

Ejercicio 1: Identificación de Roles

- a. Product Owner, es responsable de las negociaciones con los stakeholders para garantizar que el producto final sea aceptable y refleje las necesidades del proyecto.
- b. El Product Owner define y comunica al Product Backlog lo que se debe realizar, guiando a los equipos para que cumplan con las solicitudes del backlog.
- c. El Scrum Master ayuda a asegurar la colaboración, el bienestar y la productividad del equipo, mediando conflictos y fomentando un ambiente de trabajo saludable.
- d. El Product Owner asigna prioridades a las tareas del Product Backlog, asegurando que se centren en las funcionalidades más importantes para la empresa.
- e. El Scrum Master ayuda al equipo a identificar impedimentos y mejorar procesos. Facilitará la comprensión de la Definition of Done, fomentando mejores prácticas y manteniendo la calidad acordada.

Ejercicio 2: Artefactos de Scrum

Artefacto	¿Que contiene?	¿Que no contiene?
Product Backlog	Funciones, requisitos, prioridades, ideas	Detalles de implementación, especificaciones técnicas
Sprint Backlog	Sprint Goal, Items Backlog	Objetivos a largo plazo del producto
Increment	Software que cumple la Definition of Done	Funcionalidades incompletas. Trabajo no probado.

Ejercicio 3: Eventos de Scrum - Verdadero o Falso

- [V] La Sprint Planning puede durar hasta 8 horas para un Sprint de 4 semanas
 - [F] En la Daily Scrum cada miembro debe reportar al Scrum Master
 - [F] La Sprint Review es solo para demostrar el producto al Product Owner
 - [F] En la Sprint Retrospective se puede modificar el Sprint Backlog
 - [F] El Sprint puede cancelarse solo por decisión del Development Team
- 2) La Daily Scrum es un taller de colaboración entre los miembros del Development Team, no un reporte al Scrum Master. El objetivo principal es la planificación diaria del trabajo.
- 3) La Sprint Review es una reunión que involucra al Product Owner, al equipo Scrum y a los stakeholders. No es solo una demostración, sino también un espacio para la discusión del progreso, la retroalimentación y la definición de los próximos pasos.
- 4) El Product Owner tiene la autoridad final de cancelar un Sprint, solo si el Sprint Goal ya no es viable. El equipo Scrum puede sugerir la cancelación, pero no tiene la facultad de hacerlo sin la aprobación del Product Owner.

Ejercicio 4: Creación de Product Backlog

“Como usuario, quiero poder buscar platos por nombre, para encontrar rápidamente la comida que busco.”

- Story Points: 8

Criterios de Aceptación:

- El sistema de búsqueda debe permitir la búsqueda por nombre.
- El sistema debe devolver un conjunto de resultados relevantes.

“Como usuario, quiero ver la información del plato (imagen, descripción, precio) antes de hacer la compra, para tomar una mejor decisión”

- Story Points: 13

Criterios de Aceptación:

- El sistema debe mostrar la imagen del plato.
- El sistema debe mostrar la descripción del plato.
- El sistema debe mostrar el precio del plato.

“Como usuario, quiero poder añadir platos favoritos a mi lista de deseos, para que los platos que más me gustan me sean presentados fácilmente”

- Story Points: 16

Criterios de Aceptación:

- El sistema debe permitir añadir platos al carrito.
- El sistema debe permitir gestionar los platos favoritos.

“Como usuario, quiero poder ver la ruta de entrega actual, para que quede claro a dónde me voy dirigiendo y el tiempo estimado de entrega”.

- Story Points: 21

Criterios de Aceptación:

- El sistema debe mostrar la ruta de entrega actual.

- El sistema debe mostrar el tiempo estimado de entrega.

“Como usuario, quiero poder ver el estado de mi pedido (enviado, listo para recoger, entregado), para que tenga información sobre el progreso de mi pedido”

- Story Points: 28

Criterios de Aceptación:

- El sistema debe mostrar el estado del pedido.
- El sistema debe mostrar los detalles del pedido.

“Como usuario, quiero poder contactar al servicio de atención al cliente si tengo un problema con mi pedido, para que se pueda solucionar rápidamente”

- Story Points: 33

Criterios de Aceptación:

- El sistema debe permitir contactar al servicio de atención al cliente.
- El sistema debe proporcionar un formulario de contacto.

“Como usuario, quiero poder realizar un seguimiento de la disponibilidad de un plato en diferentes ubicaciones, para que pueda elegir la que mejor me convenga.”

- Story Points: 41

Criterios de Aceptación:

- El sistema debe mostrar la disponibilidad de platos.
- El sistema debe permitir seleccionar ubicaciones.

“Como usuario, quiero poder guardar mi información personal (nombre, correo electrónico, número de teléfono), para que pueda acceder a mi cuenta fácilmente.”

- Story Points: 48

Criterios de Aceptación:

- El sistema debe permitir registrarse con información personal.
- El sistema debe permitir acceder a la información personal.

Ejercicio 5: Planning Poker Simulation

User Story	Estimaciones Iniciales	Discusion Principal	Estimacion Final
Como usuario, quiero registrarme con email y contraseña	3, 5, 5, 8	Requiere Validaciones pero nada muy complejo	5
Como usuario, quiero recuperar mi contraseña olvidada	2, 3, 3, 5	Se considera sencillo pero con atencion a la seguridad	3
Como administrador, quiero generar reportes de ventas mensuales	5, 8, 13, 8	Puede ser compleja según filtros y formatos	8
Como usuario, quiero pagar con tarjeta de crédito de forma segura	8, 13, 13, 21	Involucra integracion de pagos y seguridad	13

- Historia 1: Registro con email implica formularios, validaciones y almacenamiento seguro, esfuerzo medio.
- Historia 2: Recuperar contraseña es sencillo, pero se debe considerar seguridad en el envío de emails
- Historia 3: Reportes pueden ser complejos según detalles, pero no involucra alta interacción.
- Historia 4: Pago seguro requiere integración y cumplimiento de normativas, por eso la mayor estimación.

Ejercicio 6: Sprint Planning Práctico

Historia B (13 puntos) - Alta prioridad

- Historia A (8 puntos) - Alta prioridad
- Historia C (5 puntos) - Media prioridad
- Historia D (8 puntos) - Media prioridad
- Historia E (3 puntos) - Baja prioridad

Total = 13 + 8 + 5 + 8 + 3 = 37 Story Points

No incluyo la historia F porque tiene 21 Story Points queda para el Sprint proximo.

Historia B (13 puntos): Por ejemplo, “Como cliente, quiero registrarme para poder hacer pedidos”

Tarea	Estimación (horas)
Diseño del formulario de registro	6
Desarrollo frontend del formulario	10
Desarrollo backend (API)	15
Validación y manejo de errores	8
Pruebas unitarias y de integración	10

Revisión y despliegue	4
-----------------------	---

Sprint Goal

“La tarea consiste en crear funcionalidades cruciales para el registro de usuarios, asegurando la gestión básica de datos, y en mejorar la experiencia de búsqueda y selección de productos, lo que permitirá comenzar a recibir pedidos de manera eficiente.”

• Impedimentos:

- Retrasos en la integración backend con frontend.
- Falta de claridad en requisitos de validación de usuario.
- Problemas de comunicación si algún desarrollador queda bloqueado en tareas específicas.

• Riesgos:

- Subestimación de la complejidad de la Historia B (13 puntos).
- Posible dependencia externa (APIs de terceros para validación o autenticación).
- Problemas técnicos inesperados en pruebas que retrasen el despliegue

Ejercicio 7: Simulación de Daily Scrum

Desarrollador 1:

- Qué hice ayer: Tuve problemas con el login
- Qué haré hoy: Dificultades haciendo la UI
- Impedimentos: Necesita ayuda

Desarrollador 2:

- Qué hice ayer: Tuve problemas con la base de datos
- Qué haré hoy: Espero resolverlo con ayuda del DBA
- Impedimentos: Necesito apoyo del DBA para solucionar los problemas

Desarrollador 3:

- Qué hice ayer: Completé las pruebas unitarias
- Qué haré hoy: Empezar con la integración
- Impedimentos: Ninguno

Desarrollador 4:

- Qué hice ayer: Esperaba la Pagina de login
- Qué haré hoy: Seguiremos esperando para continuar
- Impedimentos: Bloqueado hasta que la pagina login esté disponible

Desarrollador 5:

- Qué hice ayer: Terminé antes de lo esperado
- Qué haré hoy: Puedo ayudar a alguien más que tenga tareas pendientes
- Impedimentos: Ninguno

Rol del Scrum Master

- Facilitar que los impedimentos sean comunicados y gestionados.
- Asegurar que la reunión sea breve y enfocada.
- Tomar nota de impedimentos para removerlos lo antes posible.

Ejercicio 8: Sprint Review y Retrospective

Parte A - Sprint Review**Agenda de la reunión (duración: 2 horas)**

10	Bienvenida a la reunion
30	Demostracion del incremento
20	Prodsentacion de metricas y resultados
30	Feedback
20	Discucion sobre las historias no completadas
10	Resumen y Cierre

Métricas a presentar

- Cantidad de Puntos Comprometidos contra los desarrollados.
- Velocidad del equipo
- Bugs Encontrados
- Progreso hasta el Product Goal

Preguntas para los stakeholders

- ¿El Increment cumple con sus expectativas y necesidades actuales?
- ¿Qué funcionalidades consideran prioritarias para el próximo Sprint?

- ¿Hay cambios en el mercado o en el negocio que debamos tener en cuenta?
- ¿Qué mejoras sugieren para el producto o para el proceso?

Plan para las historias no completadas

- Revisión de las razones por las cuales no se completaron
- Decidir si se trasladan al próximo Sprint o se re-priorizan en el Product Backlog
- Identificar acciones para evitar bloqueos similares en el futuro

Parte B - Sprint Retrospective

Qué debe empezar a hacer el equipo

El Equipo debe de empezar a planificar mejor la asignación considerando ausencias.

Qué debe dejar de hacer

Tiene que dejar de aceptar cambios de último momento.

Qué debe continuar haciendo

Y Tiene que continuar fomentando la colaboración efectiva entre todos los miembros.

Ejercicio 9: Manejo de Impedimentos

El Product Owner no está disponible para aclarar dudas sobre requisitos

Este es un problema de comunicación. Lo mejor que se puede hacer es designar un Representante del PO de forma temporal. Aquí tendrían que actuar el Scrum Master y el PO.

Scrum Master verifica disponibilidad del PO semanalmente y reporta bloqueos al equipo

Un desarrollador senior está sobrecargado y se convierte en cuello de botella

Es un impedimento de Capacidad. Se necesita una mejor distribución de las tareas entre el equipo. Aquí debería actuar el Scrum Master, PO y El equipo de desarrollo.

Las herramientas de desarrollo están fallando constantemente

Es un impedimento técnico. Debemos priorizar la reparación o mejora en IT, buscar herramientas temporales, establecer protocolos para minimizar problemas, y reportar al área de IT. Aquí debería actuar el Scrum Master. Con unas retrospectivas y seguimiento individual a cada herramienta por parte del SM.

Hay conflictos interpersonales en el equipo

Es un impedimento de relación. Facilitar conversaciones abiertas y constructivas, promover actividades de team building, y aplicar técnicas de mediación o coaching para mejorar la colaboración y el desarrollo del equipo. Aca tiene que actuar el Scrum Master Con unas retrospectivas y seguimiento individual.

Un stakeholder presiona para agregar funcionalidades no planificadas

Es un impedimento externo/alcance, El Scrum Master educa a los stakeholders sobre el proceso Scrum, el Product Owner evalúa y prioriza nuevos requisitos, y el Scrum Master negocia la inclusión en futuros Sprints. Entran los Po y SM para comunicarle al equipo las expectativas externas.

Ejercicio 10: Definición de Terminado

Criterios técnicos

1. El equipo ha adoptado un estricto código de calidad, asegurando la alineación con los estándares del equipo.
2. La integración del código ha sido meticulosamente verificada, sin problemas ni conflictos.
3. Se han implementado pruebas exhaustivas, con una cobertura mínima del 80%, y el código se ejecuta sin errores en el pipeline CI/CD.

Criterios de calidad

1. El código se ha revisado y aprobado por al menos un par de revisiones de código, garantizando una alta calidad.
2. La integración del código ha sido verificada sin conflictos, asegurando una ejecución sin problemas.
3. Se han realizado pruebas exhaustivas, cubriendo vulnerabilidades de seguridad comunes como inyección SQL, XSS y otros riesgos.

Criterios de documentación

1. La funcionalidad está integralmente documentada en el repositorio técnico, incluyendo el README, la wiki y otros recursos relevantes.
2. Se actualizaron la documentación de API (si aplica) y se documentaron las pruebas y casos de uso para futuras referencias.

Criterios de validación

1. El Product Owner revisó y aprobó la funcionalidad en el ambiente de testing, asegurando su calidad antes del despliegue.
2. La funcionalidad ha sido desplegada y probada en el ambiente de testing sin incidencias, confirmando el cumplimiento completo de los criterios de aceptación.

Preguntas de Cierre:

¿Cuáles fueron los principales desafíos al aplicar Scrum en estos ejercicios?

Poder determinar la diferencia entre PO y SM.

¿Qué beneficios observaste en el trabajo colaborativo?

Es más ordenado y reparte responsabilidades.

¿Qué aspectos de Scrum consideras más difíciles de implementar?

Que hayan cosas utiles que decir en los daily. Capaz si fueran cada 2 dias para acumular más topicos para poner en la mesa.