Scrum:

# **Qué es Scrum**

No es una *metodología* es un *Framework* (no es necesario seguirlo al pie de la letra, se puede usar partes de scram y adaptarlo al proyecto que se necesite). Implementa el método científico del empirismo. Reemplaza un enfoque algorítmico programado por uno heurístico, con respeto por las personas y autoorganización para lidiar con la imprevisibilidad y la resolución de problemas complejos.

Utiliza un tablero tipo KANBAN. (para el principio de Transparencia)

Metodología = Conjunto de reglas.

Framework = Marco de trabajo con ciertas pautas a seguir.

# **Pilares de Scrum**

## Transparencia

El proceso debe ser visible tanto para quienes realizan el trabajo, como para quienes lo reciben.

* Inspección

El proceso debe inspeccionarse con frecuencia y con diligencia para detectar variaciones o problemas potencialmente indeseables.

* 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 aplica o los materiales que se producen deben ajustarse. El ajuste debe realizarse lo antes posible para minimizar una mayor desviación.

# 

# 

# **Roles de Scrum**

## Product Owner

Contacto entre el equipo de desarrollo y los clientes internos. Es el encargado de priorizar las tareas. (No necesariamente sabe scrum)

## Scrum Master

Experto en Scrum. Facilita el trabajo y ayuda al equipo de desarrollo. Se asegura que el equipo de desarrollo trabaje según las guías de Scrum. (No es el jefe). Se encarga de hacer los daily Scrum.

## Development Team

Profesionales encargados de realizar el proyecto. (Mente abierta al cambio)

## Customers

Tomadores de decisiones internos de la organización (Luego filtradas por el Product Owner)

## User

Persona que utiliza el producto.

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# **Eventos de Scrum**

## Sprint

Tareas a realizar en un tiempo específico para que lo que se esté llevando a cabo sea funcional. (El Scrum Master define el tiempo).

## Sprint Planning

Inicia el Sprint al establecer el trabajo que se realizará para el mismo.

Consta de 3 temas:

* **¿Por qué es valioso este Sprint?:** El Product Owner propone cómo el producto podría Incrementar su valor y utilidad en el Sprint actual. Luego, todo el Scrum Team colabora para definir un Objetivo del Sprint que comunica por qué el Sprint es valioso para los interesados. El Objetivo del Sprint debe completarse antes de que termine la Sprint Planning.
* **¿Qué se puede hacer en este Sprint?:** A través de una conversación con el Product Owner, los Developers seleccionan elementos del Product Backlog para incluirlos en el Sprint actual. El Scrum Team puede refinar estos elementos durante este proceso, lo que aumenta la comprensión y la confianza.
* **¿Cómo se realizará el trabajo elegido?:** Para cada elemento del Product Backlog seleccionado, los Developers planifican el trabajo necesario para crear un Increment que cumpla con la Definición de Terminado. A menudo, esto se hace descomponiendo los elementos del Product Backlog en elementos de trabajo más pequeños de un día o menos. La forma de hacerlo queda a criterio exclusivo de los Developers. Nadie más les dice cómo convertir los elementos del Product Backlog en Increments de valor.

El Objetivo del Sprint, los elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint, más el plan para entregarlos se denominan juntos Sprint Backlog.

## Daily Scrum

El equipo reporta que se hizo ayer, que se hace hoy, y si se tiene algún impedimento. Su objetivo es el de inspeccionar el progreso y adaptar el Sprint Backlog según sea necesario. Las Daily Scrums mejoran la comunicación, identifican impedimentos, promueven la toma rápida de decisiones y, en consecuencia, eliminan la necesidad de otras reuniones. Normalmente son reuniones de 15 minutos.

## Sprint Review

El propósito de la Sprint Review es inspeccionar el resultado del Sprint y determinar futuras adaptaciones. El Scrum Team presenta los resultados de su trabajo a los interesados clave y se discute el progreso hacia el Objetivo del Producto.

## Sprint Retrospective

El propósito de la Sprint Retrospective es planificar formas de aumentar la calidad y la efectividad. El Scrum Team inspecciona cómo fue el último Sprint con respecto a las personas, las interacciones, los procesos, las herramientas y su Definición de Terminado. El Scrum Team identifica los cambios más útiles para mejorar su efectividad. Las mejoras más impactantes se abordan lo antes posible. Incluso se pueden agregar al Sprint Backlog para el próximo Sprint.

# **Artefactos de Scrum**

## Product Backlog

Conjunto ordenado de todos los requerimientos del producto. (Cambiante). Divide las “Historias de Usuario” en todo lo que se necesita para llevarlas a cabo.

“El Product Backlog es una lista emergente y ordenada de lo que se necesita para mejorar el producto. Es la única fuente del trabajo realizado por el Scrum Team.”

## Sprint Backlog

El Sprint Backlog se compone del Objetivo del Sprint (por qué), el conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint (qué), así como un plan de acción para entregar el Increment (cómo). El Sprint Backlog es un plan realizado por y para los Developers. Es una imagen muy visible y en tiempo real del trabajo que los Developers planean realizar durante el Sprint para lograr el Objetivo del Sprint. En consecuencia, el Sprint Backlog se actualiza a lo largo del Sprint a medida que se aprende más. Debe tener suficientes detalles para que puedan inspeccionar su progreso en la Daily Scrum.

## Increment

En el momento en que un elemento del Product Backlog cumple con la Definición de Terminado, nace un Increment. Un Increment es un peldaño concreto hacia el Objetivo del Producto. Cada Increment se suma a todos los Increments anteriores y se verifica minuciosamente, lo que garantiza que todos los Increments funcionen juntos. El Increment debe ser utilizable.

FUENTE:

<https://www.youtube.com/watch?v=sLexw-z13Fo>

<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-Latin-South-American.pdf>