible también en **televisiones** inteligentes.

Criterios de aceptación:

El diseño debe ser responsivo, por lo tanto se debe ajustar a múltiples dispositivos (celulares, tablets, computadoras de escritorio).

2.- Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software.

Este listado debe estar redactado de forma amigable para que se pueda entender por los clientes.

Historias de Usuario detalladas

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

3.- Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica.

Estos datos deben estar **visibles** todo el tiempo. Puede ser que sea una zona de resumen o si es en un dispositivo móvil se muestre una barra que te vaya siguiendo mientras te mueven en la pantalla.

Cada vez que se seleccione una funcionalidad requerida, se debe recalcular la estimación.

4.- Como usuario quiero poder seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de funcionalidades.

Cada vez que se seleccione una funcionalidad requerida, se debe recalcular la estimación.

Historias de Usuario detalladas

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

5.- Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo.

El usuario debe poder ingresar en un campo de texto o con control amigable el costo por hora.

6.- Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto.

Hay ocasiones que no se pueden de dedicar 8 horas al trabajo, es por eso que se debe poder indicar la cantidad diaria que se puede dedicar al proyecto que se está estimando.

Estimar historias de usuario

5.- Las Historias de usuario se estiman de manera relativa

*Te recomiendo esta
Aplicación:*



Scrum Poker



<https://play.google.com/store/apps/details?id=artarmin.android.scrum.poker&hl=es> 419

Te recomiendo este sitio:



Scrum Poker Online



<https://scrumpoker.online/>

| Historia de usuario | Puntos de historia de usuario |
|---|--------------------------------------|
| Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla. | 3 |
| Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software. | 2 |
| Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica. | 3 |
| Como usuario puede seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora. | 2 |
| Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo. | 1 |
| Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto. | 1 |
| Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto. | 1 |
| Como administrador quiero poder ver el total antes de impuestos, el total neto y el total como persona física. | 3 |

| Historia de usuario | Puntos de historia de usuario |
|--|--------------------------------------|
| Como usuario quiero poder ingresar fechas de vacaciones para que el sistema las tenga en cuenta y no considerarlas como fechas laborables. | 5 |
| Como usuario quiero poder enviar por correo electrónico el resultado de la estimación. | 3 |
| Como usuario quiero poder guardar una estimación para poder editarla en cualquier momento. | 5 |
| Como usuario me gustaría poder modificar la complejidad de una determinada característica. | 3 |
| TOTAL | 32 puntos de historia |



Story ID:

Story Title:

User Story:

As a: <role>

I want: <some goal>

So that: <some reason>

Importance:

Estimate:

Acceptance Criteria

And I know I am done when:

Type:

- Search
- Workflow
- Manage Data
- Payment
- Report/ View

Comprometer historias de usuario

6.- ¿Cuál es la velocidad del equipo?

¿Velocidad del equipo?

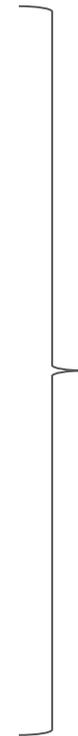
En este momento esta velocidad podemos desconocerla. Pero de acuerdo a siguientes Sprints podemos conocerla.

Vamos a decir que la velocidad para este ejemplo es de **11 puntos de historia**.



7.- Seleccionar las historias que se pueden terminar en el Sprint de acuerdo con la velocidad del equipo

| Historia de usuario | Puntos de historia de usuario |
|---|-------------------------------|
| Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla. | 3 |
| Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software. | 2 |
| Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica. | 3 |
| Como usuario puede seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora. | 2 |
| Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo. | 1 |
| Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto. | 1 |
| Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto. | 1 |
| Como administrador quiero poder ver el total antes de impuestos, el total neto y el total como persona física. | 3 |



La velocidad del equipo es de 11 puntos por Sprint

Y los Sprints serán de 3 semanas

Las historias previamente se habían priorizado.

Por lo tanto si seleccionamos las historias que suman la velocidad del equipo, podemos garantizar que en el primer Sprint, se estará entregando un producto con las características más importantes.

| Historia de usuario | Puntos de historia de usuario |
|--|-------------------------------|
| Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla. | 3 |
| Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software. | 2 |
| Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica. | 3 |
| Como usuario puede seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora. | 2 |
| Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo. | 1 |

Por lo tanto:

Se tienen 32 puntos de historia en total.

La velocidad del equipo es de 11 puntos.

¿Cuántos Sprints necesitamos para este proyecto?

Sprint = Puntos totales de historia / Velocidad

Sprint = $32 / 11 = 2.9$

| Historia de usuario | Puntos de historia de usuario |
|--|-------------------------------|
| Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla. | 3 |
| Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software. | 2 |
| Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica. | 3 |
| Como usuario puede seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora. | 2 |
| Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo. | 1 |

Seguramente se necesitarán **3 Sprints para terminar todo el proyecto.**

Cada **Sprint** será de **3 semanas** por lo tanto:

Se necesitarán 9 semanas para terminar todo el proyecto

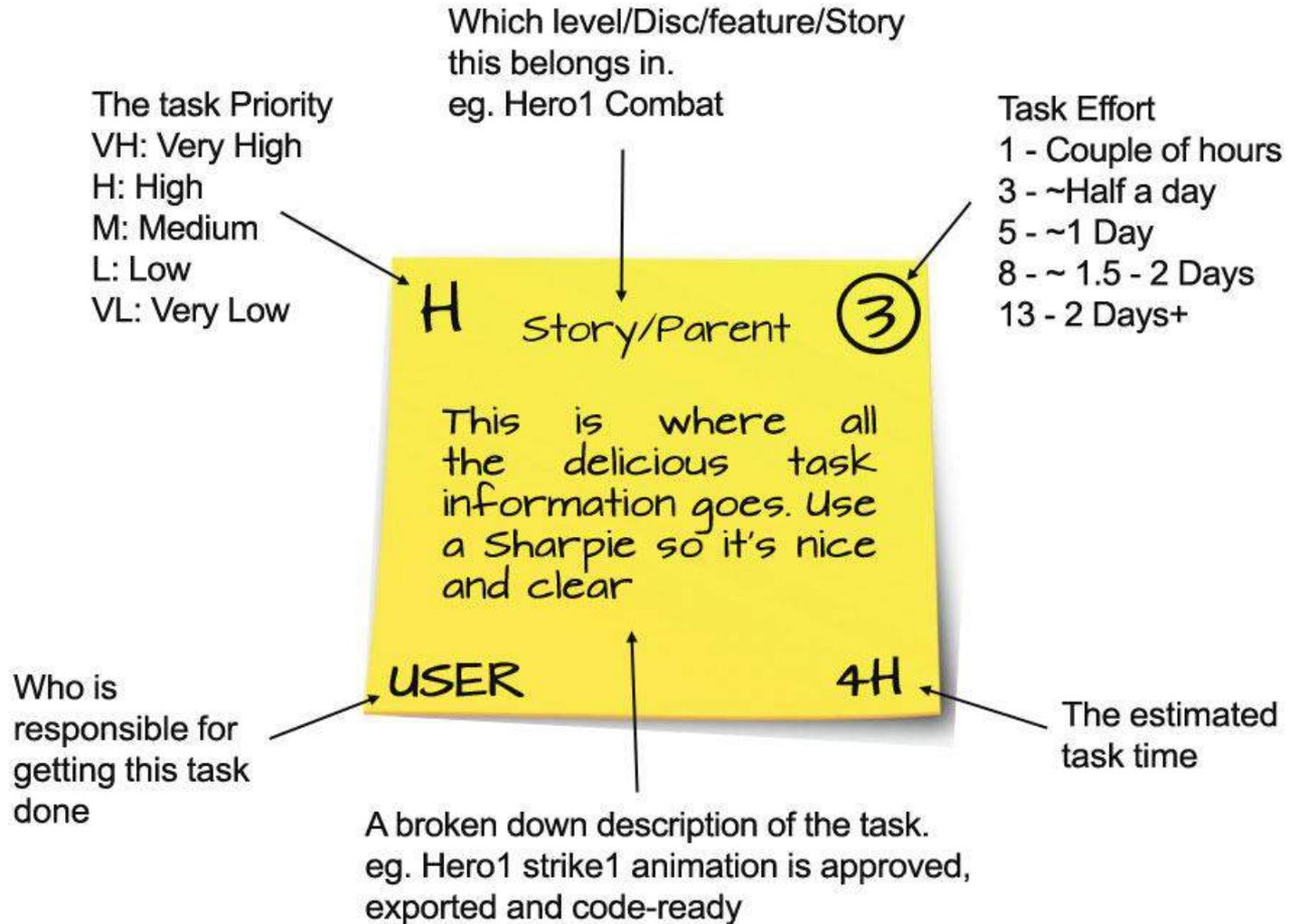
Identificator tareas

8.- Las historias de usuario se descomponen en tareas

| Historia de usuario | Puntos de historia de usuario | Tareas |
|--|-------------------------------|---|
| Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla. | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar la plantilla o template • Ajustar la plantilla mediante html y css • Verificar que la plantilla se ajuste en diferentes tamaños de pantalla • Comprar dominio • Crear logo • Aprender vue js |
| Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software. | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Generar el listado en texto plano • Redactar el listado de manera amigable. • Mostrar el listado • Crear trigger/evento al click de cada funcionalidad |
| Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica. | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el evento para RECALCULAR la estimación |
| Como usuario puedo seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora. | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Resaltar el la funcionalidad cuando se da click o restaurarla a su estado natural • Invocar al evento de RECALCULAR |
| Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo. | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Crear el control para ingresar el costo • Invocar al evento de RECALCULAR cada que cambie este valor |
| Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto. | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Crear el control para ingresar la fecha • Crear el control para ingresar la horas de dedicación • Invocar al evento de RECALCULAR cada que se cambie cualquiera de estos valores |
| Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto. | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Calcular la fecha de entrega |

How to:

Lay out SCRUM Cards



Estimar tareas

9.- Las tareas se estiman en horas.

Evitar tareas de más de 8 horas.

| Historia de usuario | Puntos de historia de usuario | Tareas |
|--|-------------------------------|---|
| Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla. | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar la plantilla o template (4 hrs) • Ajustar la plantilla mediante html y css (3 hrs) • Verificar que la plantilla se ajuste en diferentes tamaños de pantalla (.5 hrs) • Comprar dominio (.5 hrs) • Crear logo (1 hrs) • Aprender vue js (2 hrs) |
| Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software. | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Generar el listado en texto plano (.5 hrs) • Redactar el listado de manera amigable. (1 hrs) • Mostrar el listado (1 hrs) • Crear trigger/evento al click de cada funcionalidad (.5 hrs) |
| Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica. | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el evento para RECALCULAR la estimación (6 hrs) |
| Como usuario puedo seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora. | 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Resaltar el la funcionalidad cuando se da click o restaurarla a su estado natural (.5 hrs) • Almacenar las funcionalidades seleccionadas (1 hrs) • Invocar al evento de RECALCULAR (.5 hrs) |
| Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo. | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Crear el control para ingresar el costo (.5 hrs) • Invocar al evento de RECALCULAR cada que cambie este valor (.5 hrs) |
| Como usuario quiero poder ingresar una fecha de inicio de proyecto y las horas diarias que se pueden invertir por día para poder estimar la fecha de entrega de proyecto. | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Crear el control para ingresar la fecha (.5 hrs) • Crear el control para ingresar la horas de dedicación (.5 hrs) • Invocar al evento de RECALCULAR cada que se cambie cualquiera de estos valores (.5 hrs) |
| Como usuario quiero poder visualizar la fecha de entrega del proyecto. | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Calcular la fecha de entrega (.5 hrs) |

| Historia de usuario | Tareas | Total de horas |
|---|---|-------------------|
| Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla. | <ul style="list-style-type: none"> ● Seleccionar la plantilla o template (4 hrs) ● Ajustar la plantilla mediante html y css (3 hrs) ● Verificar que la plantilla se ajuste en diferentes tamaños de pantalla (.5 hrs) ● Comprar dominio (.5 hrs) ● Crear logo (1 hrs) ● Aprender vue js (2 hrs) | 11 Horas |
| Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software. | <ul style="list-style-type: none"> ● Generar el listado en texto plano (.5 hrs) ● Redactar el listado de manera amigable. (1 hrs) ● Mostrar el listado (1 hrs) ● Crear trigger/evento al click de cada funcionalidad (.5 hrs) | 3 horas |
| Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica. | <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar el evento para RECALCULAR la estimación (6 hrs) | 6 horas |
| Como usuario puedo seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora. | <ul style="list-style-type: none"> ● Resaltar el la funcionalidad cuando se da click o restaurarla a su estado natural (.5 hrs) ● Almacenar las funcionalidades seleccionadas (1 hrs) ● Invocar al evento de RECALCULAR (.5 hrs) | 2.5 horas |
| Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo. | <ul style="list-style-type: none"> ● Crear el control para ingresar el costo (.5 hrs) ● Invocar al evento de RECALCULAR cada que cambie este valor (.5 hrs) | 1 hora |
| Total de horas | | 23.5 horas |

10.- Se estima el tiempo que cada recurso puede dedicar al proyecto.



Horas **ideales** disponibles por cada recurso

Recurso 1

2 horas diarias disponibles

Por lo tanto: 10 horas a la semana

Por lo tanto: 30 horas por Sprint

Horas **reales** disponibles por cada recurso

Recurso 1

2 horas diarias disponibles * **79% de dedicación**
1.58 horas reales

Por lo tanto: 7.9 horas a la semana

Por lo tanto: 23.7 horas por Sprint

11.- Se comprometen aquellas tareas que se pueden terminar en las horas disponibles por el equipo

| Historia de usuario | Tareas | Total de horas |
|---|---|-------------------|
| Como usuario quiero tener una interfaz limpia y sencilla. | <ul style="list-style-type: none"> ● Seleccionar la plantilla o template (4 hrs) ● Ajustar la plantilla mediante html y css (3 hrs) ● Verificar que la plantilla se ajuste en diferentes tamaños de pantalla (.5 hrs) ● Comprar dominio (.5 hrs) ● Crear logo (1 hrs) ● Aprender vue js (2 hrs) | 11 Horas |
| Como usuario puedo ver un listado de características generales de productos de software. | <ul style="list-style-type: none"> ● Generar el listado en texto plano (.5 hrs) ● Redactar el listado de manera amigable. (1 hrs) ● Mostrar el listado (1 hrs) ● Crear trigger/evento al click de cada funcionalidad (.5 hrs) | 3 horas |
| Como usuario quiero poder ver las horas, días, semanas, meses y costo totales al momento de seleccionar una característica. | <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar el evento para RECALCULAR la estimación (6 hrs) | 6 horas |
| Como usuario puedo seleccionar una o múltiples características/funcionalidades deseadas del listado general de la calculadora. | <ul style="list-style-type: none"> ● Resaltar el la funcionalidad cuando se da click o restaurarla a su estado natural (.5 hrs) ● Almacenar las funcionalidades seleccionadas (1 hrs) ● Invocar al evento de RECALCULAR (.5 hrs) | 2.5 horas |
| Como usuario quiero ingresar un costo por hora de desarrollo. | <ul style="list-style-type: none"> ● Crear el control para ingresar el costo (.5 hrs) ● Invocar al evento de RECALCULAR cada que cambie este valor (.5 hrs) | 1 hora |
| Total de horas | | 23.5 horas |

Crear el Sprint Backlog

Todo (17)



#TK-10 - Seleccionar la plantilla o template (4 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ▶

#TK-11 - Ajustar la plantilla mediante html y css (3 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ▶

#TK-12 - Verificar que la plantilla se ajuste en diferentes tamaños de pantalla (.5 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ▶

#TK-13 - Comprar dominio (.5 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ▶

#TK-14 - Crear logo (1 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ▶

#TK-15 - Aprender vue js (2 hrs)

New Feature EFFORT: 0

00:00:00 ▶

#TK-8 - Generar el listado en texto plano (.5 hrs)

New Feature EFFORT: 2

00:00:00 ▶

#TK-16 - Redactar el listado de manera amigable. (1 hrs)

New Feature EFFORT: 0

In Progress (0)



Done (0)



Archived (0)



Create Task

Create Task

Create Task

Crear entregables

12.- Se comienza a ejecutar

Realizar Daily Standup

13.- Daily Scrum de 15 min.

Refinamiento del Backlog Priorizado del Producto

Demostrar y validar el sprint

**14.- Revisión del Sprint no más
de 4 horas**

Retrospectiva de sprint

**15.- Retrospectiva no más de
3 horas**

Enviar entregables

SoftwaReal measure Better

¿Cuánto deberías pagar o cobrar por un sitio web?

| | |
|--|---|
| <p>¿Cuál es el costo por hora de trabajo?</p> <input type="text" value="300"/> | <p>¿Cuántas horas se trabajaran por día?</p> <input type="text" value="8"/> |
|--|---|



Selecciona las funcionalidades que necesitas

- | | | | |
|--|--|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Acceso utilizando cuentas de correo | <input type="checkbox"/> Envío de notificaciones push. | <input type="checkbox"/> Panel de configuración. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Acceso utilizando redes sociales. | <input type="checkbox"/> Funcionalidad de suscripciones | <input type="checkbox"/> Perfiles de usuario. | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Administración de usuarios. | <input type="checkbox"/> Funcionalidad Offline. | <input type="checkbox"/> Posibilidad de compartir en las redes sociales. | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Aplicación Híbrida. | <input type="checkbox"/> Geo-Localización. | <input type="checkbox"/> Realidad aumentada. | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Aplicación Nativa. | <input type="checkbox"/> Integración con aplicaciones de terceros. (API) | <input type="checkbox"/> Reporte de errores del sistema | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Sitio Web 5 a 8 páginas. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Reportes de estadísticas. | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Brújula. | <input type="checkbox"/> Integración con cámara y video. | <input checked="" type="checkbox"/> ¿Necesita un icono? | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Capacidad de moderar la actividad de la aplicación. | <input type="checkbox"/> Integración con SMS. | <input type="checkbox"/> Sincronización a través de distintos dispositivos. | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Carga de archivos. | <input type="checkbox"/> Integración de calendario. | <input type="checkbox"/> Sistema de calificaciones de usuarios. | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Carrito de compras. | <input type="checkbox"/> Integración de cámara y fotografías. | <input type="checkbox"/> Sistema de retroalimentación. | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Certificados de seguridad. | <input type="checkbox"/> Integración de chat | <input type="checkbox"/> Sistema de tickets. | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Cifrado de datos. | <input type="checkbox"/> Interfaz de usuario personalizada. | <input type="checkbox"/> Sistema para administrar el contenido de la aplicación | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Clasificación de contenido con TAGS. | <input type="checkbox"/> Texto libre de búsqueda. | | |
| | <input type="checkbox"/> Listas de tareas. | | |



Softwarereal

Scrum en resumen

1. Un cliente tiene una necesidad
2. Esa necesidad se traduce en características
3. Las características se traducen a Historias de usuario
4. Las Historias de usuario se priorizan
5. Las Historias de usuario se refinan
6. Las Historias de usuario se estiman
7. ¿Cuál es la velocidad del equipo?
8. Se seleccionan las historias que se pueden terminar en el sprint de acuerdo a la velocidad del equipo
9. Las historias de usuario se descomponen en tareas
10. Las tareas se estiman en horas (2,4,6,8) de preferencia no pasar las 8 horas
11. Se calcula el tiempo que cada recurso puede dedicar al proyecto y se suman las horas
12. Con base en lo anterior se comprometen aquellas tareas que se pueden terminar en las horas disponibles por el equipo.
13. SE EJECUTA
14. Se realiza la revisión del Sprint
15. Se realiza la retrospectiva
16. Se envían los entregables

Práctica en clase

**1.- Un cliente tiene una
necesidad**

Sitio web para confirmar asistencia a fiesta

2.- Esa necesidad se traduce en características

Invitaciones

Descripción:

Realizar un sitio web en donde se pueda confirmar la asistencia a la fiesta de cumpleaños de Leonardo.

Características:

- 1.- Se requiere una página web (landing).
- 2.- Debe tener un encabezado con el nombre del festejado un texto y como figura principal Buzz Lightyear
- 3.- Debe tener nombre el niño invitado, la fecha y la dirección de la fiesta.
- 4.- Debe tener imágenes del festejado
- 5.- Se debe poder confirmar mediante un formulario el número de adultos y niños.
- 6.- Debe poder visualizarse un video del festejado.
- 7.- Se deben poder escribir mensajes al festejado.

3.- Las características se traducen a Historias de usuario

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

- Como **festejado** quiero **invitar** a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.
- Como **festejado** quiero poder **leer mensajes predeterminados** que describan mis gustos.
- Como **festejado** quiero poder **ver fotografías** de cuando era un bebe y que mis invitados las vean.
- Como **festejado** quiero poder **visualizar** una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.
- Como **invitado** quiero poder **ver mi nombre** para que se vea un invitación personalizada.
- Como **invitado** quiero poder **ver la dirección y la fecha de la fiesta.**
- Como **festejado** quiero poder **ver un video** que muestre fotografías y videos de años anteriores.

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

- Como **invitado** quiero poder **indicar el número de adultos y niños** que asistirán a la fiesta.
- Como **invitado** puedo **escribir mensajes o pensamientos** dirigidos al festejado y a sus familiares.

4.- Las Historias de usuario se priorizan

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]"

1. Como **festejado** quiero **invitar** a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.
2. Como **festejado** quiero poder **leer mensajes predeterminados** que describan mis gustos.
3. Como **festejado** quiero poder **visualizar** una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.
4. Como **festejado** quiero poder **ver fotografías** de cuando era un bebe y que mis invitados las vean.
5. Como **invitado** quiero poder **ver mi nombre** para que sea un invitación personalizada.
6. Como **invitado** quiero poder **indicar el número de adultos y niños** que asistirán a la fiesta.
7. Como **invitado** quiero poder **ver la dirección y la fecha de la fiesta.**
8. Como **festejado** quiero poder **ver un video** que muestre fotografías y videos de años anteriores.
9. Como **invitado** puedo **escribir mensajes o pensamientos** dirigidos al festejado y a sus familiares.

Sprint Planning

5.- Las Historias de usuario se modifican o detallan

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

- Como **festejado** quiero **invitar** a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web.
 - La url del sitio se les enviará por medio de Whatsapp y debe ser una url personalizada con un código de identificación. Ejemplo: <https://dominio.com?code=7687>
 - El código 7687 pertenece a **XXXXXXXX**, etc.
 - La estructura del sitio (template) ya fue determinada por el cliente
- Como **festejado** quiero poder **leer mensajes predeterminados** que describan mis gustos. Ejemplos de textos:
 - Cumpleaños 3 de Leo
 - Próximamente iniciaré un nuevo año de vida, y quiero celebrarlo junto a ti.
 - ¡Al infinito, y más allá!
 - Pastel de cumpleaños, globos, decoración, comida, bebida y regalos; tengo todo listo para mi fiesta de cumpleaños, solo faltan los invitados!
- Como **festejado** quiero poder **visualizar** una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática.



Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

- Como **festejado** quiero poder **ver fotografías** de cuando era un bebe y que mis invitados las vean.



- Como **invitado** quiero poder **ver mi nombre** para que sea un invitación personalizada.
 - Hola **XXXXXXXX** estas invitado a la fiesta de Leo
- Como **invitado** quiero poder **indicar el número de adultos y niños** que asistirán a la fiesta.
 - Por medio de un formulario indicar los adultos y los niños.
 - Dicha información se debe guardar en una base de datos y asociarse con el invitado que esta viendo el sitio web
- Como **invitado** quiero poder **ver la dirección y la fecha de la fiesta.**
 - Hola **XXXXXXXX**, la cita es el 29 de febrero en.... a las 15:00 hrs. ¿Quieres celebrar conmigo **XXXXXXXX**?

Historias de Usuario

El formato de una historia de usuario es:

Como [rol], quiero que [objetivo] para que [motivo]”

- Como **festejado** quiero poder **ver un video** que muestre fotografías y videos de años anteriores.
 - Dicho video debe de subirse a Youtube.
- Como **invitado** puedo **escribir mensajes o pensamientos** dirigidos al festejado y a sus familiares.
 - Se debe tener un formulario que permita ingresar un texto.
 - Se debe tener un botón para realizar la acción de enviar el texto y de manera inmediata visualizarse en el sitio.
 - Todo esto deberá de guardarse en una base de datos.

6.- Las Historias de usuario se estiman de manera relativa

*Te recomiendo esta
Aplicación:*



Scrum Poker



<https://play.google.com/store/apps/details?id=artarmin.android.scrum.poker&hl=es> 419

Te recomiendo este sitio:



Scrum Poker Online



<https://scrumpoker.online/>

| Historia de usuario | Puntos de historia de usuario |
|---|-------------------------------|
| Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web. | 1 |
| Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos. | 1 |
| Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática. | 3 |
| Como festejado quiero poder ver fotografías de cuando era un bebe y que mis invitados las vean. | 1 |
| Como invitado quiero poder ver mi nombre para que sea un invitación personalizada | 2 |
| Como invitado quiero poder indicar el número de adultos y niños que asistirán a la fiesta. | 5 |
| Como invitado quiero poder ver la dirección y la fecha de la fiesta. | 1 |
| Como festejado quiero poder ver un video que muestre fotografías y videos de años anteriores. | 2 |
| Como invitado puedo escribir mensajes o pensamientos dirigidos al festejado y a sus familiares. | 5 |
| Total | 21 puntos de historia |



Story ID:

Story Title:

User Story:

As a: <role>

I want: <some goal>

So that: <some reason>

Importance:

Estimate:

Acceptance Criteria

And I know I am done when:

Type:

- Search
- Workflow
- Manage Data
- Payment
- Report/ View

7.- ¿Cuál es la velocidad del equipo?

¿Velocidad del equipo?

En este momento esta velocidad podemos desconocerla. Pero de acuerdo a siguientes Sprints podemos conocerla.

Vamos a decir que la velocidad para este ejemplo es de **5 puntos de historia.**



8.- Seleccionar las historias que se pueden terminar en el Sprint de acuerdo con la velocidad del equipo

| Historia de usuario | Puntos de historia de usuario |
|---|-------------------------------|
| Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web. | 1 |
| Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos. | 1 |
| Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática. | 3 |
| Como festejado quiero poder ver fotografías de cuando era un bebe y que mis invitados las vean. | 1 |
| Como invitado quiero poder ver mi nombre para que sea un invitación personalizada | 2 |
| Como invitado quiero poder indicar el número de adultos y niños que asistirán a la fiesta. | 5 |
| Como invitado quiero poder ver la dirección y la fecha de la fiesta. | 1 |
| Como festejado quiero poder ver un video que muestre fotografías y videos de años anteriores. | 2 |
| Como invitado puedo escribir mensajes o pensamientos dirigidos al festejado y a sus familiares. | 5 |
| Total | 21 puntos de historia |

La velocidad del equipo es de 5 puntos por Sprint

Y los Sprints serán de 30 minutos

Las historias previamente se habían priorizado.

Por lo tanto si seleccionamos las historias que suman la velocidad del equipo, podemos garantizar que en el primer Sprint, se estará entregando un producto con las características más importantes.

| Historia de usuario | Puntos de historia de usuario |
|---|-------------------------------|
| Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web. | 1 |
| Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos. | 1 |
| Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática. | 3 |
| Como festejado quiero poder ver fotografías de cuando era un bebe y que mis invitados las vean. | 1 |
| Como invitado quiero poder ver mi nombre para que sea un invitación personalizada | 2 |
| Como invitado quiero poder indicar el número de adultos y niños que asistirán a la fiesta. | 5 |
| Como invitado quiero poder ver la dirección y la fecha de la fiesta. | 1 |
| Como festejado quiero poder ver un video que muestre fotografías y videos de años anteriores. | 2 |
| Como invitado puedo escribir mensajes o pensamientos dirigidos al festejado y a sus familiares. | 5 |
| Total | 21 puntos de historia |

Por lo tanto:

Se tienen 20 puntos de historia en total.

La velocidad del equipo es de 5 puntos.

¿Cuántos Sprints necesitamos para este proyecto?

Sprint = Puntos totales de historia /
Velocidad

Sprint = 21 / 5 = 4.2

Seguramente se necesitarán **5 Sprints para terminar todo el proyecto.**

Si cada **Sprint** será de **30 minutos** por lo tanto:

Se necesitarán 150 minutos aprox. para terminar todo el proyecto (2.5 horas)

9.- Las historias de usuario se descomponen en tareas

| Historia de usuario | Estimación en puntos de historia | Tareas |
|---|---|--|
| Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web. | 1 | <p>Solicitar template con todos los elementos deseados.</p> <p>Organizar elementos del template</p> <p>Dibujar la estructura del sitio</p> |
| Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos. | 1 | <p>Identificar los textos</p> <p>Colocar los textos predeterminados</p> |
| Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática. | 3 | Dibujar a Buzz |

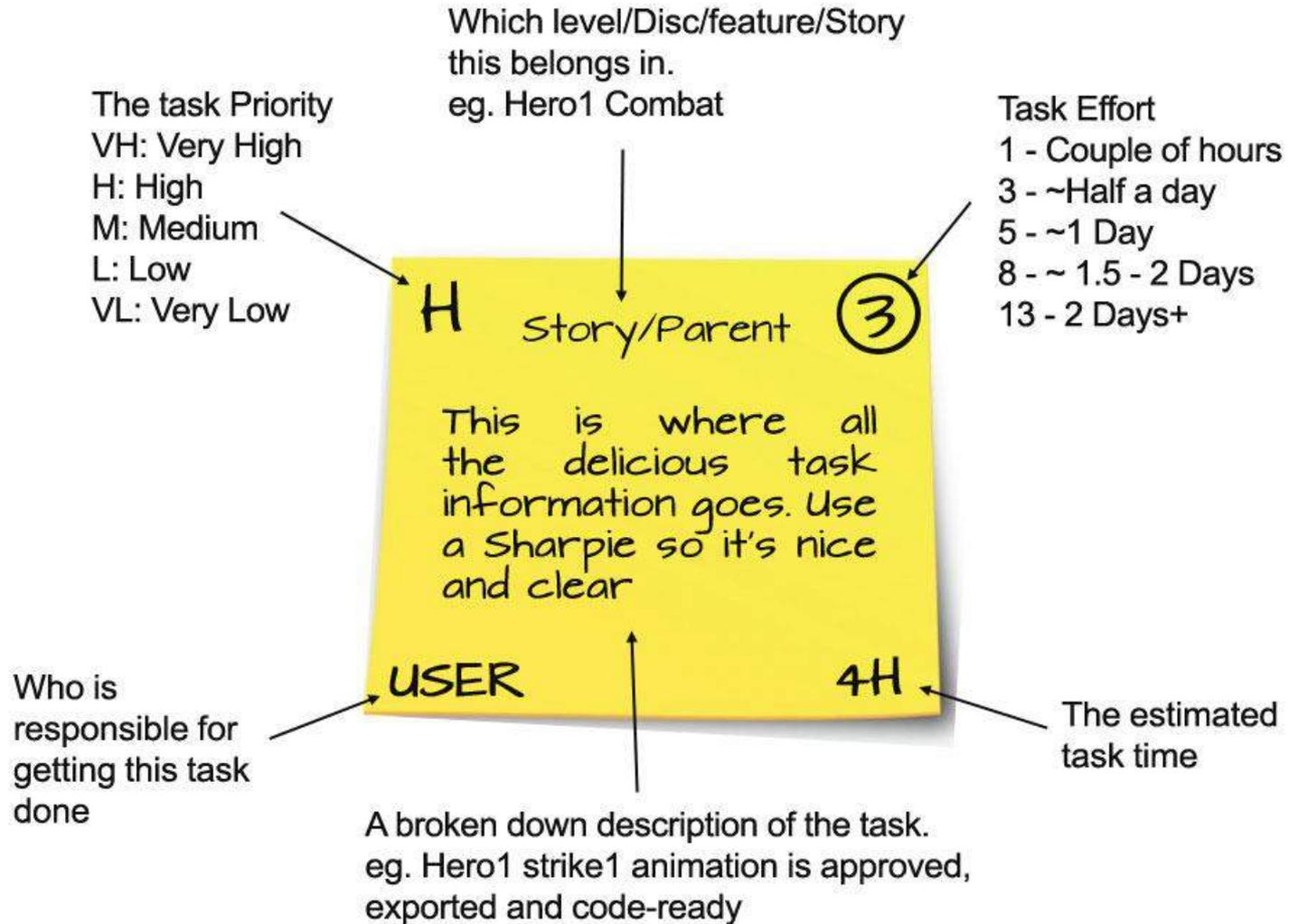
10.- Las tareas se estiman en horas.

Evitar tareas de más de 8 horas.

| Historia de usuario | Estimación en puntos de historia | Tareas | Estimación en horas |
|---|----------------------------------|---|---------------------------------------|
| Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web. | 1 | Solicitar template con todos los elementos deseados. Organizar elementos del template Dibujar la estructura del sitio | 2 min 5 min 5 min |
| Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos. | 1 | Identificar los textos Colocar los textos predeterminados | 3 min 3 min |
| Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática. | 3 | Dibujar a Buzz | 10 min |
| | | | Total de tiempo 28 minutos |

How to:

Lay out SCRUM Cards



11.- Se estima el tiempo que cada recurso puede dedicar al proyecto.



| Horas ideales disponibles por cada recurso | Horas ideales disponibles por cada recurso | Horas ideales disponibles por cada recurso |
|---|---|---|
| Recurso 1 | Recurso 2 | Recurso 3 |
| 20 minutos disponibles | 20 minutos disponibles | 20 minutos disponibles |
| Por lo tanto: 20 MINUTOS por Sprint | Por lo tanto: 20 MINUTOS por Sprint | Por lo tanto: 20 MINUTOS por Sprint |



MINUTOS **reales** disponibles por cada recurso

Recurso 1,2,3

20 MIN disponibles * **60% de dedicación**
12 MINUTOS reales

Por lo tanto: 12 MIN por Sprint

EL EQUIPO DE TRABAJO TIENE EN TOTAL 36 MINUTOS DISPONIBLES POR SPRINT

12.- Se comprometen aquellas tareas que se pueden terminar en las horas disponibles por el equipo

| Historia de usuario | Estimación en puntos de historia | Tareas | Estimación en horas |
|---|----------------------------------|---|---------------------------------------|
| Como festejado quiero invitar a mis amigos y familiares a mi fiesta de cumpleaños por medio de un sitio web. | 1 | Solicitar template con todos los elementos deseados. Organizar elementos del template Dibujar la estructura del sitio | 2 min 5 min 5 min |
| Como festejado quiero poder leer mensajes predeterminados que describan mis gustos. | 1 | Identificar los textos Colocar los textos predeterminados | 3 min 3 min |
| Como festejado quiero poder visualizar una figura de Buzz. De tal manera que mis invitados entiendan la temática. | 3 | Dibujar a Buzz | 10 min |
| | | | Total de tiempo 28 minutos |

PLAN PARA CONSEGUIRLO

Objetivo del Sprint

EL OBJETIVO DEL SPRINT ES TENER LISTAS 12 INVITACIONES CON 12 AUTOS DIBUJADOS Y COLOREADOS.

Sprint Backlog

| Historia de usuario | Estimación en puntos de historia | Tareas |
|--|----------------------------------|---------------------------------------|
| Como festejado quiero poder invitar a 12 de mis amigos | 1 | Doblar y cortar 6 hojas en dos partes |
| Como festejado quiero poder ver un auto en el exterior de la tarjeta | 3 | Dibujar el auto Colorear el auto |
| Como festejado quiero una invitación tamaño media carta | 1 | Conseguir 6 hojas tamaño carta |

| | |
|--|---|
| Como invitado quiero poder ver la dirección y la fecha de la fiesta. | 2 |
| Como invitado quiero poder ver mi nombre en el interior de la invitación | 2 |

La velocidad es de 5 puntos de historia

Calendario

Periodo del sprint 1 Viernes 25 de Enero 20 19:30 - 20:00

Scrum diario 1 : 19:40 (2 min)

Scrum diario 2: 19:50 (2 min)

Demo del Sprint Viernes 25 de Enero 20 20:00 (3 min)

Crear el Product Backlog con las historias de usuario

Crear el Sprint Backlog en el pizarrón

13.- Generar Product Backlog y Sprint Backlog

https://todopmp.com/software/scrum-board/ejercicio1_tarjetas.html

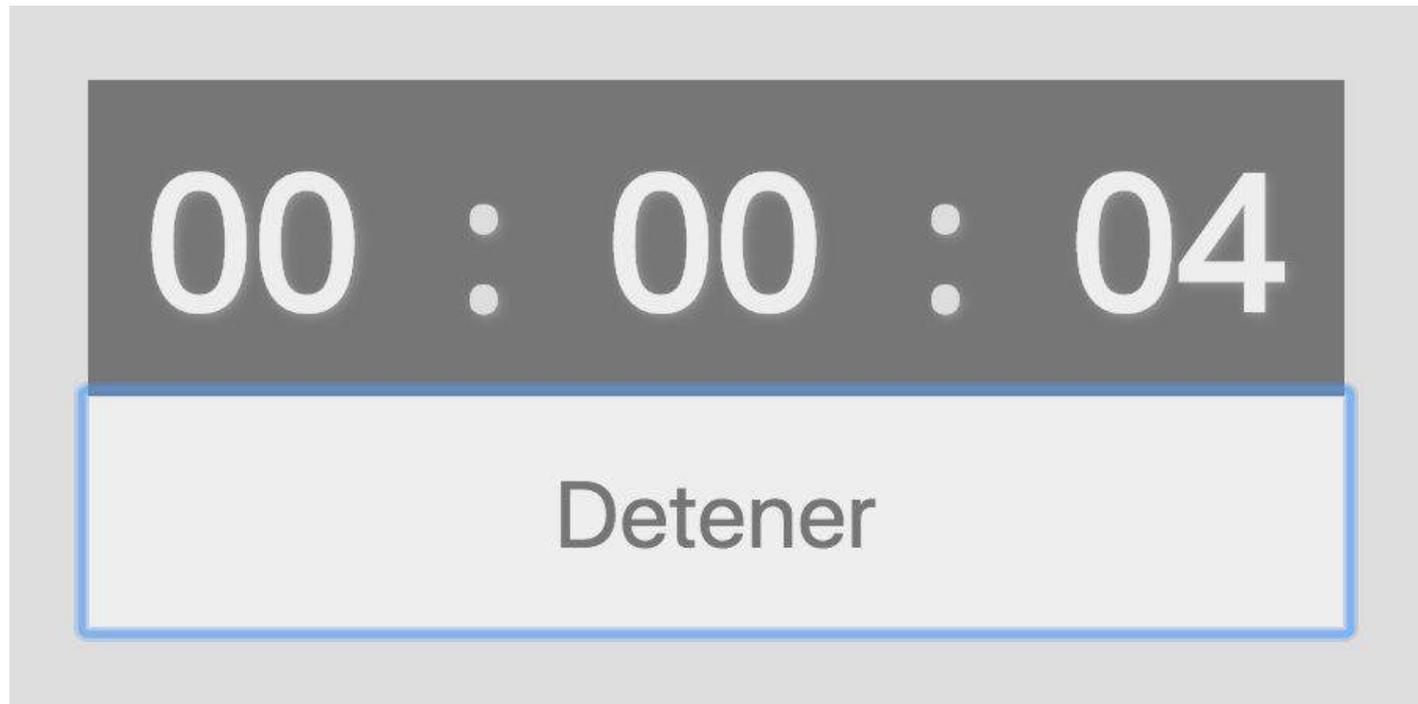
Sprint 1 Invitaciones Fiesta

Type Task

| Backlog | In progress | Done |
|---|-------------|------|
| <p>Conseguir 6 hojas tamaño carta Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Doblar y cortar 6 hojas en dos partes Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Dibujar el auto 1 Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Dibujar el auto 2 Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Dibujar el auto 3 Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Dibujar el auto 4 Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Dibujar el auto 5 Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Dibujar el auto 6 Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Dibujar el auto 7 Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Dibujar el auto 8 Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Dibujar el auto 9 Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Dibujar el auto 10 Drag</p> <p>Backlog In Progress Done Delete</p> | | |
| <p>-Dibujar el auto 11 Drag</p> | | |

14.- Se comienza a ejecutar

<https://todopmp.com/software/cronometro/>



15.- Daily Scrum de min.

**16.- Revisión del Sprint no más
de 4 horas**

**17.- Retrospectiva no más de
3 horas**

18.- Enviar entregables

Mostrar entregable o incremento

Guía Scrum

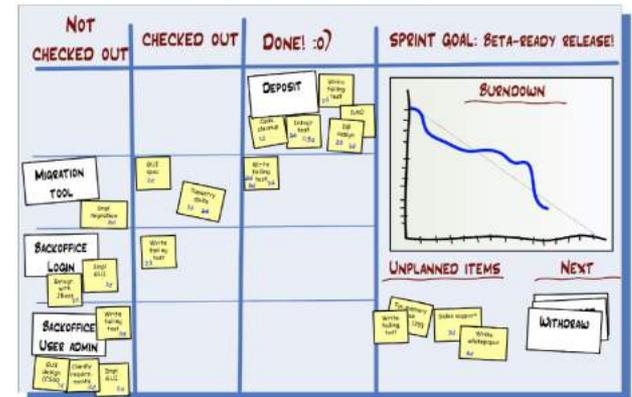
Guía SBOK tercera edición

Recursos recomendados

SCRUM Y XP DESDE LAS TRINCHERAS

Cómo hacemos Scrum

Texto recomendado:



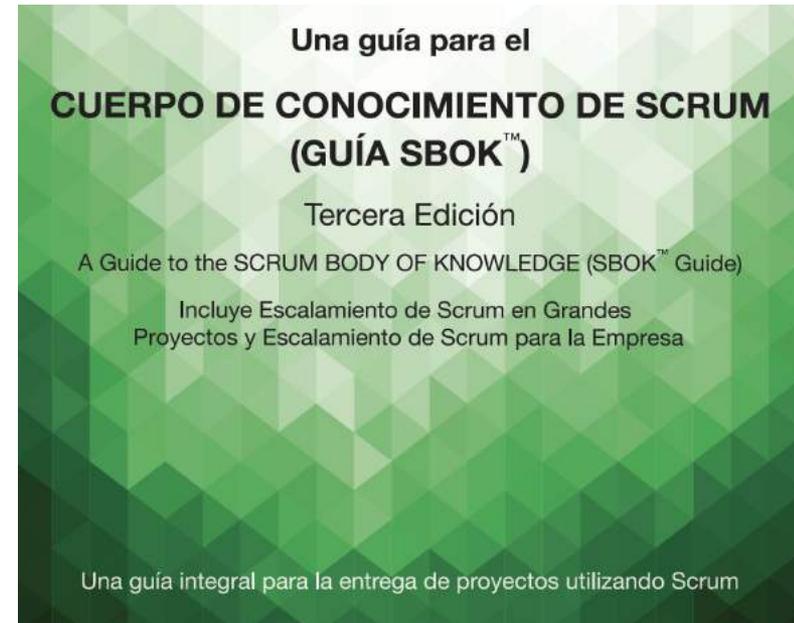
Henrik Kniberg
Prólogos de Jeff Sutherland y Mike Cohn

[Scrum desde las trincheras](#)



<https://drive.google.com/open?id=1awgjubSSTrGqRug4v3ywwS7pnjE-eBS>

Texto recomendado:

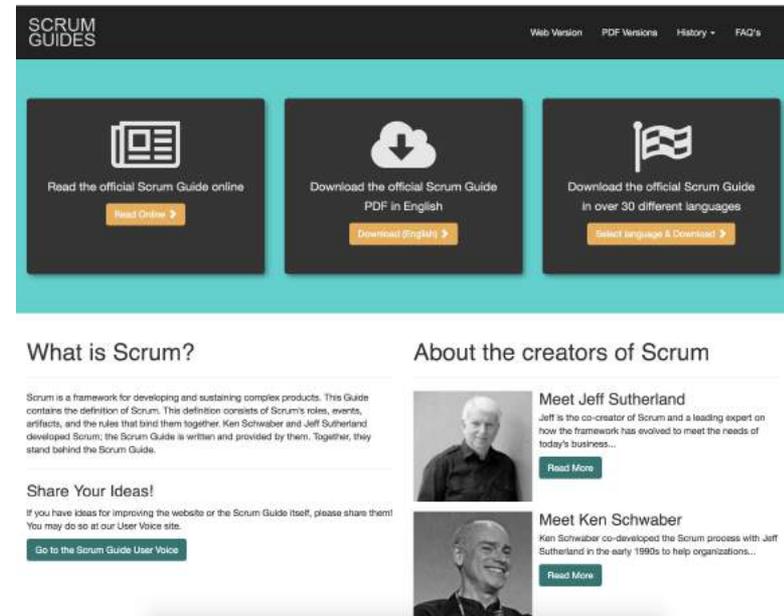


Guía SBOK Tercera edición



<https://drive.google.com/open?id=1JoMDWeYX-RxBrlL381C3XEQH03NeKxh0>

Texto recomendado:



The screenshot shows the Scrum Guides website. At the top, there is a dark header with the text "SCRUM GUIDES" on the left and navigation links "Web Version", "PDF Versions", "History", and "FAQ's" on the right. Below the header, there are three main content boxes on a teal background. The first box has a document icon and the text "Read the official Scrum Guide online" with a "Read Online" button. The second box has a cloud download icon and the text "Download the official Scrum Guide PDF in English" with a "Download (English)" button. The third box has a flag icon and the text "Download the official Scrum Guide in over 30 different languages" with a "Select language & Download" button. Below these boxes, there are two columns of text. The left column is titled "What is Scrum?" and contains a paragraph defining Scrum as a framework for developing and sustaining complex products, followed by a "Share Your Ideas!" section with a "Go to the Scrum Guide User Voice" button. The right column is titled "About the creators of Scrum" and features two profiles: "Meet Jeff Sutherland" with a "Read More" button and "Meet Ken Schwaber" with a "Read More" button.

Scrum Guides



<https://scrumguides.org/>

***Te recomiendo visitar
este sitio:***



Scrum Quizzes



<http://mlapshin.com/index.php/scrum-quizzes/>

***Te recomiendo visitar
este sitio:***



[Mountain Goat Software](https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum)



<https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum>

***Te recomiendo visitar
este sitio:***



[AGILE TWIN CITIES](https://www.agiletwincities.org/resources.html)



<https://www.agiletwincities.org/resources.html>

***Te recomiendo visitar
este sitio:***



[Burndown Generator](http://www.burndowngenerator.com/)



<http://www.burndowngenerator.com/>

***Te recomiendo visitar
este sitio:***

Guía Project Management Professional PMP®

1000 diapositivas para certificarte

PMBOK sexta edición

<https://todopmp.com/guia-pmp>
<https://agilpm.com>

TodoPMP

Oscar Josafat Gascón Busio, PMP, SFC, SMC
oscar@todopmp.com



[Guía TodoPMP](https://todopmp.com/guia-pmp/)



<http://todopmp.com/guia-pmp/>

*Te recomiendo visitar
este sitio:*



Softwareal



SoftwaReal



<https://agilpm.com/softwareal/>

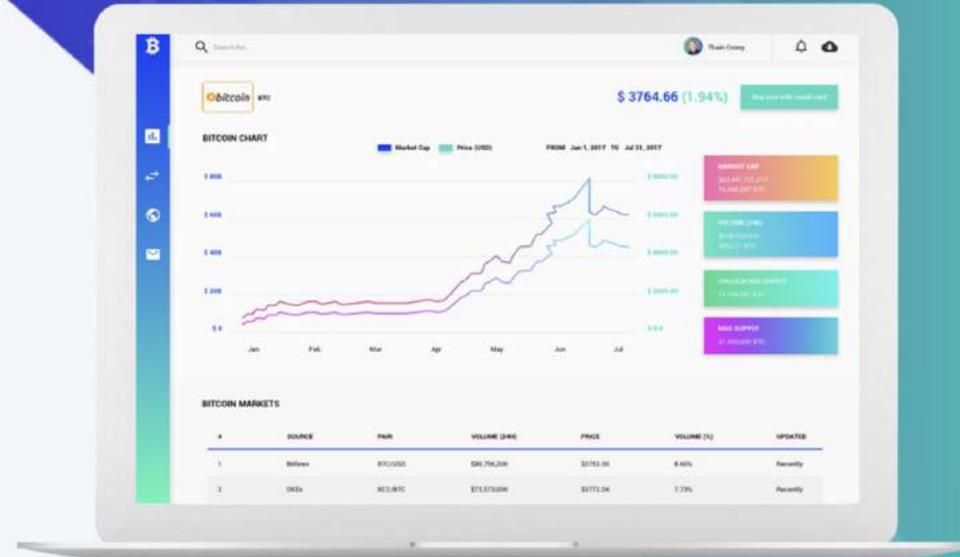


Te recomiendo este video: Scrum Ejemplo Practico

https://www.youtube.com/watch?v=8G_OoQLc-ak&list=PLCdd5nLlOVnbZ8An9_YbD9HA-CuTl0XBW

Crea tu producto con AgilPM

Porque creemos que se pueden crear productos dentro de tiempos y costos establecidos, desarrollamos productos a la medida comprometidos con las fechas y presupuestos.



¿Qué es ÁgilPM?

ÁgilPM es una forma de trabajo en donde agregamos valor al cliente estimando tiempos y costos reales y lo complementamos por medio de la honestidad.

Somos un equipo que sabemos responder con precisión a las preguntas ¿cuándo estará listo? y ¿cuánto cuesta?

¿Qué es lo que hacemos?

Desarrollamos software y damos capacitación.



Mobile Apps

Desarrollamos aplicaciones móviles y sitios web.



Seguridad de la información

Tu información personal hoy en día vale oro.



Administración de proyectos

Gestionamos tus proyectos de manera profesional.



Capacitación

Te ayudamos a obtener certificaciones internacionales como Project Management Professional y Scrum Master.



Mantenimiento de sitios

Si ya cuentas con un sitio web te ayudamos a su mantenimiento.



Expertos en estimaciones

Realizamos estimaciones de proyectos con tiempos reales y costos justos.

Aviso de Copyright



- Eres es libre de:
 - Compartir- copiar, distribuir y transmitir el trabajo
 - Modificar- adaptar el trabajo
- Bajo las siguientes condiciones
 - Atribución. Debes atribuir el trabajo en la manera especificada por el autor o licenciante.
- Nada de lo dispuesto en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Todo Scrum

Un resumen para ser un Scrum Master