METODOLOGÍA SCRUM

MARÍA PAULA BRAVO

CLAUDIA MARCELA CHAVES

DAVID FERNANDO DELGADO

YEFERSON ENRIQUE MARTÍNEZ

INSTITUTO TECNOLÓGICO DEL PUTUMAYO

INGENIERÍA DE SISTEMAS

ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

MOCOA

2018

METODOLOGÍA SCRUM

PRESENTADO POR

MARÍA PAULA BRAVO

CLAUDIA MARCELA CHAVES

DAVID FERNANDO DELGADO

YEFERSON ENRIQUE MARTÍNEZ

Docente

ING. SAYRA OCORO

INSTITUTO TECNOLÓGICO DEL PUTUMAYO

INGENIERÍA DE SISTEMAS

ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

MOCOA

2018

TABLA DE CONTENIDO

[SCRUM 4](#_Toc511394374)

[¿Qué es? 4](#_Toc511394375)

[ROLES DE LA METODOLOGÍA SCRUM 5](#_Toc511394376)

[Scrum Master 5](#_Toc511394377)

[Scrum Team 5](#_Toc511394378)

[Product Owner 5](#_Toc511394379)

[Usuarios 6](#_Toc511394380)

[ARTEFACTOS EN SCRUM 6](#_Toc511394381)

[Lista de producto 6](#_Toc511394382)

[Lista de objetivos pendientes del Sprint 6](#_Toc511394383)

[Incremento 6](#_Toc511394384)

[EVENTOS DE SCRUM 6](#_Toc511394385)

[Sprint 7](#_Toc511394386)

[Reunión de planificación del sprint 7](#_Toc511394387)

[Objetivo del sprint 7](#_Toc511394388)

[Scrum Diario 7](#_Toc511394389)

[Revisión de sprint 8](#_Toc511394390)

[Retrospectiva de sprint 8](#_Toc511394391)

[Historias de usuario 8](#_Toc511394392)

[Backlog del sprint 8](#_Toc511394393)

[El panel de tareas 8](#_Toc511394394)

# SCRUM

## ¿Qué es?

Scrum es un Framework (una estructura conceptual y tecnológica para el desarrollo de software) para trabajar en equipo y obtener mejores resultados, sobre una lista de requerimientos priorizada con una serie de interacciones que realizan entregas parciales o regulares del producto final para el beneficio que aportan al receptor del proyecto.

Por ello Scrum está especialmente indicado para proyectos en entornos complejos, donde se necesita obtener resultados agiles, que los requisitos sean cambiantes o no estén definidos completamente y que la innovación, competitividad, flexibilidad y productividad sean funcionales. También se la considera una metodología incremental iterativa que divide el desarrollo por ciclos (Sprint) y minimizar riesgos durante el proyecto.

Las fases en las que se divide y define un proceso de Scrum son las siguientes:

el ¿quién? y el ¿qué?: que se encarga de identificar los roles de cada uno de los miembros del equipo y define su responsabilidad en el proyecto.

el ¿dónde? y el ¿cuándo?: que representan el Sprint

el ¿por qué? y el ¿cómo?: que representan las herramientas que utilizan los miembros de Scrum

# ROLES DE LA METODOLOGÍA SCRUM

En Scrum, el equipo se focaliza en construir software de calidad. La gestión de un proyecto Scrum se centra en definir cuáles son las características que debe tener el producto a construir (qué construir, qué no y en qué orden) y en vencer cualquier obstáculo que pudiera detener la tarea del equipo de desarrollo.

El equipo Scrum está formado por los siguientes roles:

## Scrum Master

Es la persona encargada de liderar al equipo de trabajo para que cumpla con todas las normas y procesos de la metodología. Gestiona la reducción de impedimentos del proyecto y trabaja con el Product Owner para maximizar el ROI.

## Scrum Team

Grupo de profesionales con los conocimientos técnicos necesarios que desarrollan el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a la que se comprometen al inicio del Sprint.

## Product Owner

Es el representante “la voz del cliente” que se focaliza en la parte de negocios y es el responsable del ROI del proyecto. Traslada la visión del proyecto al equipo de trabajo, formaliza las presentaciones en historias a incorporar en el Product Backlog de forma regular.

## Usuarios

Es el destinatario final del producto.

# ARTEFACTOS EN SCRUM

Son todos aquellos elementos que garantizan la transparencia y el registro de la información clave del proceso de la metodología Scrum.

## Lista de producto

Es el documento central de un proyecto Scrum, en el que se reflejan todos los elementos necesarios para la ejecución del mismo y por tanto es la principal referencia a la hora de realizar cambios o plantear soluciones.

## Lista de objetivos pendientes del Sprint

Cuando ciertos objetivos no se cumplen y las soluciones no pueden implementarse en el momento es necesario trasladarlas al siguiente Sprint o ciclo de trabajo.

## Incremento

Es la forma en que se mide el progreso que ha tenido en cada etapa, para Scrum es esencial que cada iteración tenga un incremento, si no es aso esto revelara que algo ha fallado ya que el producto final no es otra cosa que la suma de los incrementos temporales.

# 

# EVENTOS DE SCRUM

Otro factor determinante para la buena marcha de la metodología son los eventos que realizan los distintos participantes, los cuales tienen lugar tanto en la etapa previa del proceso como durante y después de su ejecución, los más importantes son:

## Sprint

Se le considera la esencia del método Scrum. Son períodos cortos de 15-30 días en los que se realiza una acción concreta. Cada Sprint debe ponerse en marcha sólo cuando el anterior haya terminado, lo ideal es no modificar sus plazos y tiempos; por el contrario, la mejor forma de obtener los resultados esperados es cumpliendo con lo acordado.

## Reunión de planificación del sprint

En esta reunión se definen las tareas que formarán parte de cada sprint. Lo más importante es que el Scrum Máster se asegure de que sus colaboradores han entendido el propósito y que el evento se lleve a cabo con absoluta normalidad. Los Sprints sólo se deben cancelar si los propósitos de la empresa cambian drásticamente.

## Objetivo del sprint

Cada iteración debe tener un objetivo claro, el cual está definido de antemano en el Product Backlog. A medida que los equipos trabajan, se deben ir implementando los recursos previstos u otros que no se habían tenido en cuenta previamente.

## Scrum Diario

Esta reunión no puede durar más de 15 minutos y tiene lugar al inicio de cada jornada. La idea es informar sobre avances y demás donde cada miembro del equipo deberá responder tres simples preguntas:

¿qué hiciste ayer?

¿qué tienes planeado hacer hoy?

¿qué obstáculos encontraste en el camino?

estas reuniones sirven para que todos los miembros del equipo se apoyen entre ellos. si alguno de ellos tiene algún inconveniente que tome más tiempo del asignado en resolverse; este debe tratarse más a fondo en una reunión enfocada en buscar la mejor solución para ello.

## Revisión de sprint

Es una especie de valoración que se realiza al final de cada sprint. El objetivo no es otro que inspeccionar el incremento de esa fase en concreto y los resultados obtenidos.

Los miembros del equipo y los clientes se reúnen para mostrar el trabajo de desarrollo de software que se ha completado. se hace una demostración de todos los requerimientos finalizados dentro del Sprint y en este punto no es necesario que todos los miembros del equipo hablen, pueden asistir, pero la presentación está a cargo del Scrum master y el Product Owner.

## Retrospectiva de sprint

Una vez se ha efectuado la revisión de cada sprint, el Scrum Máster y el Scrum Team hacen un balance general de lo que ha sido esa fase del proceso. Las conclusiones, mejoras y recomendaciones a tener en cuenta a la hora de iniciar el nuevo ciclo de trabajo, los puntos principales a tratar en esta reunión son:

* qué se hizo mal durante el sprint para poder mejorar el próximo.
* qué se hizo bien para seguir en la misma senda del éxito.
* qué inconvenientes se encontraron y no permitieron poder avanzar como se tenía planificado.

## Historias de usuario

Es un elemento especial del Product Backlog, son llamados historias porque en ellos se proporciona información sobre cómo debe ser el comportamiento del requerimiento que se está trabajando de igual manera, proporciona información directa del cliente en caso de existir algún cambio generalmente estos sí son tomados como requerimientos oficiales.

## Backlog del sprint

Es el conjunto de elementos tomados del Product Backlog que fueron priorizados, medidos y aceptados en las reuniones de sprint, estos en conjunto con sus respectivos User Stories que forman oficialmente los requerimientos a elaborar en cada uno de los Sprints que tendrá el proyecto.

## El panel de tareas

El panel de tareas muestra todas y cada una de las tareas que tienen asignadas cada uno de los miembros del equipo, esta tabla se divide en tres columnas que representan el estado de la tarea:

por hacer - pendientes

haciendo

terminado

Estas herramientas son útiles no sólo durante un sprint, sino que ayudan a lo largo del proyecto, ya que ayudan al equipo a entender por qué hacen lo que están haciendo y son visibles para cada uno de los miembros del equipo. Scrum no es más que una metodología que puede ser aplicable a cualquier tipo de proyecto, aplicarlo requiere de un cambio de cultura laboral por parte de cada uno de los miembros que compondrán dicho equipo, pero cuando el resultado sea hacer bien los proyectos en el menor tiempo posible y al menor costo, todo el sacrificio habrá valido la pena.