

Marc de treball Agile Scrum

Sessió 3 de 4

Repàs i exercici pràctic

Marc de treball Agile Scrum

Informació per al curs

1. No és necessari cap coneixement previ, però sí certa experiència en la gestió de projectes i d'equips humans
2. A la presentació us trobareu algunes diapos en gris. Són informació complementària que no s'explica, però que us pot ser útil
3. Les sessions van de +teoria a -teoria. Hi ha diapos específiques amb preguntes per debatre i exercicis participatius
4. Us demano que em proporcioneu una mica de feedback durant la sessió. Si teniu dubtes o voleu fer algun comentari, obriu el micro i parleu sense por



Qui us parla?

Josep Lluís Monte

Experiència

Des de 1995. Gestió de projectes tecnològics

Implantació de mètodes de treball i PMOs

A la UOC, com a gestor de projectes TIC des de 2015

Formació

Enginyer en Informàtica i Màster en educació i TIC (eLearning)

PRINCE2 en APM group

PSM1 i PSP01 per Scrum.org

Aficions

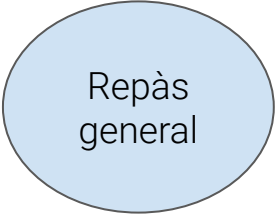
La fotografia (calaixagil.com/fotos_cat) i [Instagram](#)



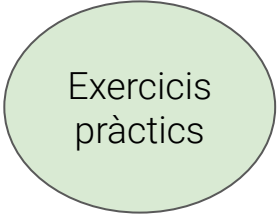
www.calaixagil.com
moga@calaixagil.com

Bibliografia interessant

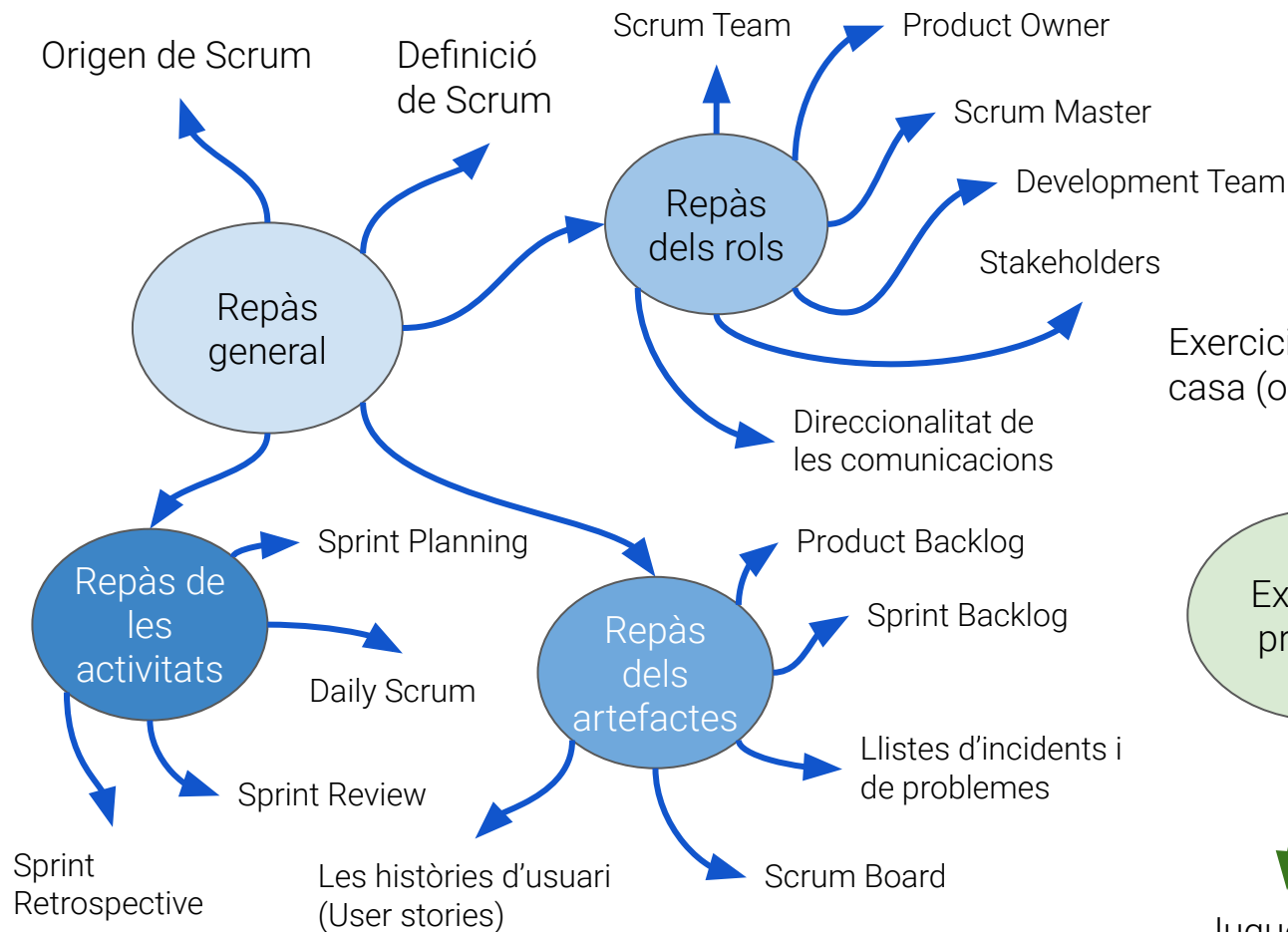
- [Scrum Guide](#) de Scrum.org
 - [Resources for Scrum Masters](#) de Scrum.org
 - [Resources for Product Owners](#) de Scrum.org
 - [Agile Manifesto](#)
-
- [Scrum y XP desde las trincheras](#) (lliure distribució)
 - Implantar Scrum amb èxit (en Amazon) [[cat](#)] - [[esp](#)]



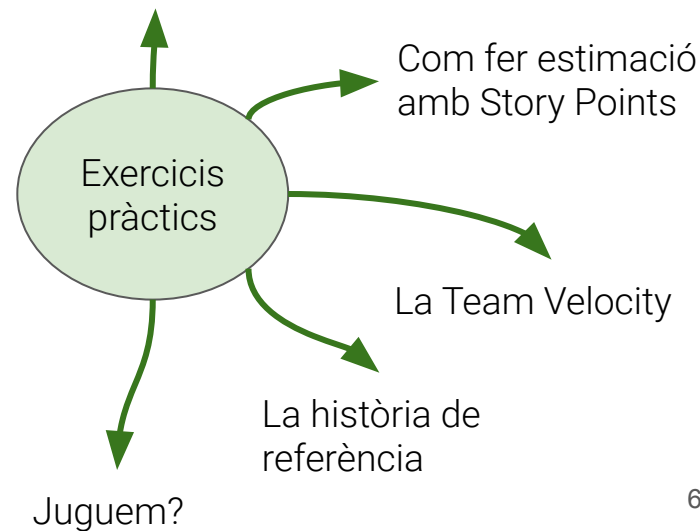
Repàs
general



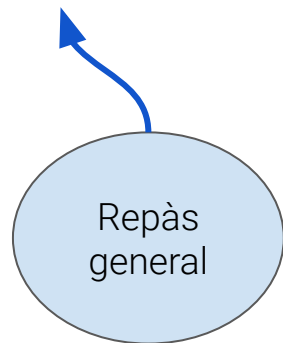
Exercicis
pràctics



Exercici per jugar a casa (o a la feina)



Origen de Scrum



Breu repàs del marc de treball Scrum

Origen de Scrum

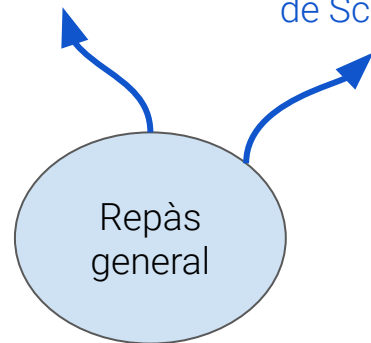


Jeff Sutherland i Ken Schwaber fan una adaptació a l'any 1995 de la proposta inicial de Hirotaka Takeuchi i Ikujiro Nonaka de l'any 86, adaptada al desenvolupament de programari i al sector TIC

Va ser presentada al OOPSLA'95. Posteriorment, va inspirar en la formació del Agile Manifesto del 2001

Origen de Scrum

Definició
de Scrum



Breu repàs del marc de treball Scrum

Definició de Scrum

SCRUM

NO és una metodologia. És un marc de treball

Scrum es basa en la teoria del control dels processos empírics, i es basa en l'aplicació de tres conceptes: Transparència, Inspecció i Adaptació

(*) El coneixement prové de l'experiència i de prendre decisions basades en allò que s'ha observat

(**) Horitzó de previsió

Breu repàs del marc de treball Scrum

Definició de Scrum

Transparència

* Ajuda'm a definir la Transparència

Breu repàs del marc de treball Scrum

Definició de Scrum

Transparència

La informació “ha de fluir”. S’ha de parlar “el mateix idioma”

La informació del projecte ha de ser coneguda per tots els membres de l'equip. No hi ha secrets. Hem d'assegurar-nos que la informació és compresa per tots els participants (no tothom és tècnic), i la única forma de garantir-ho és parlant l'argot del negoci

Breu repàs del marc de treball Scrum

Definició de Scrum

Inspecció

* Ajuda'm a definir la Inspecció

Breu repàs del marc de treball Scrum

Definició de Scrum

Inspecció

Comprovar el nord

El projecte persegueix la consecució d'uns objectius. Per assegurar que aquests objectius s'assoleixen és necessari avaluar de forma constant la seva consecució i l'eficiència del procés

Breu repàs del marc de treball Scrum

Definició de Scrum

Adaptació

* Ajuda'm a definir l'Adaptació

Breu repàs del marc de treball Scrum

Definició de Scrum

Adaptació

Millora

Quan es detecta una desviació, la resposta a aquesta desviació ha de ser l'adaptació, és a dir, l'adopció d'accions o plans que, o bé ajudin a corregir la desviació, o bé reconfigurin els objectius afectats

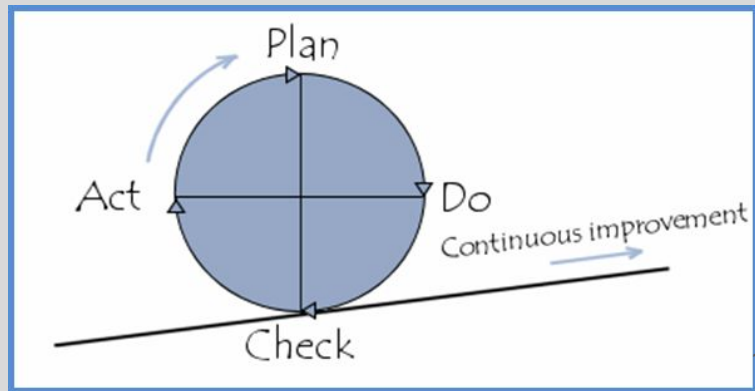
Breu repàs del marc de treball Scrum

Definició de Scrum

Millora contínua (actitud)

És el resultat d'aplicar transparència, inspecció i adaptació **contínues**

La millora contínua és una actitud de tot l'equip, i es duu a terme de forma constant durant tot el projecte. La millora ha de focalitzar-se tant sobre el producte del projecte, com sobre el procés que s'utilitza per fer-lo realitat (l'equip, les tècniques, les eines)



Breu repàs del marc de treball Scrum

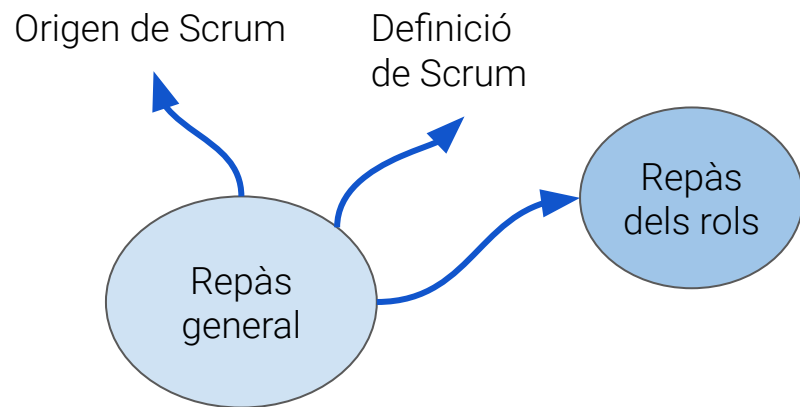
Definició de Scrum

El mínim Scrum

Transparència, Inspecció, adaptació i Millora continua

+

Daily Scrum, Time Box i Sprint



Breu repàs del marc de treball Scrum

Els rols



Scrum Master



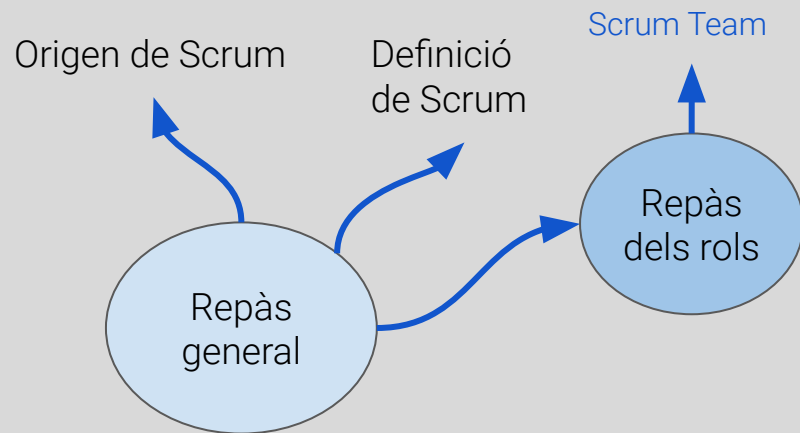
Product Owner



Developers

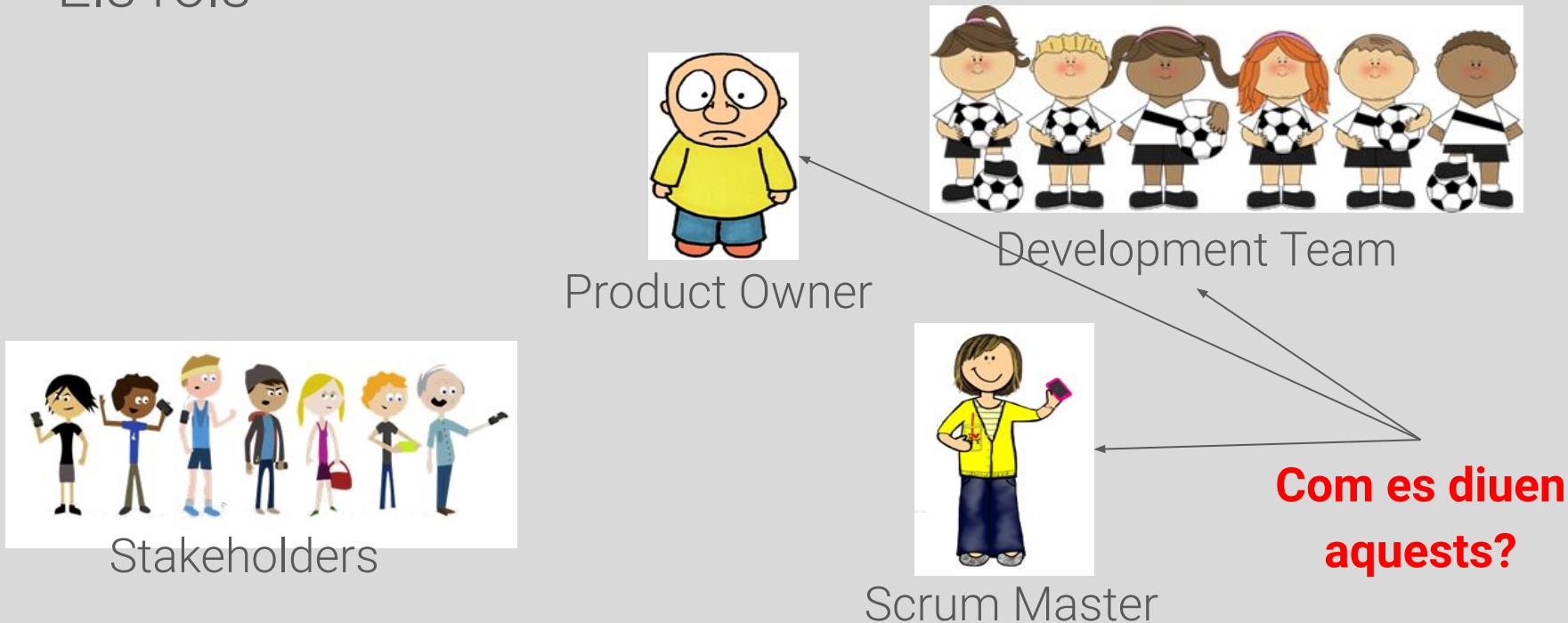


Stakeholders



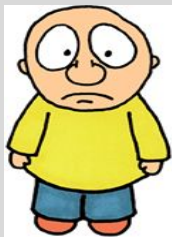
Breu repàs del marc de treball Scrum

Els rols



Breu repàs del marc de treball Scrum

Els rols



Product Owner



Development Team



Scrum Master

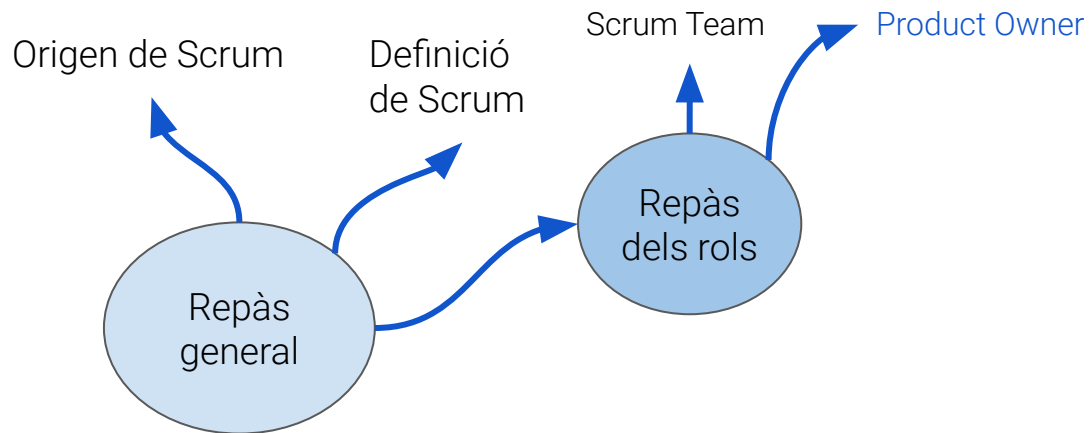


Stakeholders

Scrum Team

pluridisciplinar
sense sub-equips ni jerarquies
cohesionat i focalitzat

El Scrum Team en conjunt té la missió
de crear increments útils i amb valor
cada Sprint



Breu repàs del marc de treball Scrum

Rols - Product Owner

Enllaç entre el client (stakeholders) i els tècnics
Enfocat a negoci i al producte



Exercici col·laboratiu

Quines són les responsabilitats del Product Owner?

- Responsable del Product Backlog
- Propietari del producte → Pren decisions
- Responsable de la necessitat
- Prioritza la necessitat
- Passarel·la amb el client i els seus experts

Breu repàs del marc de treball Scrum

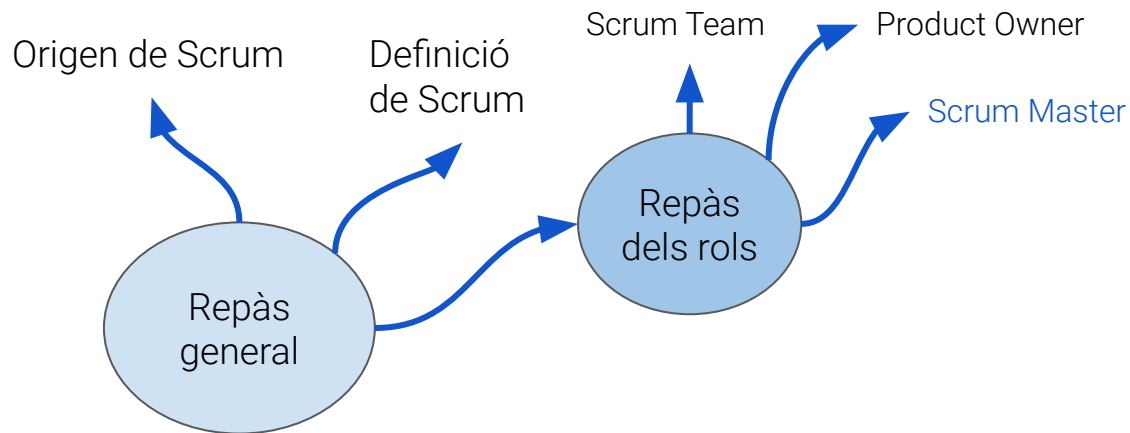
Rols - Product Owner

Enllaç entre el client (usuari) i els tècnics

Enfocat a negoci i al producte

- Manté el Product Backlog
- Defineix els objectius i la prioritat
- Dona suport per resoldre qualsevol qüestió funcional o impediment als tècnics
- Negocia l'abast amb el client
- Estratègia. Coneix el "negoci"
- Defineix consensuadament amb tècnics i negoci els criteris d'acceptació del projecte i de cada sprint
- Manté el pressupost





Breu repàs del marc de treball Scrum

Rols - Scrum Master

El Scrum Master NO és el Project Manager.
És l'enllaç entre els tècnics i el Product Owner



Exercici col·laboratiu

Quines són les responsabilitats del Scrum Master?

- Assegurar-se que s'acompleixen les normes de Scrum en l'equip
- Proposa millores sobre el procés, sobre l'equip, sobre persones individuals
- Explicar Scrum a l'organització
- Resoldre problemes

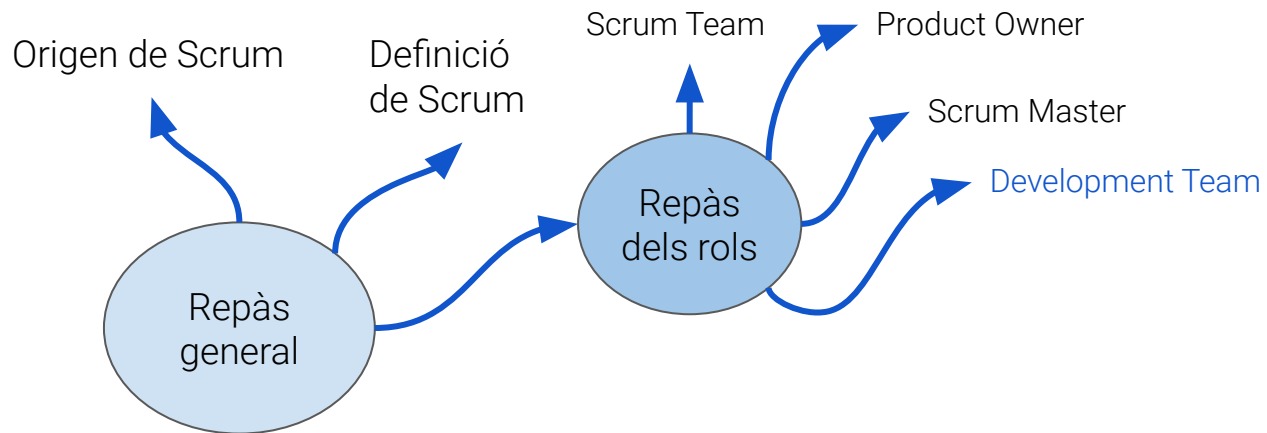
Breu repàs del marc de treball Scrum

Rols - Scrum Master



El Scrum Master NO és el Project Manager. És l'enllaç entre el DT i el PO

- Té la missió d'explicar SCRUM a l'organització
- S'assegura de l'acompliment del marc de treball Scrum
- És un coach/mentor (orientador/facilitador) per als tècnics (developers)
- Proporciona suport als tècnics i resol els problemes
- Modera les reunions de què és responsable (Sprint Retrospective)
- Reporta, archiva i porta registre
- Proposa, promou i potencia millores sobre el procés i sobre l'equip.



Breu repàs del marc de treball Scrum



Rols - Developers

Un equip Scrum no hauria de superar 10 membres per al Scrum Team
Tots els components de l'equip haurien d'estar en contacte directe entre ells i amb el SM

Exercici col·laboratiu

Quines són les responsabilitats del Development Team?

- Valorar l'esforç de les necessitats
- Fer la feina
- Auto-organització
- Flexibilitat, Multidisciplinarietat → Compromís
- Qualitat i Valor

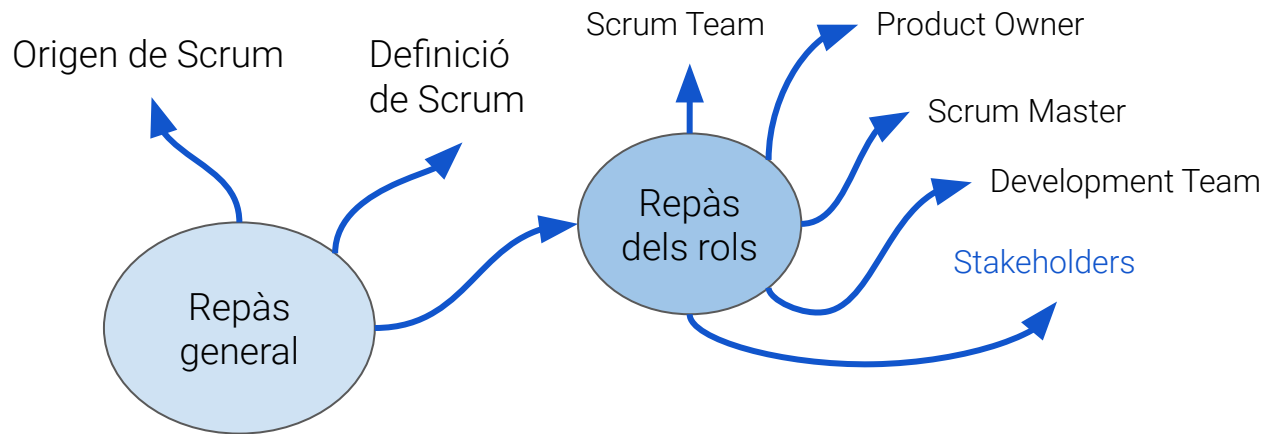
Breu repàs del marc de treball Scrum



Rols - Development Team

Un equip Scrum no hauria de superar 10 membres per al Scrum Team
Tots els components de l'equip haurien d'estar en contacte directe entre ells i amb el SM

- Fer la feina
- Ser autoorganitzats, flexibles i multidisciplinaris
- S'assegura de l'excel·lència tècnica del producte → DoD
- Vigilar la qualitat i l'acompliment dels criteris d'acceptació
- Vigilar l'acompliment de la meta del Sprint (Sprint Goal) → MVP
- Compartir la situació amb els companys → Daily



Breu repàs del marc de treball Scrum



Rols - Stakeholders

Són responsables de la definició de la necessitat, l'acceptació a cada lliurament i l'ús del producte.

Exercici col·laboratiu

Quines són les responsabilitats dels usuaris clau?

- Pedir
- inspeccionar
- Donar feedback
- Acceptar
- Fer-ne ús

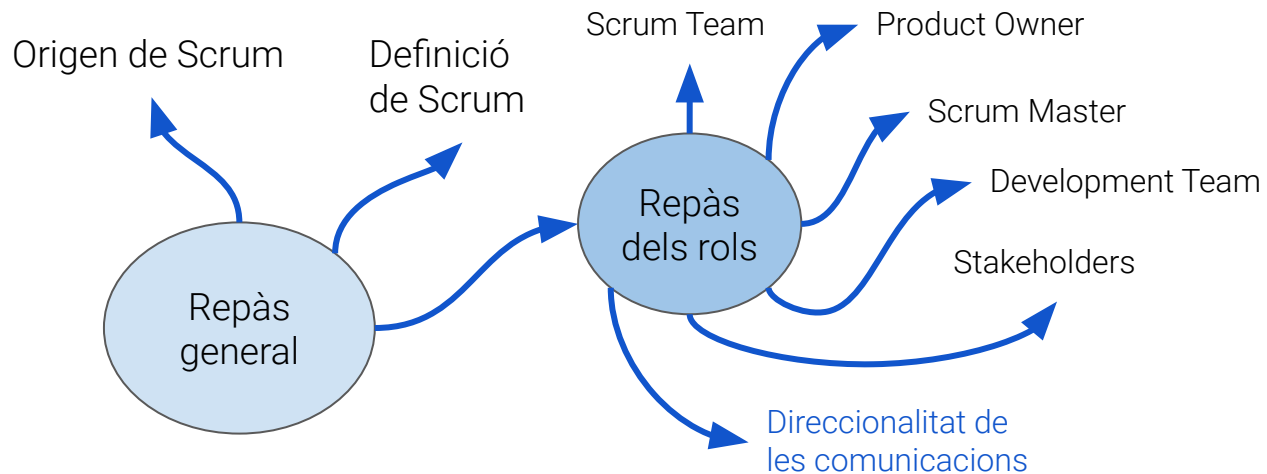
Breu repàs del marc de treball Scrum



Rols - Stakeholders

Són responsables de la definició de la necessitat, l'acceptació a cada lliurament i l'ús del producte

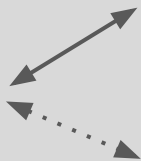
- Proporcionen tota la informació que és necessària per a construir la funcionalitat i la qualitat
- Estan disponibles i accessibles
- Donen acceptació a cada lliurament
- Es comprometen a l'ús del producte.



Breu repàs del marc de treball Scrum

Rols - Direccionalitat de les comunicacions

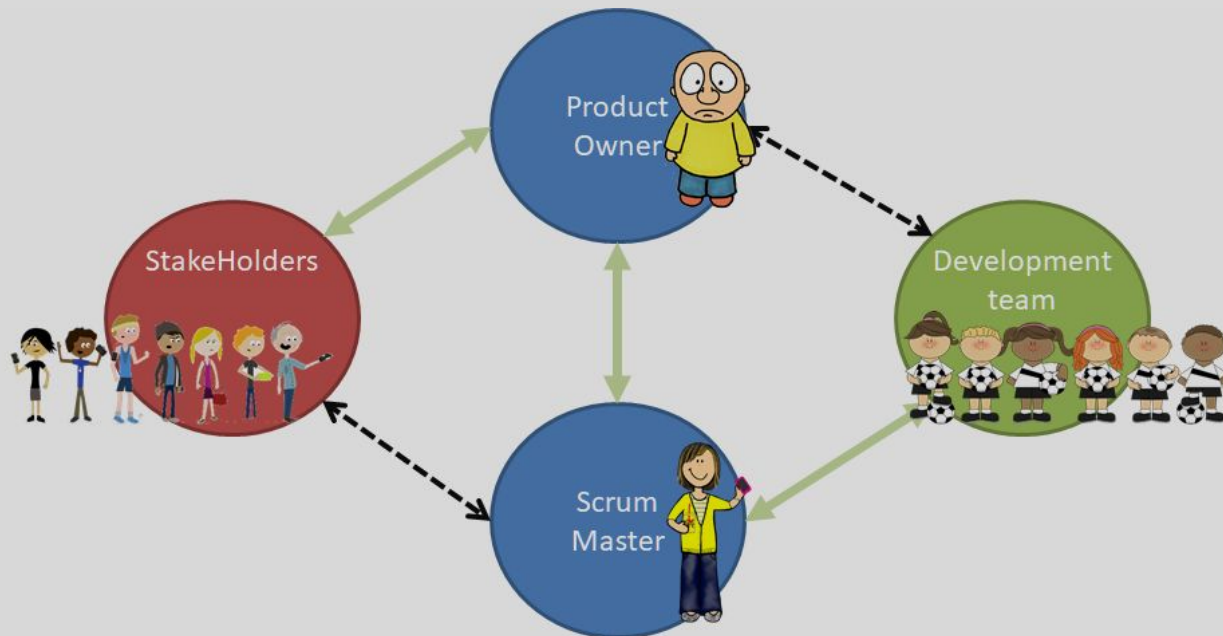
Ajuda'm a dibuixar les fletxes que marquen les comunicacions permeses

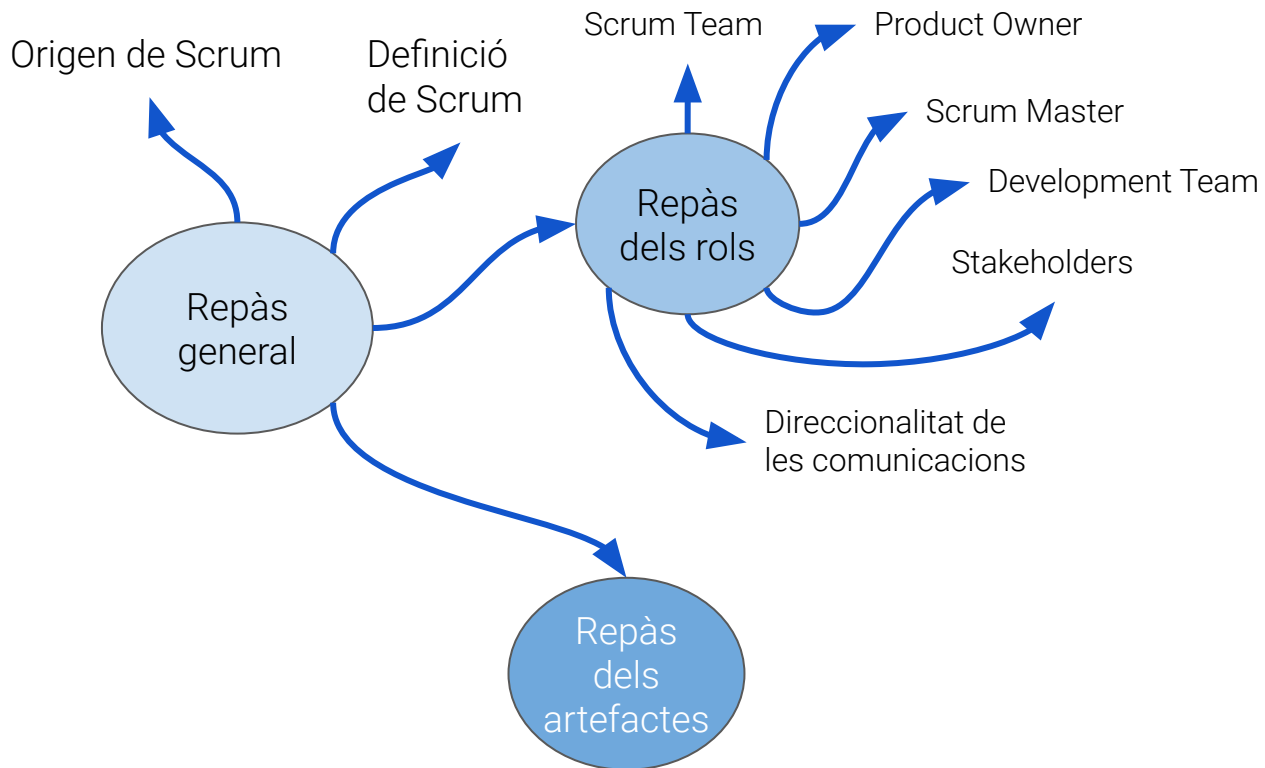


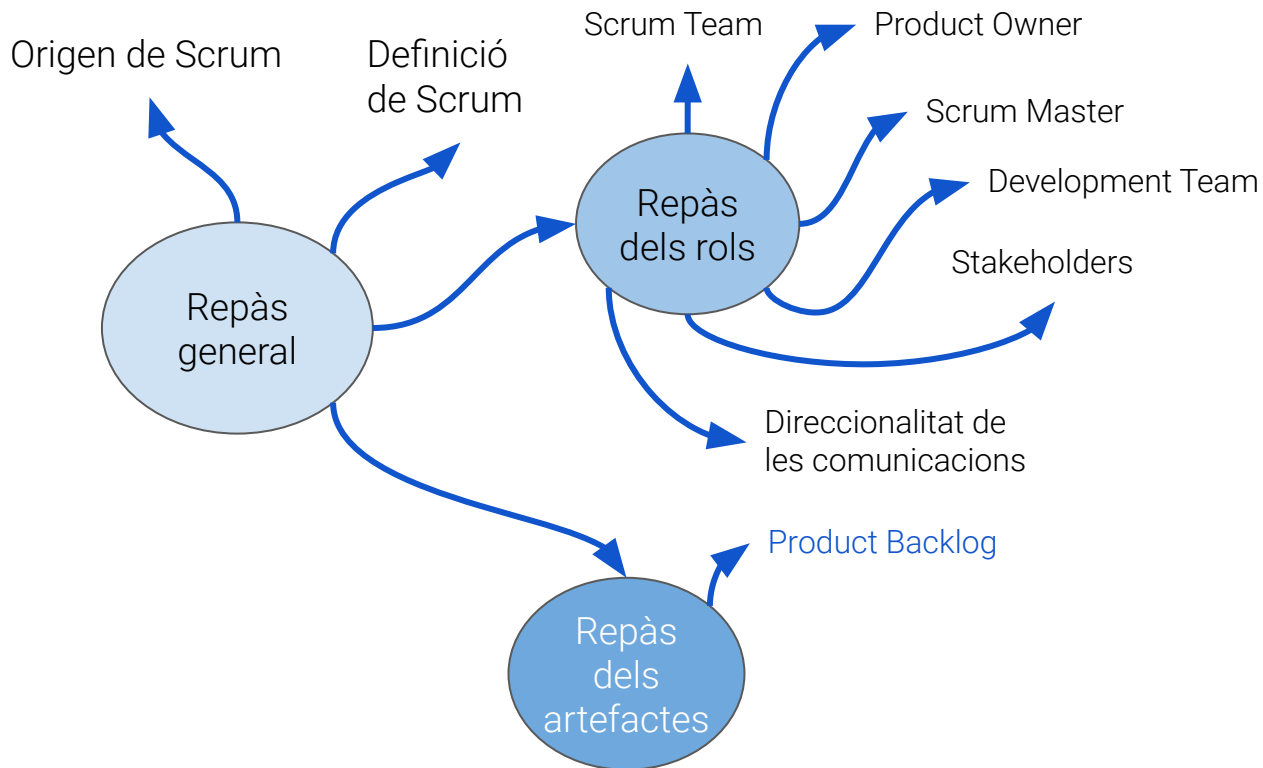
Exercici col·laboratiu

Breu repàs del marc de treball Scrum

Rols - Direccionalitat de les comunicacions







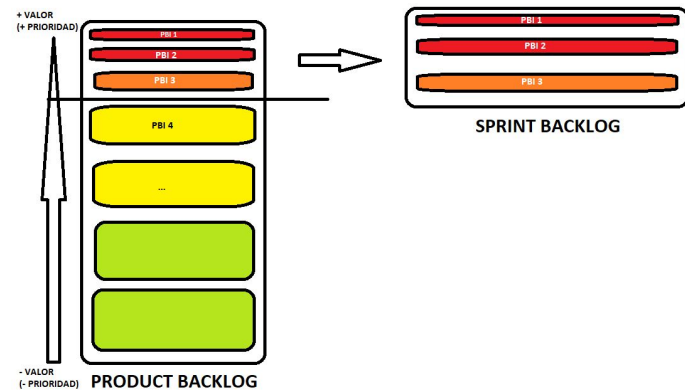
Breu repàs del marc de treball Scrum

Els artefactes

Product Backlog

Llista de necessitats de què es compon un producte

- Quants Product Backlog poden haver-hi en un projecte?
- Qui és el responsable d'incloure nova funcionalitat?
- Qui és responsable de la priorització?
- Qui és responsable de "baixar" la necessitat?
- Qui és responsable de fer estimació?



Exercici col·laboratiu

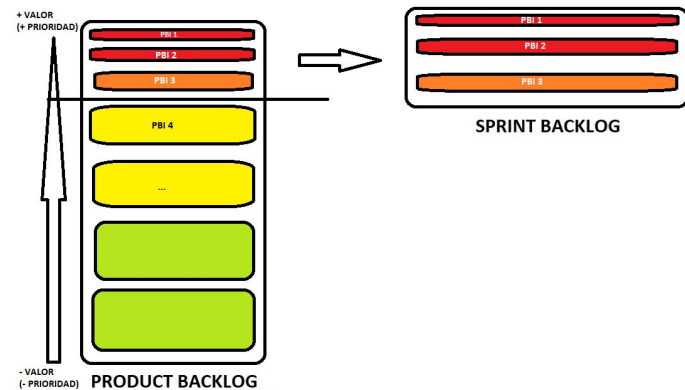
Breu repàs del marc de treball Scrum

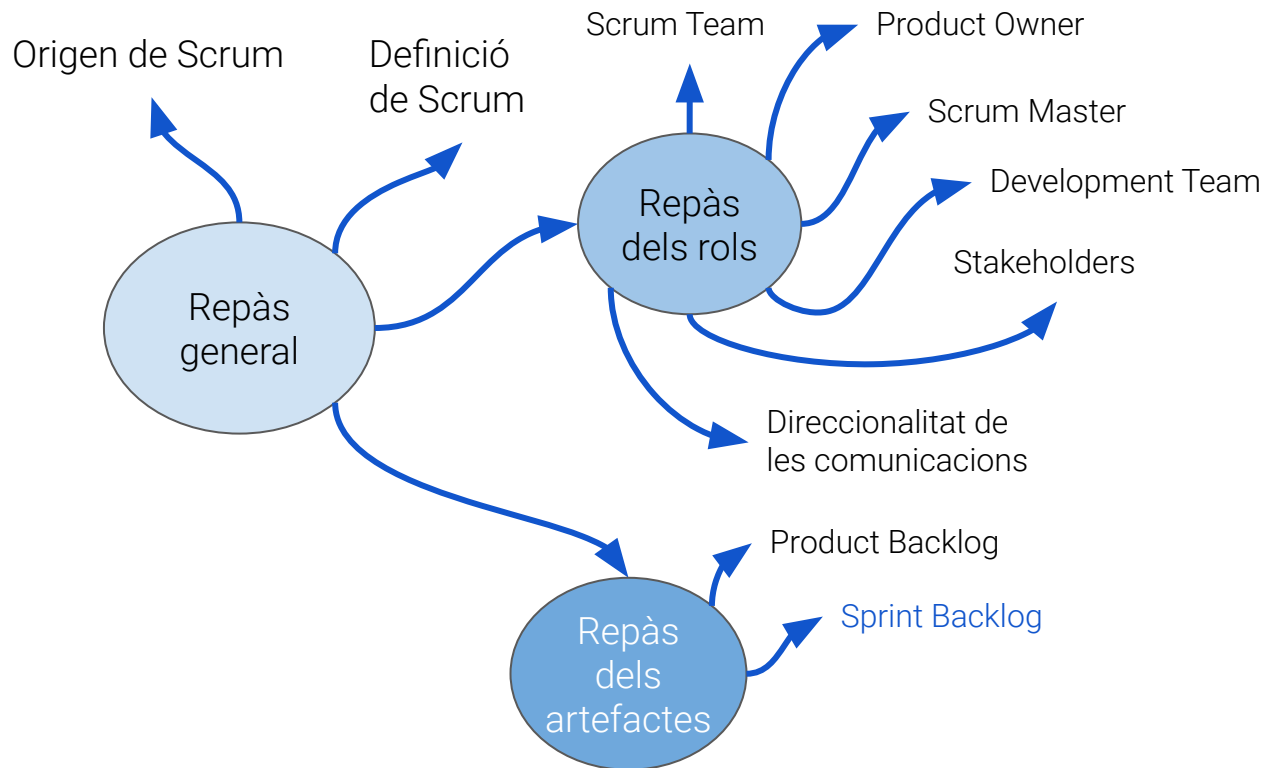
Els artefactes

Product Backlog

Llista de necessitats de què es compon un producte

- Quants Product Backlog poden haver-hi en un projecte? → **UN i només un**
- Qui és el responsable d'incloure nova funcionalitat? → **El PO**
- Qui és responsable de la priorització? → **El PO**
- Qui és responsable de "baixar" la necessitat? → **Els tècnics**
- Qui és responsable de fer estimació? → **Els tècnics**





Breu repàs del marc de treball Scrum

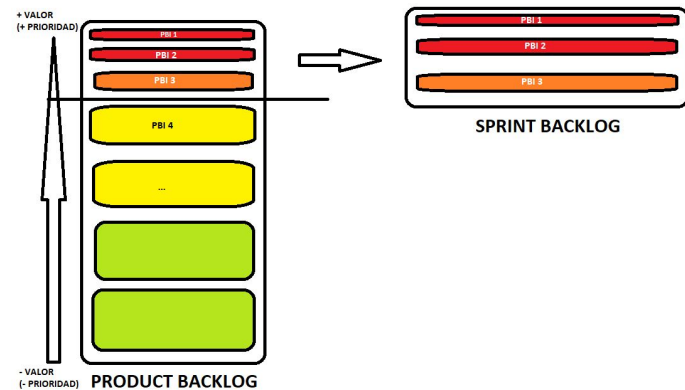
Els artefactes

Sprint Backlog

Llista d'User Stories del Sprint

- Qui és responsable?
- Es pot tocar?
- Que passa si l'equip no acaba l'sprint?
- Es poden agafar tasques de prioritat diferent?
- Qui pot cancel·lar un sprint?

Exercici col·laboratiu



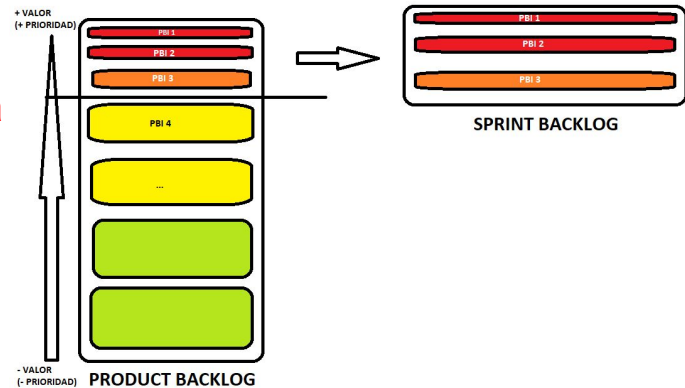
Breu repàs del marc de treball Scrum

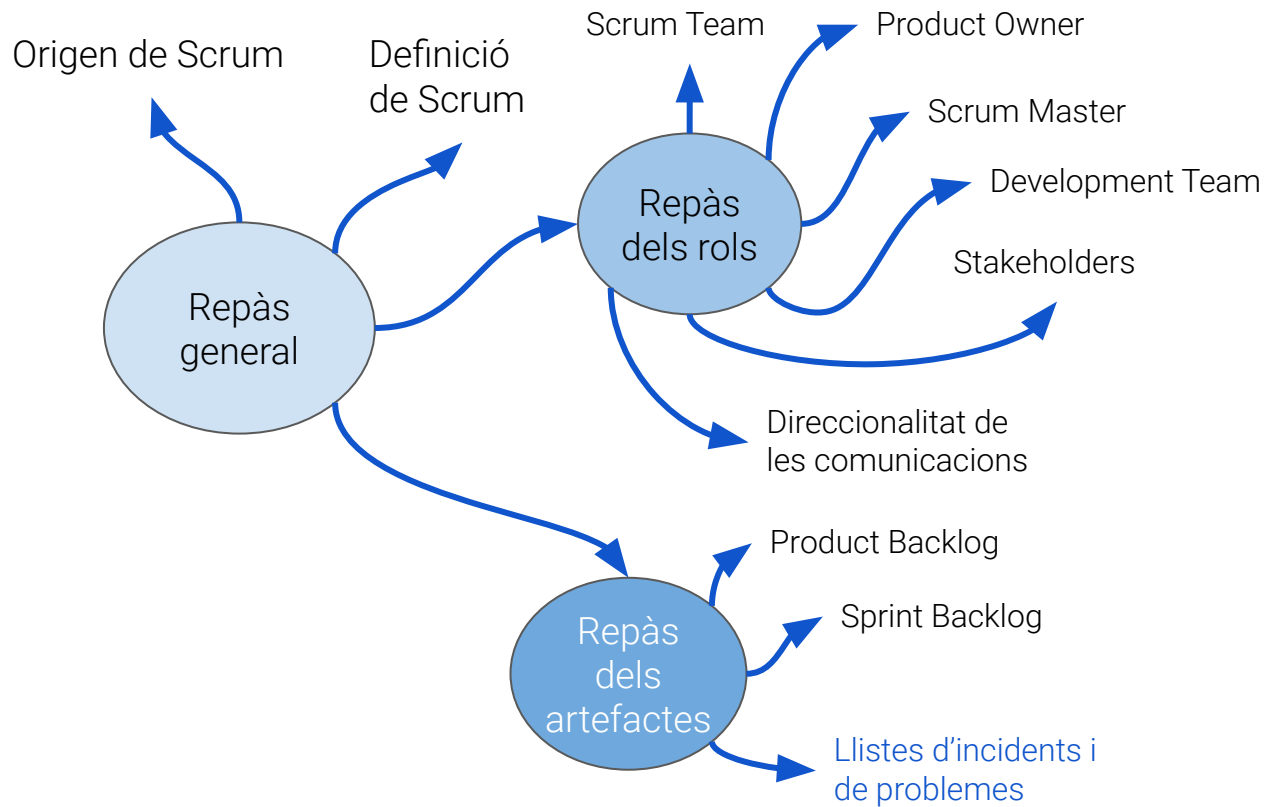
Els artefactes

Sprint Backlog

Llista d'User Stories del Sprint

- Qui és responsable? → Els tècnics
- Es pot tocar? → Si, sempre que no es posi en risc la meta del sprint (sprint Goal) ni el DoD (la qualitat)
- Que passa si l'equip no acaba l'sprint? → Res, però s'ha d'aixecar l'alarma en quant es té constància
- Es poden agafar tasques de prioritat diferent? → Sí, amb el consentiment del Product Owner
- Qui pot cancel·lar un sprint? → El Product Owner





Breu repàs del marc de treball Scrum

Els artefactes

Llista d'incidents i problemes

Exercici col·laboratiu

Llista de problemes, que s'han de registrar i que afecten l'execució d'una tasca i, per tant, del sprint

- Qui és el responsable?
- Que passa si és un problema tècnic que pot resoldre l'equip?
- Que passa si és un problema que **no** pot resoldre l'equip?

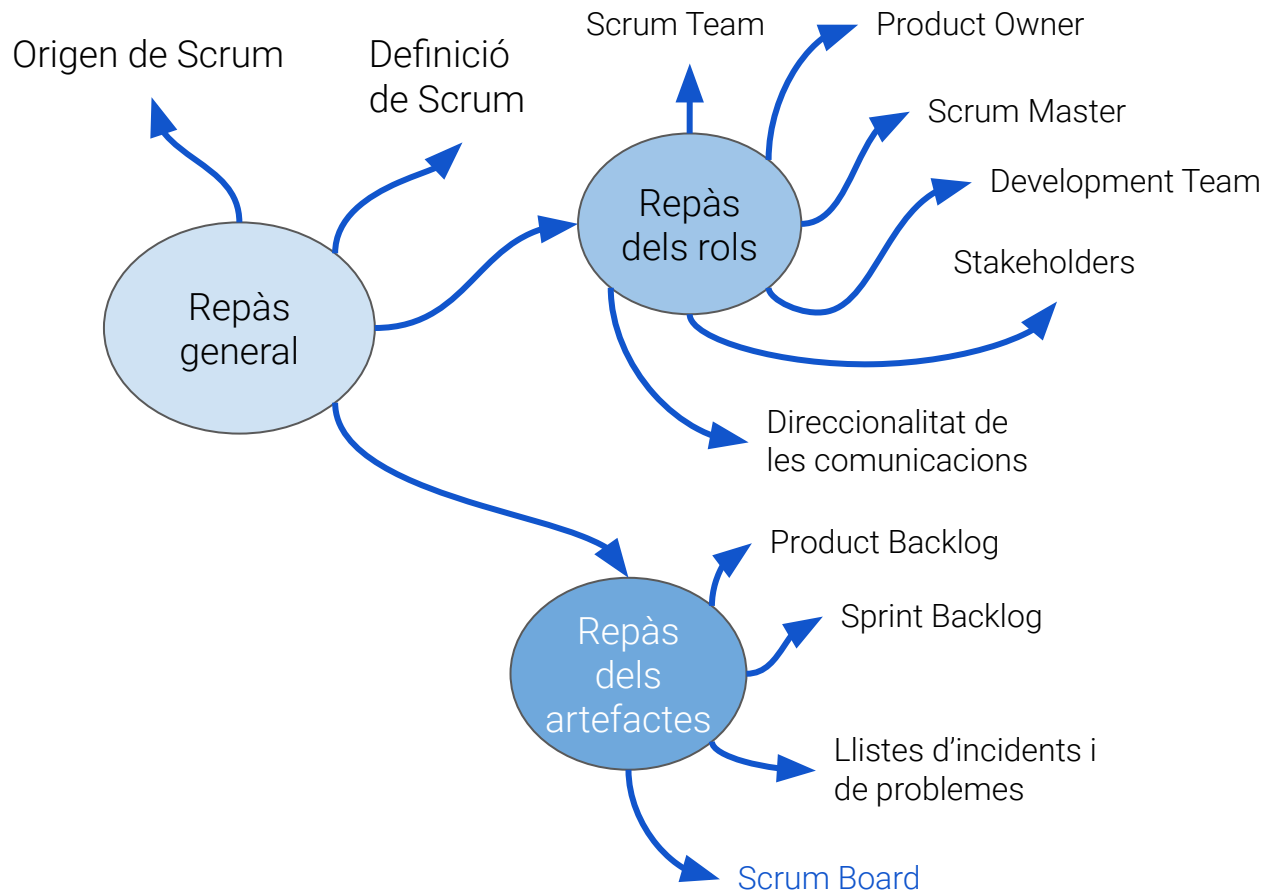
Breu repàs del marc de treball Scrum

Els artefactes

Llista d'incidents i problemes

Llista de problemes, que s'han de registrar i que afecten l'execució d'una tasca i, per tant, del sprint

- Qui és el responsable? → El Scrum Master
- Que passa si és un problema tècnic que pot resoldre l'equip? → Que no és un problema
- Que passa si és un problema que **no** pot resoldre l'equip? → Que passa al Scrum Master per a que faciliti una solució



Breu repàs del marc de treball Scrum

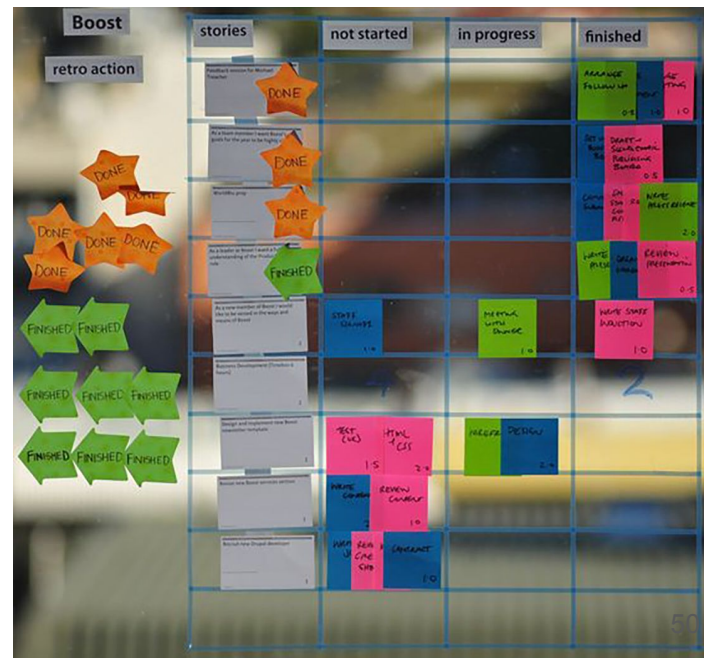
Els artefactes

Scrum board

Taulell on qualsevol persona pot veure i entendre la situació del Sprint en temps real

- És un estàndard de Scrum?
- Qui és responsable?
- Qui actualitza el Scrum Board?
- Què es mou pel taulell?

Exercici col·laboratiu



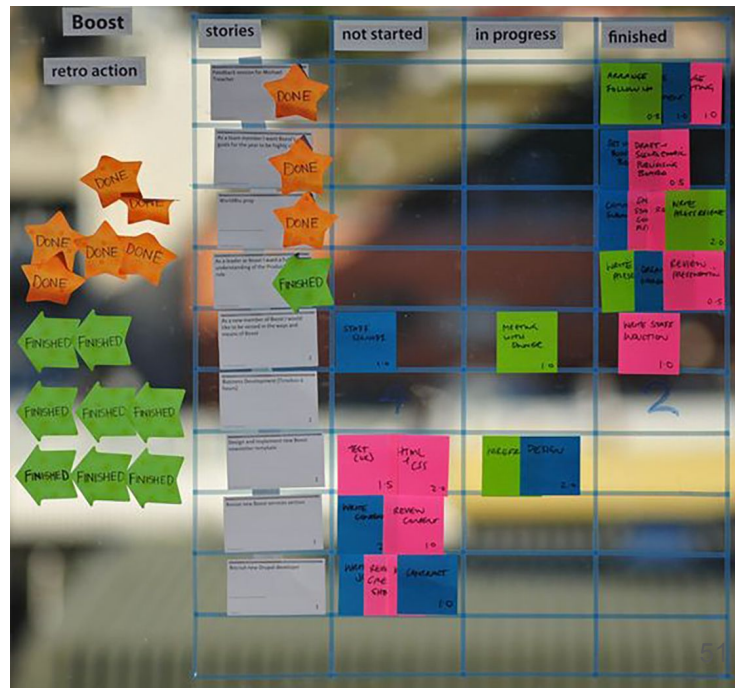
Breu repàs del marc de treball Scrum

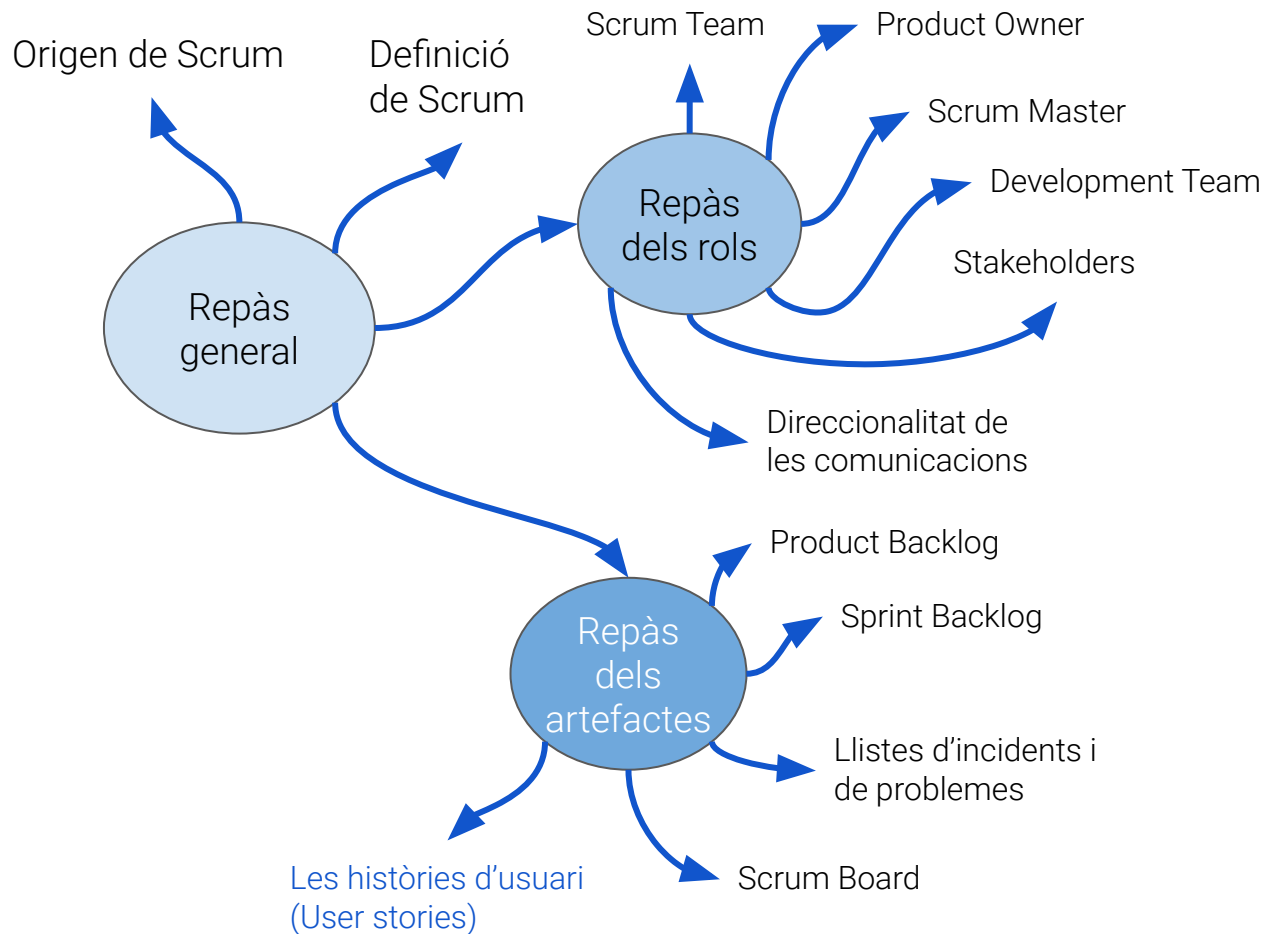
Els artefactes

Scrum board

Taulell on qualsevol persona pot veure i entendre la situació del Sprint en temps real

- És un estàndard de Scrum? → No
- Qui és responsable? → Els tècnics
- Qui actualitza el Scrum Board? → Els tècnics
- Què es mou pel taulell? → Les tasques tècniques.
No les històries d'usuari





Breu repàs del marc de treball Scrum

Els artefactes

Les històries d'usuari (**User Story**)

Les User Stories són ítems del product backlog amb tota la informació necessària completa per poder resoldre-la en un Sprint

- Inclou tota la informació necessària per definir la necessitat (allò que es vol fer)
- Està Prioritzat
- Hi ha definits Criteris d'acceptació i el DoD
- Està pesat (estimat) en forma de Story Points

On podem trobar les User Stories en el Scrum Board?

Breu repàs del marc de treball Scrum

Els artefactes

User Story

Les User Stories han de ser INVEST

- Independent
- Negotiable
- Valuable
- Estimable
- Sized appropriately
- Testable

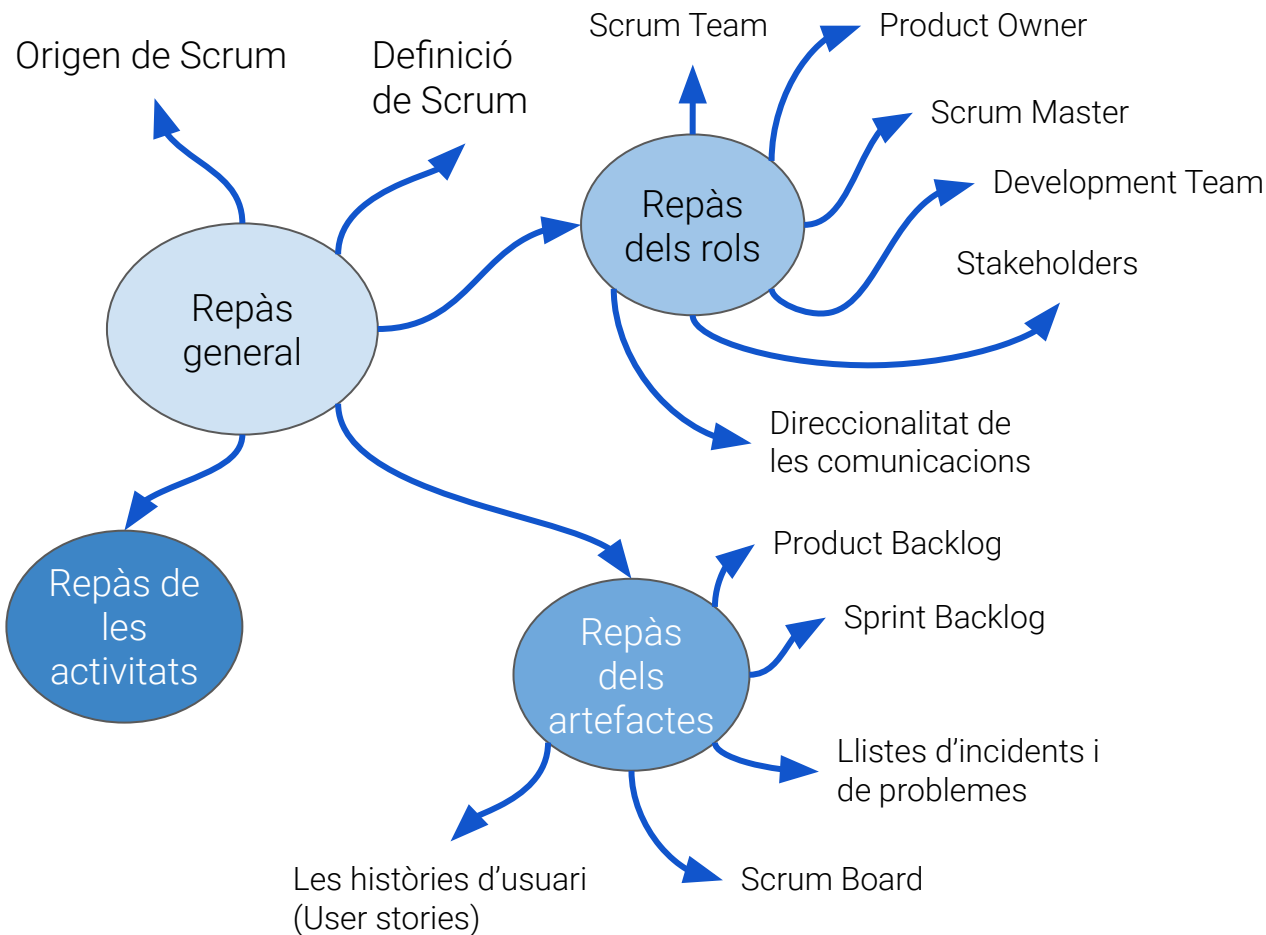
Breu repàs del marc de treball Scrum

Els artefactes

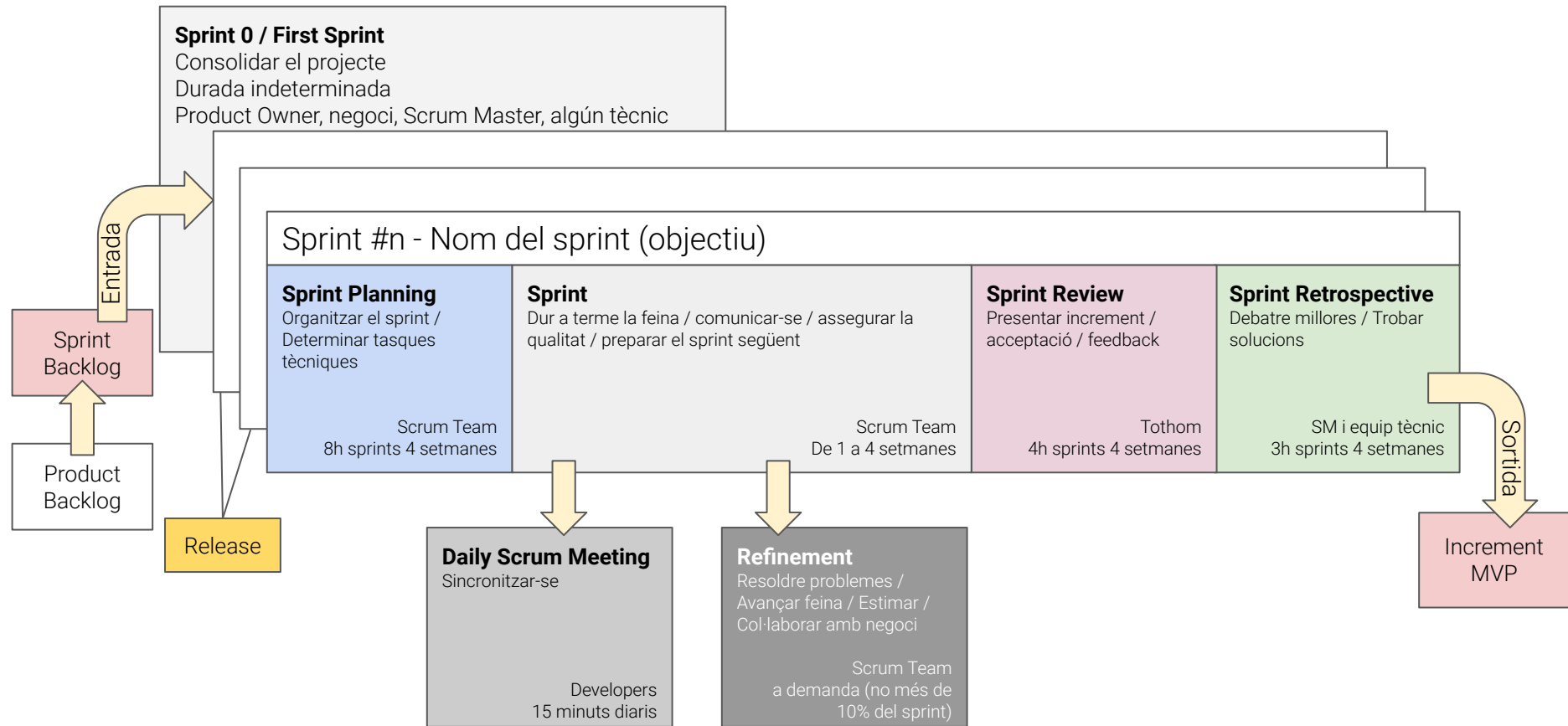
User Story

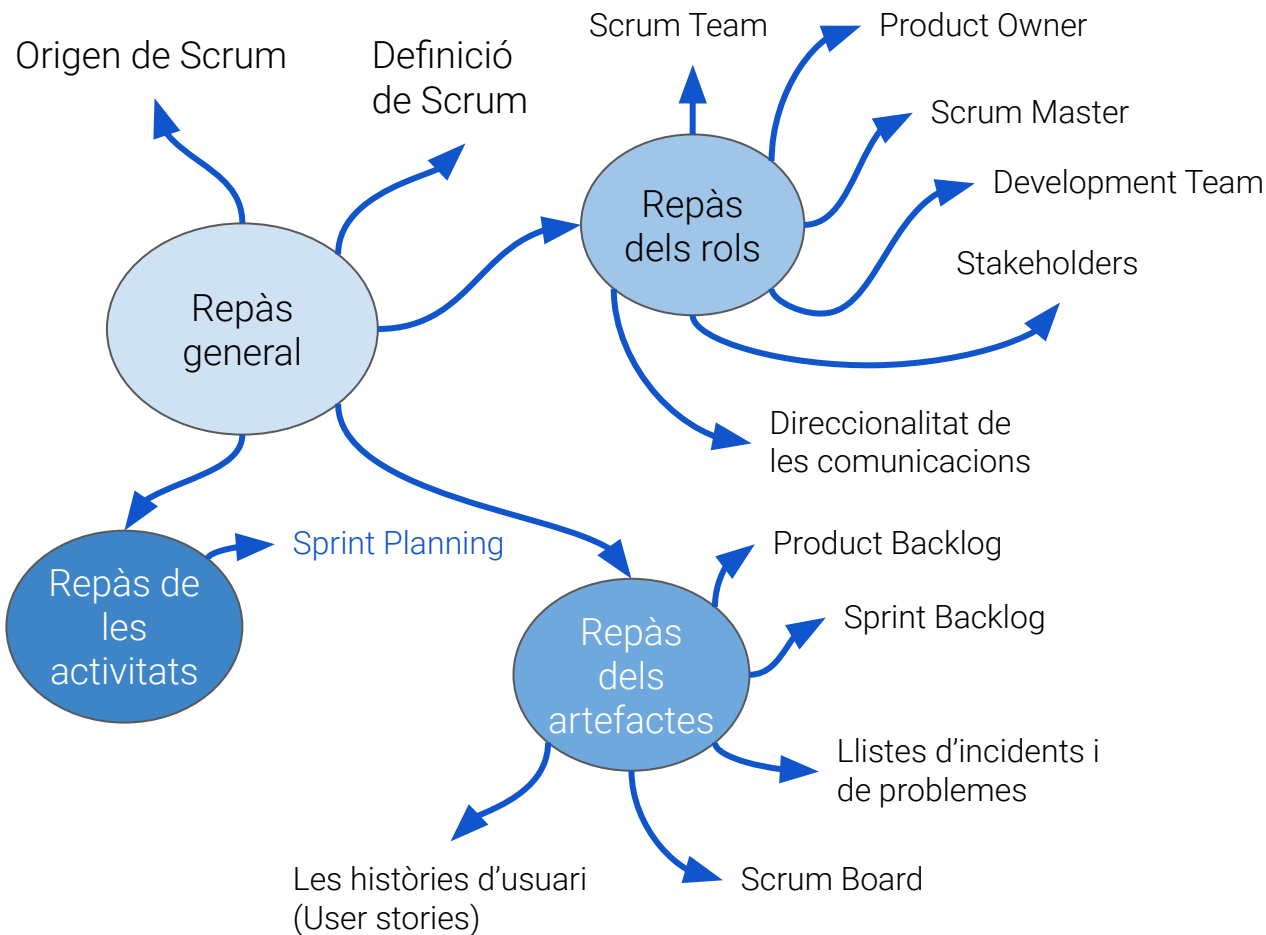
Les User Stories han de ser INVEST

- **Independent** → Sense dependències fortes amb altres històries d'usuari
- **Negotiable** → La descripció ha de ser comprensible d'igual forma per totes les parts, i ha de ser producte del consens entre totes les persones
- **Valuable** → Ha de tenir valor. No pot ser trivial
- **Estimable** → Ha d'explicar una necessitat que permeti a l'equip fer una estimació
- **Sized appropriately** → Ha de ser de mida apropiada. Ni molt petita (trivial) ni molt gran (quimera)
- **Testable** → Ha de poder ser testejada. Si l'usuari no sap com testejar aquesta història és que potser és massa difusa o no té valor



Esquema d'activitats Scrum





Breu repàs del marc de treball Scrum

Les activitats

Sprint Planning

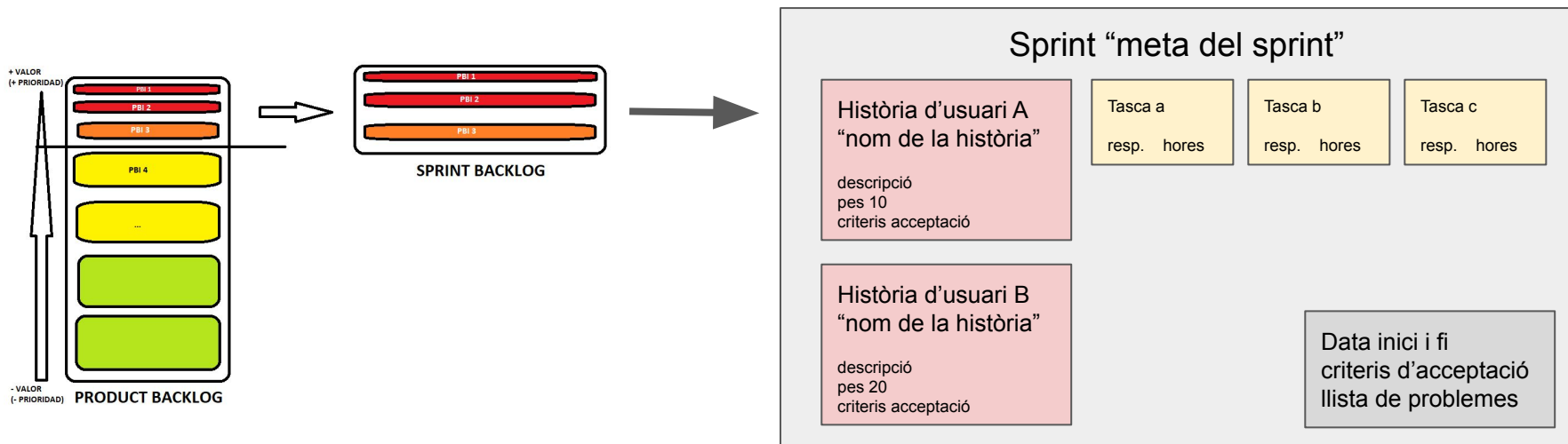
Per a què serveix?

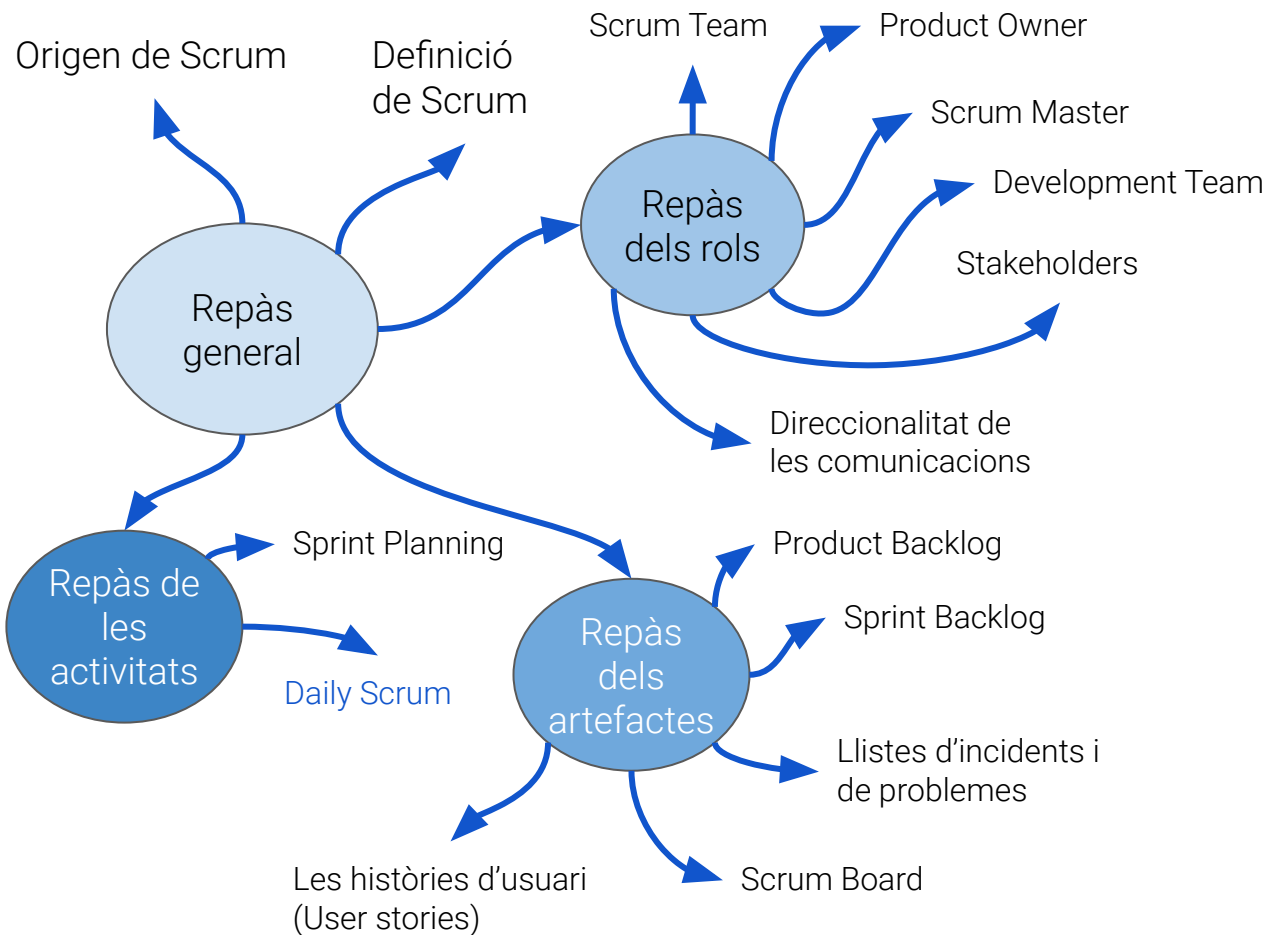
- **Per a establir la meta del Sprint (Sprint Goal) amb el Product Owner**
- Per a recollir els ítems que s'han de construir
- **Per a organitzar-se la feina (el com)**
- **Per determinar els criteris d'acceptació**
- Per aclarir dubtes.

Breu repàs del marc de treball Scrum

Les activitats

Sprint Planning - Un esquema de l'objectiu del Sprint Planning

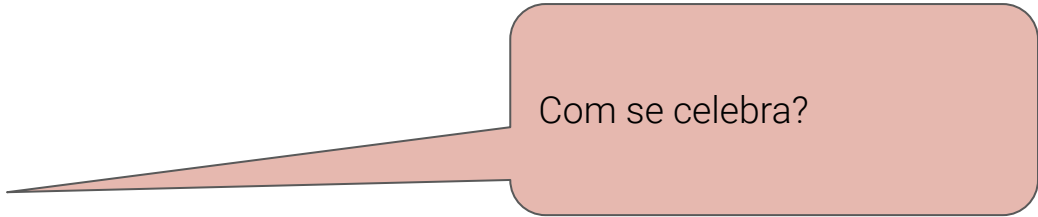




Breu repàs del marc de treball Scrum

Les activitats

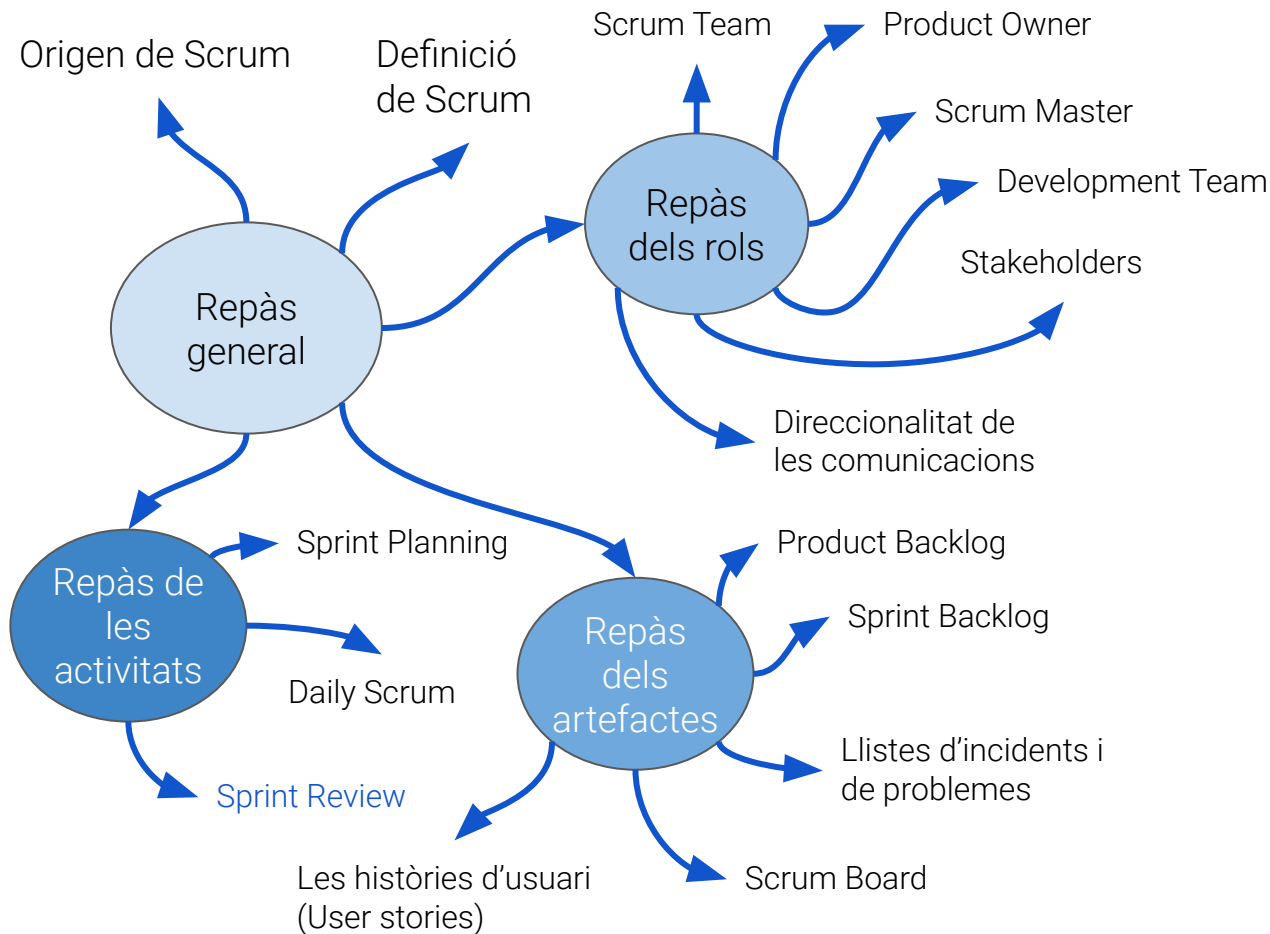
Daily Scrum



Com se celebra?

Per a què serveix?

- Per explicar-se i alinear-se amb els companys
- Per fer seguiment de l'estat a nivell de tasca
- Per a determinar quines tasques fa cada tècnic en aquell moment
- Per a resoldre dubtes
- Per demanar ajuda. Per donar suport



Breu repàs del marc de treball Scrum

Les activitats

Sprint Review

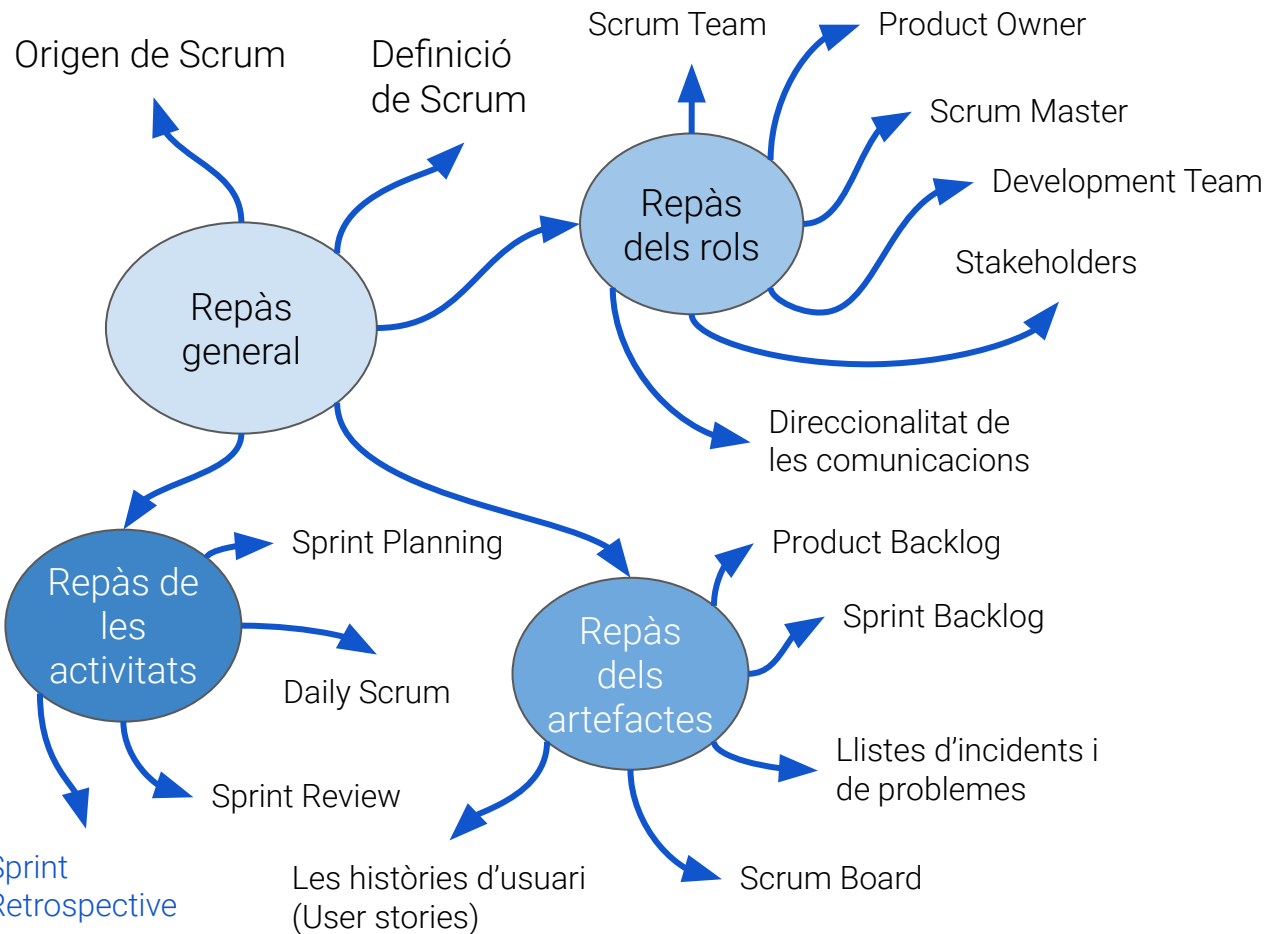
Per a què serveix?

(Part 1)

- Per a mostrar al Product Owner el resultat/situació final del Sprint

(Part 2)

- Per a mostrar a l'usuari/client l'increment de producte
- Obtenir acceptació



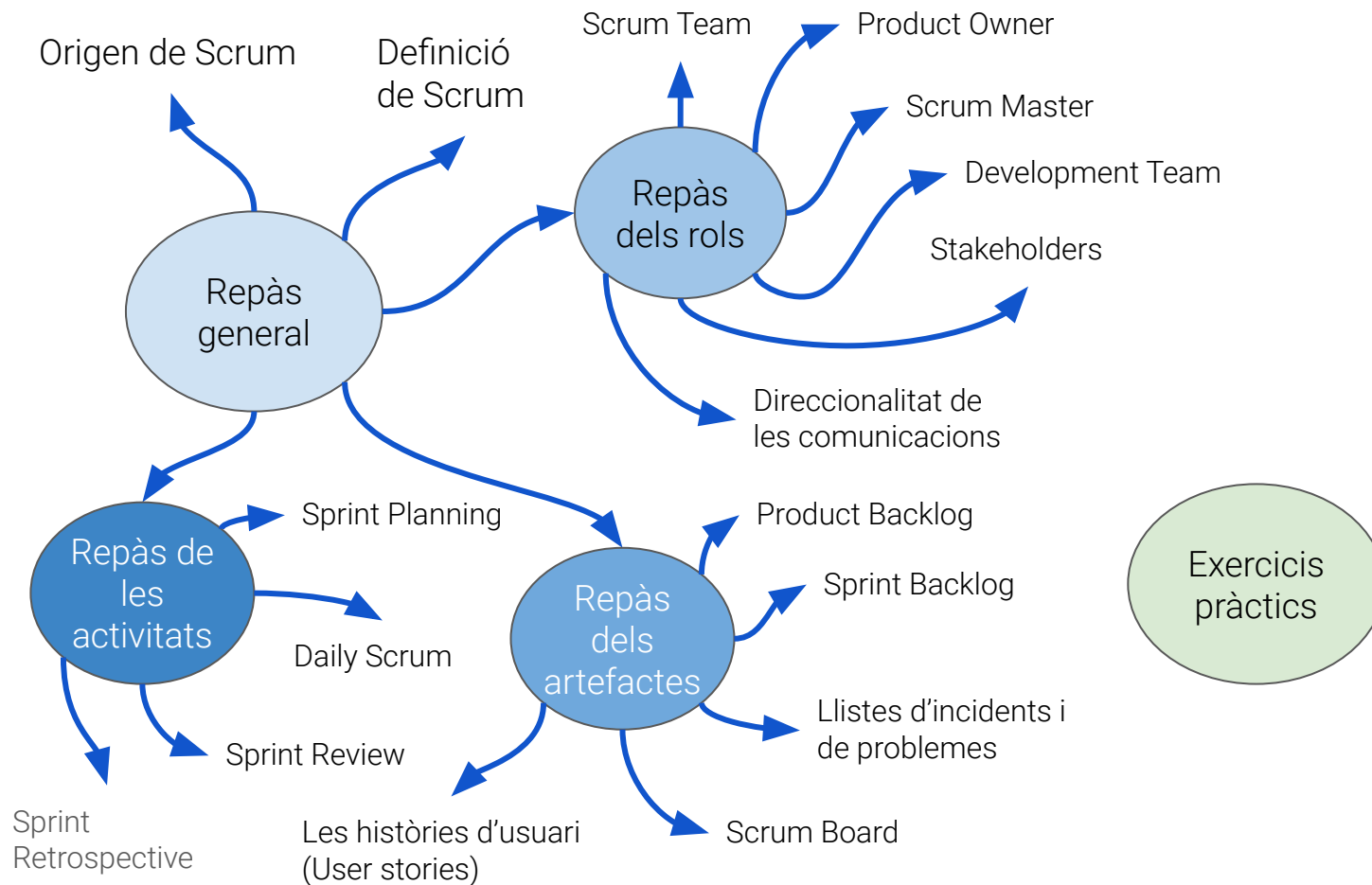
Breu repàs del marc de treball Scrum

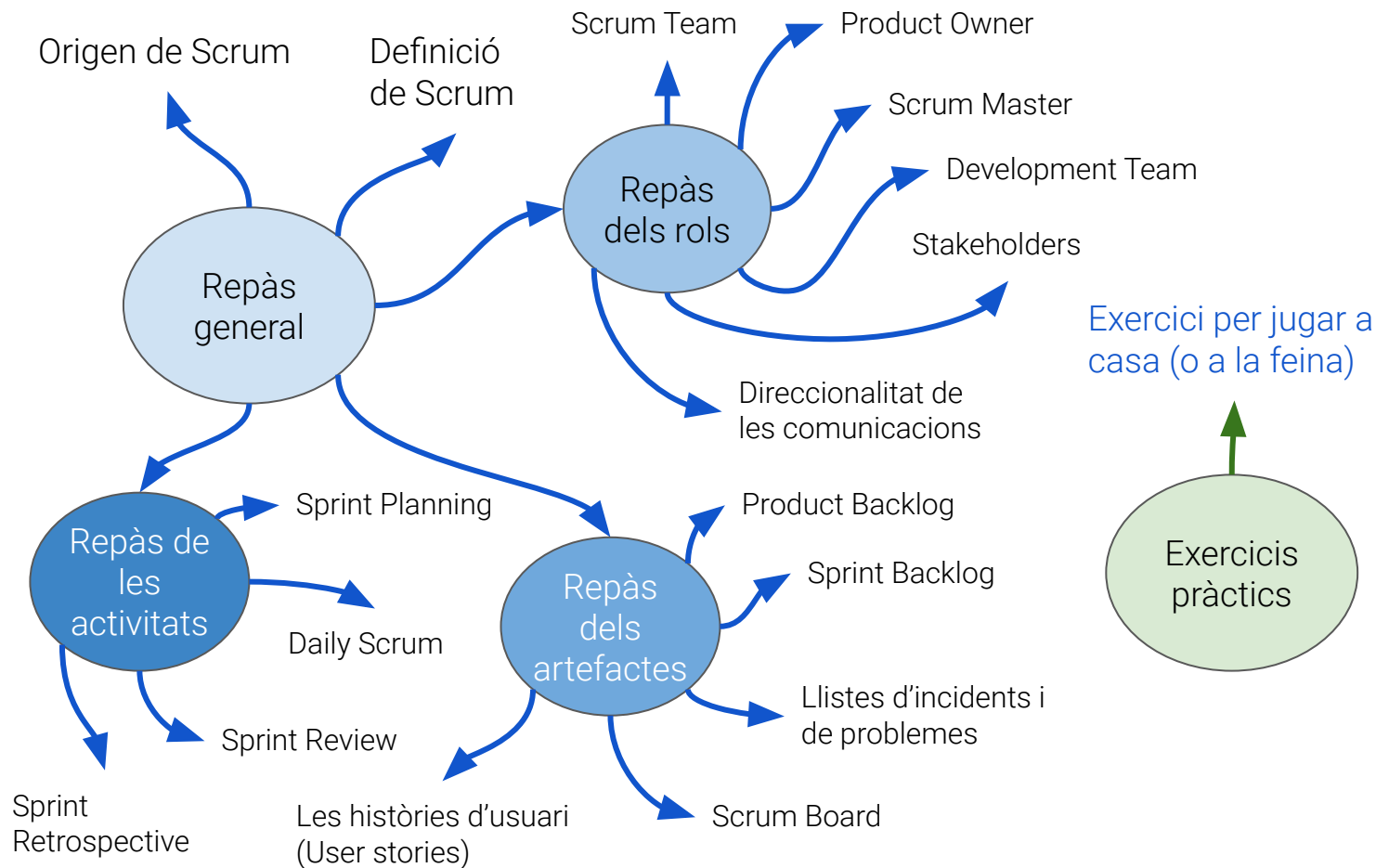
Les activitats

Sprint Retrospective

Per a què serveix?

- Per a debatre entre Scrum Master i els Developers sobre el curs del Sprint
- Revisar incidents i bloquejos
- Per a cercar solucions i accions de millora
- **Per aplicar la millora continua.**







Cas pràctic

Cas pràctic

L'organització vol una App per la gestió de perfils professionals i selecció de personal

L'App ha de construir-se com una web accessible des de la web corporativa de l'empresa.

Cas pràctic

1. Pantalla d'inici de sessió

- email i password
- donar-se d'alta a través de la web
- Mail de confirmació de l'alta
- He perdut la contrasenya.

Cas pràctic

2. Pantalla de perfil personal

- Dades personals i fotografia
- Dades acadèmiques
- Dades professionals i experiència
- Donar-se de baixa.

Cas pràctic

3. Llista d'ofertes

- Descripció detallada de les ofertes vigents

Cas pràctic

4. Apuntar-se a una oferta

- Apuntar-se a una oferta
- Incloure CV en apuntar-se
- Desapuntar-se a una oferta
- Veure la llista de les ofertes a les quals estic apuntat
- Veure l'estat del procés de selecció.

Cas pràctic

5. Backend

- Llista de candidats i gestió
- Llista d'ofertes i gestió
- Llista d'apuntats a una oferta. Canvi de l'estat de cada candidat. Descàrrega del CV

Cas pràctic

Formeu grups de 3 a 5 persones

Una persona de cada grup fa el paper de Scrum Master

La resta del grup farà el paper de Development Team

El moderador farà de Product Owner

Cas pràctic

Exercici 1:

Definiu els criteris de treball del vostre equip:

- Nom de l'equip
- Durada del Sprint
- Criteris d'acceptació generals (DoD)

Cas pràctic

Exercici 2a:

Dissenyeu un Product Backlog amb l'eina Excel. Indiqueu els camps necessaris del product backlog per tal de poder gestionar les necessitats provinents de l'usuari

Introduïu les històries d'usuari de l'enunciat i consensueu un pes per a cada història en Story Points

Tingueu en compte que les històries explicades a l'enunciat poden correspondre a una o diverses històries d'usuari

Cas pràctic

Exercici 2b:

Trieu una de les necessitats definida en l'enunciat (la que creieu més senzilla)

Debateu l'abast i les especificitats tècniques. Aclariu els dubtes amb el moderador

Sincronitzeu les vostres valoracions en Story Points per tal de crear una història de referència

Cas pràctic

Exercici 2c:

Puntueu amb Story Points totes les històries d'usuari que heu incorporat al vostre Product Backlog



Cas pràctic

Exercici 3:

Dissenyeu un Scrum Board i dibuixeu-lo a la pissarra

Cas pràctic

Exercici 4:

El Product Owner ha prioritzat el Product Backlog. Ha decidit donar total llibertat a l'equip en la tria de les històries, prioritzant-les totes amb el mateix valor.

Trieu les històries d'usuari que suposeu podeu assumir en el vostre Sprint

Feu la subdivisió de tasques tècniques. Per a cada tasca indiqueu:

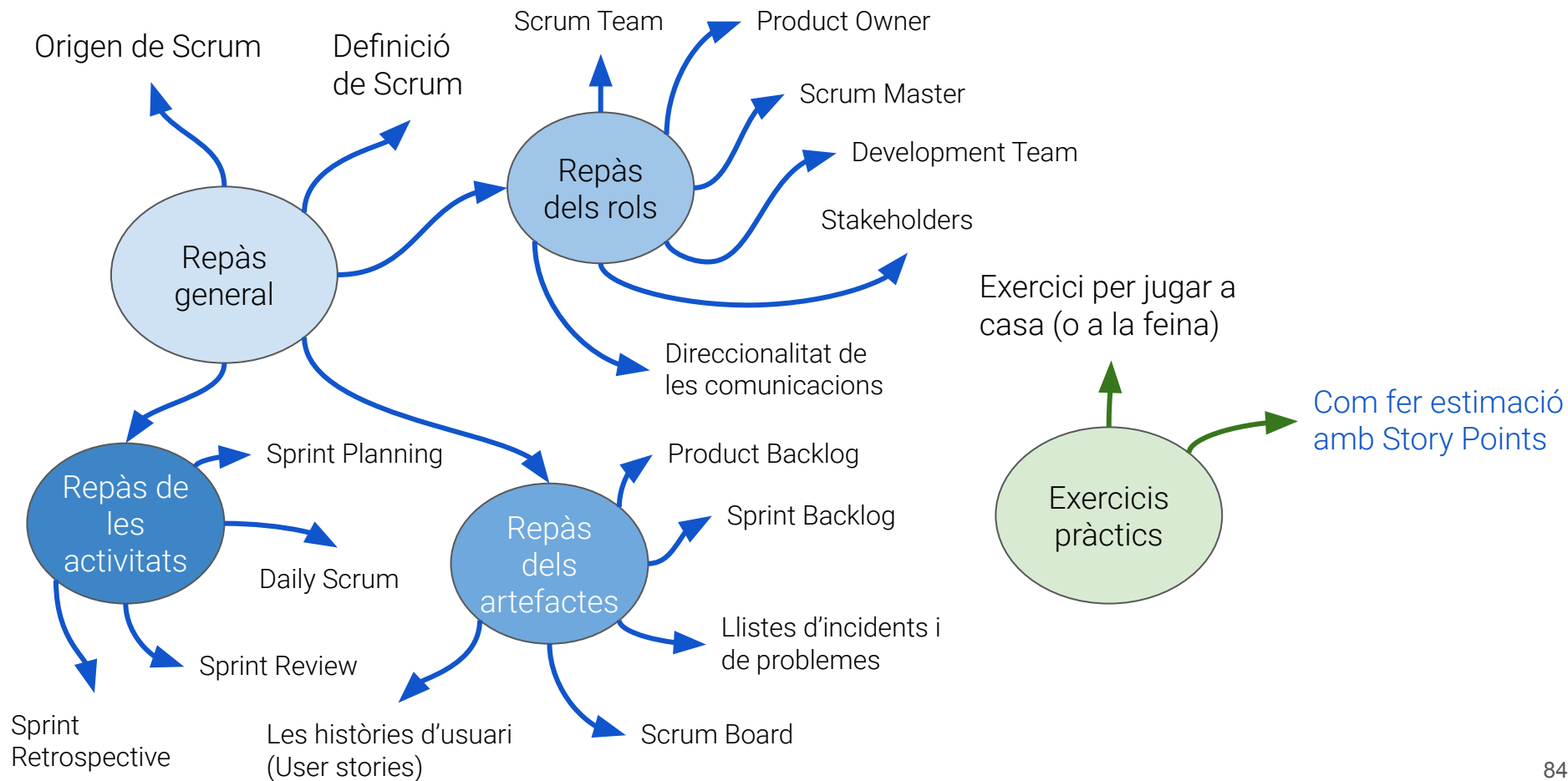
- Nom
- Durada prevista en hores

Cas pràctic

Exercici 5:

Situeu les històries d'usuari del Sprint i les tasques en el Scrum Board

Realitzeu el primer Daily Meeting i feu la 1a tria d'activitats



Cas pràctic

Com fer estimació en Story Points

Per a què serveix fer estimació amb Story Points?

Per a tenir una idea molt gràfica de quin esforç representa construir una història d'usuari

Què necessitem?

Product backlog amb les històries d'usuari completament definides, i amb tota la informació que permeti a l'equip entendre la problemàtica a resoldre.

Qui participa?

En la definició inicial:
Scrum Team

En les valoracions: els
Developers

L'usuari no participa

Cas pràctic

Com fer estimació en Story Points

L'eina per a fer estimacions en Story Points



Cas pràctic

Com fer estimació en Story Points

L'eina per a fer estimacions en Story Points



Cas pràctic

Com fer estimació en Story Points

Com ho fem?

Per a una història d'usuari donada, s'exposen les seves característiques i tota la informació necessària per a poder donar una valoració, (incloent-hi els criteris d'acceptació).

Un cop feta l'exposició, cada membre de l'equip la puntua en Story Points. Abans es poden fer preguntes per acabar d'afinar la funcionalitat

Cas pràctic

Com fer estimació en Story Points

Imparcialitat

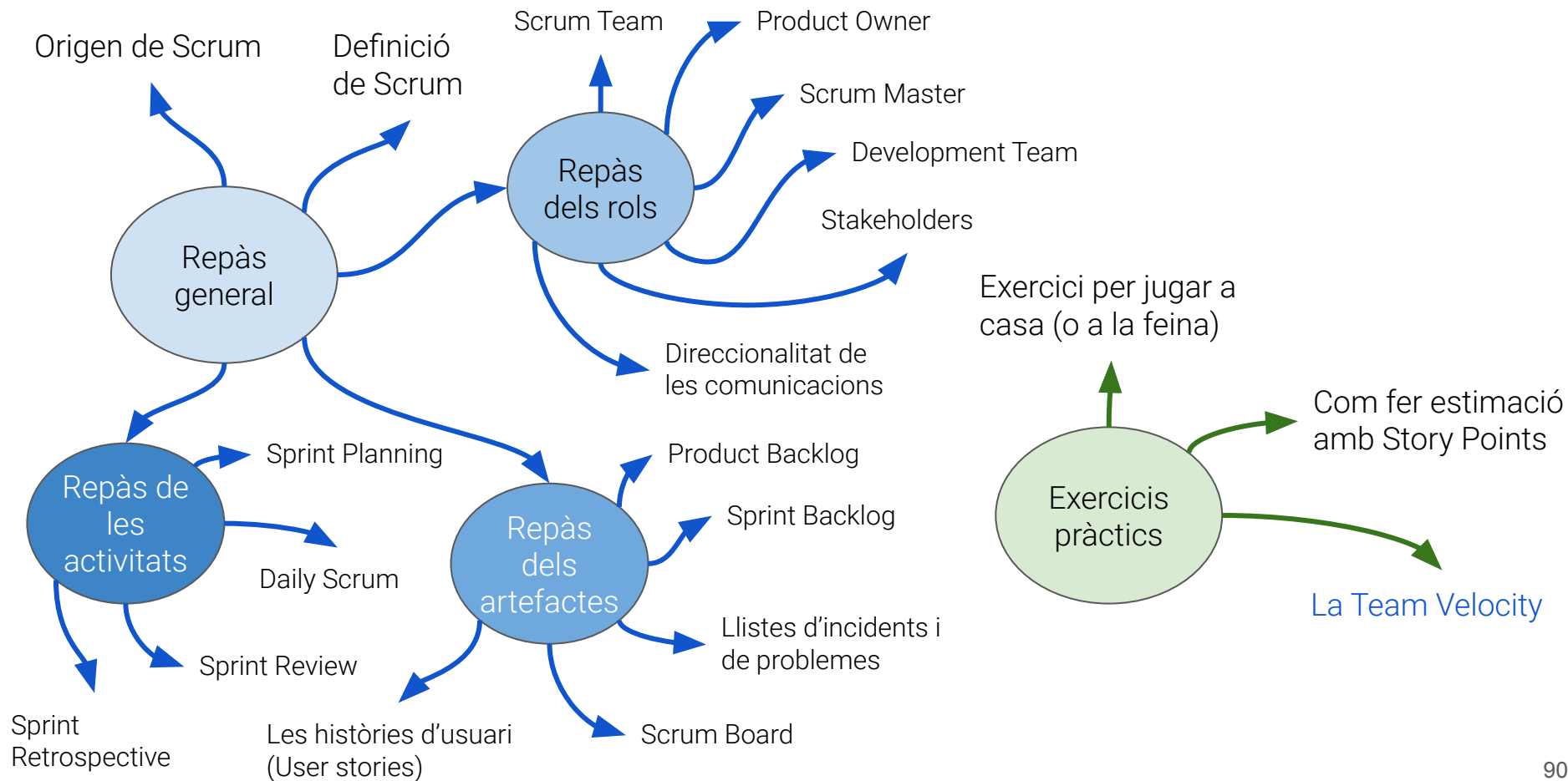
Cal que, en el moment de votar, tothom ho faci al mateix moment

Cal evitar que les persones amb més coneixement monopolitzin la votació

Consens

No s'espera que tot l'equip puntui amb el mateix valor, però sí que s'assemblin.

Si no és així, la persona que ha votat més i menys expliquen els motius, es consensua novament l'abast i es torna a votar



Cas pràctic

Com fer estimació en Story Points

- * Per a què serveix valorar l'esforç que representa fer realitat una Història d'Usuari?

Cas pràctic

Com fer estimació en Story Points

Per tenir la **Team Velocity**

1

Un cop l'equip és capaç d'estimar les històries d'usuari amb agilitat, al Sprint Planning ara és més senzill triar quin volum d'històries d'usuari seleccionem per al Sprint

2

Permet establitzar el volum de desenvolupament a cada sprint

3

És una eina per determinar el temps del projecte i els costos

Cas pràctic

Com fer estimació amb Story Points

La Team Velocity

- * I perquè no mesurem l'esforç d'una història d'usuari en hores? (I ens estalviem jocs)

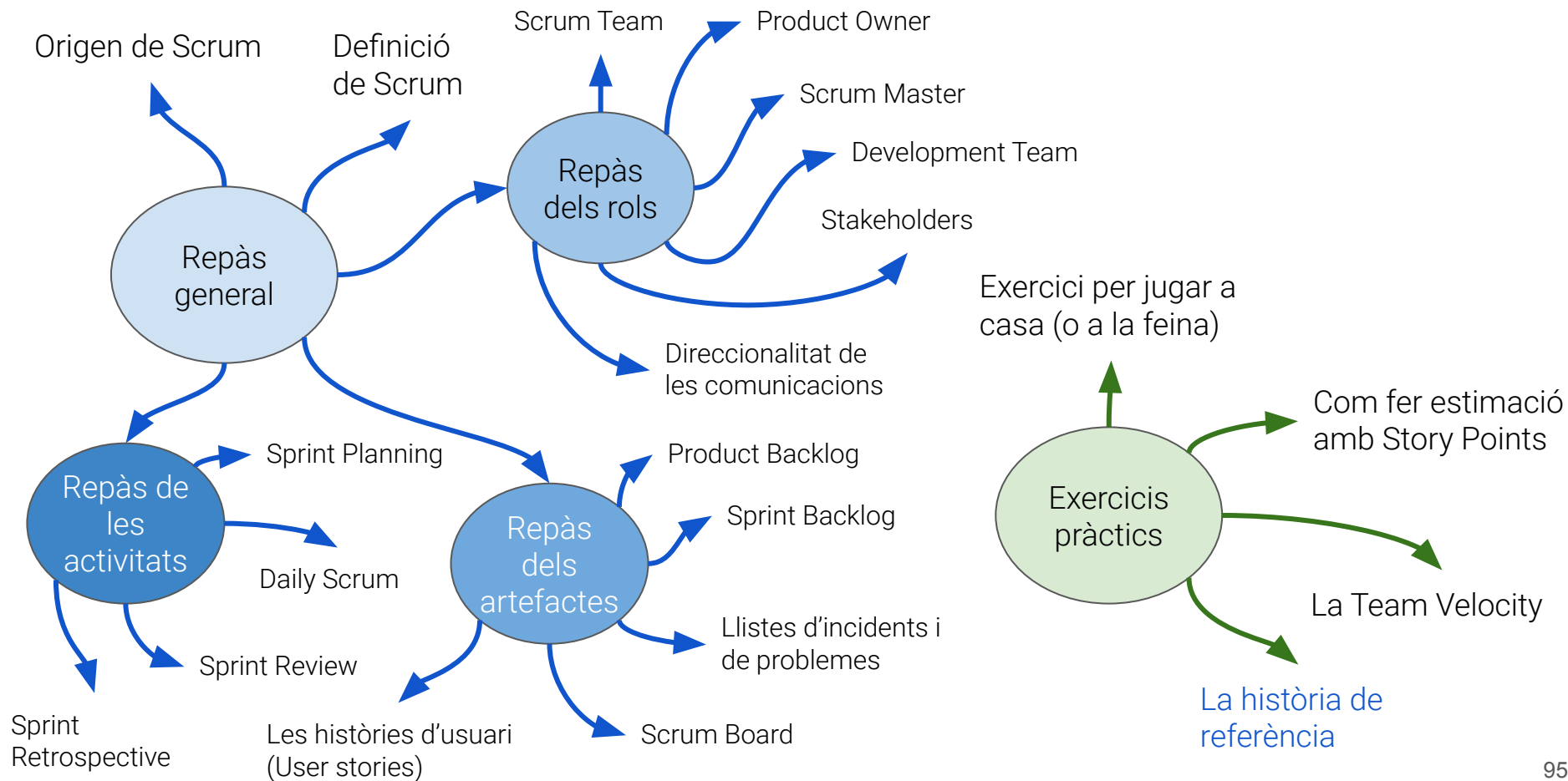
Cas pràctic

Com fer estimació amb Story Points

La Team Velocity

I perquè no mesurem l'esforç d'una història d'usuari en hores? (I ens estalviem jocs)

1. “Falta molt papa?”: Medir en hores només contempla el temps. Falta la variable de la complexitat. **L'equip s'ha de centrar en esbrinar la complexitat**
2. “El dilema de l'arquitecte i del programador junior”: Fer estimacions en punts d'història fa que l'equip arribi a consens de forma més senzilla
3. Fer una medició en un valor relatiu provoca menys pressió per a l'equip
4. Fer estimació amb punts d'història fa que l'equip faci estimacions de forma molt més ràpida que amb hores



Cas pràctic

Com fer **1a estimació** de l'equip en Story Points

La “Història de referència”

1 Explica una història

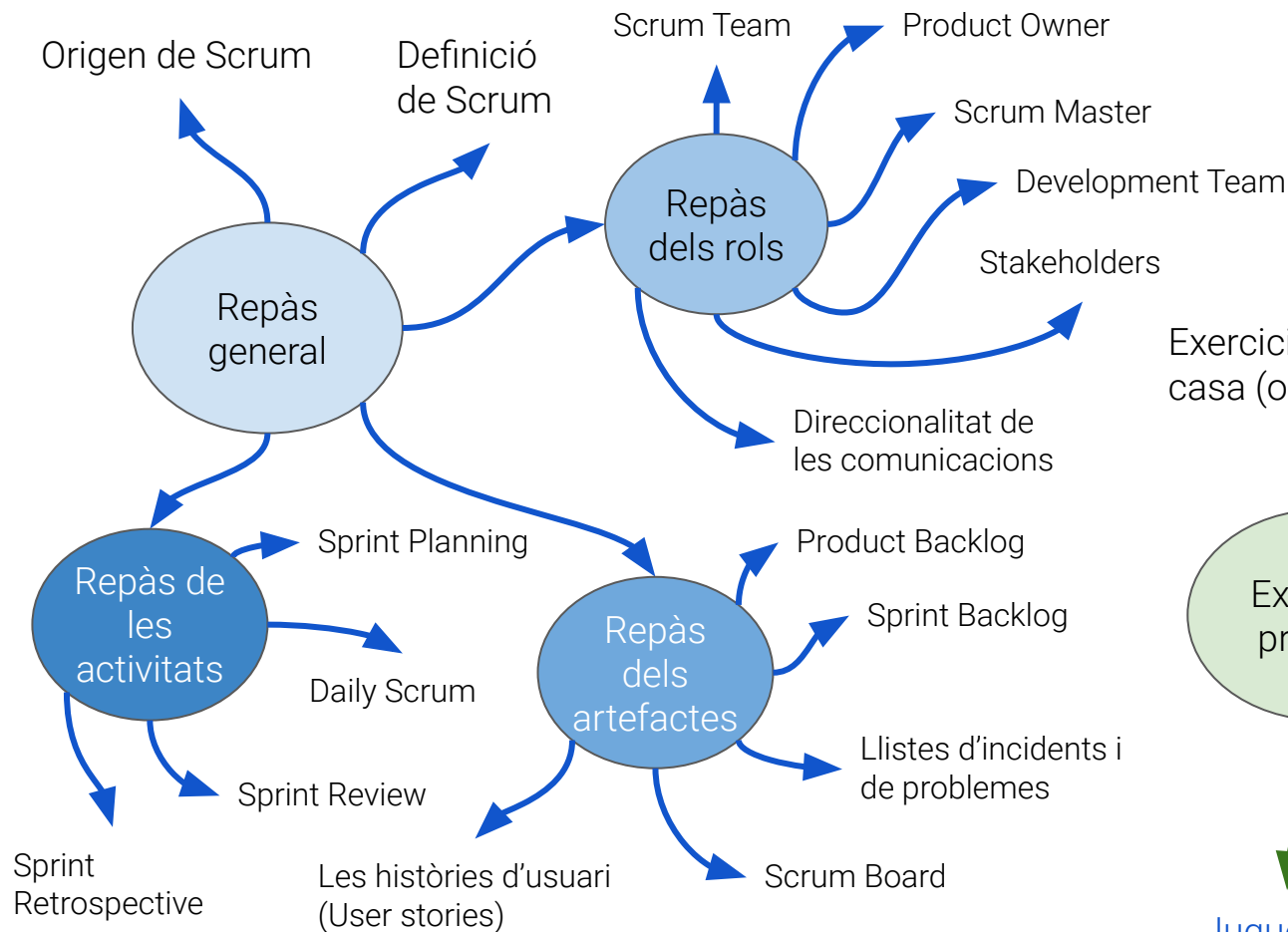
Explica una història que sigui familiar per tot l'equip, **volgudament senzilla**, i que tothom entengui la complexitat de la mateixa manera. **Ha de ser una història petita**

2 Valora la història

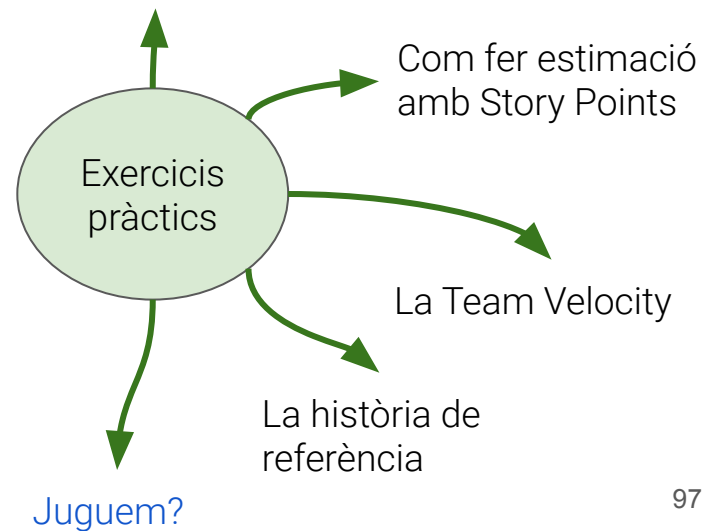
Fes que l'equip la valori en Story Points i repeteix el procés de votació fins que l'equip faci una valoració semblant. A partir d'aquell moment, per a qualsevol altra estimació, l'equip haurà de prendre com a referència en les seves estimacions la història de referència

3 Utilitza la plantilla de valoracions





Exercici per jugar a casa (o a la feina)



Juguem?



Cas pràctic

Com fer estimació amb Story Points

L'exercici pràctic

Cas pràctic

Com fer 1a estimació de l'equip en Story Points

Ho provem?

Anem a crear per a nosaltres una història de referència per als nostres projectes de cuina...

En el següent exercici vosaltres jugareu el paper de Developers, amb l'objectiu de “pesar” una història que us serveixi de referència per a futurs projectes de cuina

Cas pràctic

Com fer 1a estimació de l'equip en Story Points

Exercici col·laboratiu

Història de referència per a projectes de cuina

Tenim un sopar. 2 persones en total. Hem pensat en fer un sempre exitós ..

Llista d'accions:

- Anar al forn i comprar un bon pa de pagès
- Demanem al forner que ens talli el pa
- També necessitarem tomàquets, oli i sal
- Torrem el pa
- Tallem el tomàquet
- Suquem el pa amb el tomàquet
- Afegim oli i sal al gust
- Bon profit!!!



Cas pràctic

Com fer 1a estimació de l'equip en Story Points

Història de referència per a projectes de cuina

Pa amb tomàquet

Exercici col·laboratiu



Cas pràctic

Com fer 1a estimació de l'equip en Story Points

Ja tenim una història de referència per als nostres projectes de cuina

Aquest exercici ha permès que us coneixeu una mica i que establiu un marc mental que us ajudi a estimar les tasques des d'una perspectiva semblant

* Que passa si l'equip canvia?

Cas pràctic

Com fer 1a estimació de l'equip en Story Points

Un projecte real

Tenim un dinar familiar per un aniversari. Vindran 20 persones a degustar una fantàstica.....

Llista d'accions:

- Anar a la peixateria i comprar marisc de qualitat
- Anar al super i comprar tot el necessari per al sofregit i l'arròs
- Anar a la ferreteria i comprar dues paelles per a 10 persones + foc de paella
- Fer el sofregit amb abundant verdura i marisc, en quantitat suficient per a dues paelles de 10
- Fas el fumet amb part del marisc
- Afegir arròs, posteriorment fumet i cuinar
- Bon profit!!!



Exercici col·laboratiu

Cas pràctic

Com fer 1a estimació de l'equip en Story Points

Un projecte real

Paella



Exercici col·laboratiu





Moltes gràcies

Josep Lluís Monte



www.calaixagil.com
moga@calaixagil.com

Més bibliografia



[CAT] [ES]



[CAT] [ES]