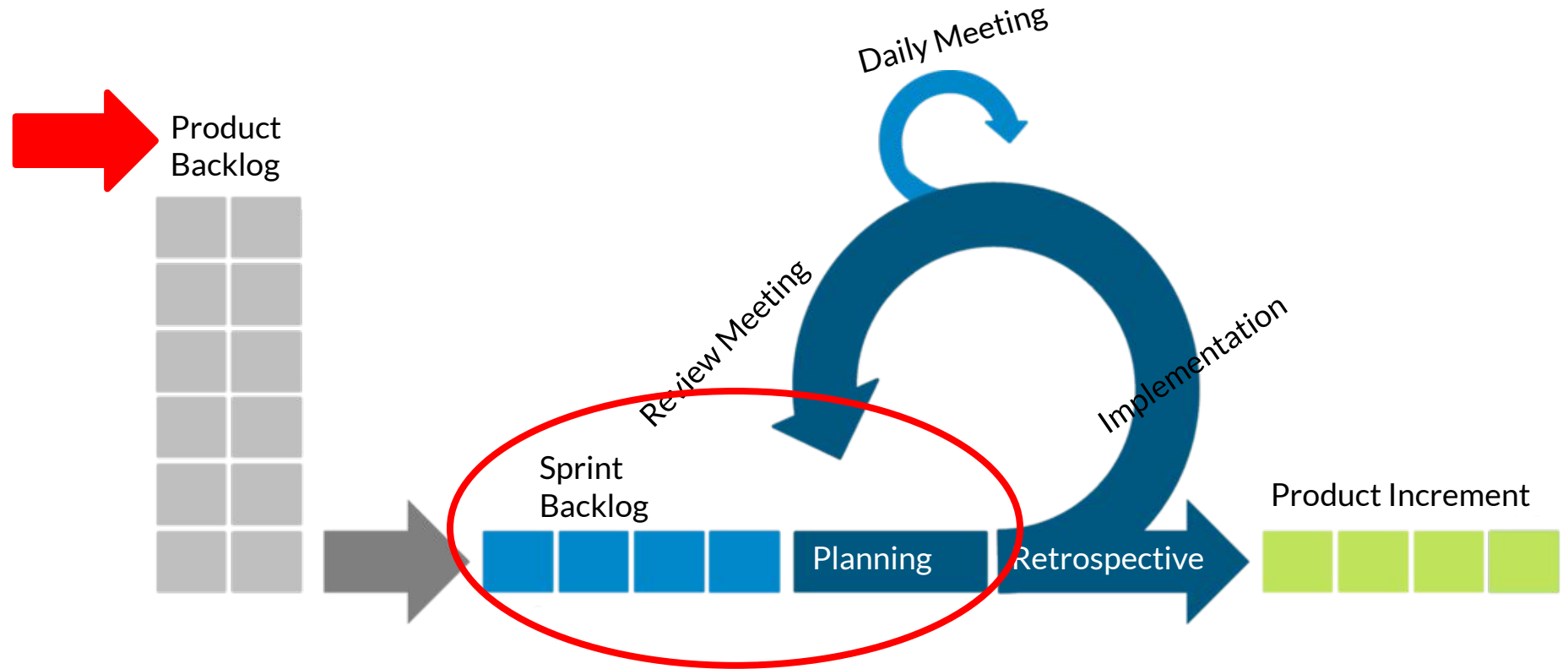




Planning Meeting

¿Qué debemos saber de antemano?



Antes de la Planning (lo que debes saber)

- Product Backlog
- Puntos de historia
- Ceremonia Sprint Grooming o Refinement



Product Backlog (PB)

El **product backlog (pila del producto)** es una lista ordenada de todo aquello que el product owner necesita para el producto.

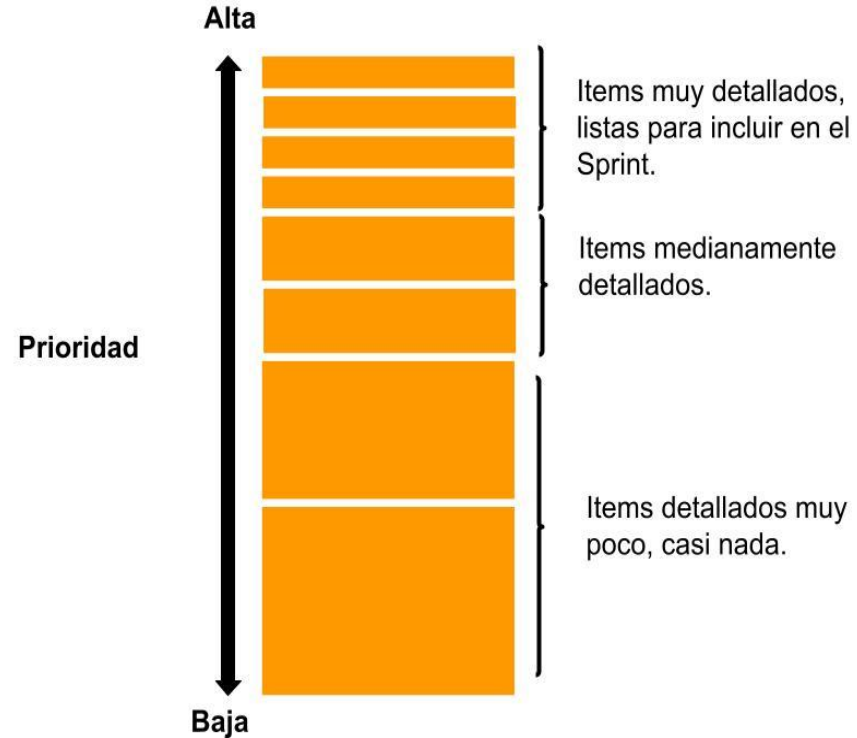
Es el inventario de funcionalidades, mejoras, tecnología y corrección de errores que deben incorporarse al producto a través de los sucesivos sprints.

Representa todo aquello que esperan el cliente, los usuarios, y en general los interesados. Todo lo que suponga un trabajo que debe realizar el equipo debe estar reflejado en esta pila.



Product Backlog (PB)

- Cada ítem debe agregar valor para el cliente.
- Los ítems del product backlog deben estar priorizados.
- El nivel de detalle va a depender de su posición en la pila.
- Todos los ítems deben estar estimados (ej. puntos de historia)
- El backlog es un artefacto vivo por lo que está sujeto a cambios. Nunca se da por completado.

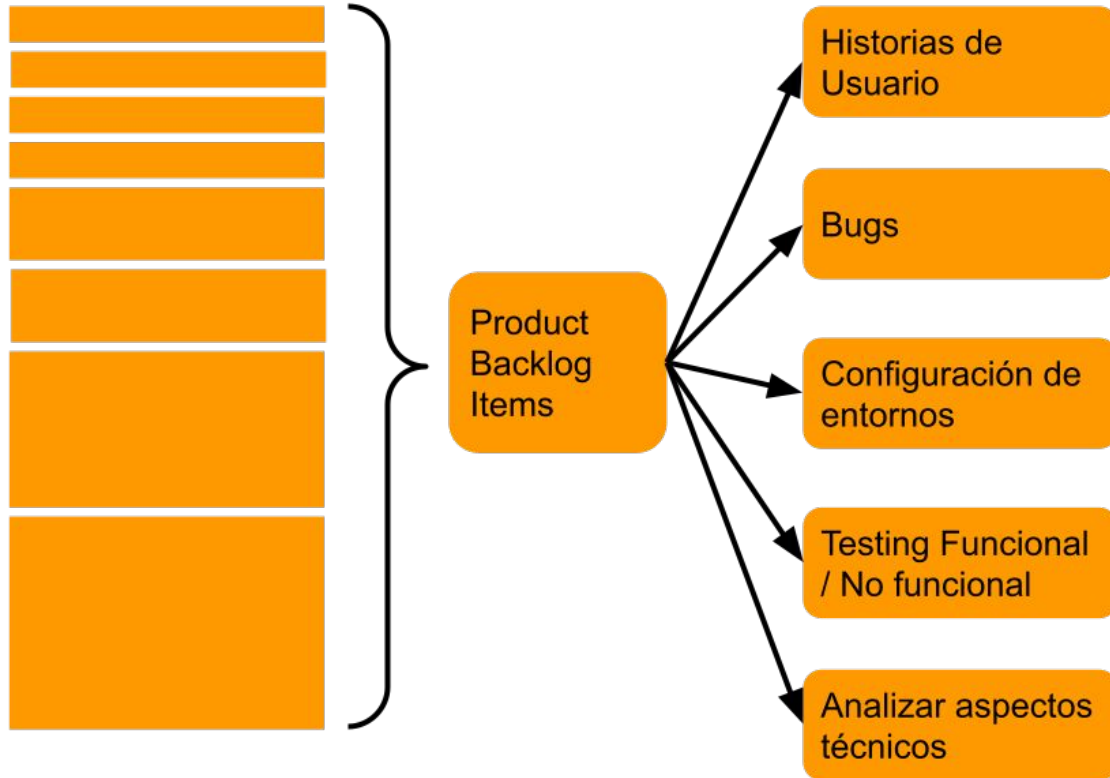


El producto backlog ¿sólo está compuesto de historias de usuario?



Para trabajar en grupos!!

Product Backlog (PB)



El **Product Backlog (PB)**, además de las historias de usuario, puede incluir ítems para explorar las necesidades del cliente, analizar opciones técnicas, y otros ítems de trabajo tales como la corrección de errores (bugs) o la configuración del entorno siempre que agreguen valor para el cliente.

¿Quién define las historias de usuario?
¿Quién mantiene el product backlog?

Para debatir en clase!!

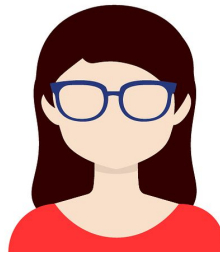
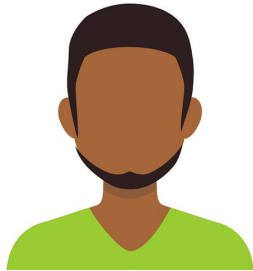
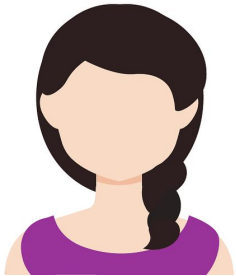
Estimaciones (Puntos de historia)

Los puntos de historia representan un valor que sólo será relevante para el equipo de scrum, y que se usará para estimar el tamaño de una tarea (también llamada ítem, en inglés) en el backlog.

Permite al equipo determinar qué tareas pueden realizar en un sprint. El *product owner* (“dueño del producto” en su traducción literal) podrá ver, por los puntos de la historia, qué tareas fueron relativamente complicadas de hacer por el equipo. Los puntos dan una idea del tamaño y el esfuerzo que se necesita para que las tareas sean realizadas.

Gracias a los puntos de historia, un equipo de scrum puede crear una unidad para ellos mismos y así estimar las historias de los usuarios. Los puntos representan un valor relativo, y pueden ser diferentes para cada equipo.

¿Los puntos de historia equivalen a horas de trabajo?



Para trabajar en grupos!!

Pivote (o historia de usuario de referencia)

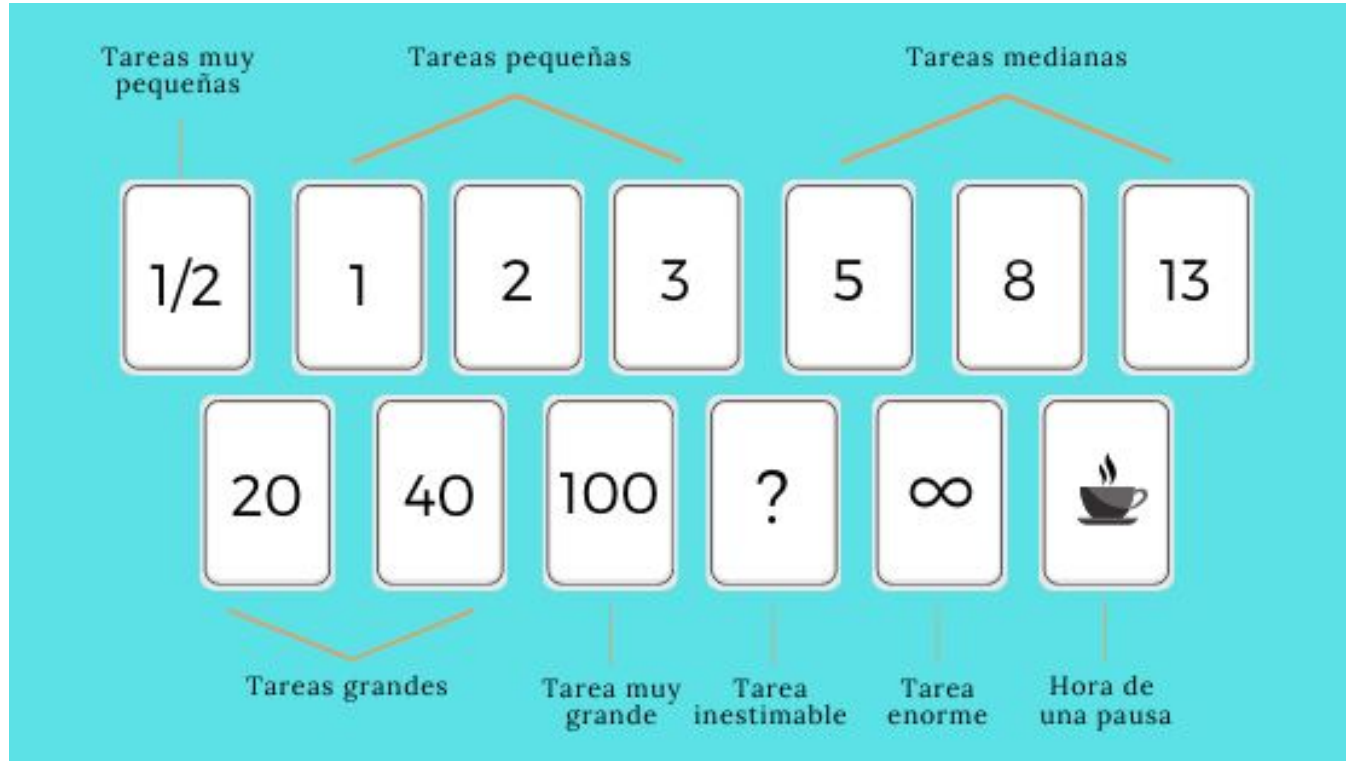


Para empezar con los puntos de la historia, el equipo deberá primero definir una historia de referencia (o pivote) con la que después podrá comparar todas las demás historias.

Se recomienda elegir una historia de usuario más o menos compleja, que incluya tantas disciplinas del equipo como sea posible. A esta historia le daremos un puntaje, posiblemente 5 u 8.

Luego, se utilizará el pivote durante los perfeccionamientos del sprint backlog para determinar si otra historia de usuario es más pequeña o más grande, y qué valor puede darle.

Planning poker



¿Qué es el planning poker y cómo se usa?

Es un proceso de planificación de un proyecto por parte de todo el equipo implicado que utiliza objetivos o puntos de historia (Se establecen en función de la dedicación en el proyecto de cada participante. Por ejemplo: 5 puntos de historia podrían equivaler a 3 días de trabajo.) para valorar un proyecto.

Cada número, basados en [Fibonacci](#), representa el grado de complejidad o esfuerzo necesario para completar una tarea.

En esta serie, el siguiente número es la suma de los dos anteriores; donde los valores 20, 40 y 100 están principalmente para indicar que una tarea o ítem es muy grande. En la práctica, estos ítems suelen dividirse en ítems más pequeños

¡A JUGAR!

Cada participante cuenta con una baraja de cartas y el cliente explica un objetivo. Cuando todo el equipo está alineado y entiende la tarea que se tiene que puntuar, ¡comienza el juego!

De forma individual, cada participante pone sobre la mesa la carta que representa la puntuación que él o ella considera necesaria para llevar a cabo dicha tarea del proyecto en cuestión. De haber puntuaciones muy dispares, cada participante explica los motivos de su decisión. Y si fuese necesario, puede repetirse la votación hasta llegar a un consenso.

Así, el resultado es una estimación consensuada y validada por todo el equipo.

VENTAJAS

- Todos los miembros del equipo expresan su opinión **sin sentirse condicionados por el resto.**
 - Al ser conscientes del esfuerzo que supone, **aumenta el grado de implicación** de los componentes del equipo.
 - Al sentirse partícipes, **el grado de compromiso con el proyecto también aumenta.**
 - Hay más efectividad a la hora de **estimar las fechas de entrega del proyecto.**
-

Ceremonia Sprint Grooming o Refinement

El refinamiento del *Product Backlog* es una práctica recomendada para asegurar que éste siempre esté preparado. Esta ceremonia sigue un patrón similar al resto y tiene una agenda fija específica en cada Sprint. Se estima su duración en 2 horas máximo por semana del Sprint. Es responsabilidad del *product owner* agendar, gestionar y dirigir esta reunión.

Los participantes de esta reunión son todo el equipo Scrum, así como cualquier recurso adicional que considere necesario el PO y que pueda contribuir a aclarar el requerimiento. Es necesario, por tanto, que antes de la reunión todos conozcan los requerimientos o historias de usuario que van a ser tratados en la misma y sólo asistan aquellos cuya presencia sea estrictamente relevante.

Ceremonia Sprint Planning



Ceremonia Sprint Planning



Input

Planning Meeting

Output

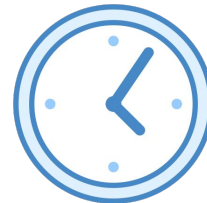


- Product backlog priorizado
- Acciones de la Retrospectiva
- Rendimiento pasado (velocidad del equipo)
- Definición de Done. #DefiniciónDeListo

Agenda: Dividida en 2 partes que se pueden plantear en función de los dos siguientes interrogantes::

- ¿QUÉ podemos entregar para lograr un nuevo Incremento de Producto durante este Sprint?
- ¿CÓMO lo vamos a conseguir?

1. Objetivo de sprint (definido en 1 o 2 frases).
2. Sprint backlog
3. Tareas



Ceremonia Sprint Planning

Es una reunión que se realiza al comienzo de cada Sprint donde participa el equipo Scrum al completo; sirve para inspeccionar el Product Backlog y que el equipo de desarrollo seleccione los Product Backlog Items en los que va a trabajar durante el siguiente Sprint.

Durante esta reunión, el *product owner* presenta el *Product Backlog* actualizado que el equipo de desarrollo se encarga de estimar, además de intentar clarificar aquellos ítems que crea necesarios.

Durante esta etapa se inspeccionan el Product Backlog, los acuerdos de la Retrospectiva, la capacidad y la Definition of Done y se adaptan el Sprint Backlog, Sprint Goal y el plan para poder alcanzar ese Sprint Goal.

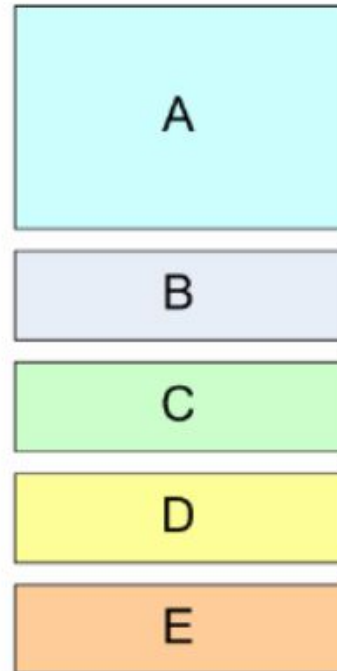
El Sprint Planning puede durar hasta 8 horas para Sprints de 4 semanas.

¿Cómo puede el Dueño de Producto alterar las historias que se incluyen en el Sprint?

Al Dueño de Producto no le gusta que la historia D no se vaya a incluir en el Sprint.

¿Cuáles son sus opciones durante la reunión de planificación de Sprint?

PILA DE PRODUCTO



VELOCIDAD ESTIMADA

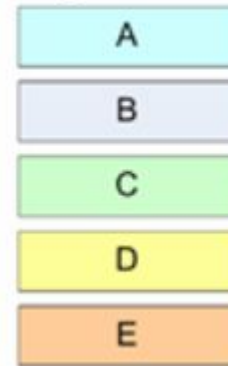
Una es re-priorizar. Si le da al elemento D la mayor importancia, el equipo se verá obligado a añadirlo al Sprint en primer lugar (descartando en ese caso la historia C)

Opción 1:



La segunda opción es cambiar el alcance – reducir el alcance de la historia A hasta que el equipo crea que la historia D podría caber en el Sprint.

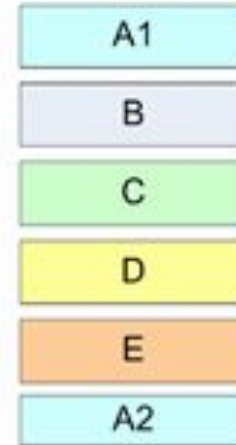
Opción 2:



Velocidad estimada

La tercera sería dividir una historia. El Dueño de Producto podría decidir que hay algunos aspectos de la historia A que no son tan importantes, así que dividiría la historia A en dos historia A1 y A2 con diferentes niveles de importancia.

Opción 3:



Velocidad estimada

Como ves, aunque el Dueño de Producto no puede controlar normalmente la velocidad estimada, hay varias formas en las que puede influenciar qué historias entran en cada Sprint.

Decidiendo qué historias incluir en el Sprint

PILA DE PRODUCTO



PILA DE SPRINT 1



Utilizamos dos técnicas para esto:

1. Juicio de experto (A ojo de buen cubero)
 2. Cálculos de velocidad
-

- ScrumMaster: “ A ver colegas, ¿podemos terminar la historia A en este Sprint?” (señala el elemento más importante de la Pila de Producto).
- Lisa: “Bah. Por supuesto que podemos. Tenemos tres semanas, y es una funcionalidad bastante trivial.

☐ ScrumMaster; “Ok, ¿y si le añadimos la historia B?” (señala el segundo elemento más importante)

☐ Tom&Lisa al unísono: “Sigue siendo muy fácil.”

☐ ScrumMaster: “OK, ¿qué tal las historias A, B y C entonces?”

☐ Sam (al Dueño de Producto): “¿La historia C incluye manejo avanzado de errores?”

☐ Dueño de Producto: “No, no es necesario por ahora, podéis implementarlo con un manejo básico de errores.”

☐ Sam: “Entonces C podría entrar también.”

☐ ScrumMaster: “OK, ¿y si añadimos la historia D?”

- ☐ Lisa: “Hmmm...”
- ☐ Tom: “Creo que podríamos hacerlo.”
- ☐ ScrumMaster: “¿Seguro al 90%? ¿Al 50%?”
- ☐ Lisa y Tom: “Más bien al 90%.”
- ☐ ScrumMaster: “OK, D entra entonces. ¿Y si añadimos la historia E?”
- ☐ Sam: “Quizás.”

- ☐ ScrumMaster: “¿90%? ¿50%?”
- ☐ Sam: “Yo diría que más cerca del 50%”.
- ☐ Lisa: “Tengo mis dudas.”
- ☐ ScrumMaster: “OK, entonces lo dejamos fuera. Nos comprometeremos a A, B, C y D. Por supuesto, terminaremos E si podemos, pero nadie debería contar con ello, así que lo dejamos fuera del plan de Sprint. ¿Qué tal así?”.
- ☐ Todo el mundo: “OK!”

Estimando usando cálculos de velocidad



Esta técnica consta de dos pasos

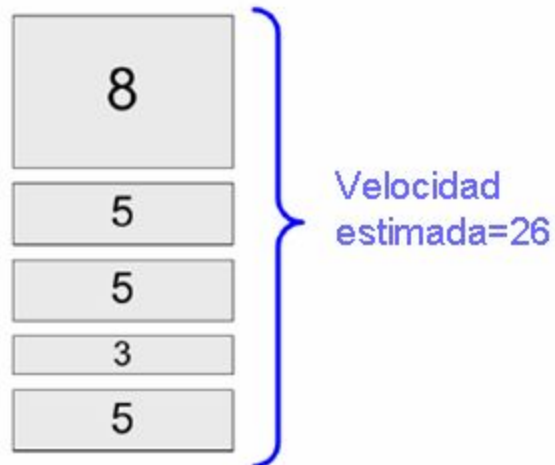
1. Decidir la velocidad estimada

2. Calcular cuántas historias se pueden añadir sin sobrepasar la velocidad estimada

La velocidad es una medida de “cantidad de trabajo realizado”, donde cada elemento se evalúa en función de su estimación inicial.



Comienzo de Sprint:



Final de Sprint:



¿Mediante qué tipo de magia arcana estimamos la velocidad?



Una manera muy fácil de estimar la velocidad es revisar la historia del equipo. ¿Cuál fue su velocidad durante los últimos Sprints? Y entonces asumir que la velocidad será más o menos la misma en el próximo Sprint.

Una forma más sofisticada de hacerlo es realizar un simple cálculo de recursos.

Digamos que estamos planificando un Sprint de 3 semanas (15 días laborables) con un equipo de 4 personas.

_Lisa estará de vacaciones 2 días.

_Dave sólo estará disponible al 50% y estará un día de vacaciones.

Poniéndolo todo junto...

DÍAS DISPONIBLES

TOM	15
LISA	13
SAM	15
DAVE	7

50 DÍAS-HOMBRE DISPONIBLES

VELOCIDAD ESTIMADA DE ESTE SPRINT

(DÍAS-HOMBRE DISPONIBLES) X
(FACTOR DE DEDICACIÓN) =
VELOCIDAD ESTIMADA

FACTOR DE DEDICACIÓN DEL ÚLTIMO SPRINT

$$(\text{FACTOR DE DEDICACIÓN}) = \frac{(\text{VELOCIDAD REAL})}{(\text{DIAS-HOMBRE DISPONIBLES})}$$

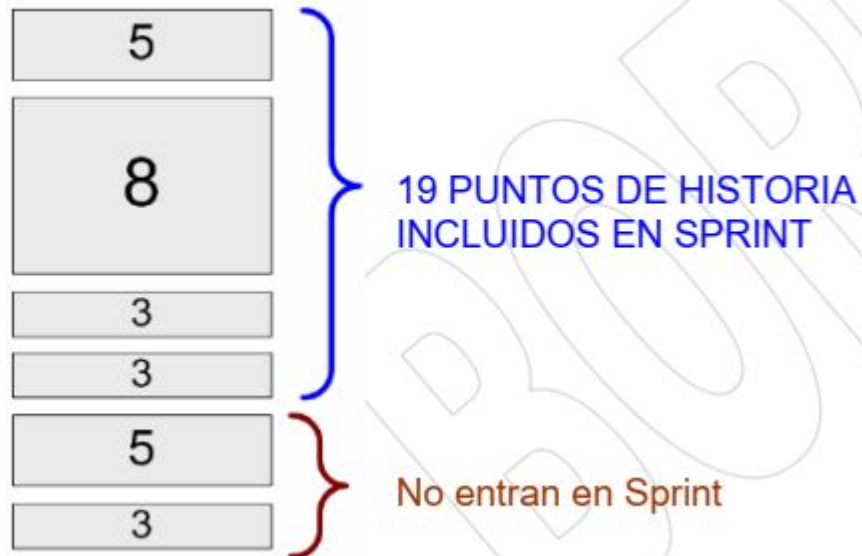
Ej:

FACTOR DE DEDICACIÓN DEL ÚLTIMO SPRINT

(18 PUNTOS HISTORIA)
(40%) = -----
HISTORIA
(45 DÍAS-HOMBRE)

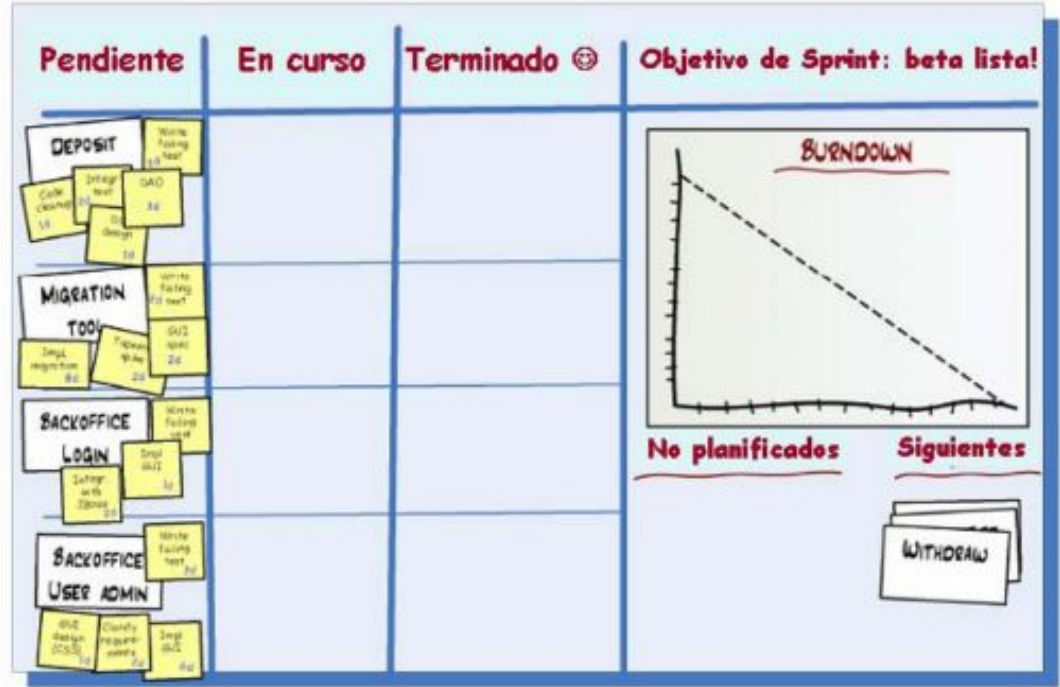
50 DÍAS-HOMBRE X 40% = 20 PUNTOS-

COMIENZO DEL SPRINT



Tablero de tareas

La lista de objetivos a completar en la iteración





Cosas en las que nadie está trabajando hoy

Cosas en las que alguien está trabajando hoy

Cosas en las que nadie va a seguir trabajando

Poner un nuevo punto a mano diariamente tras el Scrum diario

