Ingeniería de Software II

SCRUM

Valores de las Metodologías Ágiles

- Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas
- Software operante sobre documentación extensiva
- Colaboración con el cliente sobre negociación contractual
- Respuesta al cambio sobre seguir un plan

SCRUM

- Enfoque iterativo e incremental de desarrollo de software
- El objetivo es elevar al máximo la productividad de un equipo
- Produce resultados en períodos muy breves de tiempo
- Define un conjunto de prácticas y roles que pueden tomarse como punto de partida para definir el proceso de desarrollo que se ejecutará durante un proyecto

Roles - Dueño de Producto

- Representa a los stakeholders
- Es el responsable oficial del proyecto, gestión, control y visibilidad de la Pila de Producto (Product Backlog).



Roles – Scrum master

- Asegurarse que el proyecto se lleve a cabo de acuerdo con las prácticas, valores y reglas de Scrum
- Interactúa con el equipo y el Dueño de Producto
- Este rol va rotando entre los integrantes del grupo a lo largo del proyecto



Alumnos

Roles – Equipo

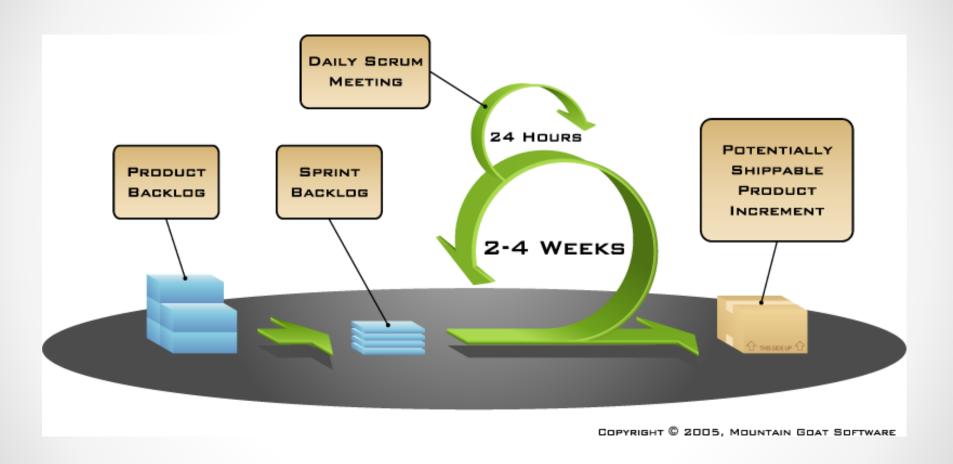
 Responsable de transformar la Pila de Producto de la iteración en un incremento de la funcionalidad del software



Artefactos

- Historia de usuario (User Story): Descripción de una funcionalidad concreta escrita usualmente desde la perspectiva del usuario.
- Pila de Producto (Product Backlog): Lista que contiene toda la funcionalidad deseada en el producto ordenada por prioridad.
- Pila de Sprint (Sprint Backlog): Lista que contiene toda la funcionalidad que el equipo se comprometió a desarrollar durante un Sprint

Proceso



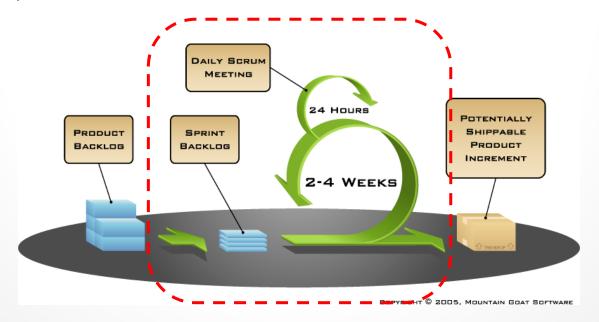
Historias de Usuario

Como <ROL> quiero <FUNCIONALIDAD> (para poder <BENEFICIO>)

Ej: Como usuario registrado deseo loguearme para poder poder empezar a utilizar la aplicación.

Sprint

- Un Sprint es el período de tiempo durante el que se desarrolla un incremento de funcionalidad
- Constituye el núcleo de Scrum, que divide de esta forma el desarrollo de un proyecto en un conjunto de pequeñas "carreras"



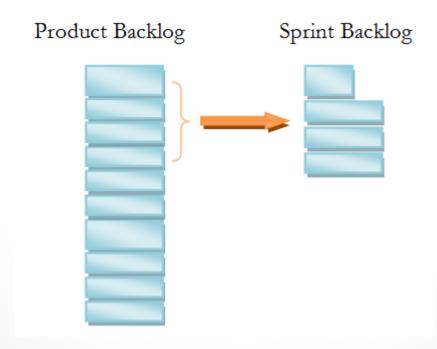
Planificación del Sprint



Se planifica en detalle el trabajo al inicio de cada Sprint asumiendo que los objetivos no van a cambiar durante el mismo. De esta manera se atenúa el riesgo.

Sprint Backlog

- Trabajo o tareas determinadas por el equipo para realizar en un Sprint
- Las tareas se estiman en esfuerzo



Scrum diario

- El foco de la reunión es determinar el avance en las tareas y detectar problemas o "bloqueos"
- Solo habla una persona a la vez y los demás escuchan. No se permiten interrupciones, entrar y salir, hablar por teléfono, etc.

3 preguntas

- o ¿En que trabajé ayer?
- ¿En que voy a trabajar hoy?
- o ¿Que problemas impiden mi progreso?

Reunión retrospectiva

- Se busca detectar los puntos positivos y negativos del Sprint para generar propuestas de mejora para futuros Sprints.
- Todos los miembros del equipo responden a dos preguntas:
 - o ¿Qué cosas fueron bien en el último Sprint?
 - ¿Qué cosas se podrían mejorar?

Demo

- Revisar el trabajo que fue completado y no completado.
- Sin diapositivas (software funcional).
- Participa todo el equipo (Obligatoria para todos los integrantes del grupo).

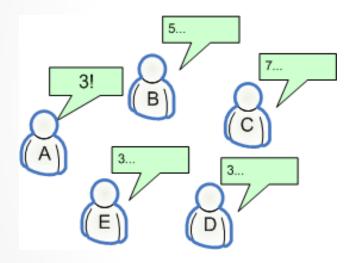
SCRUM en Ingeniería de Software II

Sprints

- Las tareas serán estimadas mediante puntos (Planning Poker)
- Los Sprints serán de 3 semanas:
 - o Sprint 1:
 - Semanas del 18/05 (P) 25/05 (SD) y 01/06 (SD). Demo: 06/06.
 - o Sprint 2:
 - Semanas del 08/06 (P) 15/06 (SD) y 22/06 (SD). Demo: 27/06.
 - o Sprint 3:
 - Semanas del 29/06 (P) 06/07 (SD) y 13/07 (SD). Demo: 18/07.
- Habrá una Planificación y dos Scrum "diarios" en cada sprint.

Estimación de las historias

Se utilizará la técnica de Planning Poker





Demo

- Se presenta lo realizado al Product Owner
 - Aquí será ante el JTP, Ayudante asignado y grupo completo.
- Se aceptan o rechazan las historias.
 - El grupo deberá ser responsable de anotar las historias rechazadas y observaciones para la demo siguiente.
- Se realizarán los sábados publicados en el cronograma.