

# Práctica 5

Scrum (2° parte)

Materia: Metodologías de Programación II

Alumno: Federico Almada

Profesora: Claudia Cappelletti

- 1) ¿Quiénes desempeñan roles en la metodología Scrum?
- 2) ¿A quiénes se denomina Clientes o Product Owner?
- 3) ¿Cuál es la responsabilidad de un Cliente?
- 4) ¿Qué es un Facilitador o Scrum Master?
- 5) Describa las responsabilidades de un Facilitador.
- 6) ¿Quiénes constituyen un equipo o team?
- 7) ¿Cuántas personas conforman un equipo? Mencione cuáles son sus responsabilidades.
- 8) ¿Cuáles son las herramientas que propone Scrum?
- 9) Explique qué es un Product Backlog. ¿Cuáles son sus ventajas?
- 10) ¿Qué es el Spring Backlog?
- 11) ¿Qué es el burndown? ¿Cuál es su utilidad?

1) Los siguientes roles desempeñan en la metodología Scrum:

- Cliente ("Product Owner")
- Facilitador ("Scrum Master")
- Equipo ("Team")

2) Se denominan Clientes o Product Owner a todas las personas interesadas en los resultados del proyecto, internas o externas a la organización, promotores del proyecto y usuarios finales.

3) El Cliente actúa como interlocutor único ante el equipo, con autoridad para tomar decisiones.

El cliente cuenta con las siguientes responsabilidades:

- Define los objetivos del producto o proyecto.
- Es el propietario de la planificación del proyecto: crea y mantiene la lista priorizada con los requisitos necesarios para cubrir los objetivos del proyecto, y conoce el valor que aportará cada uno.
- Divide la lista de requisitos estableciendo un calendario de entregas.
- Antes de iniciar cada iteración replanifica el proyecto en función de los requisitos que aportan más valor en ese momento, de los requisitos completados en la iteración anterior y del contexto del proyecto
- Participa de la reunión de planificación de la iteración, proponiendo los requisitos más prioritarios a desarrollar, respondiendo las dudas del equipo y detallando los requisitos que el equipo se compromete a hacer.
- Está disponible durante el curso de la iteración para responder a las preguntas que puedan aparecer.
- No puede cambiar los requisitos que se están desarrollando en una iteración, una vez que esté iniciada.
- Participa de la reunión de demostración de la iteración, revisando los requisitos completados.

4) Es el líder del equipo. Asegura que todos los participantes del proyecto sigan las reglas y el proceso de Scrum, ajustándolos a la cultura particular de la organización.

5) El Scrum tiene las siguientes responsabilidades:

- Guía al equipo en su colaboración con el cliente para maximizar la sinergia.

- Asegura que la lista de requisitos priorizada esté preparada antes de la siguiente iteración.
- Facilita las reuniones de planificación de la iteración, de sincronización del equipo, de demostración y de retrospectiva, de manera que sean productivas y consigan sus objetivos.
- Quita los impedimentos que el equipo encuentra en su camino para conseguir el objetivo de cada iteración. Estos obstáculos se identifican en las reuniones de sincronización y de retrospectiva.
- Protege y aísla al equipo de interrupciones externas durante la ejecución de la iteración, como introducción de nuevos requisitos, "secuestro" no previsto de un miembro del equipo, etc. De esta manera el equipo puede mantener su productividad y el compromiso que adquirió para terminar los requisitos de la iteración.
- Asegura la calidad de los desarrollos.
- Enseña al equipo a autogestionarse. No da respuestas, sino que guía al equipo con preguntas para que descubra por sí mismo una solución.

6) El Equipo es el grupo de personas que de manera conjunta desarrollan el producto del proyecto. Comparten la responsabilidad del trabajo que realizan y su calidad, en cada iteración.

7) Está estudiado que el tamaño ideal de un equipo Scrum debe estar entre 5 y 9 personas.

El Equipo o team cuenta con las siguientes responsabilidades:

- Selecciona los requisitos que se compromete a completar en una iteración, de manera que estén preparados para ser entregados al cliente.
- Estima la complejidad de cada uno de los requisitos priorizados en la lista.
- En la reunión de planificación de la iteración, decide cómo va a realizar su trabajo.
- Selecciona los requisitos que pueden completar en cada iteración, realizando al cliente las preguntas necesarias.
- Identifica todas las tareas necesarias para completar cada requisito.
- Durante la iteración, trabaja de manera conjunta para conseguir los objetivos fijados.
- Al finalizar la iteración debe mostrarle al cliente los requisitos completados, y hacer una retrospectiva final para mejorar de forma continua su manera de trabajar.
- El equipo es multidisciplinario: los miembros tienen las habilidades necesarias para poder identificar y ejecutar todas las tareas que permiten proporcionar al cliente los requisitos comprometidos en la iteración.
- Colaboración creativa: se crea una sinergia que permite que el resultado sea más rico al nutrirse de las diferentes experiencias, conocimientos y habilidades de todos.
- Los miembros del equipo deben dedicarse al proyecto a tiempo completo para evitar: -dañar su productividad por cambios de tareas en diferentes proyectos; -interrupciones externas; y así poder mantener el compromiso que adquieren en cada iteración.
- Todos los miembros del equipo trabajan en la misma localización física, para poder maximizar la comunicación. Así se minimizan otros canales de comunicación menos eficientes que hacen que las tareas se transformen en “pasar la pelota” o que hacen perder el tiempo en el establecimiento de la comunicación.
- El equipo debe ser estable durante el proyecto: sus miembros deben cambiar lo mínimo posible para poder aprovechar lo que les costó construir su organización para el trabajo y sus relaciones interpersonales.

8) Las herramientas que propone Scrum son:

- Lista de requisitos priorizada (Product Backlog )
- Lista de tareas de la iteración (Sprint Backlog )
- Gráfico de trabajo pendiente (Burndown )

9) Representa las expectativas del cliente respecto a los objetivos y entregas del proyecto. El cliente es el responsable de crear y gestionar esta lista con la ayuda del facilitador y del equipo, quien proporciona el costo estimado de completar cada requisito.

Para cada requisito se indica el valor que aporta al cliente y el costo estimado de completarlo. La lista está priorizada balanceando ambos valores.

Ventajas del Product Backlog:

- A. Se evita caer en una parálisis al inicio del proyecto, de manera que se pueda iniciar antes el desarrollo y el cliente pueda empezar a obtener resultados útiles más rápido.
- B. Se evita analizar en detalle requisitos no prioritarios que podrían cambiar durante el transcurso del proyecto, dado que se conocerá mejor cuál ha de ser el resultado a conseguir, o bien porque podrían ser reemplazados por otros.
- C. Se puede llegar a un punto del proyecto en el que no valga la pena analizar ni desarrollar los requisitos restantes.

10) Lista de tareas que el equipo elabora como plan para completar los requisitos seleccionados para la iteración y que se compromete a demostrar al cliente al finalizar la iteración, en forma de incremento de producto preparado para ser entregado. Permite identificar las tareas donde el equipo está teniendo problemas y no avanza, para poder tomar decisiones al respecto.

11) El Burndown es un gráfico que muestra la velocidad a la que se están completando los requisitos. Permite predecir si el equipo podrá completar el trabajo en el tiempo estimado o no.

En un simple vistazo muestra la evolución del equipo con respecto a los requisitos del usuario:

- Cuánto trabajo ya se hizo;
- Cuanto trabajo queda por hacer;
- Velocidad del equipo;
- Fecha de finalización esperada.
- Permite realizar diversas simulaciones, por ejemplo:
  - Ver qué ocurriría con las fechas de entrega si se agregan requisitos;
  - Ver cómo se avanzaría si se quitaran requisitos o si se agregaran equipos.