

SCRUM Y METODOLOGIAS AGILES

Las metodologías ágiles permiten adaptar la forma de trabajo a las condiciones del proyecto, consiguiendo flexibilidad e inmediatez en la respuesta para amoldar el proyecto y su desarrollo a las circunstancias específicas del entorno.

Ventajas

- Mejora calidad del producto
- Trabajo colaborativo
- Mayor control y capacidad de predicción
- Reducción de costes

12 principios de 'Agile'

- Satisfacer al cliente con un suministro de trabajo continuo y de calidad
- Dividir tareas complejas en partes pequeñas mas sencillas y completarlas rápidamente
- Reconocer el trabajo en equipo bien organizados
- Motivar y depositar confianza en el trabajador, para que saquen el trabajo adelante
- Crear procesos que apoyen un desarrollo del trabajo más sostenible
- Mantener un trabajo constante en la organización
- Recibir nuevos cambios
- Reunir al equipo de trabajo y directivos cada cierto tiempo para hablar sobre los cambios que se están realizando y los avances del proyecto. **Mejoras y dudas**
- Por intervalos, juntar a los empleados para recordarles cuales son los objetivos para ser mas efectivos y ajustar el comportamiento a dichos objetivos
- Contabilizar rendimiento a medida que se realiza el trabajo

- Buscar la excelencia de una manera continua
- Agarrarse al cambio para conseguir ser una fuerza más competitiva

Ejemplos:

- SCRUM
- Kanban
- Desing Sprint

SCRUM

Por definición scrum es un marco ligero que ayuda a los equipos y organizaciones a generar valor a través de soluciones adaptables para complejos

SCRUM Master fomenta

- Un producto owner ordena el trabajo complejo en un producto backlog
- El equipo scrum convierte una selección del trabajo en un incrementó de valor durante un sprint
- El equipo scrum y sus partes interesadas (stakeholders) inspeccionan los resultados y realizan los ajustes necesarios para el próximo sprint
- Se itera

PILARES SCRUM

- **Transparencia:** el proceso y trabajo deben ser visibles para aquellos que realizan el trabajo como para los que reciben
- **inspección:** Los artefactos y progreso hacia objetivos acordados deben ser inspeccionados con frecuencia y diligentemente para detectar cambios o problemas potencialmente indeseados

- **Adaptación:** Si existiese un desvío fuera de los límites o si el producto resulta inaceptable, el proceso o los materiales deben ajustarse

EQUIPO SCRUM

Product owner: hace el trabajo anterior o delegarlo, siempre es el responsable, deben respetar sus decisiones, estas decisiones deben ser visible en su contenido y el orden del trabajo pendiente y a través del incremento inspeccionable en la revisión de sprint.

Es una persona, no un comité y aquellos que deseen cambiar el trabajo pendiente pueden negociar con el PO.

Representa las necesidades de muchas partes interesadas en el trabajo pendiente.

Scrum Master: responsable de establecer scrum tal como se define en la guía, debe ayudar a comprender la teoría y práctica de scrum a toda la organización, es responsable de la efectividad del equipo scrum

- ✓ Capacita a los miembros del equipo en autogestión y multifuncionalidad
- ✓ Ayuda al equipo de scrum a centrarse en la creación de incrementos de alto valor que cumplan con la definición de hecho
- ✓ Promueve la eliminación de los impedimentos para el progreso del equipo
- ✓ Asegura que los eventos scrum se lleven a cabo, sean positivos, productivos y que se respete el time-box

Desarrolladores: personas que se comprometen a crear cualquier aspecto de un incremento útil(funcional) en cada sprint

- ✓ Crea un plan para el sprint: sprint backlog
- ✓ Inculcar la calidad adhiriéndose a la definición de hecho

- ✓ Adaptar su plan cada día hacia el objetivo del sprint
- ✓ Responsabilizarse mutuamente como profesionales

EVENTOS SCRUM

Planificación de sprint: Se establece el trabajo que se realizara en el sprint, es creado por el trabajo colaborativo de todo el equipo scrum, el PO se asegura que los asistentes discutan los elementos de trabajo pendiente mas importantes y como se asignan al objetivo del producto

Por que este sprint es valioso, que se puede hacer, como se realizara el trabajo.

Sprint: ideas se convierten en valor, máximo duran un mes, un sprint comienza después de la conclusión del sprint anterior, todo el trabajo para alcanzar el objetivo ocurre dentro del sprint

Durante:

- ✓ No se hacen cambios que pongan en peligro al objetivo del sprint
- ✓ La calidad no disminuye
- ✓ El trabajo pendiente del producto se refina según sea necesario
- ✓ El alcance se puede clarificar y renegociar con el PO a medida que se aprende mas

Daily Scrum: La idea de este evento es inspeccionar el progreso del sprint y adaptar el sprint backlog, dura máximo 15 minutos.

Si el PO o SM están trabajando en los elementos del trabajo pendiente del sprint, participan como desarrolladores.

Los desarrolladores pueden cualquier estructura y técnicas siempre y cuando su scrum se centro en el progreso hacia el objetivo del sprint.

El daily scrum no es la única vez que los desarrolladores pueden ajustar su plan.

Revision de sprint: se inspecciona el resultado del sprint y determinar futuras adaptaciones, el equipo presenta los resultados a las partes interesadas y se discute el progreso hacia el objetivo del producto, revisan lo que se logro en el sprint y lo

que ha cambiado en su entorno, en base a lo interior se colaboran en que hacer a continuación.

El trabajo pendiente del producto se ajusta para satisfacer nuevas oportunidades.

Sprint Review es una sesión de trabajo y el equipo de Scrum debe evitar limitarla a que se convierta en una simple presentación.

La revisión de Sprint es el penúltimo evento del Sprint y se utiliza en un plazo máximo de cuatro horas para un Sprint de un mes y para sprint cortos el evento suele ser corto

Retrospectiva de sprint: planifica la forma de aumentar la calidad y la eficacia, el equipo scrum inspecciona como fue el ultimo sprint con respecto a individuos, interacciones, procesos, herramientas y su definición de hecho

Se analiza que fue bien durante el sprint, que problemas se encontró y como fueron resueltos o no, identifican los cambios útiles para mejorar su eficacia

La retrospectiva sprint concluye el sprint, intervalo de tiempo máximo de tres horas para un sprint de un mes y para sprint mas cortos, el evento suele ser más corto.

ARTEFACTOS DE SCRUM

Producto: Product backlog, sprint backlog, incremento

Compromiso: Product goal, sprint goal, definición de hecho

Product backlog: El trabajo pendiente del producto es una lista emergente y ordenada de lo que se necesita para mejorar el producto, los elementos de trabajo pendiente de producto que puede ser hecho por el equipo de scrum dentro de un sprint se consideran listos para su selección en un evento de planificación de sprint.

Product Goal: El objetivo del producto describe un estado futuro del producto que puede servir como objetivo para el equipo scrum contra el cual planifica, el objetivo del producto se encuentra en el trabajo pendiente del producto (Product

Backlog)

Sprint Backlog: El trabajo pendiente de sprint se compone del objetivo sprint (por qué), el conjunto de elementos de trabajo pendiente de producto seleccionados para el sprint (que), así como un plan accionable para entregar el incremento (como).

El trabajo pendiente de sprint es un plan por y para los desarrolladores

Sprint Goal: El sprint goal es el único objetivo para el sprint, proporciona flexibilidad en términos del trabajo exacto necesario para lograrlo, el objetivo sprint crea coherencia y enfoque, animado al equipo de scrum a trabajar juntos en lugar de en iniciativas separadas

Incremento: Es aditivo a todos los incrementos anteriores y verificado a fondo, asegurando que todos los incrementos funcionen juntos

para proporcionar valor, el incremento debe ser utilizable

Se pueden crear varios incrementos dentro de un sprint

La suma de los incrementos se presenta en la revisión sprint apoyando así al empirismo

El trabajo no se puede considerar parte de un incremento a menos que cumpla con la definición de hecho

Definición de hecho: es una descripción formal del estado del incremento cuando cumple con las medidas de calidad de requeridas para el producto

en el momento en que un elemento de trabajo pendiente del producto cumple con la definición de hecho, se crea un incremento

crea transparencia al proporcionar a todos una comprensión compartida de qué trabajo se completó como parte del incremento

Si un elemento de trabajo pendiente de producto no cumple con

la definición de hecho, no se puede liberar, ni siquiera presentar en la revisión de Sprint

Si la definición de hecho para un incremento forma parte de los estándares de la organización, todos los equipos de Scrum deben seguirla como mínimo.

Si no es un estándar organizativo, el equipo de Scrum debe crear una definición de hecho adecuada para el producto.

Los desarrolladores deben ajustarse a la definición de Hecho.

Si hay varios equipos de Scrum trabajando juntos en un producto, deben definir y cumplir mutuamente con la misma definición de hecho.