

TAREA # 2

METODOLOGIAS ÁGILES: SCRUM

SCRUM creado por Ikujiro Nonaka y Hirotaka Takeuchi en la década de los 90', es un proceso de metodología ágil que se usa para minimizar los riesgos durante un proyecto de una manera colaborativa.

Origen

"El enfoque de carrera de relevos en el desarrollo de productos, puede entrar en conflicto con los objetivos de máxima velocidad y flexibilidad. En su lugar, un enfoque holístico al estilo del **rugby** donde un equipo intenta recorrer la distancia como una unidad pasando la pelota hacia adelante o hacia atrás -pueden servir mejor a los requisitos competitivos-

Las características más marcadas son:

- Regular las expectativas del cliente
- Resultados anticipados
- Flexibilidad y adaptación
- Retorno de inversión
- Mitigación de riesgos
- Productividad y calidad
- Alineación Equipo-Cliente

Roles

Un proyecto puede desarrollarse por uno o más equipos de scrum. Estos equipos están formados por:

- **Product Owner:** El dueño del producto, el cual representa la voz del cliente final aquel que lleva la idea que el cliente siempre debe colaborar con el desarrollo. Esta para colaborar a full con el equipo. Es el responsable de visión del producto y la gestión económica, este es el nexo entre el development team y los stakeholders, Decide las características y funcionalidades que ha de tener el sistema en desarrollo y el orden en el que deben ser implementadas y participa activamente en el equipo Scrum.
- **Scrum Master:** Líder del equipo y ayuda al equipo en los problemas presentados. Es un facilitador del proyecto, responsable del proceso scrum y está al servicio de los miembros del development team para facilitar su aplicación.
- **Development team member:** Equipo de desarrollo estos son responsables del diseño, implementación y verificación del sistema, su tarea es llevar a cabo los objetivos fijados por el product owner. Deben tener skills en forma de T (conocimientos amplios de todas las técnicas implicadas en el desarrollo de software y conocimientos profundos en un ámbito particular).El tamaño ideal de 5-9 personas.

Un equipo scrum se auto-organiza se suele decir que nos recursos son hacedores, les dicen que tienen que hacer y ellos se organizan de la mejor manera en este equipo no hay jerarquía de mandos (jefes).

Actividades y Artefactos

Las características se clasifican en valor de riesgos y valor de negocio.

- **Product backlog:** Es el "Wish List" de las funcionalidades del producto, y el productowner responde la pregunta ¿Qué hay que hacer?, permanentemente reconsidera las que hay, añade nuevas, elimina viejas, hace estimaciones sobre ellas o descompone una en pequeñas.
- **Sprint planning:** Es la primera parte de cada sprint, y se basa en la selección de las características más importantes en función de la capacidad de trabajo del equipo las cuales se implementarán en el ciclo del sprint.
- **Sprint backlog:** Subconjunto de ítems del anterior, que los selecciona el equipo para los sprints en los cuales se trabajará. Los descompone en ¿qué tengo que hacer? Y como lo tengo que hacer? Y se hace una estimación de cuánto tiempo durará cada cosa.
- **Daily Scrum:** Reunión diaria que se hace durante un sprint para definir cómo se va a enfocar el proyecto, para obtener un feedback, sincronizar y adaptar. En el cual se responden las interrogantes ¿qué hice ayer? ¿Qué haré hoy? ¿Qué ayuda necesito? Las cuales el scrum master debe tratar de solucionar los problemas que se presenten durante cada sprint pero no en esta reunión acá solo se dejan hechas las solicitudes.
- **Sprint Review:** Reunión en la que el equipo y los stakeholders revisan el producto entregado y se recoge el feedback y suele incluir una demostración del producto.
- **Scrum Retrospective:** Reunión en la cual el equipo revisa el proceso scrum que están utilizando y se adapta si es necesario y hablan sobre sus impresiones del sprint realizado, el propósito es realizar una mejora continua al proceso. Participan el product owner, scrum master, development team.

El proyecto visto en conjunto es una sucesión de sprints. Cuando haya empezado un scrum sus objetivos y características de desarrollo no pueden cambiar. Cada sprint se espera que dure entre 1-4 semanas una buena práctica de gestión es que duren lo mismo cada sprint deben ser consistentes.