

SCRUM

¿Qué es Scrum?

Es un framework que establece lineamientos para gestionar un proyecto de manera ágil, el cual permite crear su propio proceso para crear nuevos productos.

Características

☑ Es simple y puede implementarse en pocos días pero perfeccionarlo lleva tiempo.

- Menos tiempo planeando, definiendo tareas, creando reportes y más tiempo con el equipo investigando las situaciones.
- Supone dominios impredecibles, por lo cual no supone un proceso repetible.
- El control se alcanza con inspecciones frecuentes y los ajustes correspondientes.
- Se debe planear, ejecutar, reflexionar y volver a iniciar.
- Permite trabajar con sistemas funcionando, con tecnologías inestables y el surgimiento de requerimientos.

Cimientos

Empirismo

Concepto filosófico en donde la experiencia es la base para la formación de conocimiento. Los procesos definidos y la planificación detallada en las primeras fases son remplazadas por ciclos de inspección y revisión just in time, y ciclos adaptativos.

Auto Organización

En grupos de trabajo que manejan sus propias cargas de tareas y se organizan entre ellos alrededor de un objetivo claro y tomando en cuenta las restricciones.

Colaboración

Los líderes de Scrum, diseñadores de productos y clientes trabajan en conjunto con los desarrolladores para alcanzar los objetivos. Ellos no los gerencian o dirigen.

Priorización

Trabajar en lo más importante, no perder el tiempo haciendo foco en el trabajo que no tiene y/o agrega valor

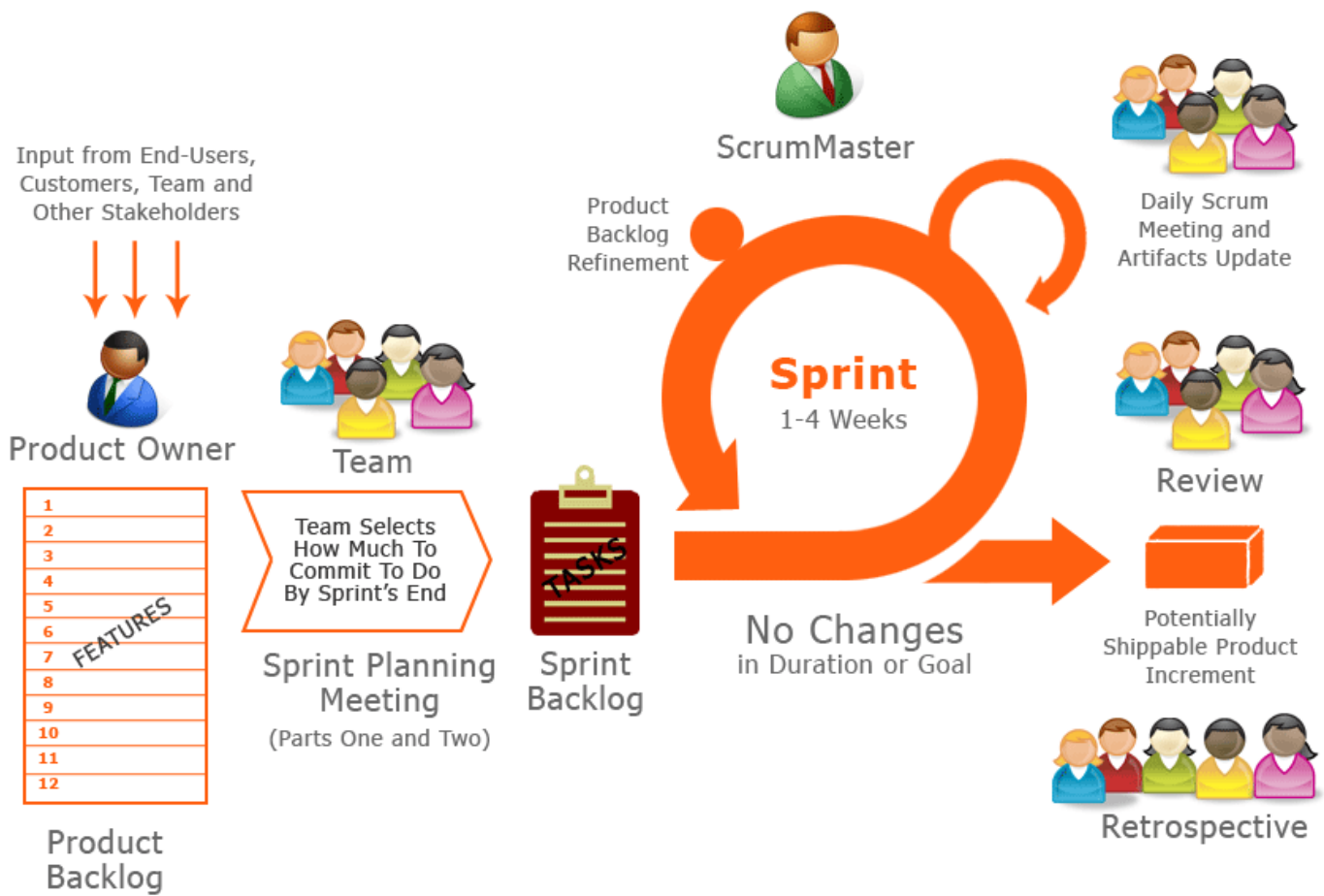
Time Boxing

Es una técnica de planificación de proyectos, generalmente de software, en donde el schedule (programación) es dividido en un numero separado de periodos de tiempo (time box), normalmente entre 2 y 6 semanas, los cuales tienen sus propios entregables, fechas y costos. Esta técnica crea el ritmo que guía el desarrollo.

Valores de Scrum

☑ Compromiso

- Foco
- Abierto a ideas
- Respeto
- Valentía



Período fijo de tiempo, sugerido en 30 días. Durante el Sprint no se puede cambiar el alcance, agregar funcionalidad ni modificar las reglas del equipo. Los Sprints producen un incremento usable basado en el producto anterior. No deben existir interrupciones y debe hacerse foco en las tareas.

Durante las Sprint Planning, se decide que funcionalidad se va a implementar, y el equipo decide cómo se hará. En las Daylies, de aproximadamente media hora el Scrum Master pregunta a los asistentes que se completó desde la última reunión, que obstáculos se presentaron y que se hará hasta la próxima reunión. Los Scrum diarios mejoran la comunicación y el conocimiento de todos, elimina otras reuniones, promueve decisiones rápidas y remueve obstáculos.

Durante los Sprint se congelan tres de las cuatro variables del proyecto, que son el tiempo, los costos y la calidad, pero puede variar la funcionalidad siempre y cuando se cumpla con el objetivo del Sprint. Un Sprint puede cancelarse si el objetivo se vuelve obsoleto, si las condiciones técnicas o del mercado cambian, o si el equipo lo decide ya que no se puede alcanzar el objetivo o se encuentra un problema muy grande. Cancelar un Sprint es un costo y está mal organizacionalmente.

Factores claves

☑ Objetivos declarados claramente y comprensibles.

▪ Foco en las tareas

- Una tarea se encuentra "lista" cuando cumple el "check check", el miembro del equipo la marca como "hecha" y el Scrum master verifica la tarea

▪ En un sprint se congelan 3 de 4 variables de un proyecto:

- Tiempo: 20 – 30 días.
- Costo: salarios + ambiente.
- Calidad: generalmente un estándar organizacional.

• Sin cambios

- No se puede cambiar el alcance.
- No se puede agregar funcionalidad.
- No se pueden modificar las reglas del equipo.

▪ El mismo equipo puede descubrir más trabajo a ser hecho.

▪ Cambios de requerimientos se colocan en el product backlog y se prioriza nuevamente.

- El equipo puede cambiar funcionalidad siempre y cuando cumpla con el objetivo del sprint.
- El UNICO que puede sacar funcionalidad es el PO.
- El Scrum master es el responsable de encontrar y resolver impedimentos que puedan presentarse en el sprint.

Elementos de un Sprint

☑ Reuniones de Scrum.

- Se produce un incremento usable y visible, basados en un producto anterior.
- Compromiso de los miembros a la asignación.

Tareas obligatorias

☑ Reuniones de Scrum diarias en donde participan todos los miembros del equipo.

- El Backlog del Sprint debe estar actualizado y con las últimas estimaciones de los desarrolladores.

Cancelación de un Sprint – Muy costoso

☑ Se puede cancelar un Sprint si las circunstancias hacen que no sea necesario

- El objetivo se vuelve obsoleto
- Las condiciones técnicas o de mercado cambian.
- Decidido por el equipo
 - Porque no se puede alcanzar el objetivo
 - Se encuentran en un problema muy grande