

Metodología Scrum

ORÍGENES

El nombre proviene de cierta jugada que tiene lugar durante un partido de rugby. Concebido por Jeff Sutherland y su equipo de desarrollo a principios de la década de 1990.

¿Quien lidera el equipo?

Conocido como Scrum Master, dirige la junta y evalúa las respuestas de cada persona. En compañía con la junta Scrum ayuda al equipo a descubrir los problemas potenciales tan pronto como sea posible. Asimismo, estas juntas diarias llevan a la "socialización del conocimiento" con lo que se promueve una estructura de equipo con organización propia.

EN QUÉ CASOS PUEDO USAR SCRUM

Scrum acentúa el uso de un conjunto de patrones de proceso del software que han demostrado ser eficaces para proyectos con plazos de entrega muy apretados, requerimientos cambiantes y negocios críticos.

PUNTO CLAVE

Scrum incorpora un conjunto de patrones del proceso que ponen el énfasis en las prioridades del proyecto, las unidades de trabajo agrupadas, la comunicación y la retroalimentación frecuente con el cliente.

Agile Methodology - Scrum Process



CONCEPTOS MANEJADOS DURANTE EL DESARROLLO

Backlog

Lista de prioridades de los requerimientos o características del proyecto que dan al cliente un valor del negocio. Es posible agregar en cualquier momento otros aspectos al backlog (esta es la forma en la que se introducen los cambios). El gerente del proyecto evalúa el backlog y actualiza las prioridades según sea necesario.

Sprints

Consiste en unidades de trabajo que se necesitan para alcanzar un requerimiento definido en el backlog que debe ajustarse en una caja de tiempo (predeterminado, lo común son 30 días). Durante el sprint no se introducen cambios (por ejemplo, aspectos del trabajo retrasado). Así, el sprint permite a los miembros del equipo trabajar en un ambiente de corto plazo pero estable.

Reuniones Scrum

Son reuniones breves (de 15 minutos, por lo general) que el equipo Scrum efectúa a diario. Hay tres preguntas clave que se pide que respondan todos los miembros del equipo:

- ¿Qué has hecho desde la última reunión del equipo?
- ¿Qué obstáculos estás encontrando?
- ¿Qué planeas hacer mientras llega la siguiente reunión del equipo?

Demostraciones preliminares

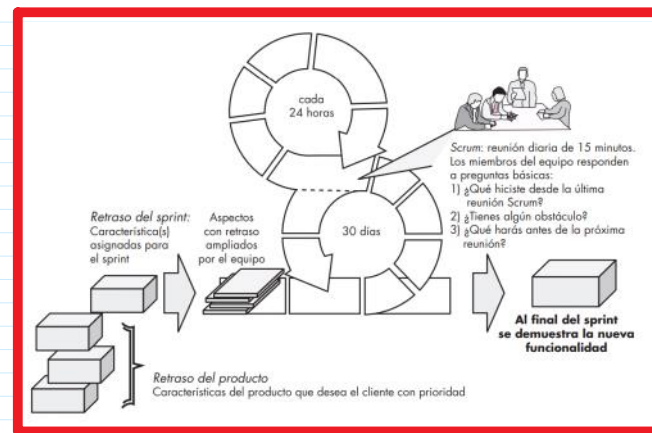
Consiste en entregar el incremento de software al cliente de modo que la funcionalidad que se haya implementado pueda demostrarse al cliente y éste pueda evaluarla. Es importante notar que las demostraciones preliminares no contienen toda la funcionalidad planeada, sino que éstas se entregarán dentro de la caja de tiempo establecida.

Product Backlog

Es un listado de todas las tareas que se pretenden hacer durante el desarrollo de un proyecto.

Algunos product backlog pueden asociarse con proyectos de varios años, incluso.

Todas las tareas deben listarse en el product backlog, para que estén visibles ante todo el equipo y se pueda tener una visión panorámica de todo lo que se espera realizar.



MADE BY: OSCAR ALEXIS RAMÍREZ