



Scrum

una metodología humana
para el desarrollo de software



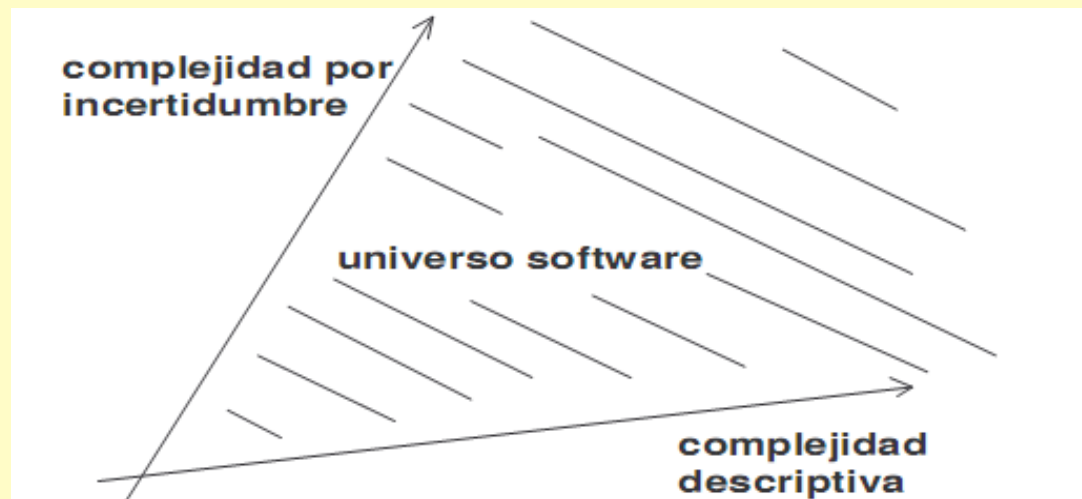
Algunos problemas en la gestión de proyectos de software

- Requerimientos fuera de control
- No cumplimiento de los tiempos planificados (Desvíos)
- Estimaciones deficientes
- Re-trabajo excesivo
- Baja calidad
- Costos excedidos
- Insatisfacción del Cliente
- Insatisfacción de los profesionales participantes
- Etc. etc. etc.





- **Incertidumbre** es una palabra de amplio contenido semántico: problemático, cuestionable, vago, no definido o determinado, dudoso, no seguro, ambiguo, sujeto a oportunidad o cambio, no estable, variable, no confiable. Todos estos significados se pueden agrupar en dos categorías: **Vaguedad (imprecisión) y Ambigüedad.**



Incertidumbre

1940-1950-1960-1970-1980-1990-2000

Velocidad



The New New Product Development Game

Muchas compañías han descubierto que para mantenerse en el actual mercado competitivo necesitan algo más que los conceptos básicos de calidad elevada, costes reducidos, diferenciación.

Además de esto también es necesario velocidad y flexibilidad

Nonaka y Takeuchi, 1986



Características de los campos scrum

Nuevo escenario:

- Incertidumbre consustancial
- Equipos auto-organizados
- Fases de desarrollo solapadas
- Control sutil
- Difusión y transferencia del conocimiento

Nonaka e Ikujiro



- El término **control sutil** se refiere a la creación de un **ecosistema** que potencia y desarrolla **el autocontrol** entre iguales, como consecuencia de la responsabilidad y del gusto por el trabajo realizado
- Algunas acciones para generar este ecosistema son:
 - Selección de las personas adecuadas para el proyecto
 - Análisis de los cambios en la dinámica del grupo para incorporar o retirar a miembros si resulta necesario
 - Creación de un espacio de trabajo abierto
 - Animar a los ingenieros a mezclarse con el mundo real de las necesidades de los clientes
 - Sistemas de evaluación y reconocimiento en el rendimiento del quipo
 - Tolerancia y previsión con los errores; considerando que son un medio de aprendizaje y que el miedo al error merma la creatividad y la espontaneidad



- Muchas vertientes diferentes de ideas Parecidas
 - Extreme Programming (XP) nace en los 90
 - La metodología Scrum desarrollada por Ken Schwaber y Jeff Sutherland
 - En el 2001 se reunió un grupo de gente preponderante en el área y escribieron el **manifiesto del desarrollo ágil**



Problema: comunicación

- La comunicación perfecta es imposible
- Objetivo: aprender a manejar la incompletitud de la comunicación
- Hay que explicar desde lo más básico
- Cuando escribimos los requerimientos lo hacemos como si pudiéramos hacerlo en forma completa y correcta
- Tenemos que determinar el nivel de experiencia del lector a quien va dirigido (con más experiencia escribimos menos)



El Manifiesto Ágil

- Nadie estaba de acuerdo con mezclar las metodologías para crear una sola
- Se identificó la necesidad de responder al cambio
- Se identificaron 4 valores clave
- No se consiguió consenso con respecto a las prácticas detalladas



Manifiesto Ágil

Individuos y sus
interacciones

Por
sobre

los procesos y herramientas

Software funcionando

Por
sobre

Documentación exhaustiva

Colaboración con y del
cliente

Por
sobre

La negociación contractual

La respuesta al cambio

Por
sobre

Seguir estrictamente una
planificación



Seguimos estos principios

- Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software con valor.
- Aceptamos que los requisitos cambien, incluso en etapas tardías del desarrollo. Los procesos Ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competitiva al cliente.
- Entregamos software funcional frecuentemente, entre dos semanas y dos meses, con preferencia al periodo de tiempo más corto posible.
- Los responsables de negocio y los desarrolladores trabajamos juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.
- Los proyectos se desarrollan en torno a individuos motivados. Hay que darles el entorno y el apoyo que necesitan, y confiarles la ejecución del trabajo.
- El método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la conversación cara a cara.



- El software funcionando es la medida principal de progreso.
- Los procesos Ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los promotores, desarrolladores y usuarios debemos ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida.
- La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño mejora la Agilidad.
- La simplicidad, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.
- Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos auto-organizados.
- A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para a continuación ajustar y perfeccionar su comportamiento en consecuencia



Diferencias entre metodologías

Metodologías Ágiles

- Basadas en heurísticas provenientes de prácticas de producción de código especialmente preparados para cambios durante el proyecto
- Impuestas internamente (por el equipo)
- No existe contrato tradicional o al menos es bastante flexible
- El cliente interactúa con el equipo de desarrollo
- Grupos pequeños (<10 integrantes) y trabajando en el mismo sitio
- Pocos artefactos
- Pocos roles

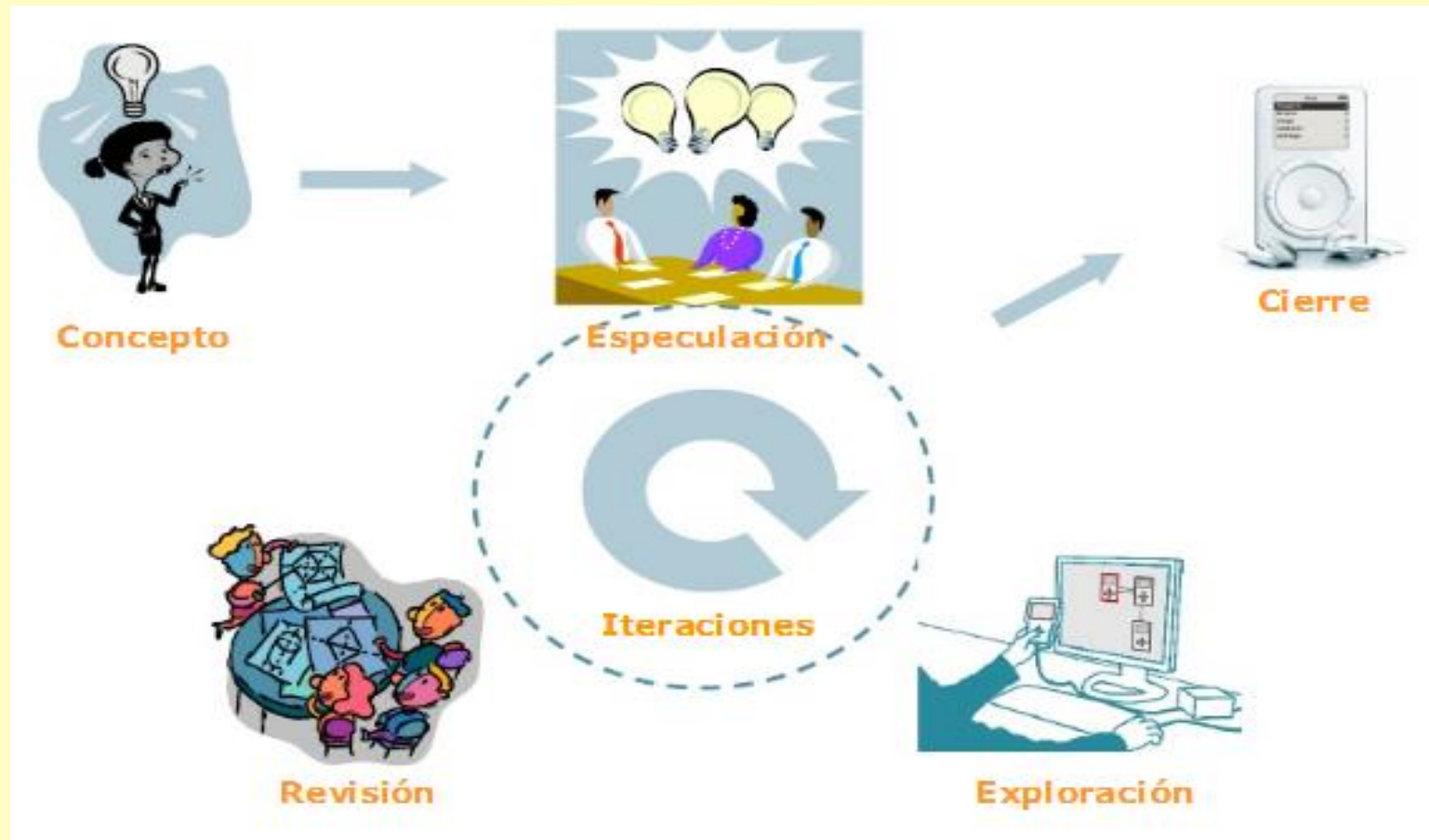
Metodologías tradicionales

- Basadas en normas provenientes de estándares seguidos por el entorno de desarrollo
- Cierta resistencia a los cambios
- Impuestas externamente
- Existe un contrato prefijado
- El cliente es parte del equipo de desarrollo mediante reuniones
- Grupos grandes y posiblemente distribuidos
- Más artefactos
- Más roles

Ninguna metodología garantiza el éxito absoluto!!
La clave está en saber discernir cual es la que mejor se ajusta a nuestras necesidades



Ciclo de desarrollo ágil



Orígenes de Scrum

- Jeff Sutherland
 - Primeros Scrums in Easel Corp in 1993
 - IDX and 500+ people doing Scrum
- Ken Schwaber
 - ADM
 - Scrum es presentado en OOPSLA 96 con Sutherland
- Mike Beedle



Organizaciones que han usado Scrum

- IBM
- Yahoo
- Google
- Electronic Arts
- Lockheed Martin
- Philips
- Siemens
- Nokia
- Microsoft
- BBC
- John Deere
- Time Warner

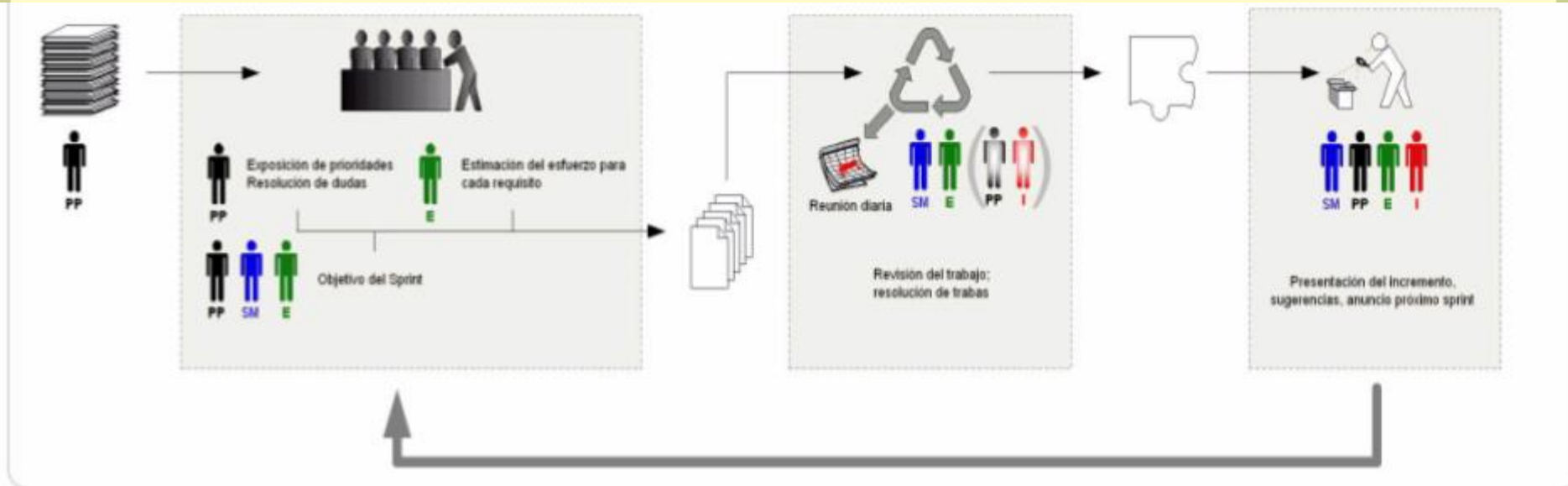


Scrum es un método adaptativo de gestión de proyectos que se basa en los principios ágiles:

- Colaboración estrecha con el cliente.
- Predisposición y respuesta al cambio
- Prefiere el conocimiento tácito de las personas al explícito de los procesos
- Desarrollo incremental con entregas funcionales frecuentes
- Comunicación verbal directa entre los implicados en el proyecto
- Motivación y responsabilidad de los equipos por la auto-gestión, auto-organización y compromiso.
- **Simplicidad. Supresión de artefactos innecesarios en la gestión del proyecto.**



Ficha Sinóptica: PROCESO



ROLES

**PROPIETARIO DEL PRODUCTO**

Determina las prioridades.
Una sola persona.

**SCRUM MANAGER**

Gestiona y facilita la ejecución del proceso.

**EQUIPO**

Construye el producto.

**INTERESADOS**

Asesoran y observan.

COMPONENTES

PILA DEL PRODUCTO

Relación de requisitos del producto, no es necesario excesivo detalle. Priorizados. Lista en evolución y abierta a todos los roles. El propietario del producto es su responsable y quien decide.

PILA DEL SPRINT

Requisitos comprometidos por el equipo para el sprint con nivel de detalle suficiente para su ejecución.

INCREMENTO

Parte del producto desarrollada en un sprint, en condiciones de ser usada (pruebas, codificación limpia y documentada).

REUNIONES

PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

1 jornada de trabajo. El propietario del producto explica las prioridades y dudas del equipo. El equipo estima el esfuerzo de los requisitos prioritarios y se elabora la pila del sprint. El Scrum Manager define en una frase el objetivo del sprint.

REUNIÓN DIARIA

15 minutos de duración, dirigida por el Scrum Manager sólo puede intervenir el equipo: ¿Qué hiciste ayer?, ¿Cuál es el trabajo para hoy?, ¿Qué necesitas?. Se actualiza la pila del sprint.

REVISIÓN DEL SPRINT

Informativa, aprox. 4 horas, moderada por el Scrum Manager, presentación del incremento, planteamiento de sugerencias y anuncio del próximo sprint.

SPRINT

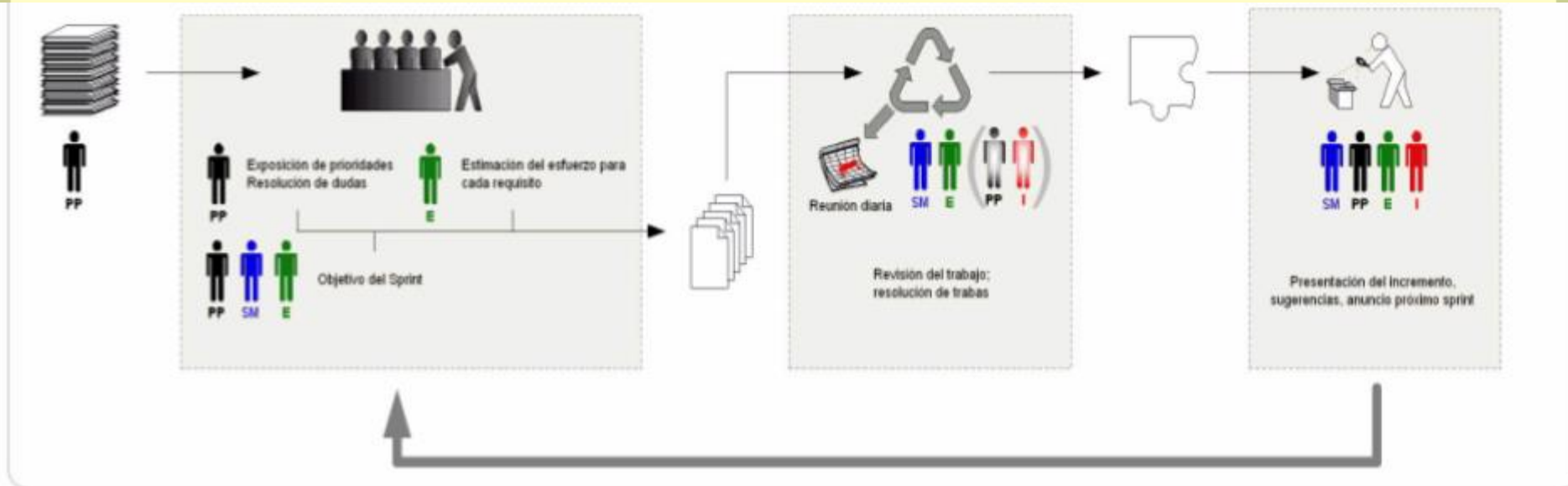


Ciclo de desarrollo básico de SCRUM, de duración recomendada de 30 días en el que se desarrolla un incremento del producto.

VALORES

- Empowerment y compromiso de las personas
- Foco en desarrollar lo comprometido
- Transparencia y visibilidad del proyecto
- Respeto entre las personas
- Coraje y responsabilidad

Valores



ROLES

**PROPIETARIO DEL PRODUCTO**

Determina las prioridades.
Una sola persona.

SCRUM MANAGER

Gestiona y facilita la ejecución del proceso.

EQUIPO

Construye el producto.

INTERESADOS

Asesoran y observan.

COMPONENTES

PILA DEL PRODUCTO

Relación de requisitos del producto, no es necesario excesivo detalle. Priorizados. Lista en evolución y abierta a todos los roles. El propietario del producto es su responsable y quien decide.

PILA DEL SPRINT

Requisitos comprometidos por el equipo para el sprint con nivel de detalle suficiente para su ejecución.

INCREMENTO

Parte del producto desarrollada en un sprint, en condiciones de ser usada (pruebas, codificación limpia y documentada).

REUNIONES

PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

1 jornada de trabajo. El propietario del producto explica las prioridades y dudas del equipo. El equipo estima el esfuerzo de los requisitos prioritarios y se elabora la pila del sprint. El Scrum Manager define en una frase el objetivo del sprint.

REUNIÓN DIARIA

15 minutos de duración, dirigida por el Scrum Manager sólo puede intervenir el equipo: ¿Qué hiciste ayer?, ¿Cuál es el trabajo para hoy?, ¿Qué necesitas?. Se actualiza la pila del sprint.

REVISIÓN DEL SPRINT

Informativa, aprox. 4 horas, moderada por el Scrum Manager, presentación del incremento, planteamiento de sugerencias y anuncio del próximo sprint.

SPRINT



Ciclo de desarrollo básico de SCRUM, de duración recomendada de 30 días en el que se desarrolla un incremento del producto.

VALORES

- Empowerment y compromiso de las personas
- Foco en desarrollar lo comprometido
- Transparencia y visibilidad del proyecto
- Respeto entre las personas
- Coraje y responsabilidad



Integridad



Transparencia



Compromiso

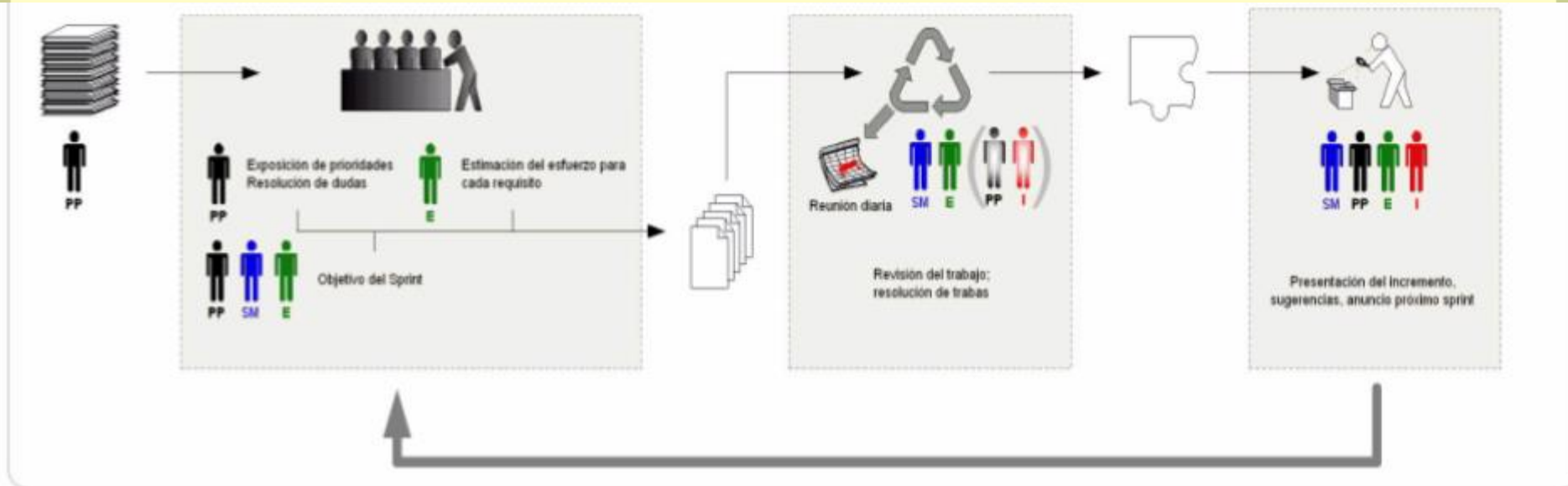




Responsabilidad total



Ficha Sinóptica: Roles



ROLES



PP

PROPIETARIO DEL PRODUCTO

Determina las prioridades.
Una sola persona.



SM

SCRUM MANAGER

Gestiona y facilita la ejecución del proceso.



E

EQUIPO

Construye el producto.



I

INTERESADOS

Asesoran y observan.

COMPONENTES

**PILA DEL PRODUCTO**

Relación de requisitos del producto, no es necesario excesivo detalle. Priorizados. Lista en evolución y abierta a todos los roles. El propietario del producto es su responsable y quien decide.

**PILA DEL SPRINT**

Requisitos comprometidos por el equipo para el sprint con nivel de detalle suficiente para su ejecución.

**INCREMENTO**

Parte del producto desarrollada en un sprint, en condiciones de ser usada (pruebas, codificación limpia y documentada).

REUNIONES

PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

1 jornada de trabajo. El propietario del producto explica las prioridades y dudas del equipo. El equipo estima el esfuerzo de los requisitos prioritarios y se elabora la pila del sprint. El Scrum Manager define en una frase el objetivo del sprint.

**REUNIÓN DIARIA**

15 minutos de duración, dirigida por el Scrum Manager sólo puede intervenir el equipo: ¿Qué hiciste ayer?, ¿Cuál es el trabajo para hoy?, ¿Qué necesitas?. Se actualiza la pila del sprint.

**REVISIÓN DEL SPRINT**

Informativa, aprox. 4 horas, moderada por el Scrum Manager, presentación del incremento, planteamiento de sugerencias y anuncio del próximo sprint.

SPRINT



Ciclo de desarrollo básico de SCRUM, de duración recomendada de 30 días en el que se desarrolla un incremento del producto.

VALORES

- Empowerment y compromiso de las personas
- Foco en desarrollar lo comprometido
- Transparencia y visibilidad del proyecto
- Respeto entre las personas
- Coraje y responsabilidad



Promover el mantenimiento de equipos con estas características ... o al menos intentar acercarse a ello



¿Qué es un Self-organizing Team?



Equipo Auto-organizado

Los miembros del equipo:

- Acuerdan el reparto del trabajo, en conjunto y/o cada miembro se auto-assigna trabajo en la medida que se quede disponible. **Proactividad**.
- Acuerdan cómo realizar el trabajo. Toman las decisiones técnicas necesarias.
- Comparten un rol genérico, p.e. "Desarrollador". No existe el rol Jefe, o si existe es más bien un "facilitador", el cual no interviene en la asignación de trabajo ni en cómo debe hacerse el trabajo.



Roles Ágiles y Tradicionales

Roles en XP



Roles en Scrum



Roles en metodologías más tradicionales (p.e. RUP)



Roles: gallinas y cerdos

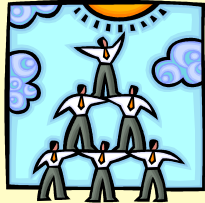


Roles: gallinas y cerdos



Roles: gallinas y cerdos

Scrum - Roles



Scrum diferencia claramente entre estos dos grupos para garantizar que quienes tienen la *responsabilidad* tienen también la *autoridad* necesaria para poder lograr el éxito, y que quienes no tienen la responsabilidad no producen interferencias innecesarias

**COMPROMETIDOS EN EL PROYECTO**

- Dueño del producto
- Equipo
- Scrum Manager

IMPLICADOS EN EL PROYECTO

- Marketing
- Comercial
- Etc.



Producto Owner - Propietario del producto. Representa a todos los interesados en el producto final. Sus áreas de responsabilidad son:

- Financiación del proyecto
- Definir la funcionalidad del producto - Lista inicial de requerimientos (Product Backlog)
- Decidir las fechas de liberación y el contenido
- Responsable del ROI
- Prioriza las funcionalidades de acuerdo a su valor de mercado
- Ajusta las prioridades y funcionalidades después de cada iteración
- Acepta o rechaza los resultados del trabajo



Equipo. Responsable de transformar la pila del sprint (Sprint Backlog) en un incremento de la funcionalidad del software

- Normalmente entre 5-10 personas
- Multidisciplinario
 - Programadores, testers, diseñadores gráficos ...
- Los miembros deberían ser full-time
 - Algunas excepciones comunes: DBAs, Administradores
- Los equipos se auto gestionan y organizan
- Los miembros cambian de equipo al finalizar los sprints

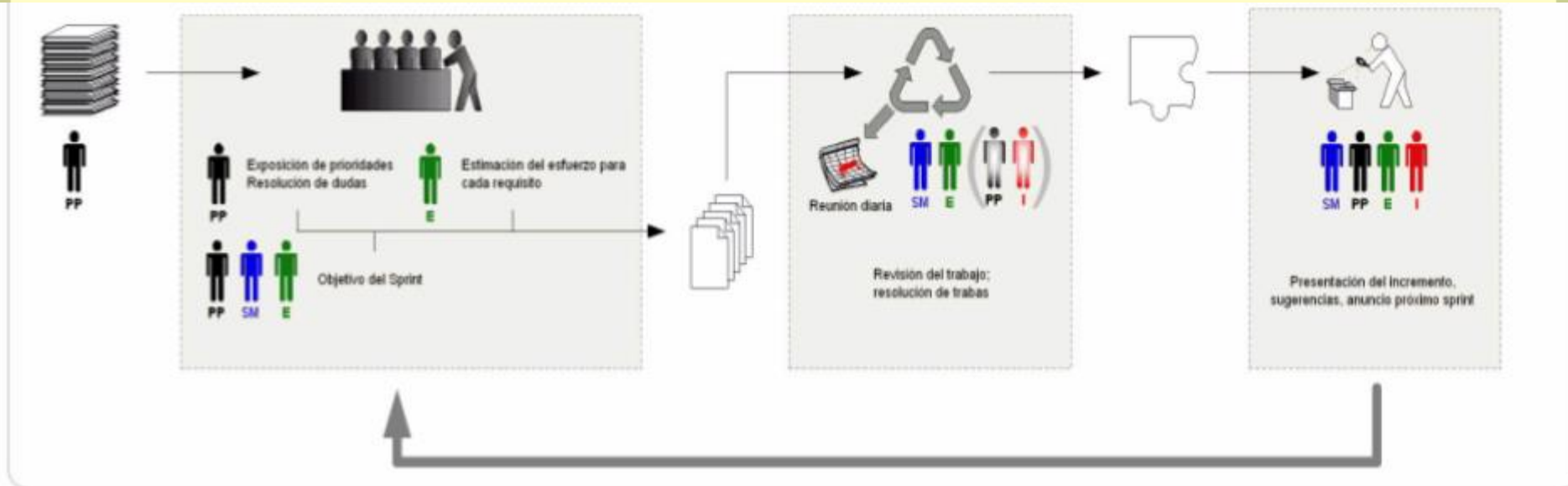


Scrum Manager Responsable del proceso Scrum

- Garantía de cumplimiento de roles y responsabilidad
- Formación y entrenamiento del proceso
- Responsable del cumplimiento de las prácticas y valores de Scrum
- Se encarga que el equipo funcione completamente y sea productivo
- Facilita cooperación entre todos los roles
- Remueve impedimentos
- Sirve de interfase desde y hacia el equipo
- Protege al equipo de interferencias externas



Sprint



ROLES

**PROPIETARIO DEL PRODUCTO**

Determina las prioridades.
Una sola persona.

**SCRUM MANAGER**

Gestiona y facilita la ejecución del proceso.

**EQUIPO**

Construye el producto.

**INTERESADOS**

Asesoran y observan.

COMPONENTES

PILA DEL PRODUCTO

Relación de requisitos del producto, no es necesario excesivo detalle. Priorizados. Lista en evolución y abierta a todos los roles. El propietario del producto es su responsable y quien decide.

PILA DEL SPRINT

Requisitos comprometidos por el equipo para el sprint con nivel de detalle suficiente para su ejecución.

INCREMENTO

Parte del producto desarrollada en un sprint, en condiciones de ser usada (pruebas, codificación limpia y documentada).

REUNIONES

PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

1 jornada de trabajo. El propietario del producto explica las prioridades y dudas del equipo. El equipo estima el esfuerzo de los requisitos prioritarios y se elabora la pila del sprint. El Scrum Manager define en una frase el objetivo del sprint.

REUNIÓN DIARIA

15 minutos de duración, dirigida por el Scrum Manager sólo puede intervenir el equipo: ¿Qué hiciste ayer?, ¿Cuál es el trabajo para hoy?, ¿Qué necesitas?. Se actualiza la pila del sprint.

REVISIÓN DEL SPRINT

Informativa, aprox. 4 horas, moderada por el Scrum Manager, presentación del incremento, planteamiento de sugerencias y anuncio del próximo sprint.

SPRINT



Ciclo de desarrollo básico de SCRUM, de duración recomendada de 30 días en el que se desarrolla un incremento del producto.

VALORES

- Empowerment y compromiso de las personas
- Foco en desarrollar lo comprometido
- Transparencia y visibilidad del proyecto
- Respeto entre las personas
- Coraje y responsabilidad

Sprint

- **Periodo fijo** de tiempo durante el cual el equipo 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”.
- **No se aceptan cambios** a los requerimientos acordados
- Duración máxima: 30 días.
- El producto es diseñado, codificado y testeado durante el Sprint

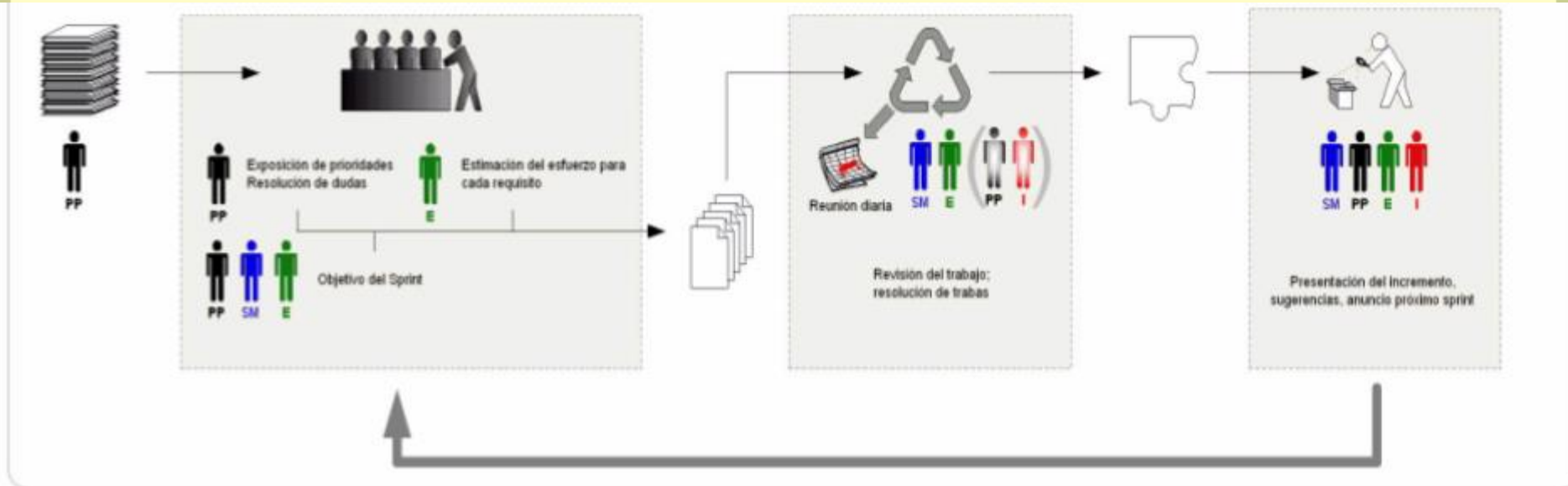


Sólo es posible cambiar el curso de un sprint, abortándolo, y sólo lo puede hacer el Scrum Master si decide que no es viable por alguna de las razones siguientes:

- La tecnología acordada no funciona.
- Las circunstancias del negocio han cambiado.
- El equipo ha tenido interferencias.



Componentes



ROLES

**PROPIETARIO DEL PRODUCTO**

Determina las prioridades.
Una sola persona.

SCRUM MANAGER

Gestiona y facilita la ejecución del proceso.

EQUIPO

Construye el producto.

INTERESADOS

Asesoran y observan.

COMPONENTES

PILA DEL PRODUCTO

Relación de requisitos del producto, no es necesario excesivo detalle. Priorizados. Lista en evolución y abierta a todos los roles. El propietario del producto es su responsable y quien decide.

PILA DEL SPRINT

Requisitos comprometidos por el equipo para el sprint con nivel de detalle suficiente para su ejecución.

INCREMENTO

Parte del producto desarrollada en un sprint, en condiciones de ser usada (pruebas, codificación limpia y documentada).

REUNIONES

PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

1 jornada de trabajo. El propietario del producto explica las prioridades y dudas del equipo. El equipo estima el esfuerzo de los requisitos prioritarios y se elabora la pila del sprint. El Scrum Manager define en una frase el objetivo del sprint.

REUNIÓN DIARIA

15 minutos de duración, dirigida por el Scrum Manager sólo puede intervenir el equipo: ¿Qué hiciste ayer?, ¿Cuál es el trabajo para hoy?, ¿Qué necesitas?. Se actualiza la pila del sprint.

REVISIÓN DEL SPRINT

Informativa, aprox. 4 horas, moderada por el Scrum Manager, presentación del incremento, planteamiento de sugerencias y anuncio del próximo sprint.

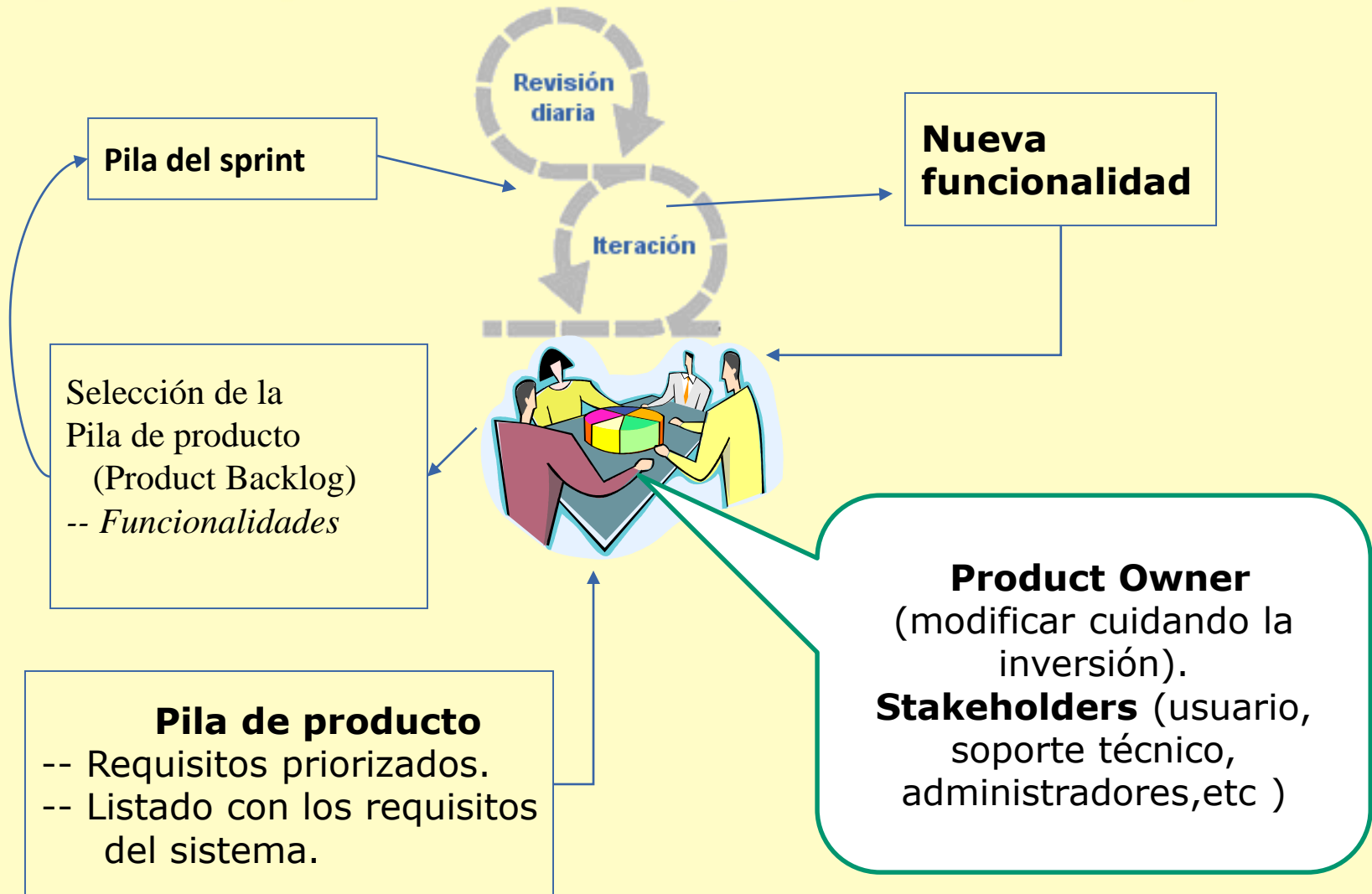
SPRINT



Ciclo de desarrollo básico de SCRUM, de duración recomendada de 30 días en el que se desarrolla un incremento del producto.

VALORES

- Empowerment y compromiso de las personas
- Foco en desarrollar lo comprometido
- Transparencia y visibilidad del proyecto
- Respeto entre las personas
- Coraje y responsabilidad



Pila del Producto – Product Backlog

Listado con los requerimientos del sistema

- Prioridad
- Nunca llega a ser una lista completa y definitiva
- El empleado para planificar el proyecto es sólo una estimación inicial de requerimientos
- Es un documento dinámico que incorpora constantemente las necesidades del sistema
- Se mantiene durante todo el ciclo de vida
- Es responsabilidad del dueño del producto
 - Contenido
 - Priorización
 - Disponibilidad

Id	Prioridad	Módulo	Descripción	Est.	Por
1	Muy alta		Plataforma tecnológica	30	JM
2	Muy alta		Prototipos interfaz usuario	40	LR
3	Muy alta		Diseño de datos	40	LR
4	Alta	Trastienda	El operador define el flujo y textos de un expediente	60	JM
5	Alta	Trastienda	Etc...	999.	XX

Pila del Sprint – Sprint Backlog

Trabajo o tareas determinadas por el equipo para realizar en un sprint y lograr al final del mismo un incremento de la funcionalidad.

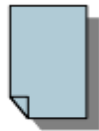
Se recomienda que las tareas reflejadas tengan una duración comprendida entre las 4 y las 16 horas de trabajo.

Las de mayor duración deben intentar descomponerse en sub-tareas de ese rango de tiempo.

Requisito	Tarea	Quien	Estado (No iniciada / en progreso / completada)												
				Dia:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				Horas pendientes	1120	1088	1076	1048	1040	1032	1020	1008	992	972	
Requisito A	Tarea 1	Joao	Completada		16	8									
Requisito A	Tarea 4	Laura	Completada		4										
Requisito A	Tarea 5	Laura	Completada		4										
Requisito A	Tarea 3	Gabri	Completada		8										
Requisito A	Tarea 2	Laura	Completada		16	8	4								
Requisito A	Tarea 6	Gabri	Completada		8	8	8								
Requisito A	Tarea 7	Joao	Completada		16	16	16	8							
Requisito A	Tarea 8	Laura	Completada		8	8	8								
Requisito A	Tarea 9	Laura	Completada		8	8	8	8	8						
Requisito A	Tarea 10	Laura	Completada		8	8	8	8	8	8	4				
Requisito A	Tarea 11	Joao	Completada		16	16	16	16	16	16	8				
Requisito B	Tarea 12	Gabri	Completada		16	16	16	16	16	16	16	16	8		
Requisito B	Tarea 13	Laura	Completada		16	16	16	16	16	16	16	16	8		
Requisito B	Tarea 14	Joao	En progreso		8	8	8	8	8	8	8	8	8		
Requisito B	Tarea 15	Gabri	En progreso		8	8	8	8	8	8	8	8	8		
Requisito B	Tarea 16	Laura	En progreso		8	8	8	8	8	8	8	8	8		
Requisito C	Tarea 17	Joao	No iniciada		4	4	4	4	4	4	4	4	4		
Requisito C	Tarea 18	Gabri	No iniciada		8	8	8	8	8	8	8	8	8		
Requisito C	Tarea 19	Laura	No iniciada		16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	1
Requisito C	Tarea 20	Joao	No iniciada		8	8	8	8	8	8	8	8	8		



Elementos: pila del sprint



Ejemplo de formato

SPRINT	INICIO	DURACIÓN
1	1-feb-06	20

	X	J	V	L	M	X	J
	1-feb	2-feb	3-feb	6-feb	7-feb	8-feb	9-feb
ns	12	12	11	9	8	6	5
s	176	164	144	111	93	76	50

PILA DEL SPRINT									
Prod. ID	Tarea	Tipo	Estado	Responsable					
1	Tecnología web: dhtml, ajax, jsript?	Análisis	Terminada	Luis	24	20	14		
1	Tecnología reg. Datos.	Análisis	Terminada	Luis	8	8	8		
2	Protot. Interfaz cliente web	Prototipado	Terminada	Luis	16	16	16	10	5
2	Protot. Interfaz trastienda	Prototipado	Terminada	Elena	16	8			
3	Diseño esquema XML	Análisis	Terminada	Elena	16	16	10	5	
3	Diseño Base de datos	Análisis	Terminada	Elena	16	16	16	16	8
4	Marco de interfaz y menú Trastienda	Codificación	Terminada	Luis	8	8	8	8	8
4	Editor de flujograma	Codificación	En curso	Elena	24	24	24	24	20
4	Editor de texto	Codificación	En curso	Luis	24	24	24	24	24
4	Editor XML	Codificación	Pendiente	Luis	8	8	8	8	8
4	Pruebas de edición de flujograma	Pruebas	Pendiente	Luis	8	8	8	8	8
4	Pruebas de edición de expedientes	Pruebas	Pendiente	Elena	8	8	8	8	8

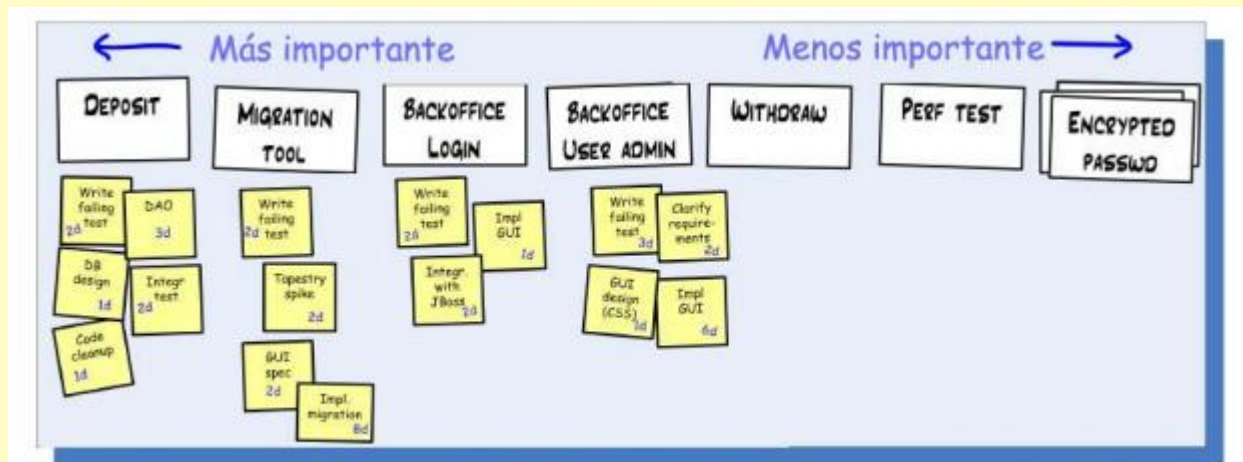


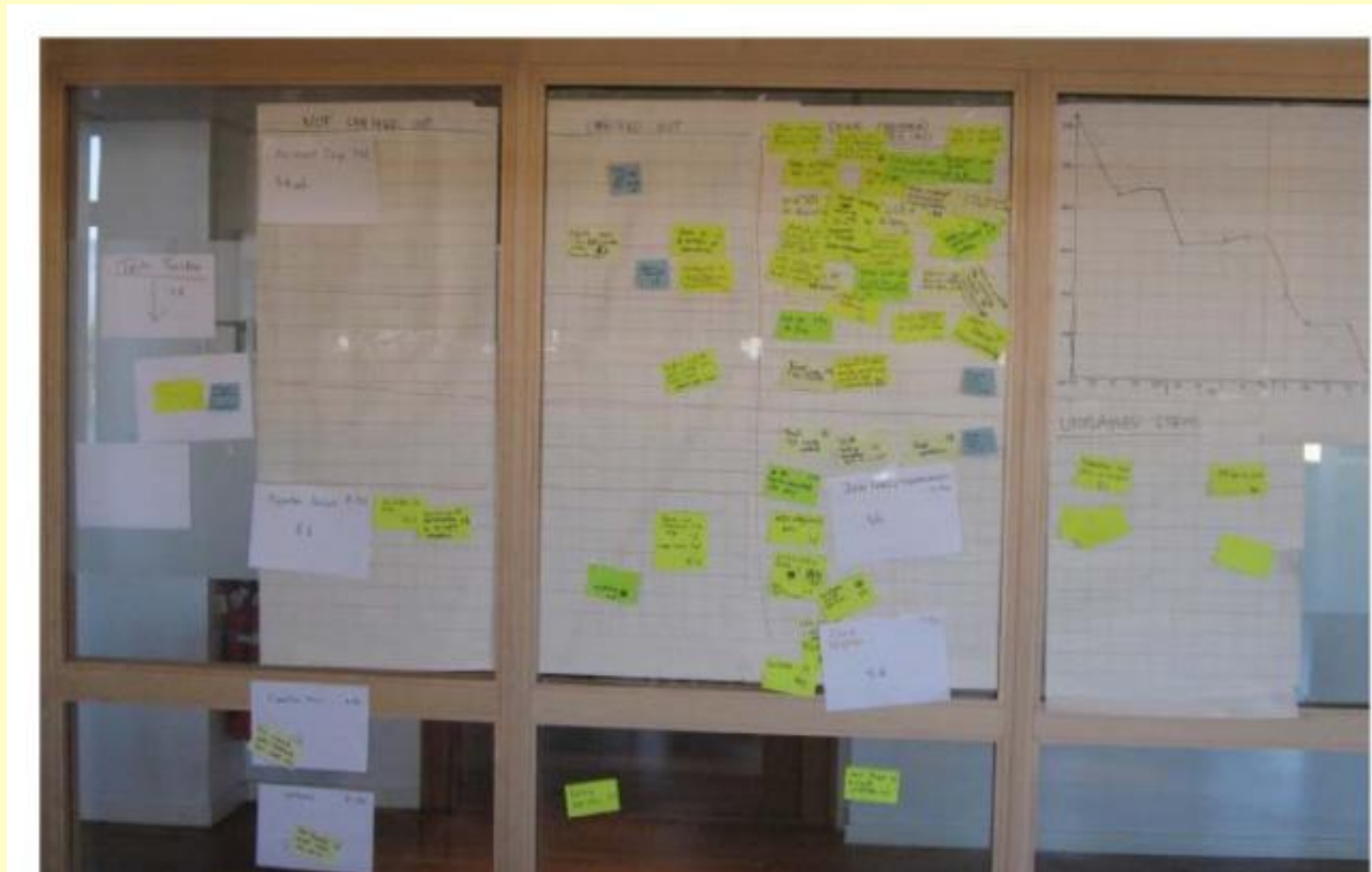
PILA DE PRODUCTO



PILA DE SPRINT 1







Formas de estimar

- Expertos
- Analogía
- Dividir
- Planning Poker
 - Cartas con 1, 2, 3, 5, 8, 20, 40, 100
 - Aprendizaje
 - Timeboxed

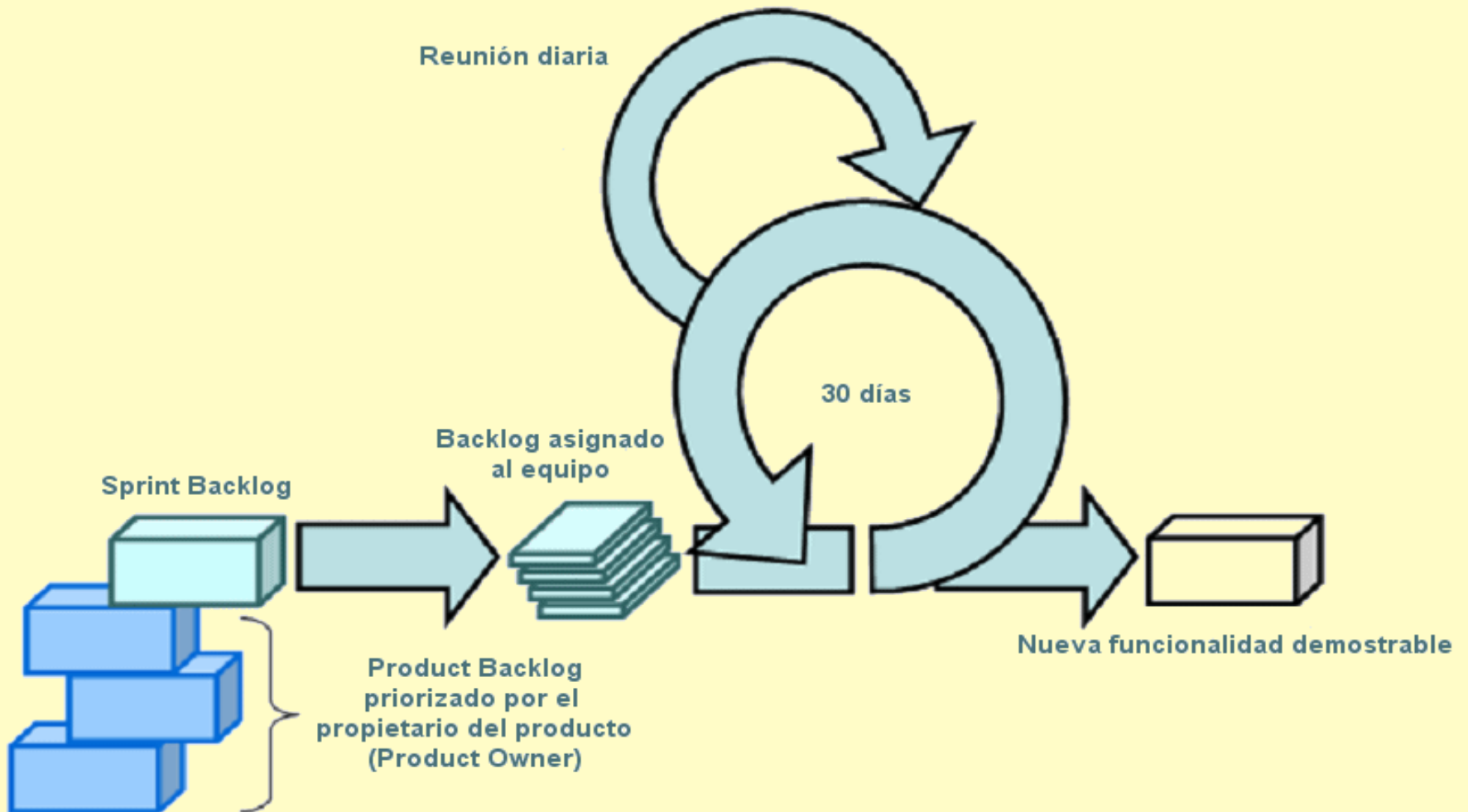


User stories

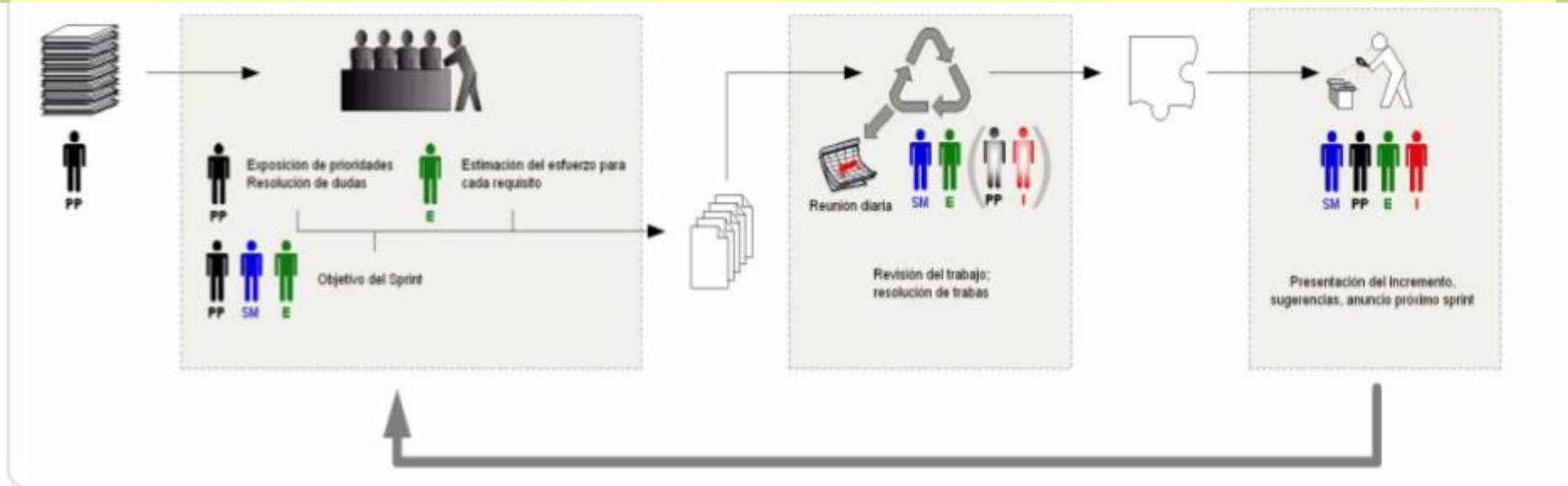
- Unidad más pequeña de incremento del sistema
- Unidad de estimación y control
- Incluye los objetivos y motivaciones del usuario



El flujo de Scrum



Reuniones



ROLES

**PROPIETARIO DEL PRODUCTO**

Determina las prioridades.
Una sola persona.

SCRUM MANAGER

Gestiona y facilita la ejecución del proceso.

EQUIPO

Construye el producto.

INTERESADOS

Asesoran y observan.

COMPONENTES

PILA DEL PRODUCTO

Relación de requisitos del producto, no es necesario excesivo detalle. Priorizados. Lista en evolución y abierta a todos los roles. El propietario del producto es su responsable y quien decide.

PILA DEL SPRINT

Requisitos comprometidos por el equipo para el sprint con nivel de detalle suficiente para su ejecución.

INCREMENTO

Parte del producto desarrollada en un sprint, en condiciones de ser usada (pruebas, codificación limpia y documentada).

REUNIONES

PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

1 jornada de trabajo. El propietario del producto explica las prioridades y dudas del equipo. El equipo estima el esfuerzo de los requisitos prioritarios y se elabora la pila del sprint. El Scrum Manager define en una frase el objetivo del sprint.

REUNIÓN DIARIA

15 minutos de duración, dirigida por el Scrum Manager sólo puede intervenir el equipo: ¿Qué hiciste ayer?, ¿Cuál es el trabajo para hoy?, ¿Qué necesitas?. Se actualiza la pila del sprint.

REVISIÓN DEL SPRINT

Informativa, aprox. 4 horas, moderada por el Scrum Manager, presentación del incremento, planteamiento de sugerencias y anuncio del próximo sprint.

SPRINT

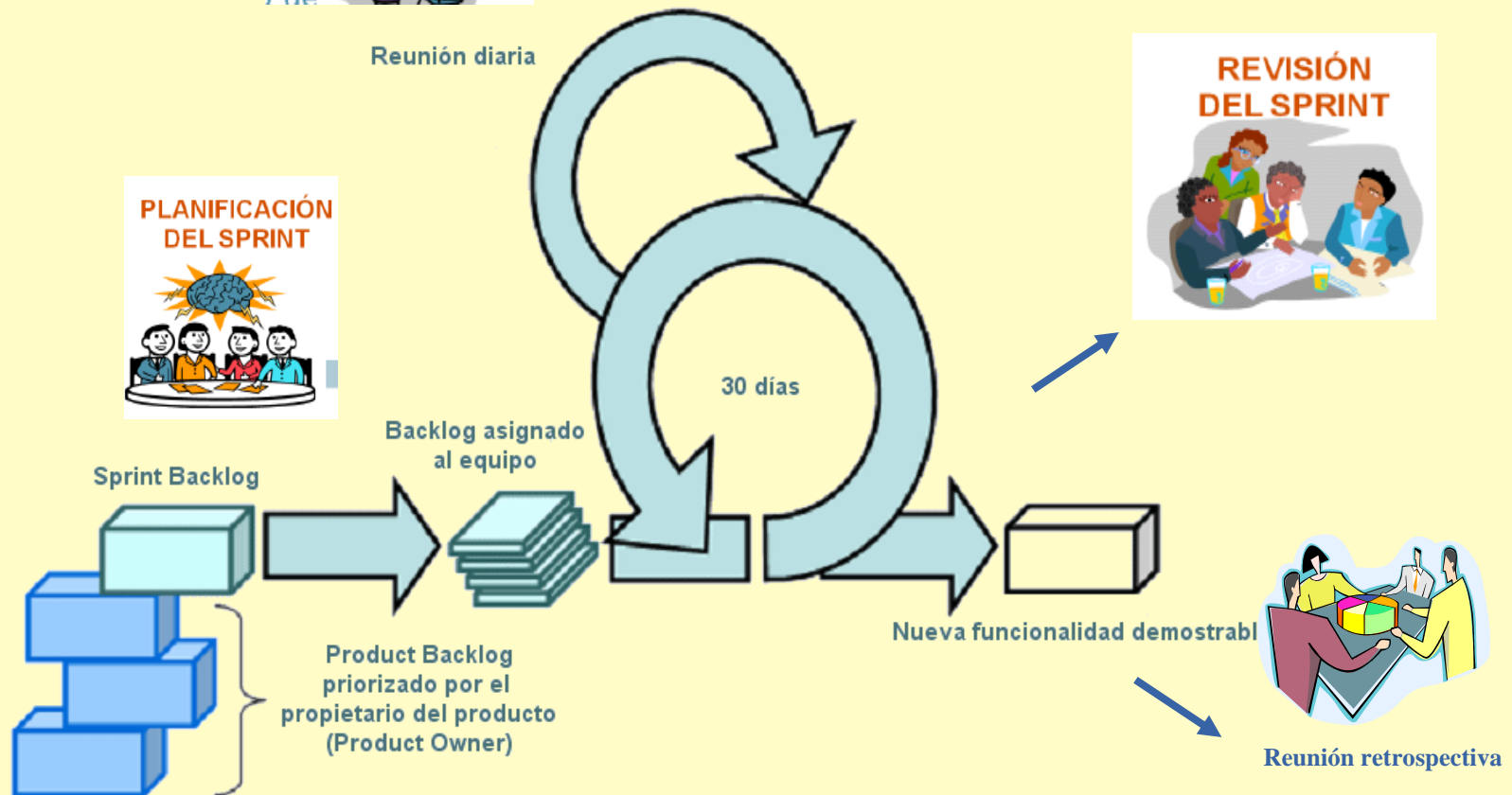


Ciclo de desarrollo básico de SCRUM, de duración recomendada de 30 días en el que se desarrolla un incremento del producto.

VALORES

- Empowerment y compromiso de las personas
- Foco en desarrollar lo comprometido
- Transparencia y visibilidad del proyecto
- Respeto entre las personas
- Coraje y responsabilidad

Comunicación



La forma más eficiente y efectiva de comunicar información de ida y vuelta dentro de un equipo de desarrollo es mediante la conversación cara a cara.

Sprint Planning Meeting

► Dos reuniones:

▲ Primera reunión:

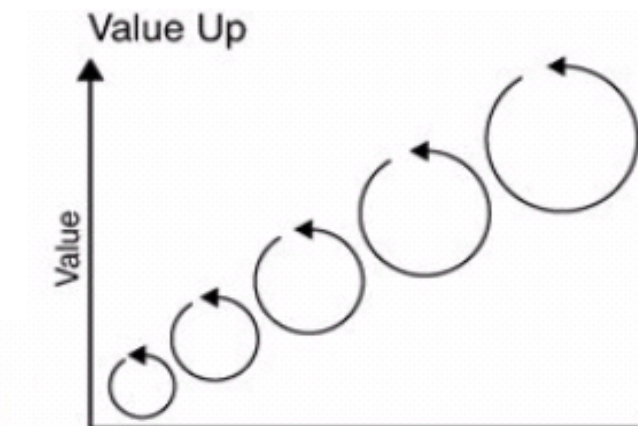
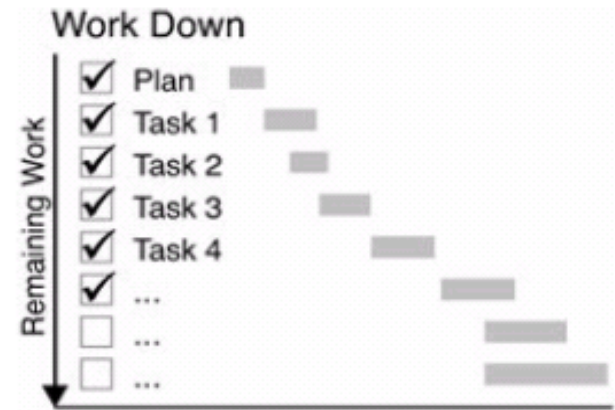
- Se establece la meta del Sprint
- Se identifica la funcionalidad que se va a construir en el Sprint

▲ Segunda reunión:

- Se **identifican** y **estiman** las tareas para satisfacer
- Se **crea** un Sprint Backlog
- Las **tareas** son **distribuidas** por **decisión** de los miembros del **equipo**
- Los **miembros** del equipo se **comprometen** a **cumplir** con la **meta** del Sprint

▲ Entradas:

- Product Backlog actualizado.
- Feedback último Sprint.
- Performance del equipo en los Sprint anteriores



Reunión diaria - Daily Scrum



1

¿Qué hice desde el último Scrum?

2

¿Qué voy a hacer hoy?

3

¿Qué bloqueos tengo?



Reunión diaria - Daily Scrum

Reunión del equipo con duración máxima de 15 minutos.

- Todos los días en el mismo sitio y a la misma hora.
- Se recomienda que sea la primera actividad del día.
- Deben acudir todos los miembros del equipo.
- Moderada por el Scrum Manager,
- Sólo habla la persona que informa de su trabajo, el resto escucha y no hay lugar para otras conversaciones.
- Las gallinas no pueden intervenir ni distraer, y el Scrum Master puede limitar el número de gallinas asistentes si lo considera oportuno.
- El Scrum Master está para facilitar y promover estas prácticas
- Las 3 preguntas no son para dar el estado al ScrumMaster, son compromisos frente a los pares.



Sprint Review Meeting (Qué construimos)

- **Objetivo:** Presentar al Product Owner y demás involucrados del proyecto el trabajo realizado (incremento del producto) durante el Sprint
- **Participan:** Equipo, Scrum Master, Product Owner, todas las personas involucradas en el proyecto
- **Reglas a seguir:**
 - ▲ El Team no invierte más de una hora para preparar el Sprint review
 - ▲ Las funcionalidades no finalizadas completamente no se presentan
 - ▲ Los miembros del equipo presentan las funcionalidades
 - ▲ Las demostraciones se realizan en las workstations de los miembros del equipo
 - ▲ Al finalizar la reunión se pide opiniones a los participantes, los cuales pueden sugerir cambios y mejoras
- **Al finalizar:**
 - ▲ Se actualiza y vuelve a priorizar el Product Backlog
 - ▲ El Scrum Master anuncia el lugar y la fecha de la próxima revisión de Sprint



El Product Owner decide si la funcionalidad presentada cumple con los objetivos del Sprint



Sprint Retrospective (Cómo contruimos)

- **Objetivo:** identificar que cosas se pueden cambiar para hacer el trabajo más agradable y productivo en las próximas iteraciones.
- Se realiza al finalizar el Sprint
- **Participantes:** Team, Scrum Master, Product Owner (opcional).
- **Dos preguntas (todos responden):**
 - ▲ Qué cosas hicimos bien?
 - ▲ Qué cosas podemos mejorar?
- Todo aquello que afecte como el equipo construye software se debe debatir
- Permite al equipo evolucionar continuamente mejorando durante el proyecto.



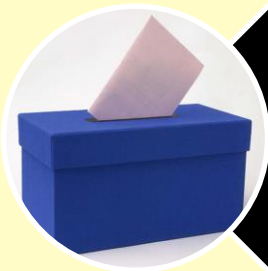
Retrospectiva – 3 preguntas



¿Qué se hizo bien?



¿Qué se hizo mal?



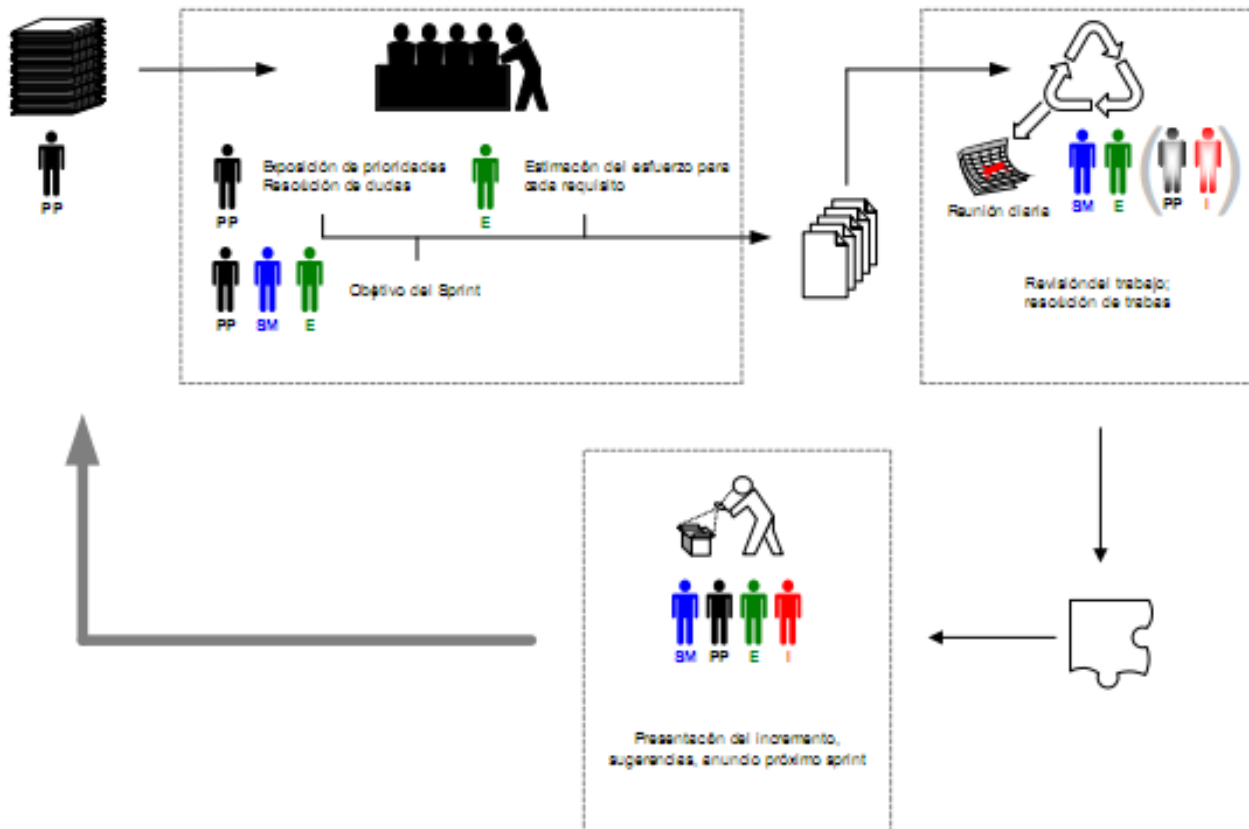
¿Qué se debería
mejorar? / Sugerencias



Sala de Desarrollo



PROCESO SCRUM



ROLES

	PROPIETARIO DEL PRODUCTO
	SCRUM MANAGER
	EQUIPO
	INTERESADOS

COMPONENTES

	PILA DEL PRODUCTO
	PILA DEL SPRINT
	INCREMENTO

REUNIONES

	PLANIFICACIÓN DEL SPRINT
	DIARIA
	REVISIÓN DEL SPRINT

Pila de producto: son la funcionalidad del sistema priorizada

