

La guía Scrum 2020

Ken Schwaber & Jeff Sutherland

1er Evaluacion Conceptual

Grupo N° 9 - Catedra: Ingenieria de Software - Curso: 4K1

Profesora: Judith Meles



Integrantes del Grupo

- Battig Chavez Joaquin Antonio, 76056
- Cosci Franco, 78644
- Folli Nicolás, 78531
- Pages Juan Ignacio, 78314
- Reartes Alvaro, 75481
- Slavik Lucas, 78341





Introducción

La guía de scrum nace según los autores, para ayudar a las personas de todo el mundo a entender scrum. En la misma se explica detalladamente, para que sirve, sus artefactos, su teoría, los equipos y los roles que cada uno debe asumir, eventos que tiene scrum, etc.

En esta presentación se abordarán los puntos más importantes de este marco de desarrollo para desarrollar mantener y entregar productos complejos al mercado.

Para ello usaremos la guía de scrum actualizada 2020 .

Ken Schwaber & Jeff Sutherland

La Guía Scrum

La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego

Noviembre 2020



¿Como se puede Definir Scrum?

Scrum es un marco de trabajo que ayuda a personas equipos y org. a generar valor a través de soluciones adaptables para problemas complejos. Scrum es considerado simple, si se aplican su teoría estructura y su filosofía ayudará a alcanzar metas y crear valor.

Scrum se basa en **inteligencia colectiva**, y en lugar de dar instrucciones detalladas las personas, guían las relaciones e interacciones entre estos.

En pocas palabras, Scrum requiere un Scrum Master para fomentar un entorno donde:

1. El **product Owner**, el cual ordena el trabajo de un problema complejo en un **Product Backlog**
2. El equipo Scrum convierte una selección de trabajo en un incremento de valor durante un sprint
3. El equipo scrum y stakeholders inspeccionan resultados y hacen ajustes necesarios par el próximo sprint
4. Se repite el proceso



¿En que se basa la teoría de Scrum?

Scrum se basa en el empirismo y el pensamiento Lean. El empirismo afirma que el conocimiento proviene de la **experiencia** y la toma de decisiones basadas en lo que se observa. El pensamiento Lean reduce los desperdicios y se centra en lo esencial.

Scrum emplea un enfoque iterativo e incremental para optimizar la previsibilidad y controlar el riesgo. Scrum involucra a grupos de personas que colectivamente tienen todas las habilidades y experiencia para hacer el trabajo y compartir o adquirir tales habilidades según sea necesario.

Scrum combina cuatro eventos formales para la inspección y adaptación dentro de un evento contenedor, el Sprint.

Estos eventos funcionan porque implementan los pilares empíricos de Scrum:

transparencia, inspección y adaptación.



Ver Cuadro 3
pilares sig
diapo

Transparencia

El proceso y el trabajo emergentes deben ser visibles para aquellos que realizan el trabajo, así como para los que reciben el trabajo. Todo los que participen del desarrollo incremental, deben tener la misma definición de hecho (reglas determinan cuando un elemento está terminado)

La transparencia permite la inspección. La inspección sin transparencia genera engaños y desperdicios.



Inspección

Los artefactos de Scrum y el progreso hacia objetivos acordados deben ser inspeccionados con frecuencia, para detectar varianzas o problemas potencialmente indeseables. Esta debe de ser frecuente, sin embargo, no tanto como para interferir en actividades del equipo.

La inspección permite la adaptación. La inspección sin adaptación se considera inútil. Los eventos de Scrum están diseñados para provocar cambios.



Adaptación

Si algún aspecto de un proceso se desvía fuera de los límites aceptables o si el producto resultante es inaceptable, el proceso que se está aplicando debe ajustarse lo antes posibles para minimizar el impacto.

La adaptación se vuelve más difícil cuando las personas involucradas no están empoderadas o no poseen capacidad para autogestionarse.

Se espera que un equipo de Scrum se adapte en el momento en que aprenda algo nuevo por medio de la inspección.



Los Valores de Scrum

El éxito del uso de scrum depende de las personas de vivir con estos 5 valores:

Compromiso, Enfoque, Apertura, Respeto y Coraje.

*“El equipo de Scrum se **compromete** a lograr sus objetivos y apoyarse mutuamente. Su **enfoque** principal es el trabajo del Sprint para hacer el mejor progreso posible hacia estos objetivos. El equipo de Scrum y sus partes interesadas están **abiertos** sobre el trabajo y los desafíos. Los miembros del equipo de Scrum se **respetan** mutuamente para ser personas capaces e independientes, y son respetados como tales por las personas con las que trabajan. Los miembros del equipo de Scrum **tienen el valor** de hacer lo correcto y de trabajar en problemas complejos”*

Las decisiones y medidas tomadas y la forma de usar Scrum deben reforzar estos valores.

Cuando estos valores son asimilados por el equipo de Scrum y las personas con las que trabajan, los pilares empíricos de Scrum de transparencia, inspección y adaptación cobran vida construyendo **confianza**.



El equipo Scrum (Scrum Team)

La unidad fundamental de Scrum es un pequeño equipo de personas, un equipo Scrum. Consta de 3 responsabilidades:

1. Scrum Master
2. Product Owner
3. Desarrolladores

Es una unidad cohesionada de profesionales enfocada en un objetivo a la vez, el objetivo del Producto.

El equipo de Scrum es lo suficientemente pequeño como para permanecer ágil y lo suficientemente grande como para completar un trabajo significativo dentro de un Sprint, por lo general 10 o menos personas.



Son responsables de todas las actividades relacionadas con el producto y deben estar estructurados y empoderados por la organización para gestionar su propio trabajo. Trabajar en sprints a un ritmo sostenible mejora el enfoque y la consistencia del equipo scrum



Los Desarrolladores



Son las personas del equipo scrum que se comprometen a crear un incremento útil en cada sprint. Las habilidades que necesitan estos son a menudo amplias y varían de acuerdo al dominio del trabajo. Sin embargo sus responsabilidades son:

- Crear un plan para el Sprint, el Sprint Backlog
- Inculcar la calidad adhiriéndose a una definición de hecho
- Adaptar su plan hacia el objetivo Sprint
- Responsabilizarse mutuamente como profesionales

Además los mismo son auto organizados y multidisciplinarios.

****Definición de Hecho (Definition of Done):** Segun el glosario de Scrum.org es un entendimiento compartido de las expectativas que el incremento debe cumplir para poder ser liberado a producción.



Scrum Master



El Scrum Master es responsable de establecer Scrum tal como se define en la Guía de Scrum. Lo consigue ayudando a todos a comprender la teoría y la práctica de Scrum, tanto dentro del Equipo como en toda la organización. Son verdaderos líderes que sirven al equipo Scrum y a toda la organización. El SM sirve de varias manera a:

Equipo Scrum, incluyendo:

- Capacitar miembros del equipo
- Ayudar al equipo a centrarse en crear incrementos de alto valor
- Promover quitar impedimentos al progreso
- Asegurar que todos los eventos se lleven a cabo

Product owner, incluyendo:

- Ayudar encontrar técnicas eficaces de objetivos de producto y gestionar retrasos
- Ayudar a establecer planificación empírica de productos de entorno complejo
- Facilitar colaboración de las partes interesadas
- Ayudar a comprender la necesidad de elementos de trabajo pendiente de productos claros y concisos

La organización, incluyendo:

- Liderar, capacitar y mentorizar la organización
- Asesorar sobre la implementación de scrum dentro de la org.
- Ayudar a personas y partes interesadas a entender y promulgar un enfoque empírico para el trabajo complejo
- Eliminar barreras entre partes interesadas y equipo scrum.

Product Owner (Dueño del producto)



El Propietario del Producto es responsable de maximizar el valor del producto resultante del trabajo del equipo de Scrum. El Propietario del Producto también es responsable de la gestión eficaz de la pila del producto (Product Backlog), que incluye:

- Desarrollar y comunicar explícitamente el Objetivo del Producto;
- Creación y comunicación clara de elementos de trabajo pendiente del producto;
- Pedido de artículos de trabajo pendiente del producto;
- Asegurarse de que el trabajo pendiente del producto sea transparente, visible y comprendido.

El Propietario del Producto puede hacer el trabajo anterior o puede delegar la responsabilidad a otros. En cualquier caso, el propietario del producto sigue siendo responsable.

El Propietario del Producto **es una persona** y puede representar necesidades de muchas partes interesadas en el trabajo pendiente del producto.

Para que los Propietarios de Productos tengan éxito, toda la organización debe respetar sus decisiones. Estas decisiones son visibles en el contenido y el orden del trabajo pendiente del producto, y a través del Incremento inspeccionable en la revisión de Sprint.



Eventos de Scrum

Momentos formales para **inspeccionar** y **adaptar artefactos** Scrum.

Permiten **transparencia**.

Crean **regularidad**, minimizando reuniones no definidas en Scrum.

SPRINT

SPRINT PLANNING

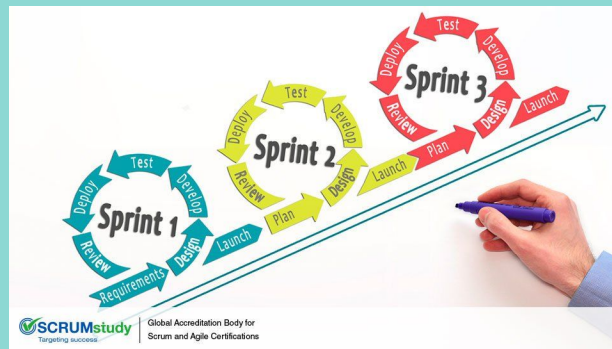
DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE



Eventos: Sprint



SPRINT

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE

Es el **contenedor** de todos los **eventos**.

Todo el trabajo para alcanzar el objetivo del producto **ocurre en el Sprint**, incluyendo los demás eventos.

Son eventos de **longitud fija**: un mes o menos.

Permiten **previsibilidad** al garantizar inspección y adaptación del progreso hacia el objetivo del producto, al menos una vez al mes.

Con un horizonte de Sprint largo, este se vuelve, se vuelve complejo, aumenta el riesgo y se vuelve obsoleto.

Durante el Sprint:

- ✓ **No** se hacen **cambios** que pongan en peligro el **Objetivo Sprint**.
- ✓ La **calidad no disminuye**.
- ✓ El **trabajo** pendiente del producto se **refina** según sea necesario.
- ✓ El **alcance** se puede **clarificar** y **re-negociar** con el Propietario del Producto a medida que se aprende más.

Solo el producto owner puede cancelar el Sprint si se vuelve obsoleto.



Eventos: Sprint Planning

SPRINT

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE

Inicia el sprint, estableciendo el trabajo que se hará en él.

El plan se crea por **todo el equipo Scrum**.

Duración máxima: 8 horas.

Se discuten los elementos de **trabajo pendiente más importantes** y cómo se asignan al **objetivo** del producto, junto al product owner e interesados.



¿Por qué este Sprint es valioso?

El product owner propone cómo aumentar el valor del producto en el sprint actual. Todo el equipo colabora para definir el **Objetivo del Sprint**.



¿Qué se puede hacer en este Sprint?

Se **seleccionan elementos del product backlog** para incluir al Sprint actual. El equipo puede refinar los elementos durante este proceso.

¿Cómo se realizará el trabajo elegido?

Se **descomponen** los Product Backlog Items en elementos de trabajo pequeños, que se puedan **completar en un día o menos**.

Temas a abordar en el Sprint Planning

SPRINT

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE



Eventos: Daily Scrum

Evento de **15 minutos** máximo. **Todos los días** en la misma hora y lugar.

Participan los **desarrolladores**.

Se inspecciona el **progreso** hacia el objetivo y se **adapta** el Sprint Backlog de ser necesario.

Mejoran la **comunicación**, identifican **impedimentos**, promueven toma de decisiones rápida y eliminan la necesidad de otras reuniones.





Eventos: Sprint Review

SPRINT

SPRINT PLANNING

DAILY SCRUM

SPRINT REVIEW

SPRINT RETROSPECTIVE

Presentar los **resultados** del Sprint al Product Owner y partes interesadas.

Inspeccionar el resultado del Sprint y se determinan futuras adaptaciones.

Revisar lo que se logró y lo que cambió en su entorno.

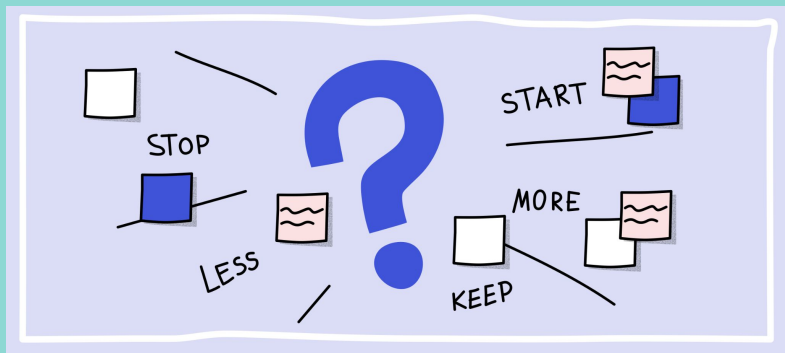
Discutir el **progreso** hacia el Objetivo del Producto.

Ajustar el trabajo pendiente.

Duración máxima: 4 horas.



Eventos: Sprint Retrospective



Planificar formas de **aumentar** la **calidad** y **eficacia**.

Concluye con el Sprint.

El equipo Scrum **inspecciona** como fue el último **Sprint**, y analiza:

- Qué fue **bien**
- Qué **problemas** hubo → se los resolvió? Como?
- Cómo **mejorar** la eficacia?

Duración máxima: 3 horas



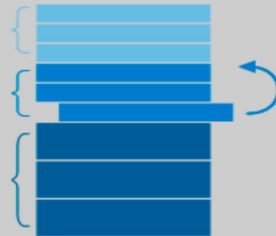
Artefactos de Scrum

Representan **trabajo** o **valor**.

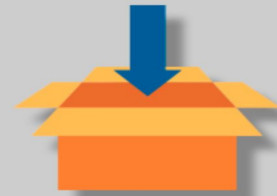
Cada uno se tiene un **compromiso** para garantizar proporcionar información con la que se mejora la **transparencia**, y permite medir el **progreso**.



Product Backlog



Sprint Backlog

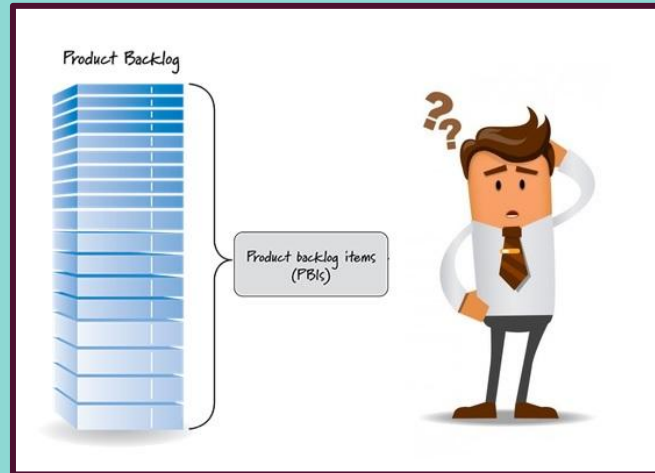


Incremento

Artefactos: Product Backlog

Es una lista emergente y ordenada de lo que se necesita para mejorar el producto.

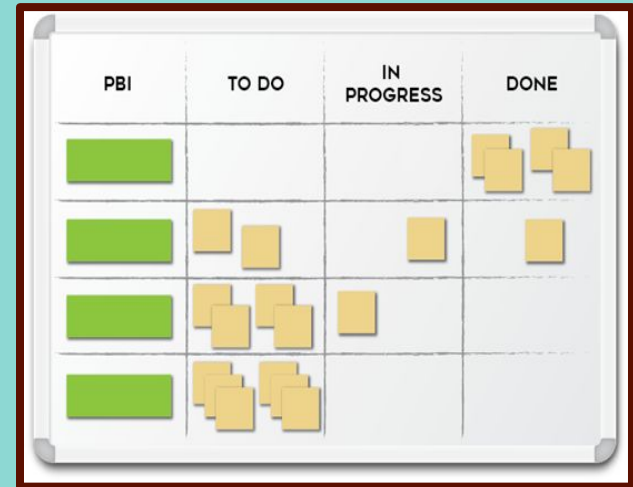
- Única fuente de trabajo utilizada por el equipo.
- El product owner es el encargado de añadir y ordenar los items.
- Mientras más arriba se encuentre el ítem, más claro y detallado será.



Artefactos: Sprint Backlog

Es un subconjunto de elementos del Product Backlog que se compone del por qué, el qué y el cómo.

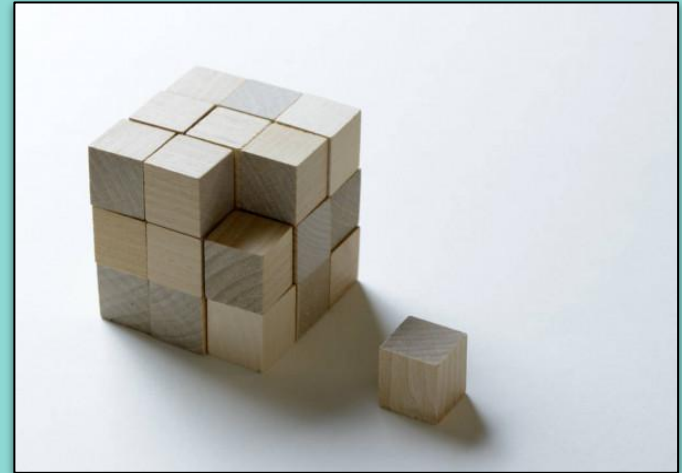
- Plan diseñado por y para los desarrolladores.
- Imagen visible y en tiempo real.
- Actualizable.
- Muy detallada.



Artefactos: Increment

Es el resultado final de la revisión del sprint, es un paso hacia el objetivo del producto.

- Es aditivo a los incrementos anteriores.
- Pueden haber más de un incremento por sprint.
- Debe ser utilizable.



Artefactos: Compromisos

| | | |
|--|------------------------|--|
| | Product Backlog | Product Goal <ul style="list-style-type: none">• Describe estado futuro del producto• Sirve como objetivo para planificar• Es el objetivo a largo plazo• Se debe cumplir (o abandonar) un objetivo antes de pasar al siguiente |
| | Sprint Backlog | Sprint Goal <ul style="list-style-type: none">• Único objetivo del Sprint• Crea coherencia y enfoque, animando al equipo Scrum a trabajar juntos• Se crea durante el sprint Planning• Si hay que modificar algo, se negocia el alcance del Trabajo pendiente con el propietario del producto sin afectar el Sprint sin afectar Sprint Goal |
| | Increment | Definition of Done <ul style="list-style-type: none">• Cuando un elemento de trabajo pendiente cumple con la definición de hecho, se crea un incremento• Es una definición formal• Puede definirla la organización o cada equipo Scrum, y todos deben respetarla como mínimo. |



Conclusión

Habiendo realizado este trabajo, y estudiando la Guía Gratuita de Scrum y algunos videos adicionales para comprender alguna partes de la misma concluimos en que este marco de trabajo, es una metodología muy ágil a la hora de llevar adelantes proyectos complejos.

Se identifican muy bien los Roles Responsabilidades, Valores, su Teoría, como debe ser el espíritu humano de cada uno que conforme el equipo Scrum.

Creemos que la implementación de la misma, puede ser aplicada en múltiples proyectos futuros que nos podrían atravesar a lo largo de nuestra carrera como futuros profesionales.