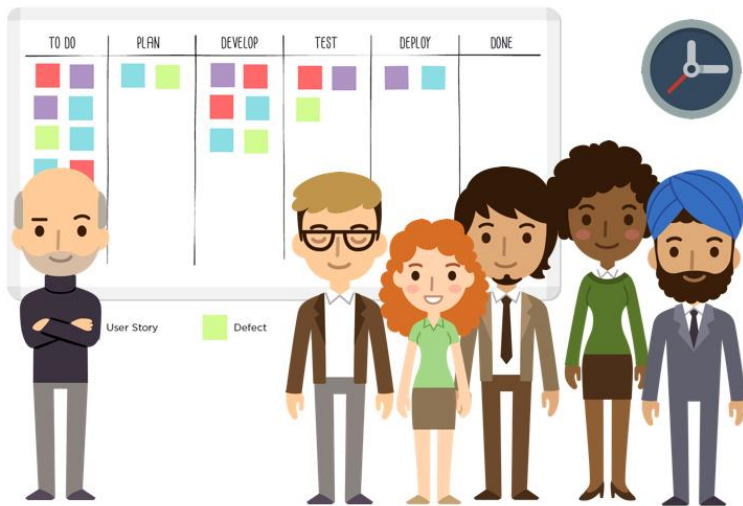


# Marco de Trabajo Scrum: Qué es y Cómo funciona



La metodología Scrum es un marco de trabajo que se utiliza dentro de equipos que manejan proyectos.

Se trata de una metodología de trabajo ágil que tiene como finalidad la entrega de **valor** en **períodos cortos de tiempo**.

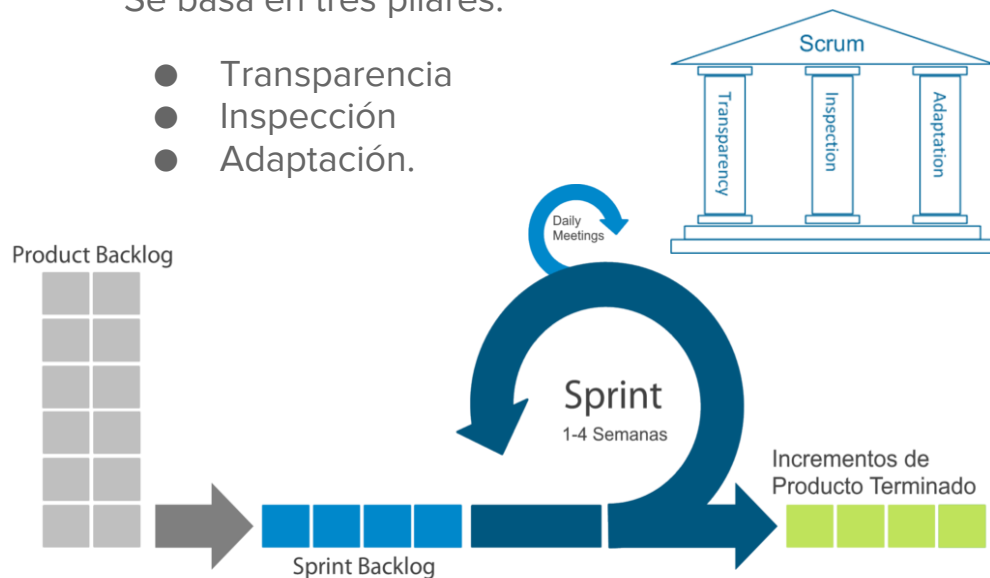


Al estar enmarcada dentro de las metodologías ágiles, Scrum se basa en aspectos:

- La flexibilidad
- El factor humano.
- La colaboración
- Desarrollo iterativo como forma de asegurar buenos resultados.

Se basa en tres pilares:

- Transparencia
- Inspección
- Adaptación.



# Transpararencia



- La transparencia asegura que los aspectos de proceso que **afecta el resultado** debe ser visible para aquellos que manejan los resultados.
- Estos aspectos no solo deben ser transparente, pero también lo que se ve debe **ser conocido**.

# Inspección



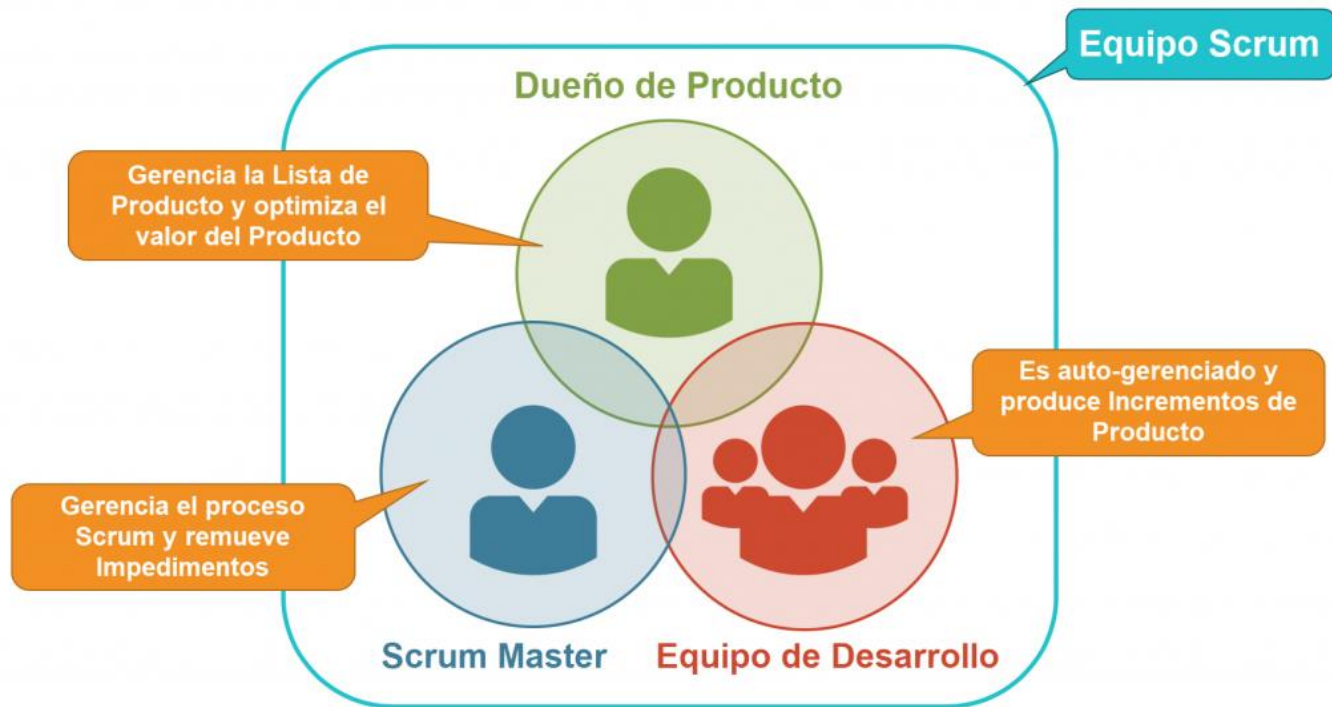
- Los diversos aspectos del proceso deben ser inspeccionado con la **frecuencia suficiente** para que variaciones inaceptables en el proceso pueden ser detectado.
- La frecuencia de la inspección tiene que tomar en consideración que todos los procesos son cambiados por el acto de inspección.
- El otro factor es la habilidad y la diligencia de las personas que inspeccionan los resultados del trabajo

# **ADAPTACIÓN(Adaption)**

- Si el inspector determina a partir de la inspección que uno o más aspectos del proceso están fuera de los límites aceptables, y que el producto resultante será inaceptable, el inspector debe ajustar el proceso o el material que se está procesado.
- El ajuste debe hacerse lo más rápido posible para minimizar la desviación adicional

# Roles en el equipo Scrum

- Product owner
- Scrum Master
- Equipo de desarrollo



# Product Owner



# Scrum Master





# Equipo de Desarrollo



Tamaño del Equipo:  $3 \leq n \leq 9$ . Según [guía de Scrum](#).

- ❖ Son autoorganizados. Nadie (ni siquiera el Scrum Master) les indica cómo trabajar
- ❖ Son multifuncionales, contando como equipo con todas las habilidades necesarias para crear un Incremento de producto
- ❖ Scrum no reconoce títulos para sus miembros: todos son Desarrolladores
- ❖ No hay subequipos dedicados a dominios concretos como pruebas o análisis de negocio
- ❖ Algunas personas pueden tener habilidades especializadas o áreas en las que estén más enfocados, pero la responsabilidad recae en el Equipo como un todo.

Scrum consiste en un conjunto de Equipos Scrum y sus roles asociados :

- Time-Boxes
- Artefactos
- Reglas.

# Los hitos de la Metodología de trabajo Scrum

Aportaciones de los ejecutivos,  
equipo, clientes, usuarios  
y partes interesadas



**Dueño del Producto**



**El Equipo**



**Product Backlog**

El equipo selecciona a partir los requisitos cuanto puede comprometerse para entregar el Sprint

**Reunión de Sprint Planning**



**Scrum Master**



**Fecha final de entrega del Sprint y el equipo no cambian**

**Cada 24 horas**



**Reunión diaria**



**Revisión del Sprint**



**Entrega Proyecto**



**Sprint Retrospectivo**

# Artefactos

Scrum emplea 4 artefactos principales

- 1.La cartera de pedidos del producto (Product Backlog)
- 2.(Sprint Backlog)
- 3.(Release Burndown)
- 4.(Sprint Burndown)

# Product Backlog

El product backlog (o pila de producto) es un listado de todas las tareas que se pretenden hacer durante el desarrollo de un proyecto.

Algunos product backlog pueden asociarse con proyectos de varios años, incluso.

Todas las tareas deben listarse en el product backlog, para que estén visibles ante todo el equipo y se pueda tener una visión panorámica de todo lo que se espera realizar.

PRODUCT BACKLOG					
PROYECTO: SISTEMA DE GESTIÓN DE BIENES RAICES					
ID	DESCRIPCIÓN	PRIOR.	EST. ESF.	SPRINT	PRUEBA
3	Registrar los bienes inmuebles así como todas sus características: tipo de inmueble, extension,	1	4	1	
4	Clasificar los inmuebles según sus características: Ej: tipo de inmueble, ubicación, servicios, extension, tipo de transaccion, etc.	2	3		
1	Registrar los datos del Cliente	3	4		
2	Elaborar kardex con datos del cliente y tipo de requerimiento (oferta o demanda)	4	3		
5	Clasificar clientes según ofertantes o demandantes	5	2		
6	Registrar las condiciones del contrato de servicio	6	3		
12	Registrar datos del personal	7	3	2	
13	clasificar al personal según su rol (administrativos, corredores, etc.)	8	3		
7	Llevar agenda de visitas, registrando los datos de los interesados para cada uno de los bienes inmuebles.	9	4		
9	Llevar registro de ofertas y demandas concretadas o cerradas.	10	4		
11	Llevar registro de los ingresos	11	4	3	
8	Crear una pagina web en la que se pueda visualizar la informacion de cada inmueble registrado, así como las fotografías de los mismos, se debe poder realizar búsquedas, filtrando los inmuebles según sus características.	12	10		
10	Emitir informes de ofertas, demandas, agenda de visitas, ingresos percibidos.	13	8		












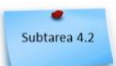


# Sprint Backlog

El sprint backlog es básicamente una lista de tareas identificadas por el scrum team; ésta deberá ser completada durante cada sprint.

El sprint backlog es representado a través de un tablero de tareas; hace visible todo el trabajo necesario para alcanzar el compromiso que se hizo con el product owner para el sprint.

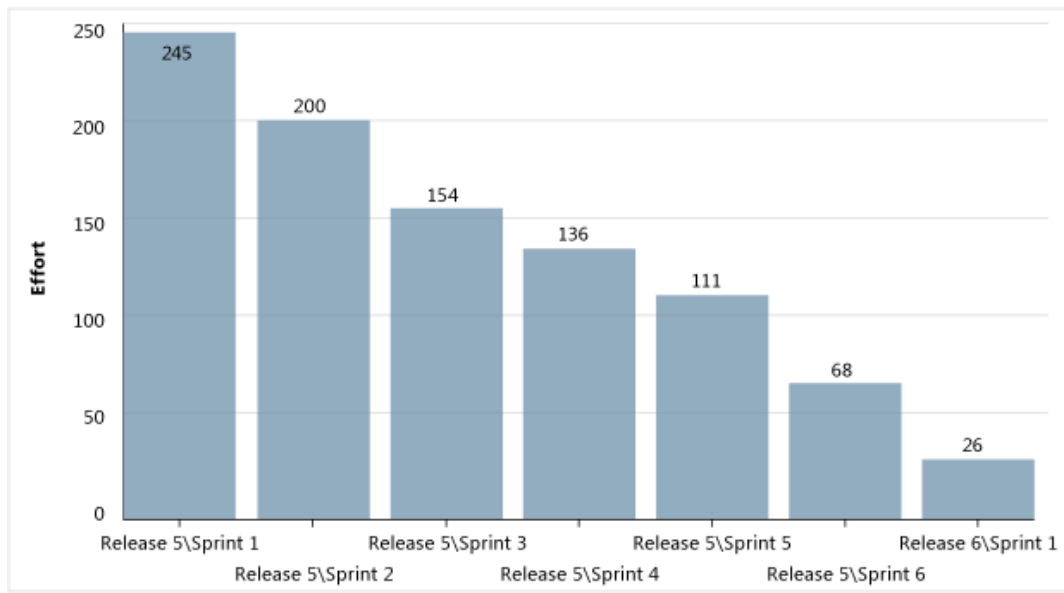
Permite ver las tareas donde el equipo está teniendo problemas y no avanza, para tomar decisiones al respecto.

Sprint Backlog

Producto	Pendiente	En Progreso	Finalizado
Web de Compra de Libros			
Nº Sprint: 04			
<b>Objetivo del Sprint</b> <i>El objetivo de este Sprint es que el usuario pueda completar una búsqueda de libros por autor y ordenarla por precio de compra ascendente y descendente, así como por año de publicación.</i>			 
	 		
	 		
	 		

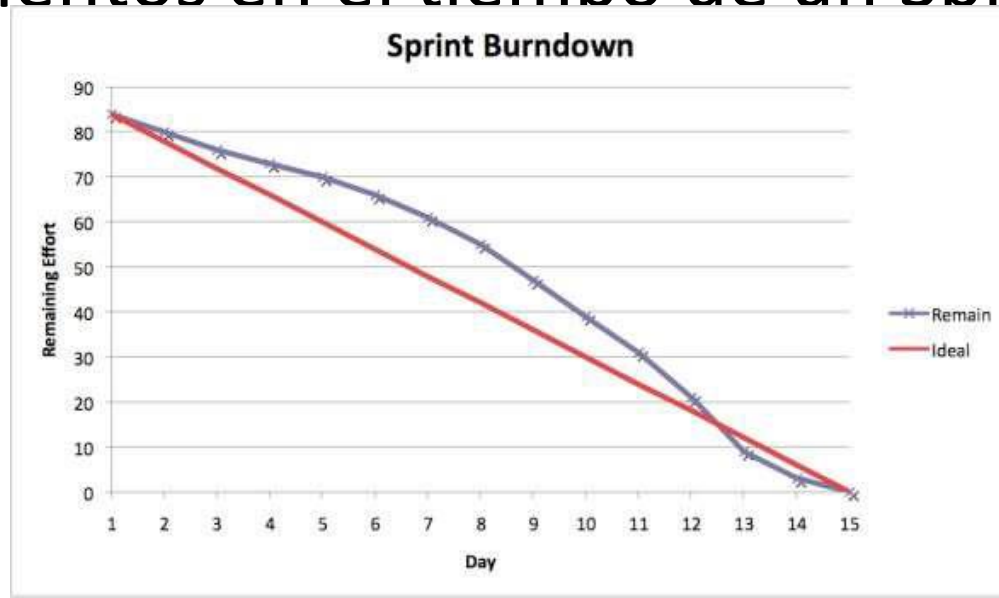
# Release Burndown

A Release Burndown mide el remanente del producto durante el tiempo de un plan de lanzamiento



# Sprint Burndown

Un Sprint Burndown mide el Sprint Backlog restante elementos en el tiempo de un Sprint.





# REuniones

Reuniones de trabajo

Reuniones de equipo

Reuniones de cliente

Reuniones de proyecto

Reuniones de seguimiento

Reuniones de planificación

Reuniones de evaluación

Reuniones de cierre

Reuniones de inicio

Reuniones de seguimiento

Reuniones de planificación

Reuniones de evaluación

Reuniones de cierre

Reuniones de inicio

Reuniones de seguimiento

Reuniones de planificación

Reuniones de evaluación

Reuniones de cierre

Reuniones de inicio

Reuniones de seguimiento

Reuniones de planificación

Reuniones de evaluación

Reuniones de cierre

Reuniones de inicio

Reuniones de seguimiento

Reuniones de planificación

Reuniones de evaluación

Reuniones de cierre

Reuniones de inicio

# Release Plannig

- El propósito de la planificación de lanzamiento es establecer un plan y objetivos que los equipos de Scrum y el resto de las organizaciones puede entender y comunicarse.

La planificación de la publicación responde a las preguntas: "¿Cómo podemos convertir el visión en un producto ganador de la mejor manera posible? Cómo podemos cumplir o exceder la satisfacción del cliente deseada y ¿Retorno al ROI de la inversión?

El plan de lanzamiento establece el objetivo del lanzamiento, el la cartera de productos de mayor prioridad, los principales riesgos y la características generales y funcionalidad que contendrá la versión.

## Release planing meting

- También establece un probable fecha de entrega y costo que debería espera si nada cambia.
- La organización puede entonces inspeccionar progresar y hacer cambios a esto plan de lanzamiento en un Sprint-by-Sprint base.

# Historias de Usuario

- Las historias de usuario deben tener sus tres C
  - Tarjeta: escrita tradicionalmente en Tarjetas, incluidas las estimaciones, notas, etc.
  - Conversación: los detalles de los U. S. Generalmente se encuentran solo después de una conversación con el cliente
  - Confirmación: la forma de confirmar que US. Estaba bien codificada y implementado es con la prueba de aceptación, todo esto en la parte posterior de una tarjeta de historia.
- Cuando se agregan detalles, puede encontrar nuevos subtítulos.
- Tenga cuidado al escribir, o estará en esta situación: "Construyes lo que pedí, pero no es lo que necesito"

# Historias de Usuario Template

- Como quién quiero qué, así que por eso
- Como <usuario específico / persona / rol> ", quién
- I qué <función / problema deseado debe ser resuelto> ,
- para que <se beneficie al implementar la característica> ",  
por qué +Criterios de aceptación
- Cada uno de este elemento es necesario para entender cada requerimiento

# Planning Poker

El método preferido para las estimaciones es planning póker.

Las unidades preferidas son puntos de historia.

Puntos de historia es una medida rel tamaño



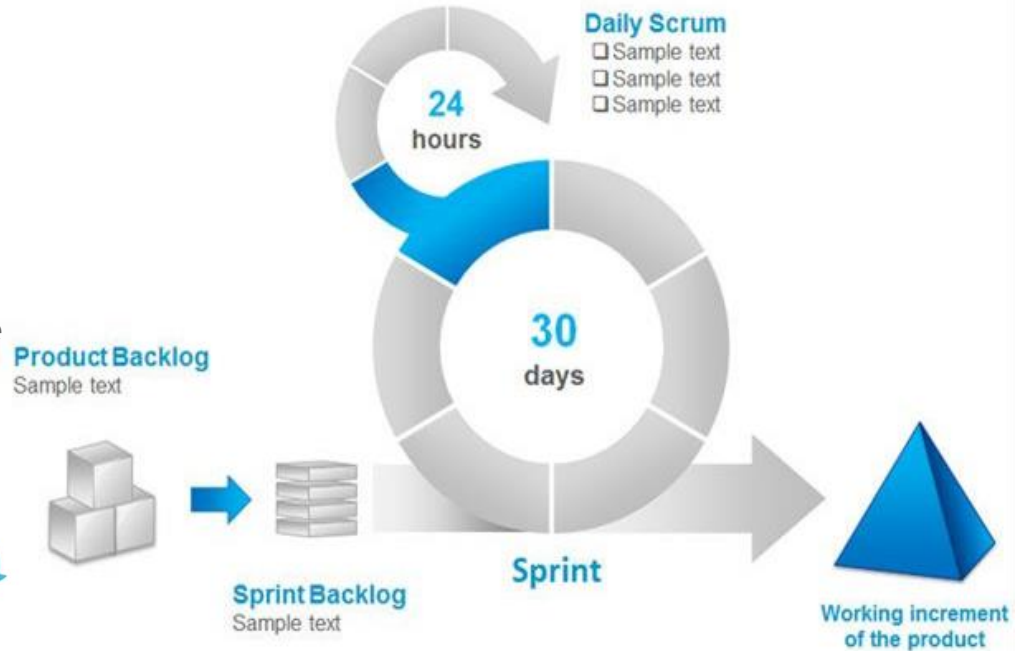
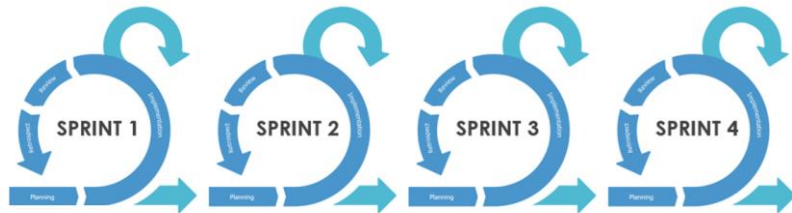
# Prioridad de las historias

- ROI (Return On Investment)
- Historias con mayor ROI van primero.
- $ROI = \text{Value Points} / \text{Story Points}$
- Value point es el valor que dan los clientes a las historias.
- Value points es asignado por el Product Owner con los stakeholders.

# 1/5 Sprint

El sprint es el corazón de Scrum, es el contenedor de los demás hitos del proceso. Todo lo que ocurre en una iteración para entregar valor está dentro de un sprint.

La duración máxima es de un mes, el tiempo se determina en base al nivel de comunicación que el cliente quiere tener con el equipo.





## 2/5 **Sprint planning**

Es una reunión de todo el equipo Scrum donde se define qué tareas se van a abordar y cuál será el objetivo del sprint. La primera reunión que se hace en el sprint puede llegar a tener una duración de 8 horas para sprints de un mes.

El equipo se hace las siguientes preguntas:

**¿Qué se va a hacer en el sprint?** En base a ello, se eligen tareas del Product backlog.

**¿Cómo lo vamos a hacer?** El equipo de desarrollo define las tareas necesarias para completar cada ítem elegido del Product Backlog.



## 3/5 **Daily meeting**

Es una reunión diaria dentro del sprint que tiene como máximo 15 minutos de duración. En ella debe participar, sí o sí, el equipo de desarrollo y el Scrum Master. El Product Owner no tienen necesidad de estar presente.

En esta reunión diaria el equipo de desarrollo hace las siguientes tres preguntas:

- **¿Qué hice ayer?**
- **¿Qué voy a hacer hoy?**
- **¿Tengo algún impedimento que necesito que me solucionen?**



## 4/5 **Sprint review**

La review del valor que vamos a entregar al cliente se hace en esta reunión, al final de cada sprint.

Su duración es de 4 horas para sprints de un mes, y es la única reunión de Scrum a la que puede asistir el cliente.

En ella el Product Owner presenta lo desarrollado al cliente y el equipo de desarrollo muestra su funcionamiento.



## 5/5 **Sprint retrospective**

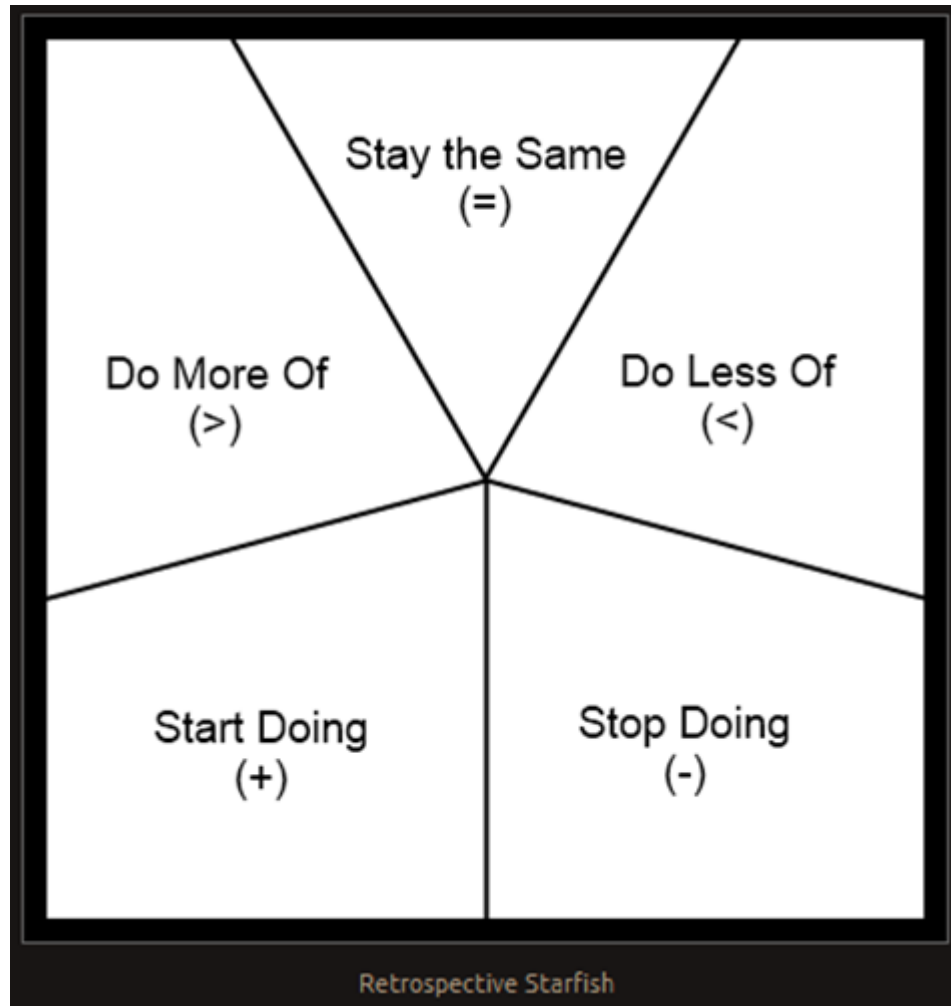
La retrospectiva es el último evento de Scrum, tiene una duración de 3 horas para Sprints de un mes, y es la reunión del equipo en la que se hace una evaluación de cómo se ha implementado la metodología Scrum en el último sprint.

Es una gran oportunidad para el equipo Scrum de inspeccionarse a sí mismo, proponiendo mejoras para el siguiente sprint.



- Al final de la Retrospectiva de Sprint, el equipo de Scrum debería haber identificado medidas de mejora procesables que implementa en el próximo Sprint.
- Estos cambios se convierten en la adaptación a lo empírico inspección.
- En la retrospectiva habitual tenemos
  - ¿Qué salió bien?
  - ¿Qué salió mal?
  - ¿Qué mejorar?

# Start Fish



# Ventajas y Desventajas de Scrum

## VENTAJAS:

Scrum es muy fácil de aprender: los roles, hitos y herramientas son claros y tienen un objetivo por lo que es un método muy relacionado con nuestra manera diaria de trabajar.

El cliente puede comenzar a usar el producto rápidamente.

Se agiliza el proceso, ya que la entrega de valor es muy frecuente.

Menor probabilidad de sorpresas o imprevistos, porque el cliente está viendo frecuentemente el proyecto.

## DESVENTAJAS:

Aunque Scrum sea fácil de aprender, es muy difícil implementarlo. Esto supone una predisposición y un cambio de cultura de la organización.

La necesidad de tener equipos multidisciplinarios puede ser un problema, ya que es difícil encontrar personas que sean capaces de hacer todo el trabajo de un equipo.

El equipo puede tender a realizar el camino más corto para conseguir el objetivo de un sprint, el cual no siempre ofrece resultados de calidad.

# Ejemplo de Implementación

ACCEDER AL SIGUIENTE ENLACE:

<https://bit.ly/3u5vUxk>

