

The background features a dark field with several parallel, glowing lines in shades of cyan and magenta that recede into the distance, creating a sense of depth. A vertical band of purple-to-magenta gradient is positioned on the left side of the frame.

Método Scrum

TEMA II

Clase 9

Prof. Natalia Lucero

¿Qué es?

- Scrum es un marco que permite el trabajo colaborativo entre equipos. Al igual que un equipo de rugby (de donde proviene su nombre) cuando se entrena para un gran partido, scrum anima a los equipos a aprender a través de las experiencias, a auto organizarse mientras aborda un problema y reflexiona sobre sus victorias y derrotas para mejorar continuamente.



Scrum en el Desarrollo

- Aunque son los equipos de desarrollo de software los que utilizan con mayor frecuencia este tipo de scrum, sus principios y lecciones se pueden aplicar a todo tipo de trabajo en equipo. Esta es una de las razones por las que es tan popular. Aunque se considera a menudo un marco de gestión de proyectos ágil, scrum incluye un conjunto de reuniones, herramientas y funciones que, de forma coordinada que ayuda a los equipos a estructurar y gestionar su trabajo.

El marco de trabajo

- Se basa en el aprendizaje continuo y en la adaptación a los factores fluctuantes. Reconoce que el equipo no lo sabe todo al inicio de un proyecto y evolucionará a través de la experiencia.

Scrum está estructurado para ayudar a los equipos a adaptarse de forma natural a las condiciones cambiantes y a los requisitos de los usuarios, con el cambio de prioridades integrado en el proceso y ciclos de lanzamiento breves para que el equipo pueda aprender y mejorar constantemente.

Diferencia con Metodología ágil

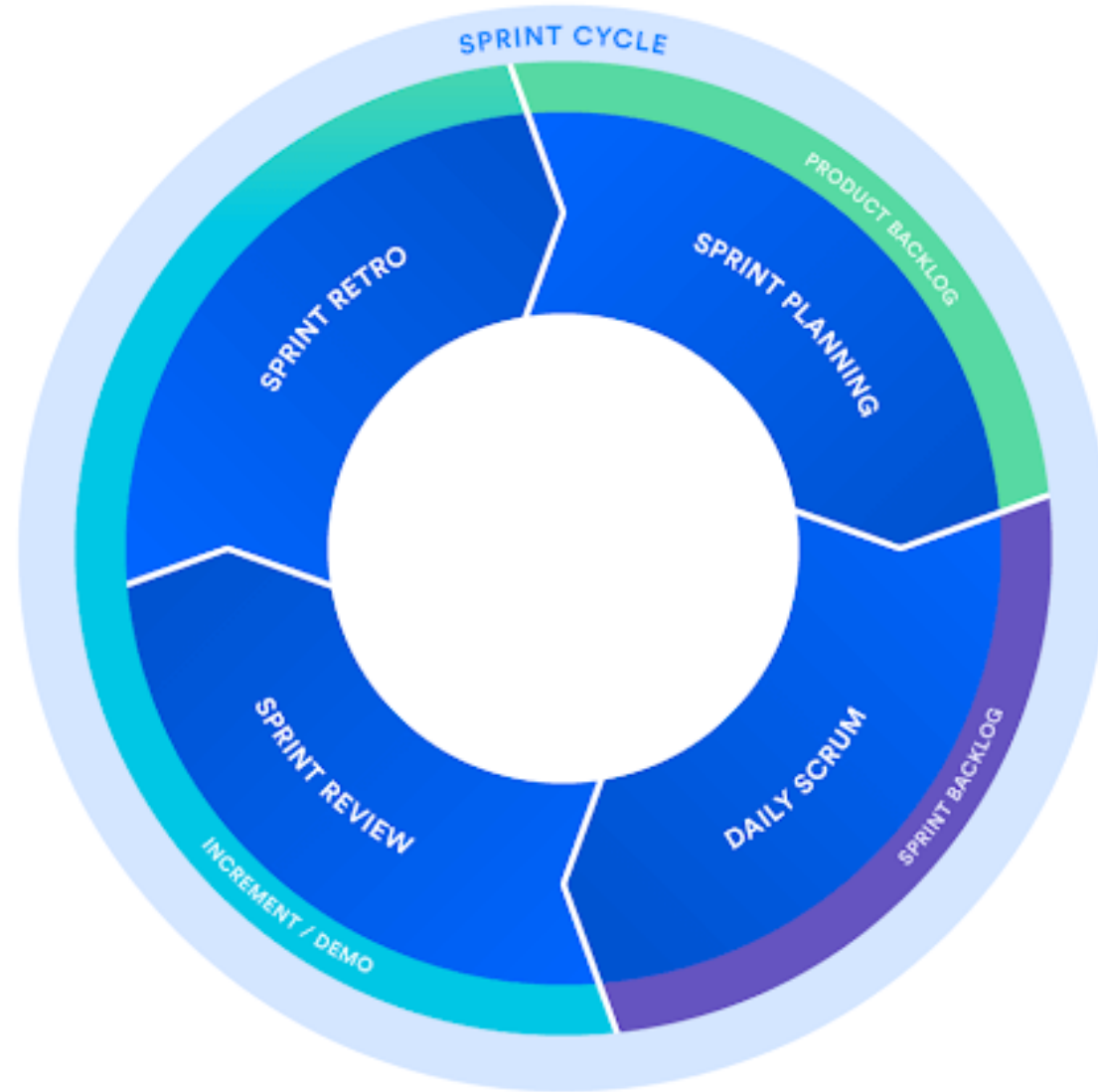
- Se suele pensar que scrum y la metodología ágil son lo mismo porque scrum se centra en la mejora continua, que es un principio básico de la metodología ágil. Sin embargo, scrum es un marco para realizar un trabajo, mientras que la metodología ágil es una mentalidad.

En realidad, uno solo no puede "adoptar una metodología ágil", ya que requiere la dedicación de todo el equipo para cambiar la mentalidad a la hora de ofrecer valor a los clientes. Lo que sí que se puede usar es un marco scrum para ayudar al equipo a empezar a pensar de esa manera y poner en práctica la aplicación de principios de metodología ágil en la comunicación y el trabajo diarios.

Estrategia de seguridad de confianza nula

- Las empresas de hoy están conectadas como nunca antes.
Sus sistemas, usuarios y datos residen y operan en diferentes entornos.
La seguridad basada en el perímetro ya no es adecuada, pero implementar controles de seguridad dentro de cada entorno crea complejidad.
El resultado en ambos casos es una protección deteriorada para sus activos más importantes. Una estrategia de confianza cero asume compromisos y establece controles para validar a cada usuario, dispositivo y conexión en la empresa para su autenticidad y propósito. Para tener éxito en la ejecución de una estrategia de confianza cero, las empresas necesitan una forma de combinar la información de seguridad para generar el contexto (seguridad del dispositivo, ubicación, etc.) que informa y aplica los controles de validación.

Ciclos



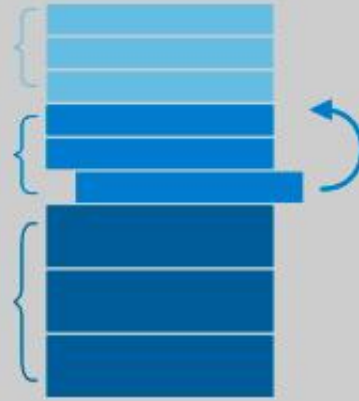
Estructura

- Aunque scrum está estructurado, no es del todo rígido. Su ejecución se puede adaptar a las necesidades de cualquier organización.

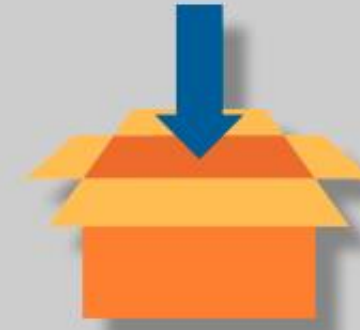
Existen muchas teorías acerca de cómo deben trabajar los equipos de scrum exactamente para tener éxito. Tanto la comunicación clara, la transparencia y la dedicación a la mejora continua siempre deben ser el núcleo del marco de trabajo que elijas. Y el resto depende de ti.



Product Backlog



Sprint Backlog



Incremento

Artefactos de scrum

- Empecemos identificando los tres artefactos de scrum. Cuando hablamos de "artefactos", nos referimos a algo que fabricamos, por ejemplo, una herramienta para solucionar un problema.

En scrum, estos tres artefactos son un backlog del producto, un backlog de sprint y un incremento con su definición de "hecho". Estas son las tres constantes en un equipo de scrum que seguimos revisando y en las que seguimos invirtiendo horas y horas.

Backlog del producto:

- Es la lista principal del trabajo que debe realizar el propietario del producto o el gestor de productos.

Se trata de una lista dinámica de funciones, requisitos, mejoras y correcciones que actúa como la entrada para el backlog de sprint.

Básicamente, se trata de la lista de

"cosas por hacer" del equipo.

El propietario del producto está constantemente revisando, cambiando las prioridades y realizando el mantenimiento del backlog del producto, ya que, a medida que sabemos más o que cambia el mercado, es posible que los elementos ya no sean relevantes o que los problemas se solucionen de otras maneras.





Backlog de sprint:

- Se trata de la lista de elementos, historias de usuario o correcciones de errores, seleccionadas por el equipo de desarrollo, para su implementación en el ciclo actual de sprint. Antes de cada sprint, en la reunión de planificación de sprint (que analizaremos más adelante en el artículo), el equipo elige los elementos en los que trabajará para el sprint del backlog del producto. El backlog de sprint puede ser flexible y puede evolucionar durante un sprint. No obstante, no se puede poner en peligro el objetivo fundamental del sprint, lo que el equipo quiere lograr con el sprint actual.

Incremento

- (u objetivo del sprint) es el producto final utilizable de un sprint. El equipo muestra lo que se ha completado en el sprint. Es posible que no escuche la palabra "incremento" en ningún sitio, ya que a menudo se la conoce como la definición del equipo de "Finalizado", un hito, el objetivo del sprint o incluso una versión completa o un epic lanzado. Solo depende de la definición de "Finalizado" de tus equipos y de cómo defines tus objetivos del sprint. Por ejemplo, algunos equipos eligen lanzar algo a sus clientes al final de cada sprint. Por tanto, su definición de "finalizado" se correspondería con "lanzado". Sin embargo, es posible que esto no sea realista en otros tipos de equipos. Supongamos que trabajas en un producto basado en servidor que solo se puede lanzar a los clientes cada trimestre. Podrías elegir trabajar en sprints de 2 semanas, pero tu definición de "finalizado" podría corresponderse con la finalización de parte de una versión más grande que planeas lanzar toda junta. Por supuesto, cuanto más se demore el lanzamiento del software, mayor será el riesgo de que el software no cumpla lo que se espera de él.



Protocolos o eventos de scrum

- Algunos de los componentes más conocidos del marco de trabajo de scrum son el conjunto de eventos secuenciales, protocolos o reuniones que los equipos de scrum realizan de forma periódica. En los protocolos es donde observamos la mayoría de las variaciones para los equipos. Por ejemplo, algunos equipos consideran que realizar todos estos protocolos es engorroso y repetitivo, mientras que otros los utilizan como una sesión de control necesaria. Nuestro consejo es empezar usando todos los protocolos para dos sprints y ver cómo va. Después, puedes realizar una retrospectiva rápida y ver en qué puntos es necesario realizar ajustes.



Protocolos clave en los que un equipo de scrum puede participar:

- **Organización del backlog**
- **Planificación de sprint**
- **Sprint**
- **Scrum diario o reunión rápida**
- **Revisión de sprint**
- **Retrospectiva de sprint**



Tres funciones esenciales para alcanzar el éxito con scrum

- El equipo de scrum debe componerse de tres cargos específicos: el propietario del producto, el experto en scrum y el equipo de desarrollo. Los equipos de scrum son interdisciplinarios, el equipo de desarrollo está formado por evaluadores, diseñadores, especialistas en usuarios e ingenieros de operaciones, además de desarrolladores.

El propietario del producto de scrum

Los propietarios de producto son quienes más conocen el producto. Están centrados en entender los requisitos empresariales, de los clientes y del mercado, para luego priorizar el trabajo que el equipo de ingeniería debe realizar para cumplirlos.
Los propietarios de producto eficaces:

Crean y gestionan el backlog del producto

Se asocian estrechamente con el negocio y el equipo para asegurarse de que todo el mundo entiende los elementos de trabajo en el backlog del producto.

Aportan al equipo directrices claras sobre qué funcionalidades entregar a continuación.

Deciden cuándo lanzar el producto con predisposición hacia una entrega más frecuente



- El propietario del producto no siempre es el gestor de proyectos. Los propietarios de producto se centran en asegurarse de que el equipo de desarrollo entrega el mayor valor a la empresa. Asimismo, es importante que el propietario de producto sea una única persona. Ningún equipo de desarrollo desea directrices cruzadas de varios propietarios de producto.

El experto en scrum

- Los expertos en scrum son los mayores especialistas de scrum en el equipo. Proporcionan formación a los equipos, a los propietarios de producto y a la empresa en el proceso de scrum. Buscan formas de afinar su práctica.
- Un experto en scrum eficaz conoce profundamente el trabajo que realiza el equipo y puede ayudarlo a optimizar su transparencia y flujo de entrega
Planifican los recursos necesarios (tanto humanos como logísticos)

para organizar los plazos de los sprints, las reuniones rápidas, la revisión de sprints y las retrospectivas de sprints.

ARTEFACTOS SCRUM

- Un artefacto es algo que ha sido hecho o dado por los humanos y que generalmente va a tomar la forma de herramienta , en nuestro caso un artefacto es algo que ha sido creado por quienes utilizan el marco de trabajo de scrum.



TRANSPARENCIAS DEL ARTEFACTO

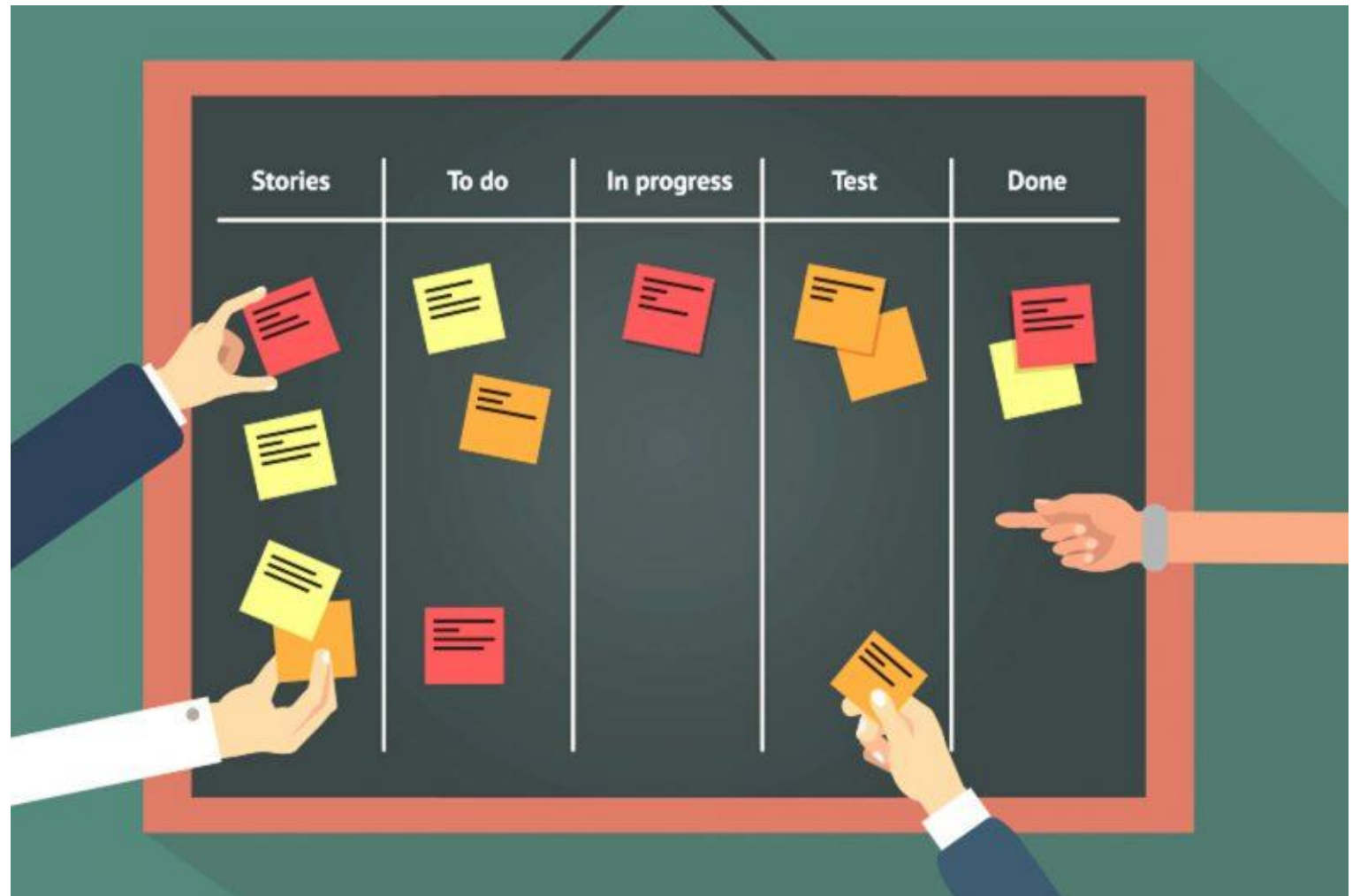
Scrum está basado en la transparencia, la inspección, y la adaptación.

Las decisiones que se toman para mejorar el valor y para controlar el riesgo, están basadas en el estado de los artefactos. Por lo tanto, **si los artefactos no son lo suficientemente transparentes, entonces las decisiones que se tomen pueden ser defectuosas.**

El trabajo del Scrum es trabajar con todos los que están dentro y fuera del Equipo Scrum para **garantizar que los artefactos son transparentes.**

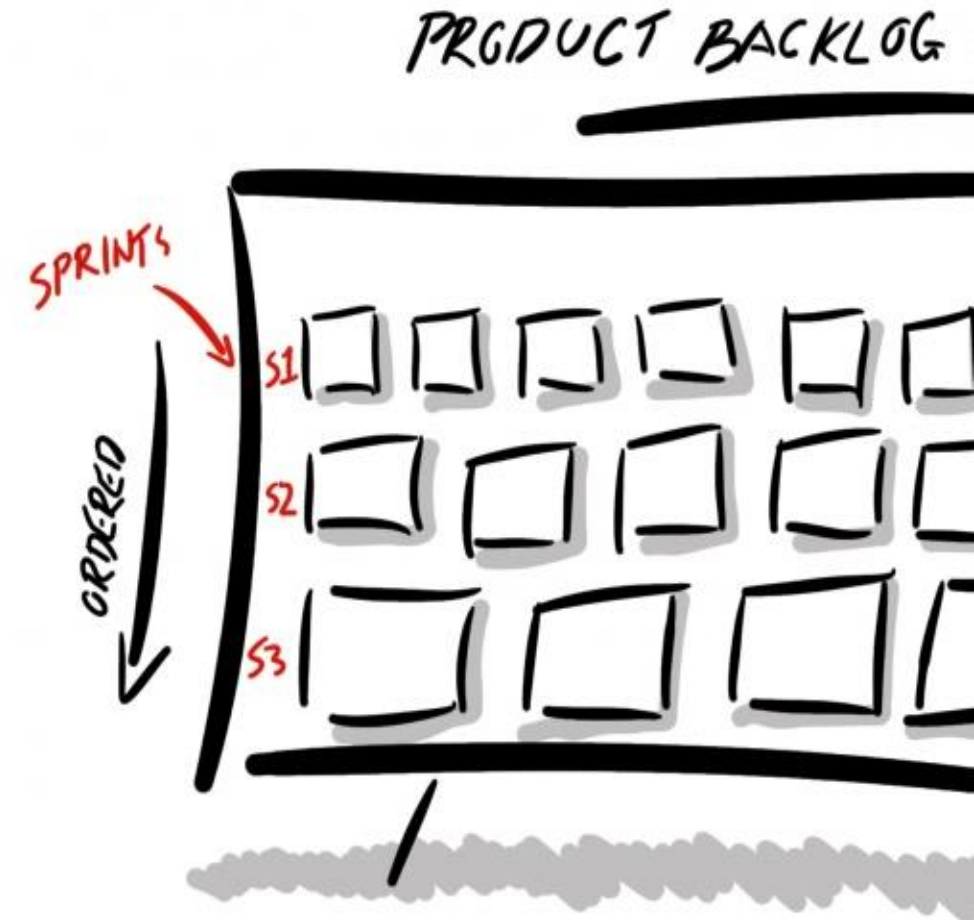
La transparencia es un proceso que implica entrenamiento, aprendizaje, y cambio, y que no sucede de la noche a la mañana.

PRODUCT BACKLOG (LISTA DE PRODUCTO)



PRODUCT BACKLOG:

- Es un artefacto diseñado para proporcionar transparencia y oportunidades de inspección y de adaptación.
- La lista de producto está compuesta por una lista ordenada de todo lo que se necesita en el producto.
- Es una lista de requisitos que pueden ser nuevas características o mejoras, correcciones o cualquier otro cambio que deba realizarse en el producto.
- Mientras exista el producto, también existirá su product backlog.





TRABAJO EN EQUIPO SOBRE EL PRODUCT BACKLOG

- Si varios equipos trabajan en el mismo producto, se debe usar solo una lista de producto.

ELEMENTOS QUE FORMAN PARTE DE LA LISTA DE PRODUCTOS

- Los elementos que forman parte de la lista de producto se denominan product backlog, items o elementos de la lista de producto .
- Los elementos de la lista del producto también deben incluir una descripción que ayudará a probar si el trabajo realizado está completo.



CARACTERÍSTICAS DE LA LISTA DE PRODUCTO

Descripción

el orden

la estimación

el valor.

Descripción
de prueba

RESPONSABLE DE LA LISTA DE PRODUCTO

La única persona responsable de la lista de producto es el dueño de producto. (PRODUCT OWNER)

Esto significa que el dueño de producto es responsable del contenido y del orden del product backlog.



¿CÓMO SE CREA Y GESTIONA EXACTAMENTE EL PRODUCT BACKLOG?

El dueño del producto generalmente tratará de comprender los requisitos comerciales, manteniendo un contacto cercano con las partes interesadas.

El dueño de producto agregará características o ideas a la lista de producto según lo considere relevante para el producto.



GESTIÓN DEL PRODUCT BACKLOG

La gestión del product backlog es un proceso continuo y si bien el dueño de producto es responsable de esa lista de producto



puede agregar, ordenar o eliminar elementos de la lista de producto en cualquier momento



si lo considera oportuno, es necesario que trabaje estrechamente con el equipo de desarrollo en esto.

- Durante la reunión de refinamiento del product backlog, el dueño del producto y el equipo de desarrollo trabajan para agregar detalles, estimaciones y orden a la lista de producto.
- Lo que también es importante recordar es que el equipo de desarrollo es responsable de todas las estimaciones
 - y tiene la última palabra en ello.



EQUIPO DE DESARROLLO

ORDEN DE LA LISTA DE PRODUCTOS

Los elementos de la lista de producto que se posicionan más arriba en la lista de producto son más importantes,

ya que proporcionan un valor mayor y por lo general son más claros y más detallados que los elementos

de la parte inferior de la lista de producto.

En términos generales, no vale la pena invertir mucho tiempo en agregar muchos detalles a los elementos

de la lista de producto que están más abajo en el producto backlog

**TAREAS ANTES DEL
SPRING QUE DEBE
COMENZAR A
REALIZAR EL
DUEÑO**



DOS COSAS QUE TENDRÁ EN CUENTA EN PRIMER LUGAR

- 1- hablar con las partes interesadas para comprender lo que se necesita desde el punto de vista comercial
- 2- hablar también con el equipo de desarrollo.



LOS
ELEMENTOS QUE
SE DEBE TENER
EN CUENTA AL
ELABORAR LA
LISTA DE
PRODUCTOS

- El primer elemento de la lista de producto sería crear la página de inicio del sitio web. (en caso que la empresa cuente con un sitio)
- El siguiente elemento sería crear una página para mostrar un producto.
- Crear un formulario de pedido.
- Mostrar múltiples productos.
- Agregar funcionalidad.
- El carrito de compras.
- Un sistema para pago con tarjeta de crédito, etc..

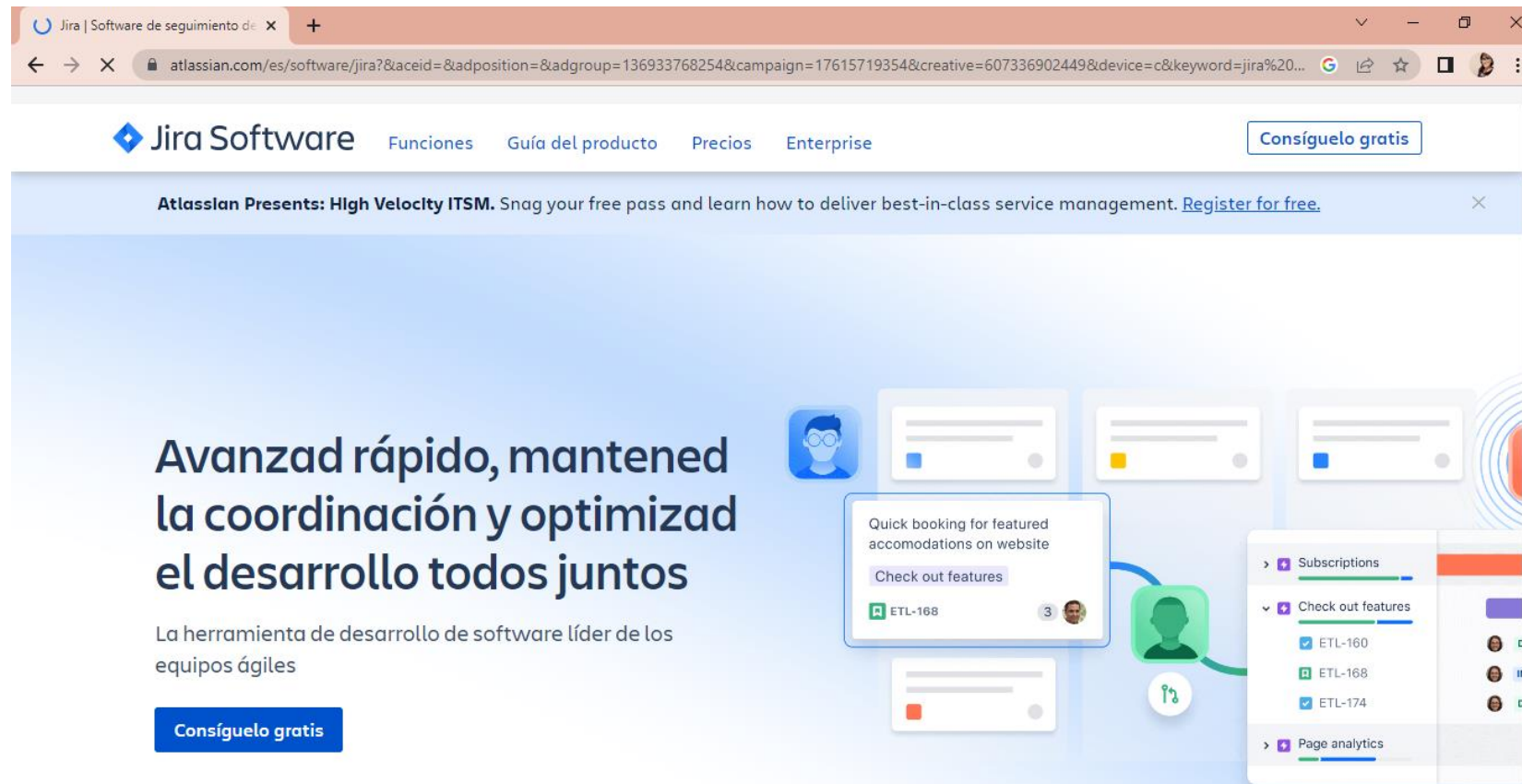
Cualquier característica o idea relacionada al producto se va a plasmar en la lista de producto.

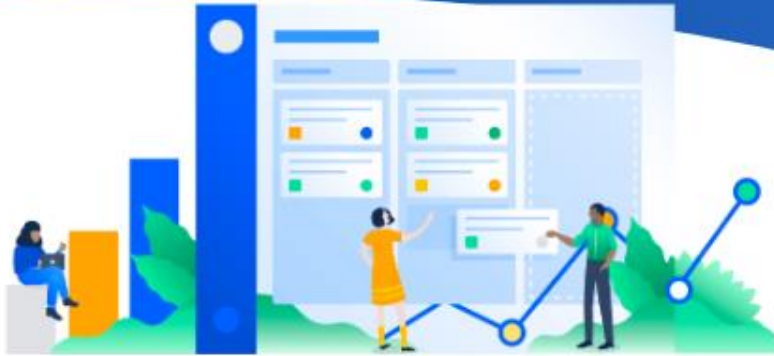
EL DUEÑO AGREGA MÁS DETALLES JUNTO CON EL EQUIPO DE DESARROLLO

un elemento de la lista de producto o product backlog item debe tener una descripción,

un orden, una estimación y un valor, así como también una descripción de prueba.

HERRAMIENTA QUE UTILIZAREMOS ES JIRA(OPCIONAL)





Más de 65 000 equipos de todo el mundo ya
confían en esta solución



Empieza ya

Gratis para hasta 10 usuarios

 Continuar con Google

— O —

Registrarse con el correo electrónico

 ATlassian

**VAN A CREAR
UNA CUENTA**

UNA VEZ CREADA LA CUENTA ,
INGRESARAN EN ELLA, EN EL ENLACE DE
TÉRMINOS DEL SERVICIO

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "atlassian.com/legal/cloud-terms-of-service". The page header includes the Atlassian logo, navigation links for "Products", "For teams", and "Support", and buttons for "Try now" and "Buy now". A language selector indicates the page can be viewed in Spanish or other languages. The main content area is titled "Legal" and features a sidebar with links to "Cloud Terms of Service", "Product-Specific Terms", "Expanded Coverage Addendum", "Privacy Policy", "Diversity Survey Privacy Notice", "Data Processing Addendum", and "Data Transfer Impact Assessment". The main heading is "Atlassian Cloud Terms of Service", with a subheading "Effective starting: August 6, 2019". The text begins with "Thanks for using Atlassian's Cloud Products! These Atlassian Cloud Terms of Service (these 'Terms') describe your rights and responsibilities as a customer of our Cloud Products. As applicable to the specific Cloud Product, if you are being invited or added to a Cloud Product set up by an Atlassian customer, the User Notice governs your access and use of the Cloud Product (and not these Terms). These Terms are between you and the Atlassian entity that owns or operates the Cloud Product that you are using or accessing listed here ('Atlassian', 'we' or 'us'). 'You' means the entity you represent in accepting these Terms or, if that does not apply, you individually. If you are accepting on behalf of your employer or another entity, you represent and warrant that: (i) you have full legal authority to bind your employer or such entity to these Terms; (ii) you

SELECCIONARAN SEGUN EL PROYECTO EN EL QUE ESTEN TRABAJANDO

The screenshot shows the Atlassian Start page in a web browser. The browser's address bar displays 'start.atlassian.com'. The page header includes the Atlassian logo, the word 'Inicio', a 'Notificaciones' link, and a search bar with the text 'Buscar'. Below the header, there is a section titled 'Cambiar a' (Switch to) with a row of nine product tiles: Jira Work Management (nattyloc), Jira Software (nattyloc), Administration, Account settings, Atlassian Support, Atlassian Community, Licencias autogestionadas, Atlassian Documentation, and Atlassian.com. A small 'nattyloc' tooltip is visible over the Jira Work Management tile. Below this is a section titled 'Otros productos que puedes probar' (Other products you can try) with three tiles: Confluence (with a 'PROBAR' button), Jira Service Management, and Opsgenie. At the bottom, there is a 'Recientes' (Recent) section with a filter 'Filtrar por título' and a link 'Visto' under the heading 'En lo que se ha trabajado'.

Atlassian | Start page x +

start.atlassian.com

ATLASSIAN Inicio Notificaciones

Buscar

Cambiar a

Jira Work Management nattyloc

Jira Software nattyloc

Administration

Account settings

Atlassian Support

Atlassian Community

Licencias autogestionadas

Atlassian Documentation

Atlassian.com

Otros productos que puedes probar

Confluence PROBAR

Jira Service Management

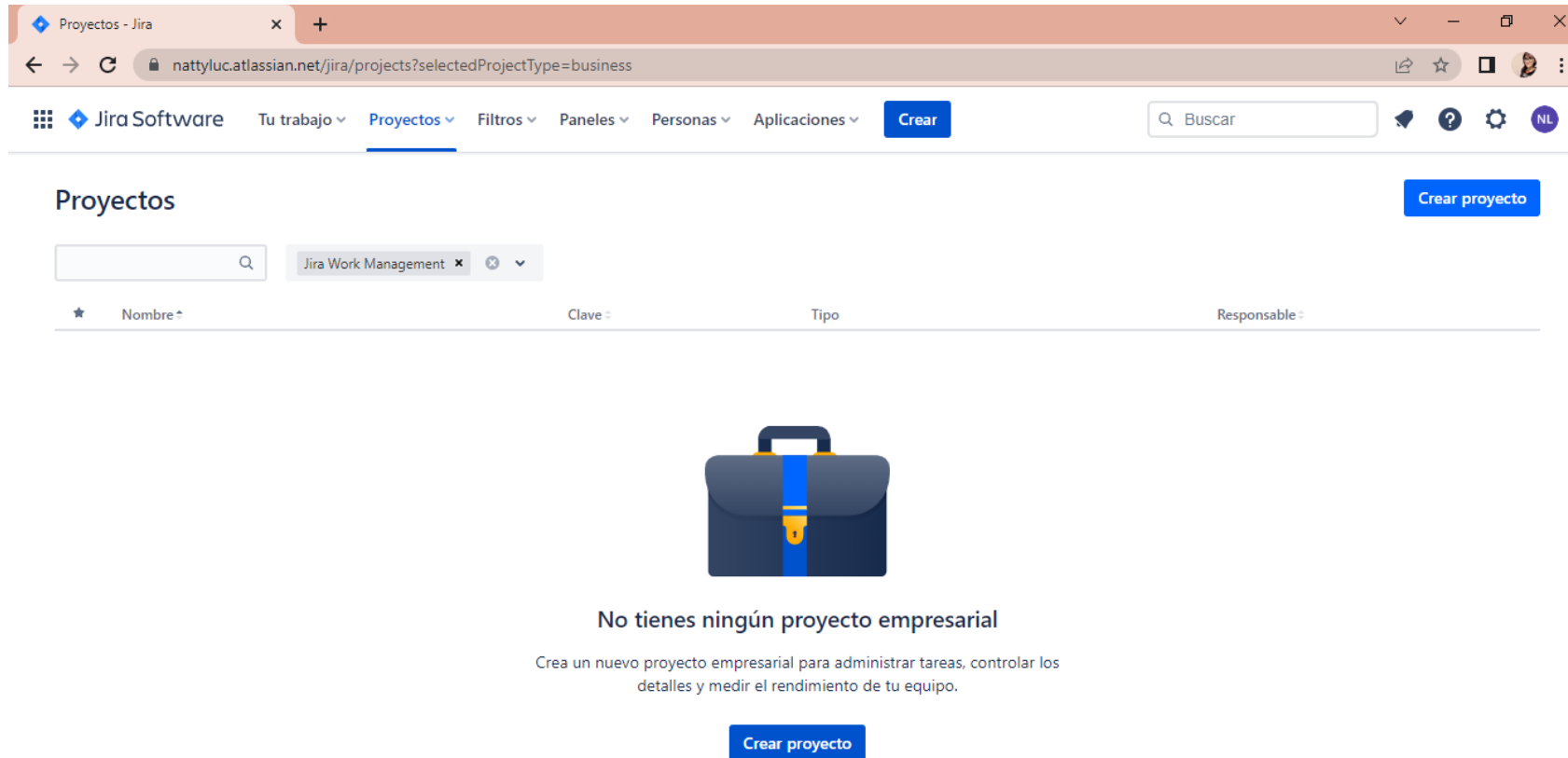
Opsgenie

Recientes

En lo que se ha trabajado Visto

Filtrar por título

PUEDEN INICIAR SU LISTA DE PRODUCTO INICIANDO UN NUEVO PROYECTO



Proyectos - Jira

nattyluc.atlassian.net/jira/projects?selectedProjectType=business


Jira Software Tu trabajo Proyectos Filtros Paneles Personas Aplicaciones Crear

Buscar

Proyectos Crear proyecto

Jira Work Management

★	Nombre ↕	Clave ↕	Tipo	Responsable ↕
---	----------	---------	------	---------------

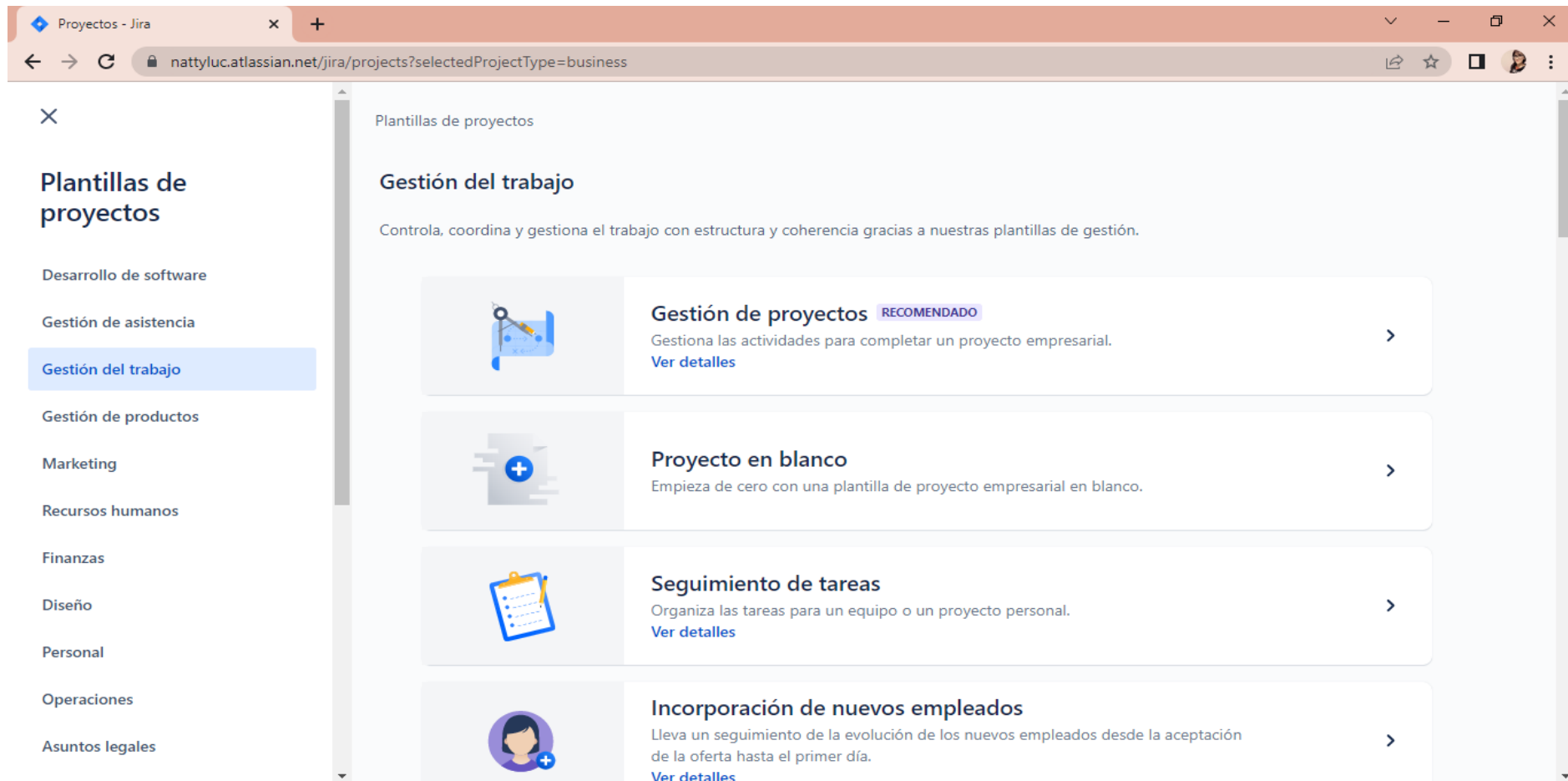


No tienes ningún proyecto empresarial

Crea un nuevo proyecto empresarial para administrar tareas, controlar los detalles y medir el rendimiento de tu equipo.

Crear proyecto

SELECCIONANDO EL MALETÍN LES APARECERÁ UNA LISTA DE HERRAMIENTAS QUE PUEDEN UTILIZAR



ACTIVIDADES:

1- Realizar el cuestionario para asistencia en el campus

2-En Grupo realiza las

siguientes actividades: enviar doc Word o pdf

a) Desarrolla cada uno de los arte factos de scrum.

b)- Explica y desarrolla cada uno de los

protocolos en los que un equipo scrum puede participar

3-Crear una cuenta en Jira