

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 1 de 16

GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS

Julieth Natalia García Solano

Versión 1.0

Año 2021

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 2 de 16

CONTENIDO DE LA GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS

1	OBJETIVO	3
2	RESPONSABLES	3
3	DEFINICIÓN Y TERMINOS	3
4	RIESGOS DEL PROYECTO	3
5	PRINCIPIOS SCRUM	3
6	PROPUESTA DE APLICACIÓN DE SCRUM	5
6.1	DECLARACIÓN DE LA VISIÓN DEL PROYECTO	6
6.2	SCRUM TEAM	7
6.3	PLANEACIÓN Y ESTIMACIÓN	11
6.3.1	Product Backlog	11
6.3.2	Estimación por Horas	12
6.4	SPRINT PLANNING MEETING	13
6.5	DAILY SCRUM	13
6.6	SPRINT BACKLOG	13
6.7	SPRINT BURDOWN CHART	14
6.8	SPRINT RETROSPECTIVE	15
7	USO HERRAMIENTA JIRA	15
8	DOCUMENTOS DE REFERENCIA	16
9	CONTROL DE CAMBIOS	16

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 3 de 16

1 OBJETIVO

Brindar una herramienta para la ejecución de proyectos de infraestructura y dotación de espacios lúdicos en el municipio de Vista Hermosa – Meta, a partir del Marco de Trabajo Scrum, que aporte al cumplimiento de los proyectos y a la mejora de la calidad de vida de los habitantes del municipio.

2 RESPONSABLES

Alcalde y su equipo de trabajo para cumplir los compromisos acordados con la comunidad en el Plan de Desarrollo.

3 DEFINICIÓN Y TERMINOS

Proyecto Scrum: consiste en un esfuerzo de colaboración para crear un nuevo producto, servicio u otro resultado tal como se define en la declaración de la visión del proyecto, afectados por condiciones de calidad que pueden limitar su éxito (SBOK, 2013).

Sprint: periodos de tiempo de una a cuatro semanas, en donde se crea el valor del producto de manera incremental y que se repiten hasta la finalización del proyecto (Schwaber & Sutherland , 2017).

Sprint Burndown chart: herramienta para verificar el avance de cada una de las tareas consignadas en el sprint mediante historias de usuario y las tareas pendientes en ese mismo sprint (SCRUMstudy, 2017)

4 PRINCIPIOS SCRUM

El marco de trabajo Scrum funciona de acuerdo a 6 principios básicos:

- Control empírico de procesos: Describe la filosofía del marco de trabajo a partir de la transparencia, inspección y adaptación.
- Autoorganización: se describe como el compromiso del equipo y la responsabilidad compartida, propendiendo a un excelente clima laboral tendiente a la innovación y creatividad y por ende al crecimiento.

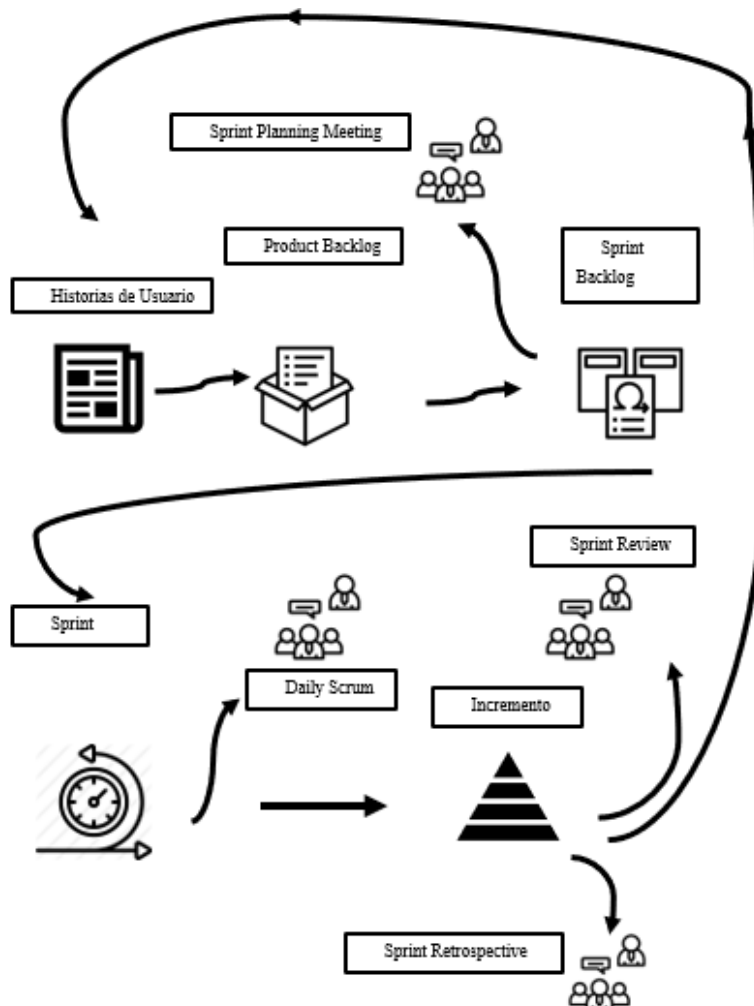
	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 4 de 16

- c. Colaboración: enfatiza en que la gestión de proyectos es un proceso de creación de valor a partir del conocimiento, la articulación y apropiación.
- d. Priorización basada en el valor, destaca el enfoque del Marco de Trabajo Scrum de entregar el máximo valor del proyecto de inicio a fin.
- e. Time boxing: Describe el tiempo como un factor limitante de Scrum que permite gestionar eficazmente la planificación y ejecución de proyectos.
- f. Desarrollo iterativo, describe la importancia del desarrollo iterativo, gestionando mejor los cambios y generando productos y/o servicios que satisfagan al cliente.

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 5 de 16

5 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE SCRUM

Scrum es un marco de Trabajo que se aplica a portafolios, programas o proyectos de cualquier tamaño o complejidad; y se puede aplicar de manera efectiva en cualquier industria para crear un producto, servicio o cualquier otro resultado. (SBOK, 2013)



Fuente: Propia

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 6 de 16

5.1 DECLARACIÓN DE LA VISIÓN DEL PROYECTO

Una vez se ha aplicado el Procedimiento para la Formulación, viabilización y registro de proyectos PR-DE-05. Y es aprobado con los recursos especificados, se debe crear la Declaración del proyecto como el incentivo o inspiración que proporciona enfoque al proyecto. Dicho documento representa el estado deseado del proyecto a largo plazo y debe ser motivada por el Product Owner asegurando que sea detallada, positiva, alentadora y compartida con el Equipo Scrum y los Stakeholders.

5.2 IDENTIFICACIÓN DE LOS STAKEHOLDERS

Los stakeholders son consideradas las partes interesadas del proyecto que incluye clientes, usuarios y patrocinadores, que con frecuencia interactúan con el equipo Scrum y que a su vez influyen durante todo el ciclo de vida del proyecto.

Para ello se recomienda la siguiente estructura:

Tabla 1 Guía Identificación de los Stakeholders

Interesados	Rol	Influencia en el Proyecto	Clasificación
<i>(clientes, usuarios, patrocinadores)</i>	<i>Cargo que desempeñan</i>	<i>Debe determinarse si su influencia es Alta, Media o Baja en el proyecto</i>	<i>Debe clasificarse si son internos o externos Y si son partidarios u opositores del proyecto.</i>

Fuente: Propia

5.3 RIESGOS DEL PROYECTO

El riesgo se define como un evento incierto o serie eventos que pueden afectar los objetivos de un proyecto y que pueden contribuir a su éxito o fracaso; bajo la identificación de los riesgos positivos denominados “oportunidades”, y los riesgos negativos “amenazas”. Esta actividad es responsabilidad del Product Owner, y deberá registrar la identificación, evaluación y tratamiento de los riesgos en el formato FO-DE-31 Matriz de Riesgos, documentado en el Modelo Estándar de Control Interno que cuenta la alcaldía de Vista Hermosa. Y deberán gestionarse bajo el proceso de Direccionamiento Estratégico y el mapa de Riesgos dispuesto por la alcaldía.

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 7 de 16

5.4 SCRUM TEAM

Para el cumplimiento de los objetivos del proyecto, es necesario definir los roles y responsabilidades del mismo. Es así que el Marco de Trabajo Scrum propone 3 tipos de roles, el Product Owner, el Scrum Master y el Equipo Scrum, cada uno con una función en específica.

Tabla 2 Roles – Scrum

ROL	DESCRIPCIÓN
Product Owner	Encargado de maximizar el valor del negocio, pues es quien representa y articula los requisitos de los clientes y lo transmite al Scrum Master y Equipo Scrum (SBOK, 2013)
Scrum Master	Encargado de asegurar que el Equipo Scrum cuenta con un ambiente adecuado para el cumplimiento del objetivo del proyecto, pues facilita su conocimiento sobre el marco de trabajo, para que cada uno de los procesos Scrum se ejecuten por los integrantes del equipo. (SBOK, 2013)
Scrum Team	encargadas de entender cada uno de los requerimientos especificados por el Product Owner, para estimarlas mediante historias de usuario y generar iterativamente los entregables finales del proyecto hasta el cumplimiento del objetivo en su totalidad, demostrándole el incremento del producto al Product Owner mediante los Sprints Review (SBOK, 2013)

Fuente: Propia

Para el cumplimiento de la ejecución de un proyecto de infraestructura, es necesario que se generen unos estudios previos, producto de la respectiva formulación del proyecto, para posteriormente ejecutarlos y dar cumplimiento con cada una de las etapas del ciclo de vida. Es así que la conformación del equipo Scrum se realiza de acuerdo a las dos fases consideradas desde la Alcaldía de Vista Hermosa – Meta, como lo son: Estudios Previos y Ejecución.

Estudios Previos

De acuerdo a los lineamientos descritos por la Secretaría de Obras Públicas del Municipio para la ejecución de los estudios previos se requiere de la experticia de un pequeño grupo de trabajo que sea capaz de comprometerse con el objetivo del Proyecto a desarrollar por la Alcaldía, ya que deben tener la cualificación y experticia para el desarrollo de dichos estudios en un plazo no mayor a 60 días calendario. Es así que se procede a asignarles un rol de acuerdo al Marco de trabajo Scrum.

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 8 de 16

Tabla 3 Scrum Team - Estudios Previos

Rol	Cargo Equivalente	Responsabilidad
Product Owner	Secretaria de Obras Publicas	Encargado de definir cada uno de los requisitos asociados a la naturaleza del proyecto, de acuerdo a las fases del ciclo de vida, para entregar el máximo valor
Scrum Master	Director del Proyecto	Responsable de Generar el direccionamiento del proyecto para la entrega de cada uno de los estudios y análisis de requerimientos.
Scrum Team	Arquitecto diseñador	Encargado de generar cada uno de los diseños arquitectónicos requeridos para el proyecto.
	Ingeniero o Arquitecto Consultor BIM	Encargado de generar cada una de las modelaciones estructurales y de presupuesto y programación.

Fuente: Propia

Ejecución del Proyecto

Una vez el proyecto ha sido aprobado y se disponen de los recursos necesarios, se da inicio a la ejecución del proyecto, interviniendo diferentes personas cualificadas y con experiencia que deben asegurar el éxito del mismo, para así asignarles un Rol de acuerdo a lo dispuesto en el marco de trabajo Scrum.

Tabla 4 Scrum Team - Ejecución del Proyecto

Rol	Cargo Equivalente	Responsabilidad
Product Owner	Secretaria de Obras Publicas	Encargado de definir cada uno de los requisitos asociados a la naturaleza del proyecto, de acuerdo a las fases del ciclo de vida, para entregar el máximo valor
Scrum Master	Director del Proyecto	Responsable de Generar el direccionamiento del proyecto para la entrega de cada uno de los estudios y análisis de requerimientos.

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 9 de 16

Rol	Cargo Equivalente	Responsabilidad
Scrum Team	Ingeniero Residente	Planear, dirigir y controlar las actividades diarias dentro de la obra. Entrada y salida de cuadrillas de trabajo a los espacios de trabajo, cumpliendo con la programación de obra. Recibir, alistar el sitio disponer ubicación de los materiales
	Topógrafo	Replantear y verificar la ubicación en el terreno de los elementos arquitectónicos y estructurales.
	Maestro de Obra	Ejecutar las ordenes diarias del ingeniero residente. Asignar labores a su equipo de trabajo. Informar con tiempo la falta de equipos y herramientas.
	Profesional SISO	Verificar el cumplimiento de los aspectos normativos referentes a la seguridad y salud en el trabajo.
	Secretaria	Actualizar y controlar el archivo documental. Y soportes contables de la compañía
	Subcontratistas	Ejecutar las labores de su contrato; entrando y saliendo de la obra cuando el residente los autorice
	Residente Interventor	Verificar aspectos Técnicos, ambientales, administrativos, legales y financieros del contrato.
	SISO interventor	Verificar el cumplimiento de los aspectos normativos referentes a la seguridad y salud en el trabajo, desde el punto de vista de la interventoría
	Supervisor asignado por la alcaldía	Verificar aspectos Técnicos, ambientales, administrativos, legales y financieros del contrato, y dar conceptos que permitan autorizar desembolsos.

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 10 de 16

Rol	Cargo Equivalente	Responsabilidad
	Almacenista	Controlar la entrada y salida de material del proyecto y mantener el inventario actualizado

Fuente: Propia

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 11 de 16

5.5 PLANEACIÓN Y ESTIMACIÓN

5.5.1 Product Backlog

Artefacto que almacena todos los requisitos del cliente, tales como necesidades, requerimientos, condiciones, restricciones, entre otros, que debe tener el producto o que se adquirirán a medida que ocurren las iteraciones. Este artefacto debe priorizarse, de tal manera que se pueda determinar el costo estimado para completar un requisito y todo lo demás que le aporte valor final al producto. (Trigas Gallego)

Para la construcción del Product backlog es necesario crear las historias de usuario, entendiéndolas como una herramienta que establece el Product Owner para fijar los requerimientos del cliente y disponerlas para la comprensión de las partes interesadas del proyecto (stakeholders)

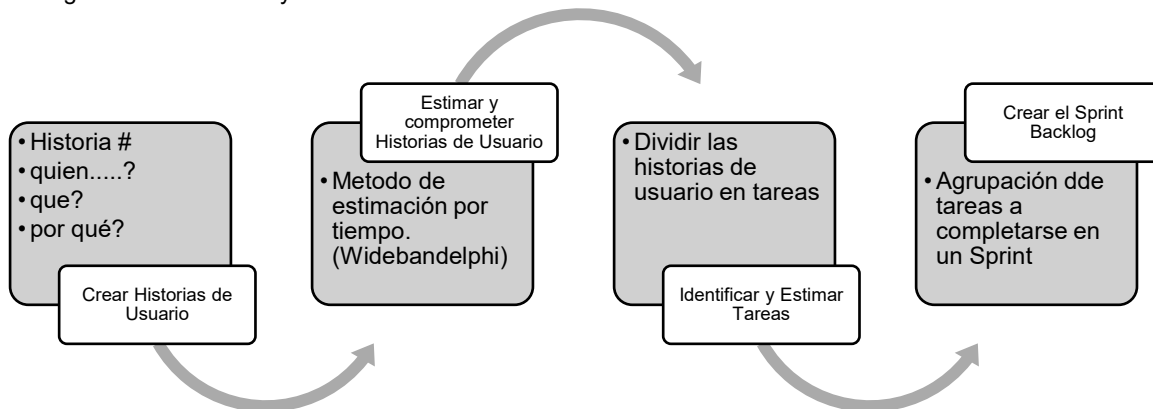
El esquema que deben seguir para la construcción de las historias de usuario es el siguiente:

Como (rol) yo debería (requerimiento) a fin de (beneficio)

Ejemplo:

Como secretaria de Obras Publicas yo debería ver la información de avance de la obra, a fin de verificar diariamente la información registrada

Figura 1 Planificación y Estimación - Marco Scrum



Fuente: Propia

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 12 de 16

5.5.2 Estimación por Horas

Para cada una de las historias de usuario, se realizará una estimación por rango de tiempo de la ejecución, según la dedicación horaria diaria para la ejecución de las tareas, realizando la respectiva comparación con el PIVOTE (historia de usuario de la cual todos los integrantes del equipo Scrum tienen conocimiento); de manera que se mida el tiempo requerido para la implementación de cada una de las historias. Para dicha actividad se sugiere la técnica de estimación de Wideband Delphi, la cual determina la cantidad de trabajo necesario y el tiempo que tardará en completarse.

El método de estimación establece que se deben realizar las rondas necesarias de estimación, hasta que exista un consenso del tiempo estimado, en donde cada uno de los integrantes del equipo estima anónimamente cada una de las historias de usuario y tareas indicando el porqué de la estimación. (SCRUMstudy, 2017) Así pues, se estiman inicialmente las historias de usuario, de acuerdo al grado de conocimiento y complejidad de cada uno de los entregables necesarios para completar la entrega del Proyecto, teniendo en cuenta 3 factores: dificultad, complejidad e incertidumbre.

- **Dificultad**, ya que es necesario identificar si se cuenta con el conocimiento y experticia para cumplir con cada una de las historias de usuario.
- **Complejidad**, determinada de acuerdo a la información y herramientas disponibles para la construcción del documento y entrega formal de la propuesta a la alcaldía de Vista Hermosa – Meta.
- **Incertidumbre**, ya que se debe tener claridad de las posibilidades de ocurrencia de imprevistos que puedan retardar el cumplimiento de las historias de usuario y por ende de los Sprints y del objetivo del Proyecto.

Al finalizar la estimación de las historias de usuario y tareas, se procede a consolidar el backlog priorizado, para lo cual se sugiere el siguiente esquema:

<i>Historia de Usuario</i>	<i>Responsable</i>	<i>Estimación</i>
-----------------------------------	---------------------------	--------------------------

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 13 de 16

5.6 SPRINT PLANNING MEETING

Consiste en una reunión del Equipo Scrum para planear el trabajo a realizar en el Sprint. Para dar cumplimiento se debe:

- Revisar las historias de usuario comprometidas para el sprint, teniendo en cuenta (velocidad, valor empresarial entregado, numero de historias)
- Plantear el objetivo del sprint y definir su entregable
- Estimar la duración del sprint.

Nota: debe tener en cuenta el calendario laboral del equipo
El equipo Scrum elabora el sprint backlog y el Burndown chart

5.7 SPRINT BACKLOG

Es considerado un plan que hace visible el progreso de todas las tareas a ser completadas durante el sprint, y así cumplir con el objetivo del mismo, según lo dispuesto en el Sprint Planning Meeting. A medida que se requiere nuevo trabajo, el Equipo Scrum lo incluye en el Sprint Backlog y tan pronto como se finaliza una tarea, se actualiza el restante estimado.

El Sprint Backlog es desarrollado por el Scrum Team, a la vez que el Sprint Burndown Chart, lo que significa que solo el Scrum Team es quien tiene la potestad de realizar cambios sobre el mismo.

Cada vez que se cumple una de las tareas propuestas, se identifica en su estado, To Do, In Progress, Do, (Por hacer, haciendo, y hecho) con respecto a lo pactado en el Sprint Planning Meeting. Para ello se debe realizar un seguimiento y Control de avance del proyecto, que permita bajo la herramienta del Burndown Chart, evidenciar el estado actual de proceso con respecto al compromiso pactado.

Tabla 5 Modelo Sprint Backlog

<i>Por Hacer (To Do)</i>	<i>Haciendo (In progress)</i>	<i>Hecho (Do)</i>

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 14 de 16

5.8 SPRINT BURDOWN CHART

El Sprint Burndown Chart es una gráfica que evidencia el avance de trabajo durante un Sprint, es decir que se puede ver el trabajo pendiente, a través de la actualización diaria conforme se concluye un trabajo o se detectan estimaciones que pudieron haberse realizado de manera incorrecta; es decir que se compara el tiempo estimado inicialmente para cada una de las historias de usuario, versus la duración del sprint.

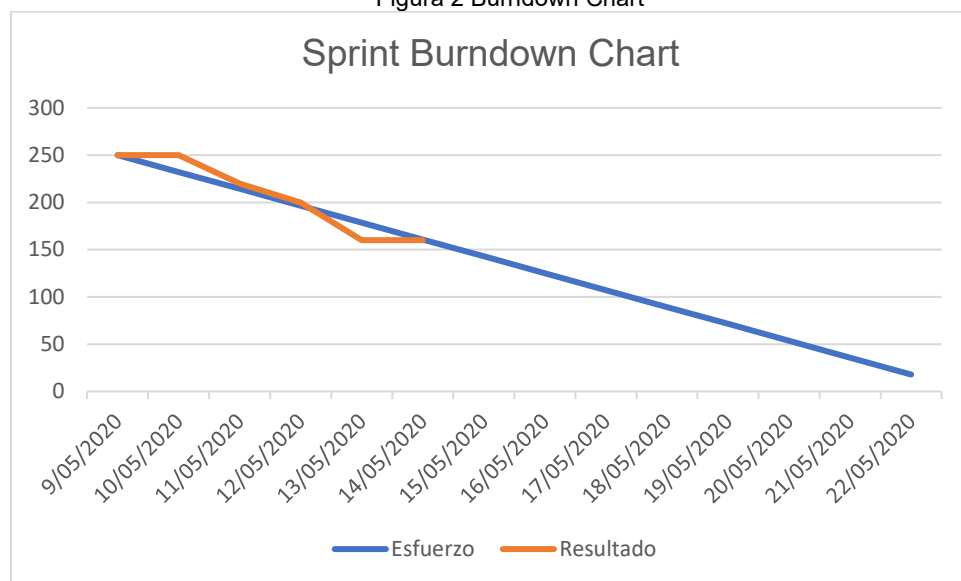
$$\text{Factor de dedicación} = \frac{\text{tiempo estimado}}{\text{Duración del Sprint}}$$

Tabla 6 Cuadro de Seguimiento

Fecha	Tiempo Estimado	Tiempo Real

Éste grafico debe actualizarse diariamente de acuerdo al trabajo ejecutado diariamente y así realizar futuras estimaciones.

Figura 2 Burndown Chart



Una vez se finaliza el sprint se puede relacionar el Sprint Burnup, como herramienta gráfica que muestra el trabajo concluido en el sprint anterior. (SCRUMstudy, 2017)

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 15 de 16

5.9 DAILY SCRUM

El Daily Scrum, consiste en unas reuniones diarias de 15 minutos en donde el Equipo Scrum verifica el progreso de las tareas hacia el cumplimiento del objetivo del sprint a través de la completitud del trabajo estipulado en el Sprint Backlog. Lo cual se logra, mediante la respuesta de tres preguntas: ¿Qué he hecho desde la última reunión?, ¿Qué tengo planeado hacer antes de la próxima reunión?, ¿Qué impedimentos u obstáculos se enfrentan en la actualidad? (SBOK, 2013). De tal manera que se logra pronosticar el trabajo del siguiente sprint.

Se sugiere que dicha reunión se celebre a la misma hora una vez se finaliza la jornada laboral.

5.10 SPRINT RETROSPECTIVE

Proceso en el cual se discuten las lecciones aprendidas durante el sprint y que pueden implementarse en futuros Sprints a través de estrategias de mejora; en este proceso participan el Scrum Master y el Scrum Team, y a consideración se deja la participación del Product Owner. Los principales objetivos a abordar durante el Sprint Retrospective, consiste en identificar tres elementos específicos: las mejores prácticas, las mejoras en el proceso y los problemas de proceso y embotellamiento, de tal manera que se analicen y se cree la lista de mejoras accionables aceptadas. (SCRUMstudy, 2017)

Tabla 7 Modelo Sprint Retrospective

Mejores Practicas	Mejoras en el Proceso	Problemas de proceso
¿Qué salió bien?	¿Qué vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua)	¿Qué no salió bien?

6 USO HERRAMIENTA JIRA

Para la implementación de Scrum se recomienda el uso de la herramienta en línea Jira. <https://www.atlassian.com/software/jira>

	ALCALDIA DE VISTA HERMOSA META	CODIGO: GU-DE-0X
		VERSION: 01
	GUIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO SCRUM EN LA EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INFRAESTRUCTURA Y DOTACIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS	FECHA: 31-05-2021
		Página 16 de 16

7 DOCUMENTOS DE REFERENCIA

- Caracterización de procesos
- PR-DE-05 FORMATO VIABILIDAD – REGISTRO PROYECTOS
- FO-DE-07 VIABILIDAD DE PROYECTOS
- FO-DE-31 MATRIZ DE RIESGOS

8 CONTROL DE CAMBIOS

VERSIÓN: 01

FECHA DE APROBACIÓN: XX-06-2021

DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO: CREACION DEL DOCUMENTO