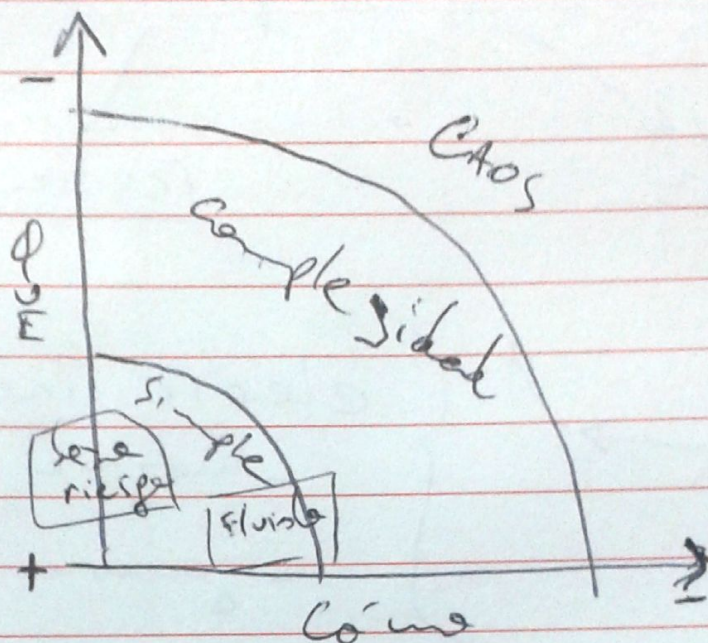


| Tema | Pictionary | △ | Acción ⇒ | | |
|--------------------------------|------------|---|--|---|-----------------------------------|
| | | | KAIZEN | KAIKAN | KAIBAN |
| Desarrollo orgánico | | TAMAÑO TAJADA | Ejercicios Juegos | Práctica adquirir de | Equipos — |
| Scrum Framework | | Foco en proceso [Conciencia del proceso (importancia)] AUTOGESTION | Process backlog Hablar del problema Juegos | Cuestionar refinar process Propio equipo se preocupa x proceso | Equipos Equipos |
| introducir revivir Scrum | | Arbol seco x texto | RETRO sobre proceso | Proceso adecuado a Vairix | Socios |
| No fill the blanks x2 | | Completo faltante sin preguntar | Ejercitar | Historial refinados | — |
| Scrum ≠ mini Cascadas | | no valido intermedio | 3 validaria x sprint | todas las vals. nec. | — |
| MANEJAR WIP co' equipo | WIP | una story x miembro equipo | Retro x p' solve problema | compromiso de stories de sprint de equipo | Equipo |
| CONFIANZA | | Falta entre miembros | pareas x skill (bhp) | Coaching etc integrantes del equipo | Equipos |
| RETRO | | FALTA generacion de insights | usar 5 porques? | Equipo desea hacer retros | Equipo |
| SM | SM++ | Solo lo básico reuniones/tiempo > poco + | checklist SM | interiorizar tareas | — |
| PO | PO? | Falta capacitación no persona | reunión con Gaston | PO++ | — |
| PLANNING | | Estimamos en planning | Leer sobre refinement | | |



MANANA I



+ Límites \Rightarrow creatividad \uparrow

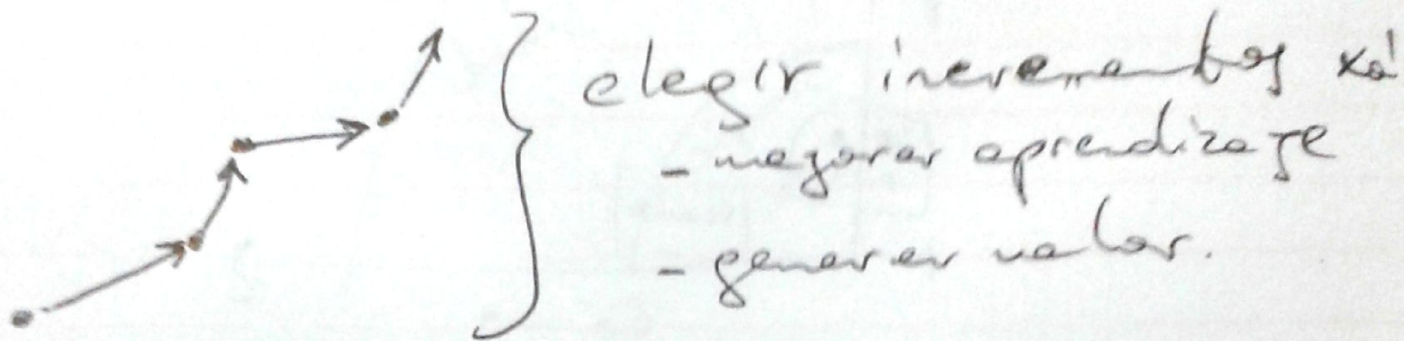
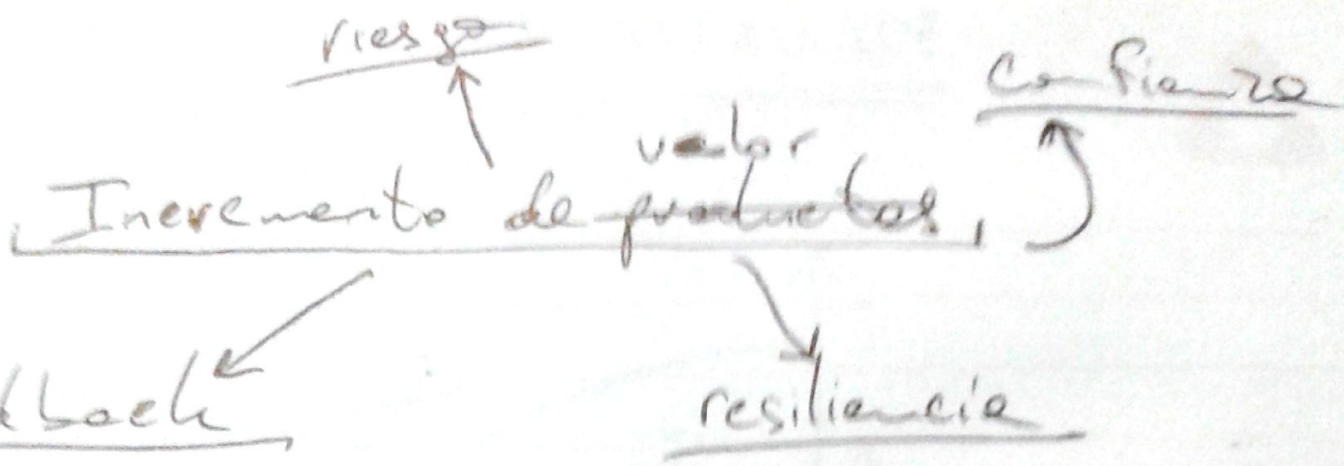
tiempo \hookrightarrow 1^{er} límite } pequeños caos

Scrum master = personal trainer

\Downarrow
abre incertidumbre \Downarrow

Producto
meta
proceso

\Rightarrow justifica necesidad de SD.



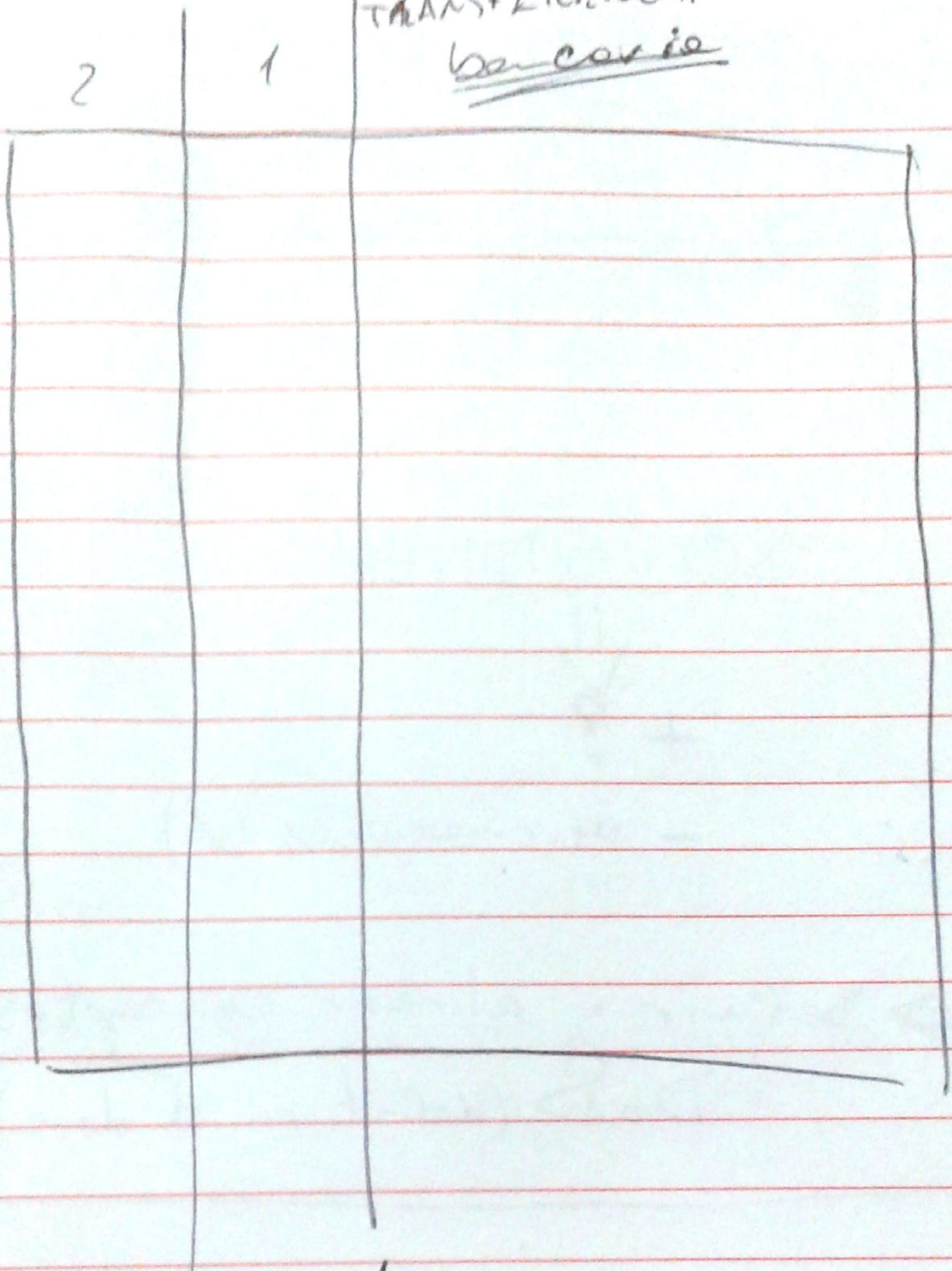
DESARROLLO vertical

DESARROLLO orgánico

⇒ Pensar en diseño de experimentos (Fijar variables y dejar alguna libre x! generar valor, luego ir rotando variables)



TRANSFERENÇA
banco via



1) Logi - ca etc arize → mestre
- espec. cto dest. Saldo disp
- \$ mont

2) ITEM s - master Saldo out

3) ITEM etc y mont fize

Serom MASTER

+ ?

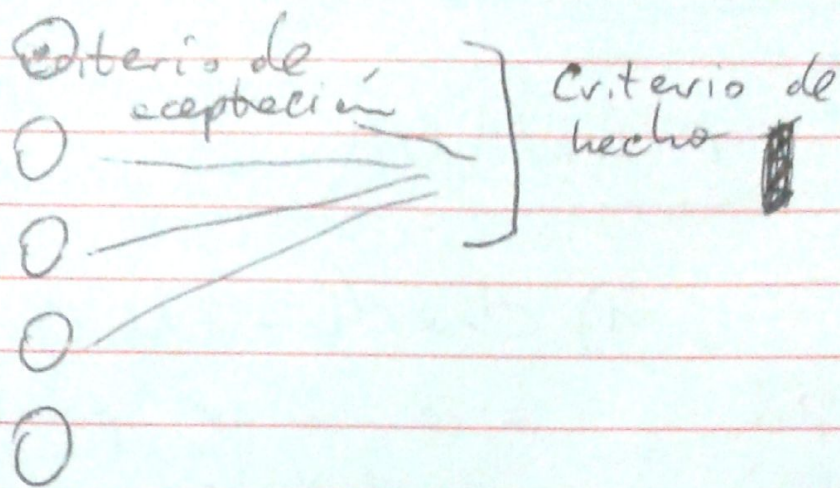
- afirmaciones (✓)

Done! \Rightarrow definir y alinear conceptos
DoD (definition of done)



TARDE I

-500
1100
1100



C
R
i
T
E
R
i
O

✓ Aceptación ⇒ Si story pasa o no

— de hecho ⇒ comp. de stories hechas invariable

de lista ⇒ si story entre a sprint o no.

Construir con calidad ⇒ separar las 153 piezas antes.

No transformar servums en mini
Cascaditos

lo primero es saltar a
nuestras acciones de la solución

Retro

Exhaustivos?

NO => priorizar

MAÑANA II

1) check-IN




- resumir sprint en 1 palabra.
- ESVP (anónimo)

ANONIMO

ESVP
 X HAR
 POCAS
 KAS
 KRET
 E
 IONER
 IONER
 ER

PARTICIPAN LOS QUE QUIEREN
 EN TODO SERVUM

2) Revisión retro pasado

X e/ acción ITER =>   

3) Recolección de datos (q' nos duele)

no como aliviar el dolor / q' se hizo bien!

- priorizar dolor (votar)

4) Generación de insights (X q' pasó)

ESPINA DE PEZ

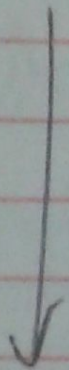
5) Próximos casos

6) checkout

- resumir retro en 1 palabra
- ronda apreciativa (dar gracias a alguien x algo)

Scrum

Pregmatismo al
corto plazo



IDEALISMO AL
largo plazo

¿Que estoy haciendo? → prod.
→ proceso

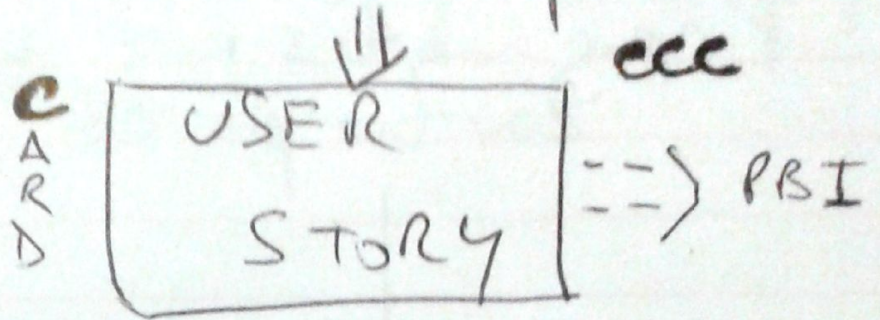
¿Que voy a hacer → prod.
→ proceso

Problemas → prod.
→ proceso.

TARDE II

Documentación?

DRY ⇒ conocimiento implícito



- poca info
se complementa con conversaciones.

Conversation

- **c**riterio de aceptación
(ejemplos)

cucumber

el PO debe especificar el
 Xa' f' piensa hacer
 lo p' primero.
 No saltar derechos al f' primero.



Debe tener Xa' quien,
 f' cosa y Xa' f'



Retirement

Po Disp
stade

MALEST
REP

10% de
semana en
plan sig.
semana

Story
de desarrollo

backlog
prior

Po encargada

⇒ RoT - 2 estimaciones
(1 de negocio)
(1 de equipo)

Coming Soon

⇒ Resp. Po

| PBI | EXPERTO | QUIÉN | QUÉ | CUANDO |
|-----|---------|-------|-----|--------|
| ☰ | A | BE | ~ | |
| ☰ | A | BCE | ~ | |
| ☰ | B | CE | ~ | |

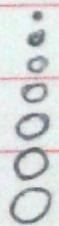
→ Po o
Experto decide
del resto se
avota.

DEADLINE:

MARTES DE TARDE

Si en gestión frecuente, + restricciones

backlog saludable:



→ needs
precise las historias

→ borrar decisiones/estimaciones
hasta el final

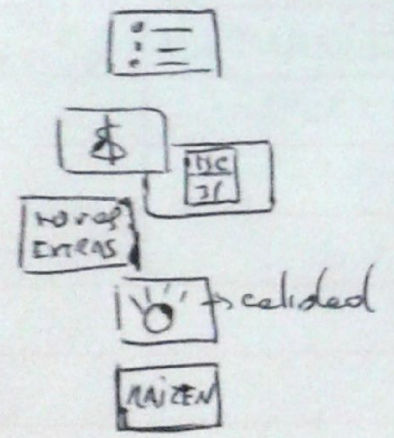
Inception Deck

vision
vision

1. Porqué estamos acá? ⇒ ¿qué hacemos proy.
2. Elevator pitch (mejor tweet)
3. Product box (pensar en cómo elaborar una caja p' representar nuestro prod. Pensar en caja postal!)

skorice

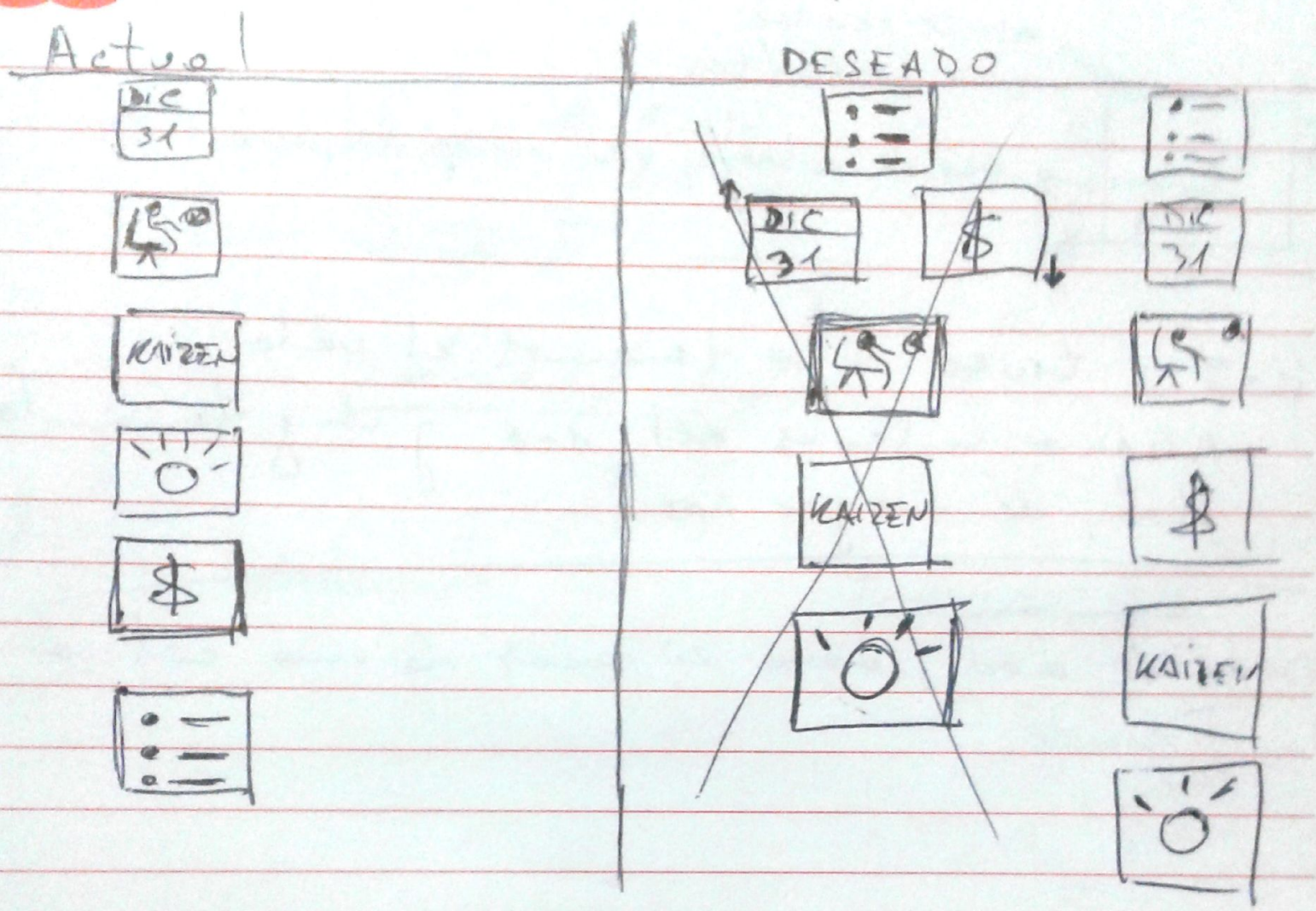
4. Lo que no (p' es lo p' no entra)
5. El vecindario (con quienes interactuamos)
6. Sliders (elegir variables del proy. y ordenarlas por cual pueda ser de forma negociada. Segundo ^{1^{er}} de forma negociada.)



→ puede empezar resumiendo los features, negociando \$, fecha y hrs. extras, ...



tiempo/calidad/costos/sobretarea
 ¿Dónde puedo tocar si erré
 en la estimación

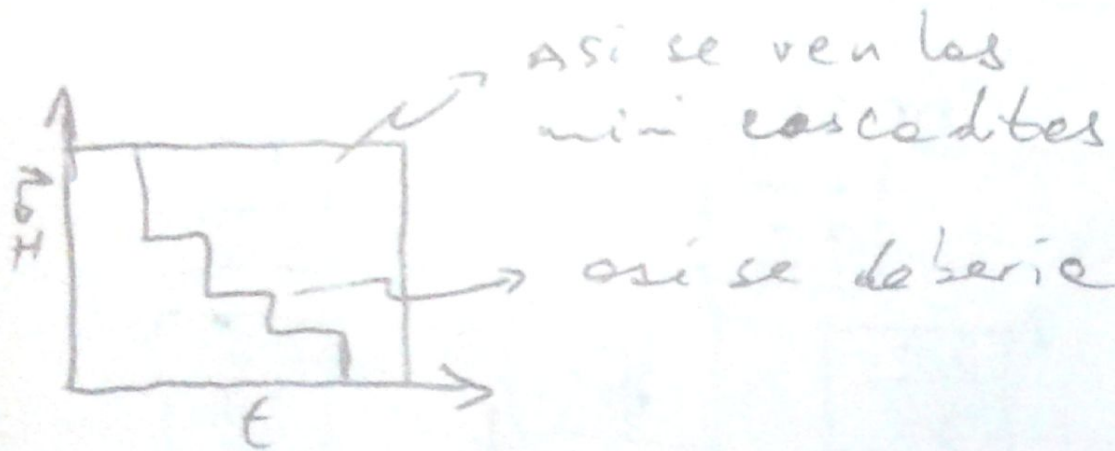


Kanban

Sistema pull \Rightarrow lean

1. sist. pull a JIT
 ↑
 flujo continuo
2. Wip fijo
3. visualización de flujo

} + mayoría de tiempo es para tapas cegadas



Asi se ven las mini cascadas

asi se deberia ver un sprint pasta.

ROI: trues si no tenemos el valor
 Asigna valores del 1-6 y va y tenemos
 story de mayor ROI.

Agreement

Def. de ~~dad~~, done se' pasar de una col a la siguiente.