

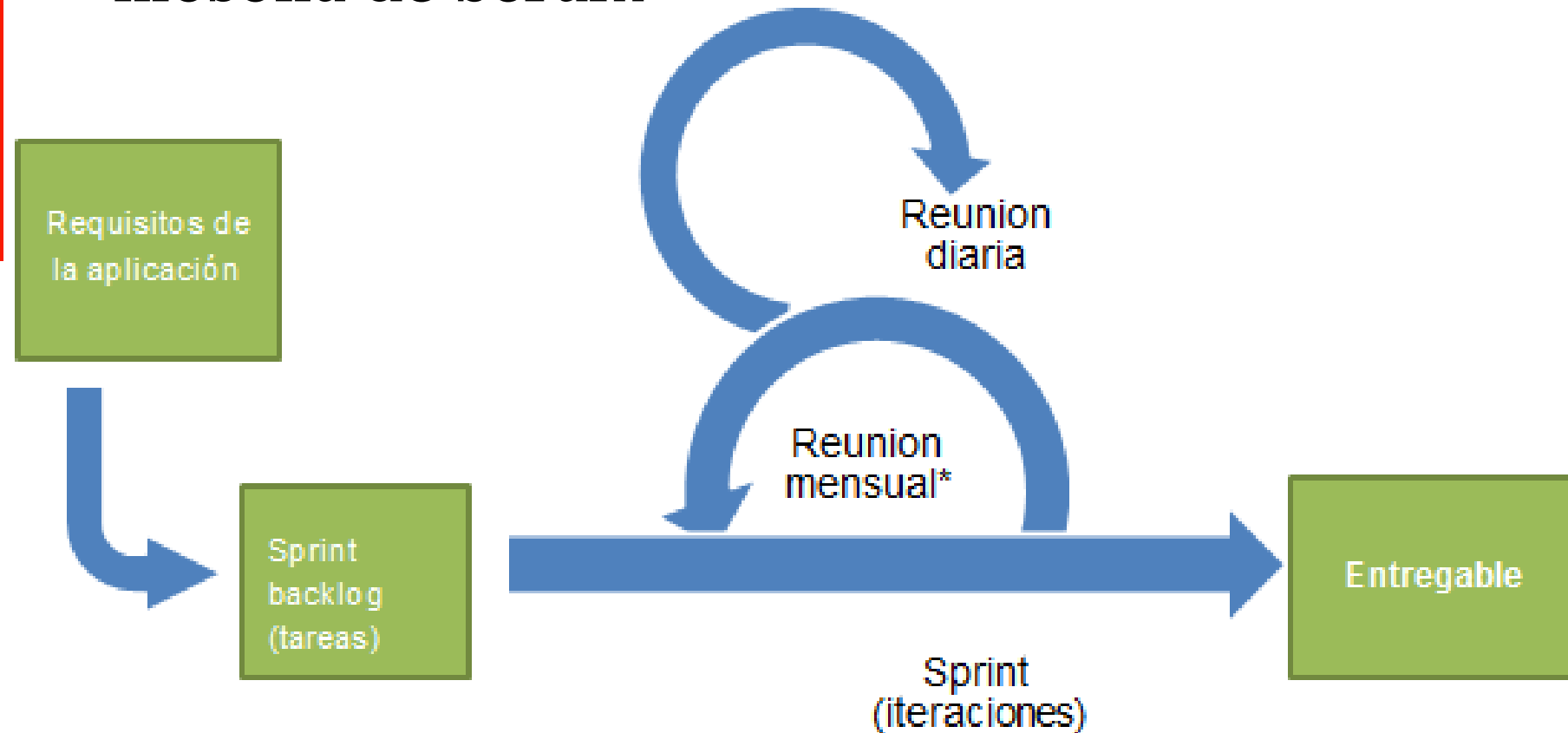
Tema 5

Eventos Scrum

Los eventos o reuniones

El Scrum define claramente el tipo de reuniones que el equipo va a tener.

Esas reuniones forman parte implícita en la filosofía de Scrum



CUANTO

SOBRE QUÉ CUANDO QUIEN

SCRUM fija



El Sprint

El evento principal del Scrum es el Sprint, que es el evento que fija el incremento de funcionalidad del producto.

Las reuniones giran sobre la preparación, evaluación o el seguimiento de éste.

El Sprint

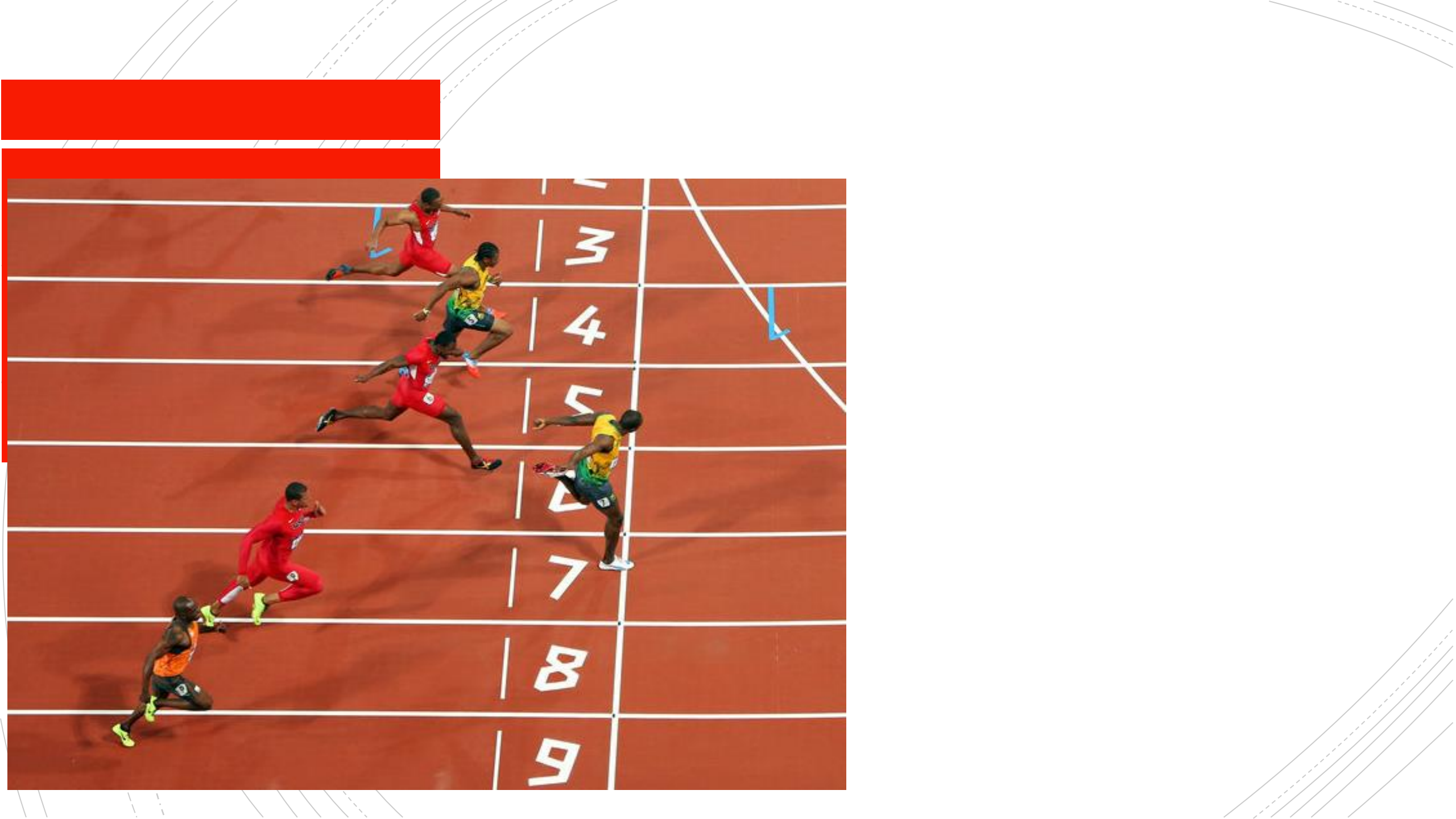
Preparación del Sprint. Reunión de Planificación del Sprint (Sprint Planning Meeting). Se realiza al principio.

Durante el Sprint. Scrums Diarios (Daily Scrums). Se realizan una cada día laborable

Evaluación del Sprint Revisión del Sprint (Sprint Review) y Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

Así, me anticipo
al tema de
artefactos

- Todas las funcionalidades que tendrá mi sistema. **Product Backlog**
- Lo que haremos en el próximo período de tiempo. **Sprint Backlog**



1.500
metros

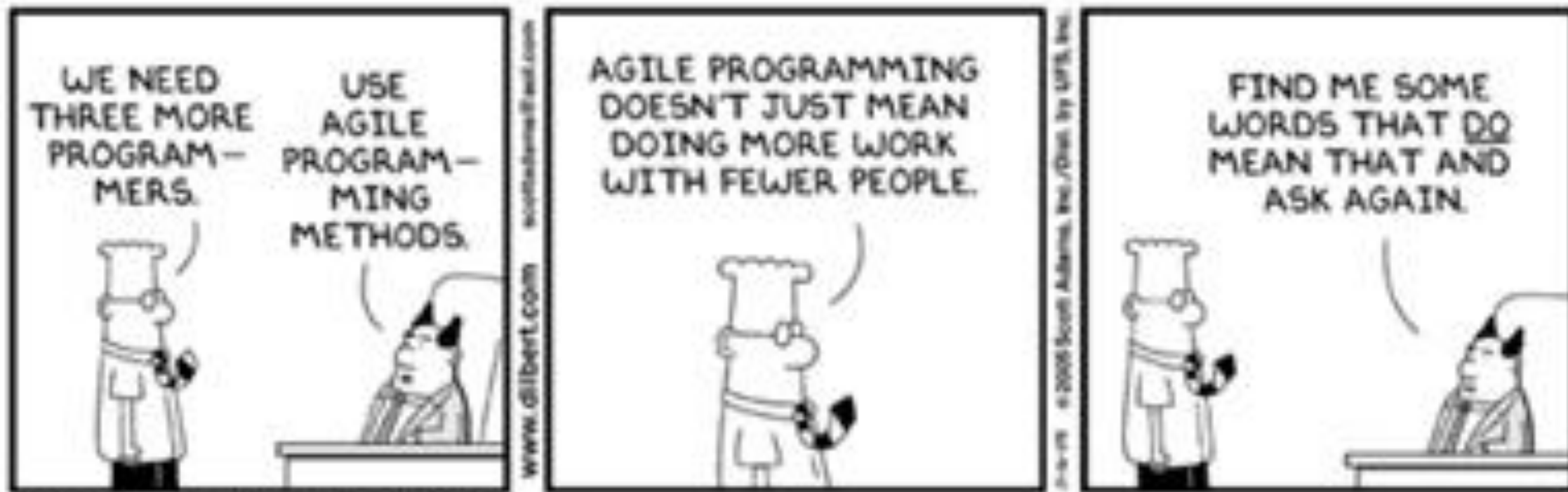





MI VIDA ES CORRER

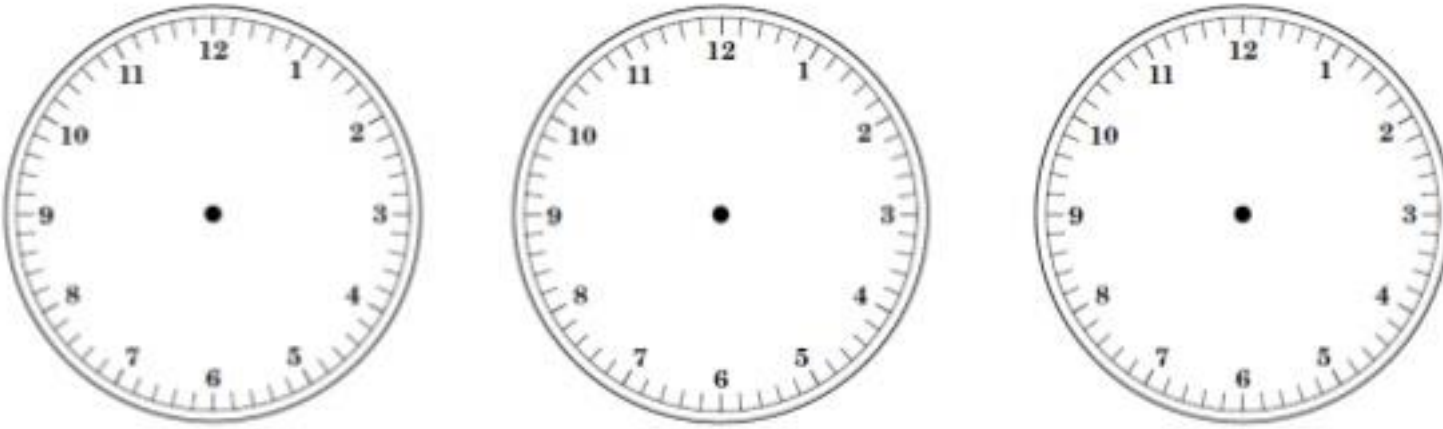
Resumiendo

- La carrera de 1.500 metros sería el Backlog
- Cada una de las vueltas sería un Sprint.



No confundir Sprint con jornadas diarias de 20 horas

Práctico lo aprendido



¿Cuánto dura un Sprint?

Es un espacio de tiempo razonable para poder ser capaz de finalizar una serie de productos.

Es lo suficientemente corto para prever posibles desfases,

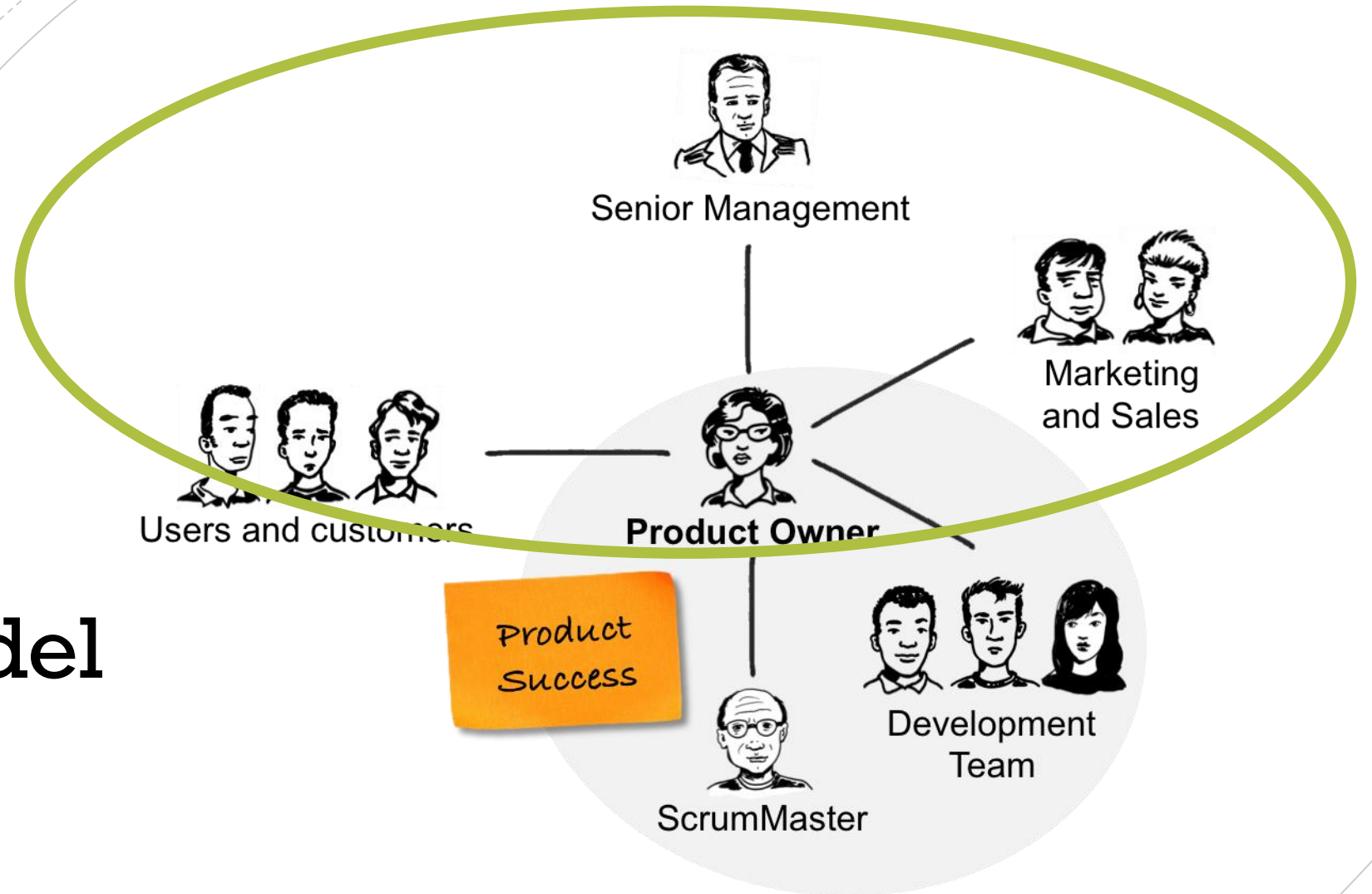
En algunas empresas los períodos mensuales son utilizados también para otro tipo de controles de facturación.



Empezamoooooooooooooooooooo

Pero Antes

Se definen
requerimientos del
proyecto a
desarrollar.
**CREAMOS EL
BACKLOG**



(Sprint Planning
Meeting)

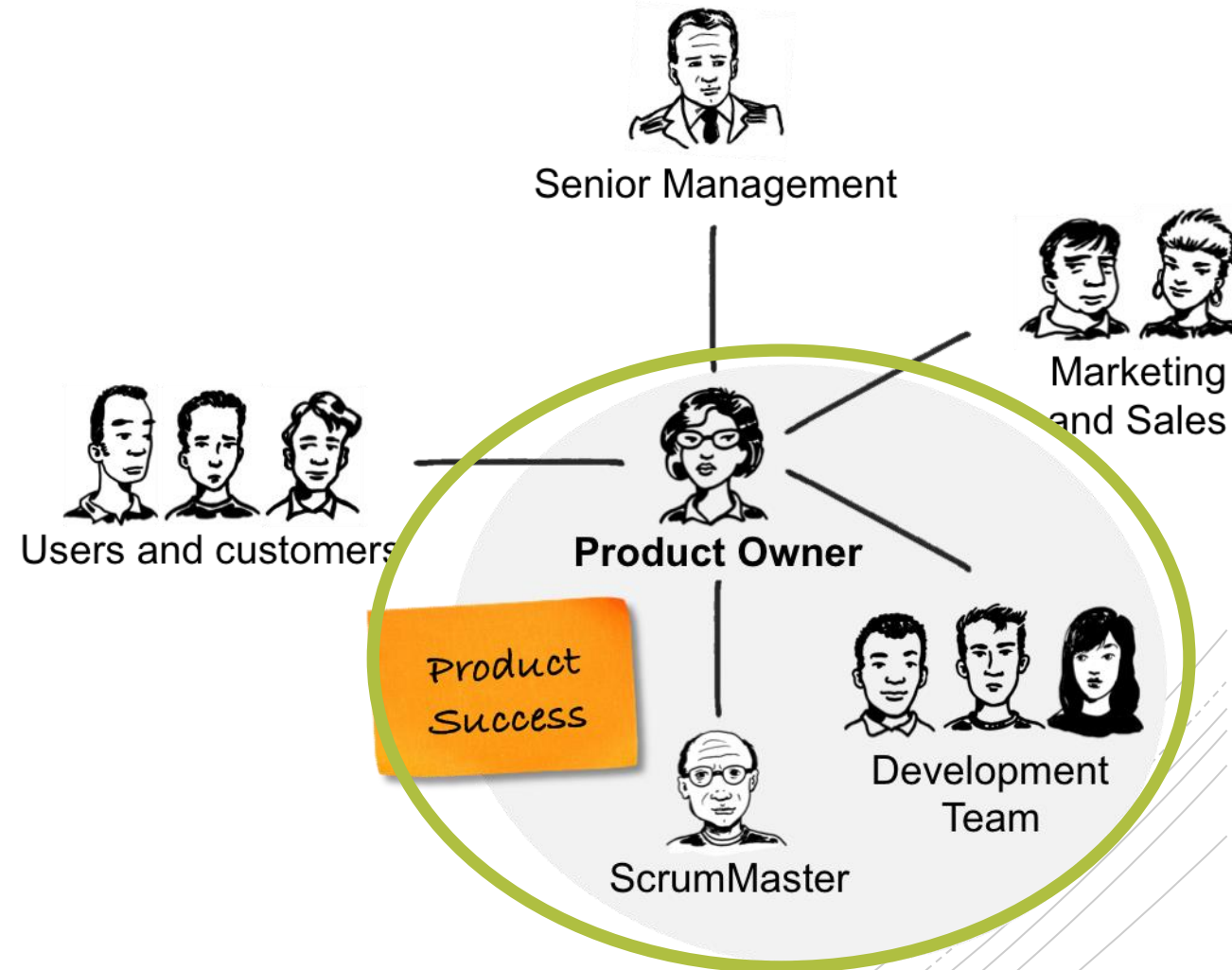
Reunión de Planificación del Sprint



Planificación del Sprint

Es la primera reunión. La duración de esta reunión es la de una jornada laboral

Debe asistir el equipo al completo..






Se decide

¿**Qué** vamos a finalizar en este Sprint?

¿**Cómo** vamos a organizarnos para finalizarlo?

El objetivo es fijar cuáles son las tareas más prioritarias de todas las pendientes que se pueden realizar durante la duración del Sprint.

Planificación del Sprint

A large, circular porthole with a dark metal frame and crosshairs is the central focus. Through the porthole, a person is seen sitting at a wooden table in a dimly lit, ornate interior, possibly a ship's cabin or a historical-style lounge. The room has high ceilings, decorative moldings, and a small round table with a lamp. The lighting is warm and golden, creating a dramatic atmosphere. To the left of the porthole, a vertical scale or ruler is visible with markings for 2.5, 3.5, and 4.5. The overall scene suggests a theme of observation, focus, and planning.

El primer objetivo es fijar el producto a terminar en el Sprint.

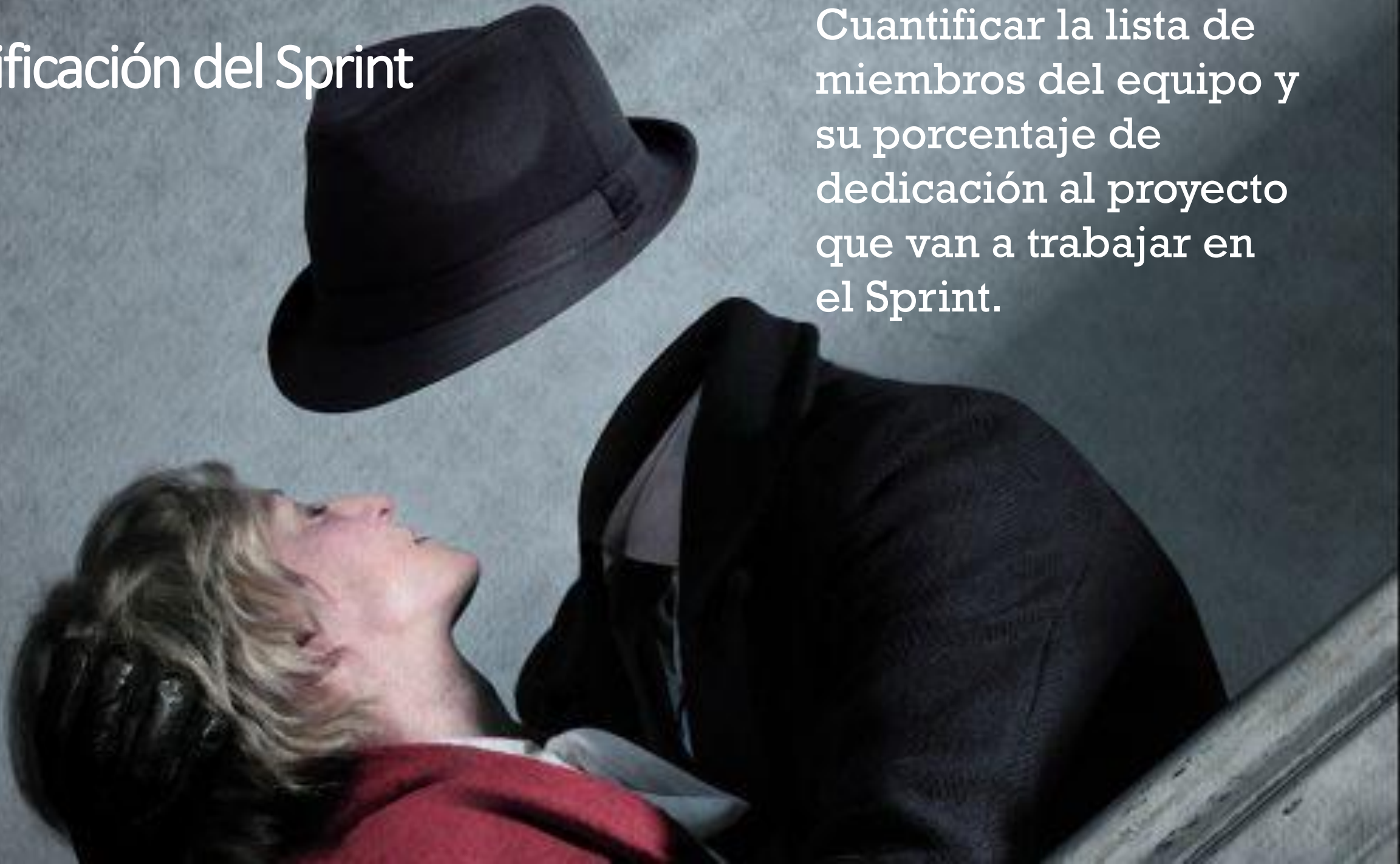
Planificación del Sprint

Fundamental, la presencia y criterio del Product Owner que el que fija prioridades.

Si se considera necesario, a la reunión pueden acudir alguno de los Stakeholder (siempre bajo petición de Equipo de Desarrollo o del Product Owner)

Planificación del Sprint

Cuantificar la lista de miembros del equipo y su porcentaje de dedicación al proyecto que van a trabajar en el Sprint.



Planificación del Sprint

En principio el tiempo estimado para el Sprint es fijo y sólo se debería cambiar por motivos excepcionales en cuanto al producto que se va a terminar.

Pero es imprescindible que en esta reunión quede claro que día es el fijado para la finalización.

No está de más que se recuerde el lugar y la hora en el que se van a realizar los Sprints diarios.

Planificación del Sprint

A photograph of a male conductor in a tuxedo, holding a baton and leading an orchestra. The conductor is in the foreground, looking down with a focused expression. The background shows the blurred figures of orchestra members, creating a sense of depth and activity. The lighting is dramatic, highlighting the conductor's face and the baton.

El Scrum Master debe ser el responsable de que en la reunión de planificación se cumplan los objetivos fijados dentro de la duración prevista.

Planificación del Sprint. Pasos (I)

Propuesta de requisitos. El Product Owner determina las funcionalidades que deberían completarse en ese Sprint. El equipo debe resolver preferentemente en este momento cualquier duda que surja sobre los requisitos.

Lista de tareas. El equipo determina la lista de tareas a realizar (cada tarea no debería tener una duración mayor a una jornada) para completar los requisitos.

Prerrequisitos Se deben determinar orden de realización en el caso de que existan condicionantes de realización entre las diversas tareas

**Planificación del
Sprint.
Pasos (II)**

Fijar tiempos para cada tarea. El equipo debe determinar el coste de cada una de las tareas

Los mismos miembros del equipo se asignan inicialmente las tareas que van a realizar. Obviamente se deben tener en cuenta la capacidad en horas de los miembros del equipo y el coste en horas estimado de cada una de las tareas.

Scrum Diario



El objetivo específico de cada reunión de Scrum Diario es el de comprobar el trabajo avanzado desde la última reunión y definir el trabajo que se va a finalizar hasta la siguiente sesión.

Scrum Diario

Ley básica

NO se deben sobrepasar en ningún caso los 15 minutos de la reunión.



Scrum Diario

Deseable

Realizarla a misma hora y mismo lugar



Te espero
en el mismo lugar
y a la misma hora

Scrum Diario

Tras cada reunión debe quedar totalmente claro:

- **Funcionalidades completas o parciales realizadas en la jornada previa**
- **Funcionalidades completas o parciales que van a finalizar en la jornada de hoy**
- **Impedimentos o problemas que han surgido o se prevén que puedan afectar el objetivo del Sprint.**

Scrum Diario. Ventajas (I)

- Marcan un inicio común de jornada laboral.
- Mejora el conocimiento del estado de todo el proyecto entre los miembros del equipo.
- Fomentan cierta competitividad
- Permiten detectar impedimentos o problemas de manera casi inmediata.



Scrum Diario. Ventajas (II)



- Permiten conocer el estado del proyecto al día.
- Elimina la necesidad de realizar otras reuniones no planificadas o informales ya que se procura trasladar el tratamiento de cualquier asunto a la reunión diaria.
- Ayuda a crear vínculos entre los miembros del equipo.

Scrum Diario.
Las tres
preguntas.

¿Qué hice desde la última reunión diaria hasta ahora?

¿Qué me comprometo a hacer hasta la próxima reunión diaria?

¿Qué problemas he tenido o considero que puedo tener en el normal desarrollo de mis tareas?



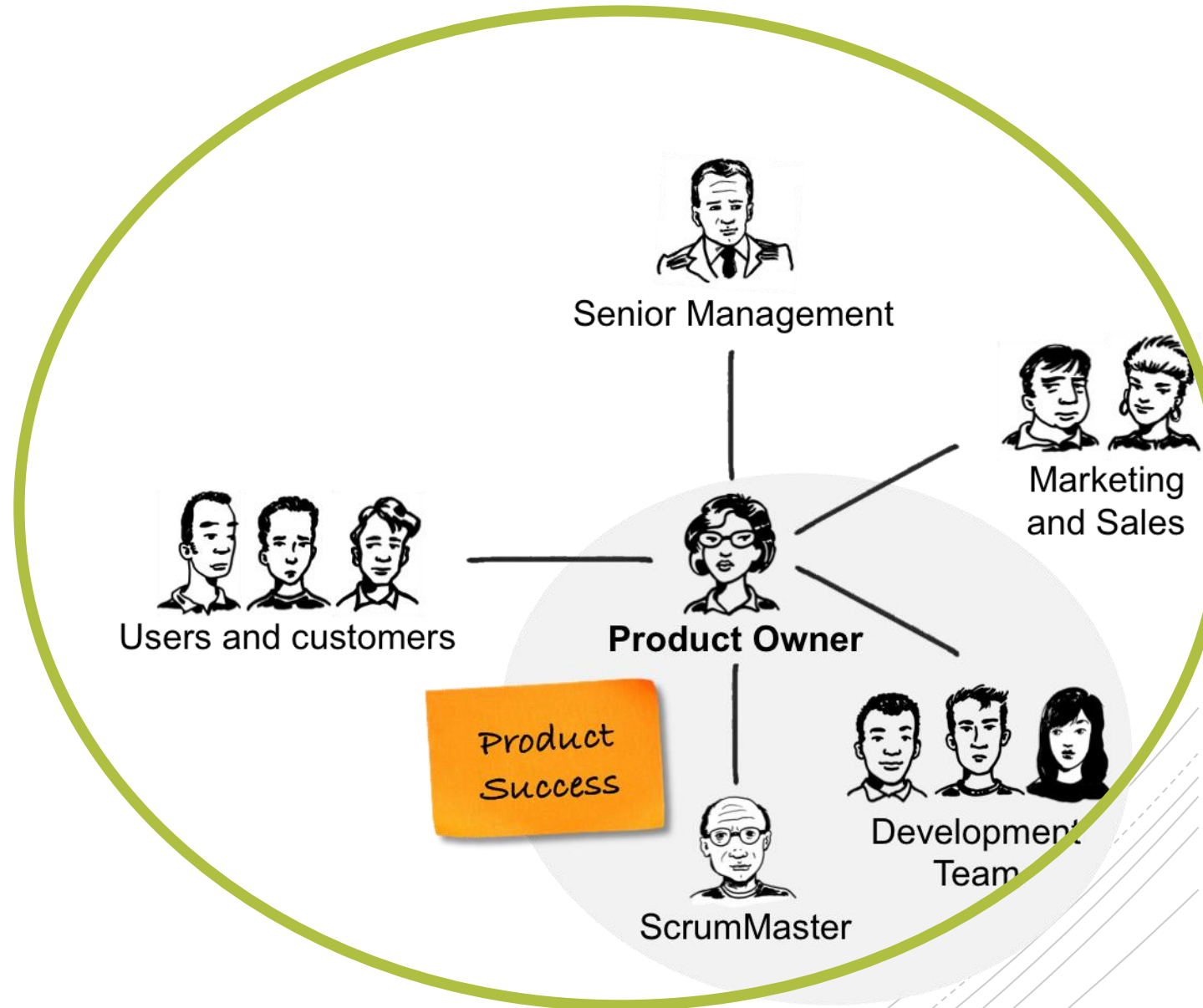
Revisión del Sprint (Sprint review)

- Presentación de las nuevas funcionalidades terminadas
- Se suele dedicar media jornada



Revisión del Sprint (Sprint review)

Es el momento en el que el Product Owner y los StakeHolders deben validar el trabajo realizado por el equipo de desarrollo.



Revisión del Sprint (Sprint review)

El formato de la reunión podría ser: (Presentación)

- Descripción por parte del Scrum Master de las funcionalidades realizadas en un orden coherente.
- Presentación por parte de los desarrolladores de las funcionalidades finalizadas en detalle si se considera oportuno.

Revisión del Sprint (Sprint review)

El formato de la reunión podría ser (Validación):

- Validación por parte del Product Owner de las mismas, permitiendo marcarlas como terminadas o no.
- Planteamiento, en caso de ser necesario, por parte del Product Owner de mejoras o modificaciones a las funcionalidades entregadas.

Revisión del Sprint Ventajas



- Permite al desarrollador mostrar su trabajo y obtener validación y/o realimentación por parte el Product Owner.
- Permite detectar desviaciones entre lo que el Product Owner deseaba obtener y lo que le muestran.
- Permite preparar la replanificación del proyecto con la máxima información.

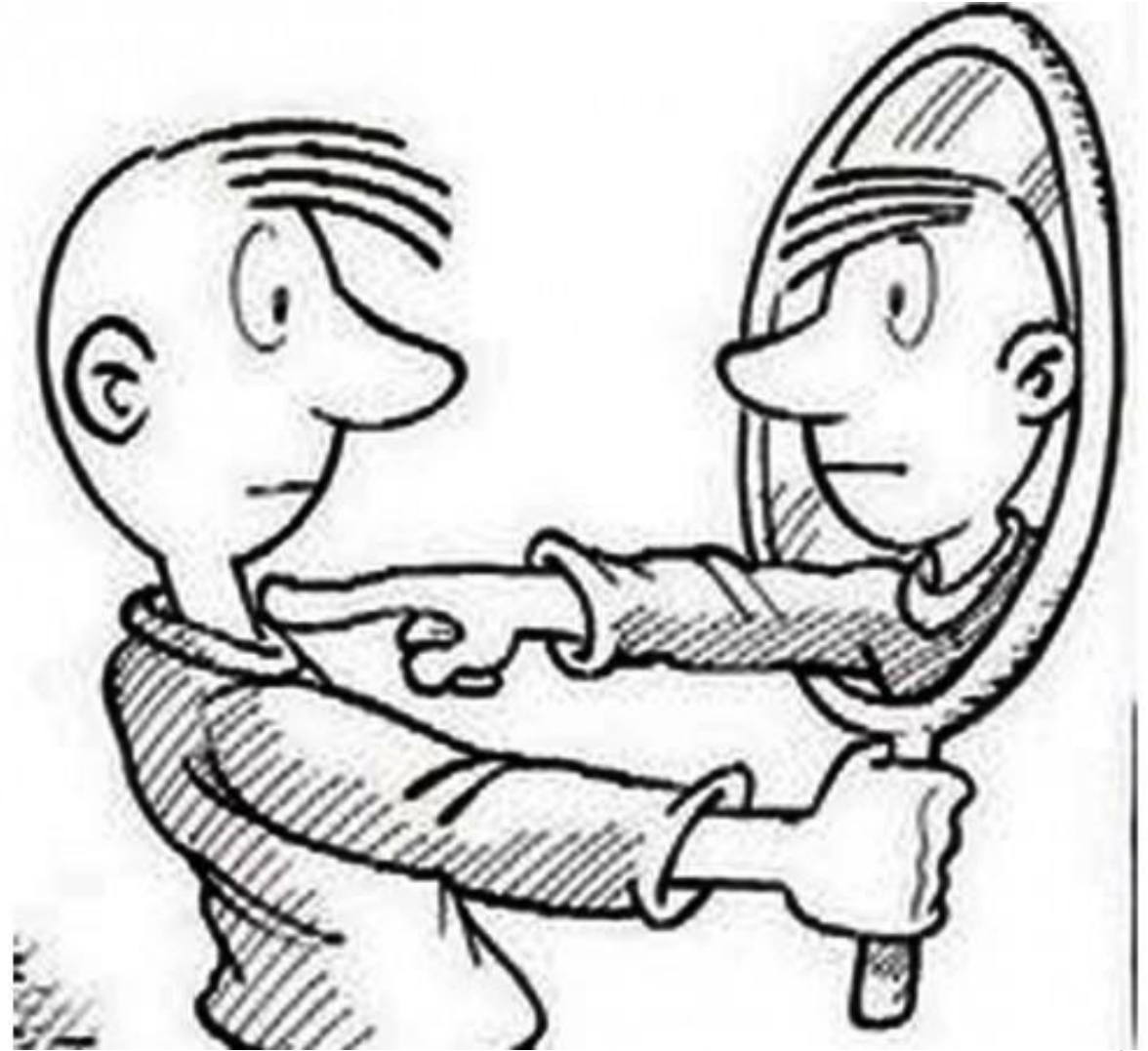
- Autoevaluar la forma de trabajar
- Se suele dedicar media jornada



Retrospectiva de Sprint (Sprint Retrospective)

Retrospectiva de Sprint (Sprint Retrospective)

El equipo debe hacer labor profunda de análisis de sí mismo, de manera autocrítica.



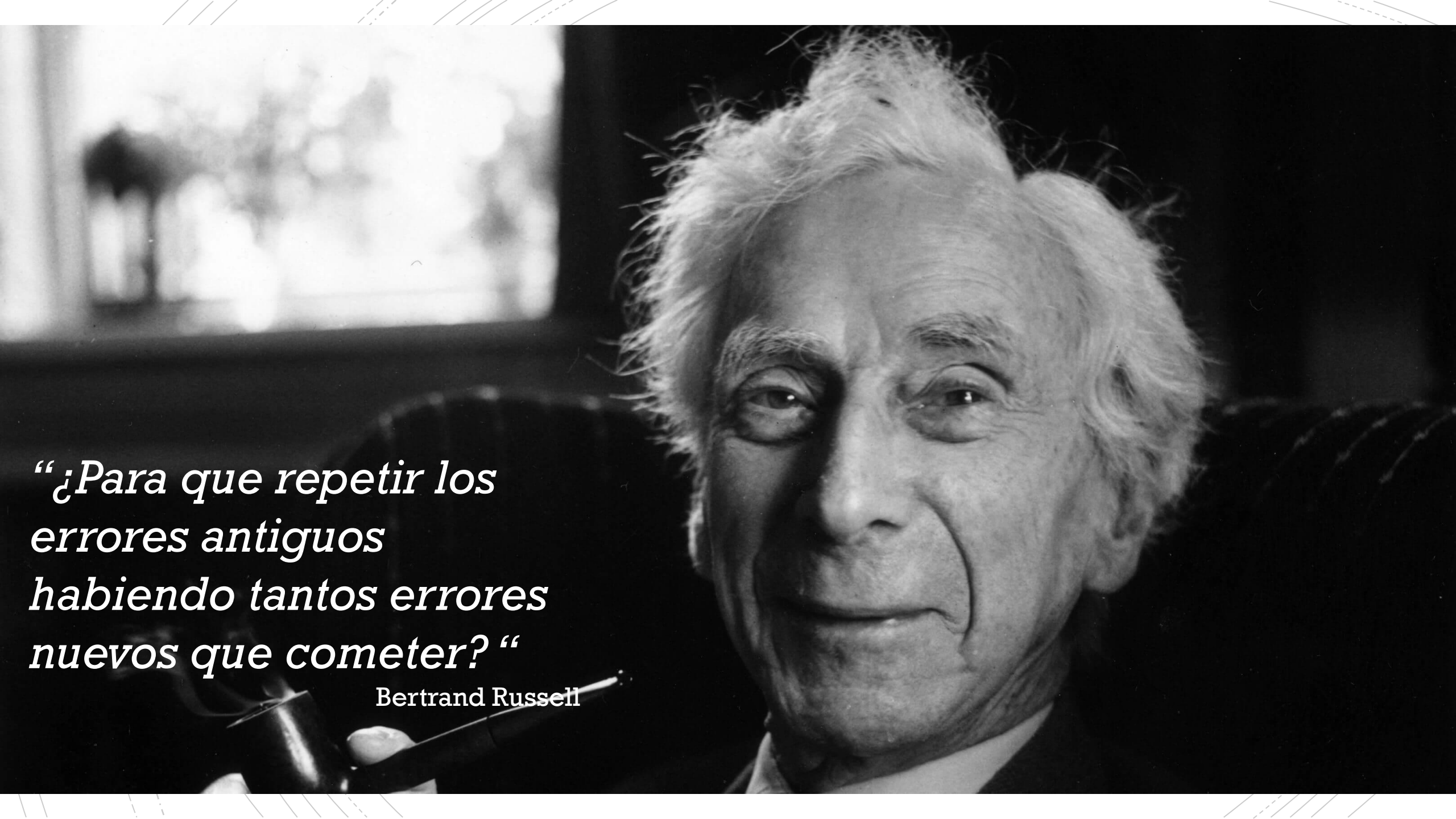
Retrospectiva de Sprint (Sprint Retrospective)

No se habla

- de un proyecto en concreto
- de un Sprint en concreto

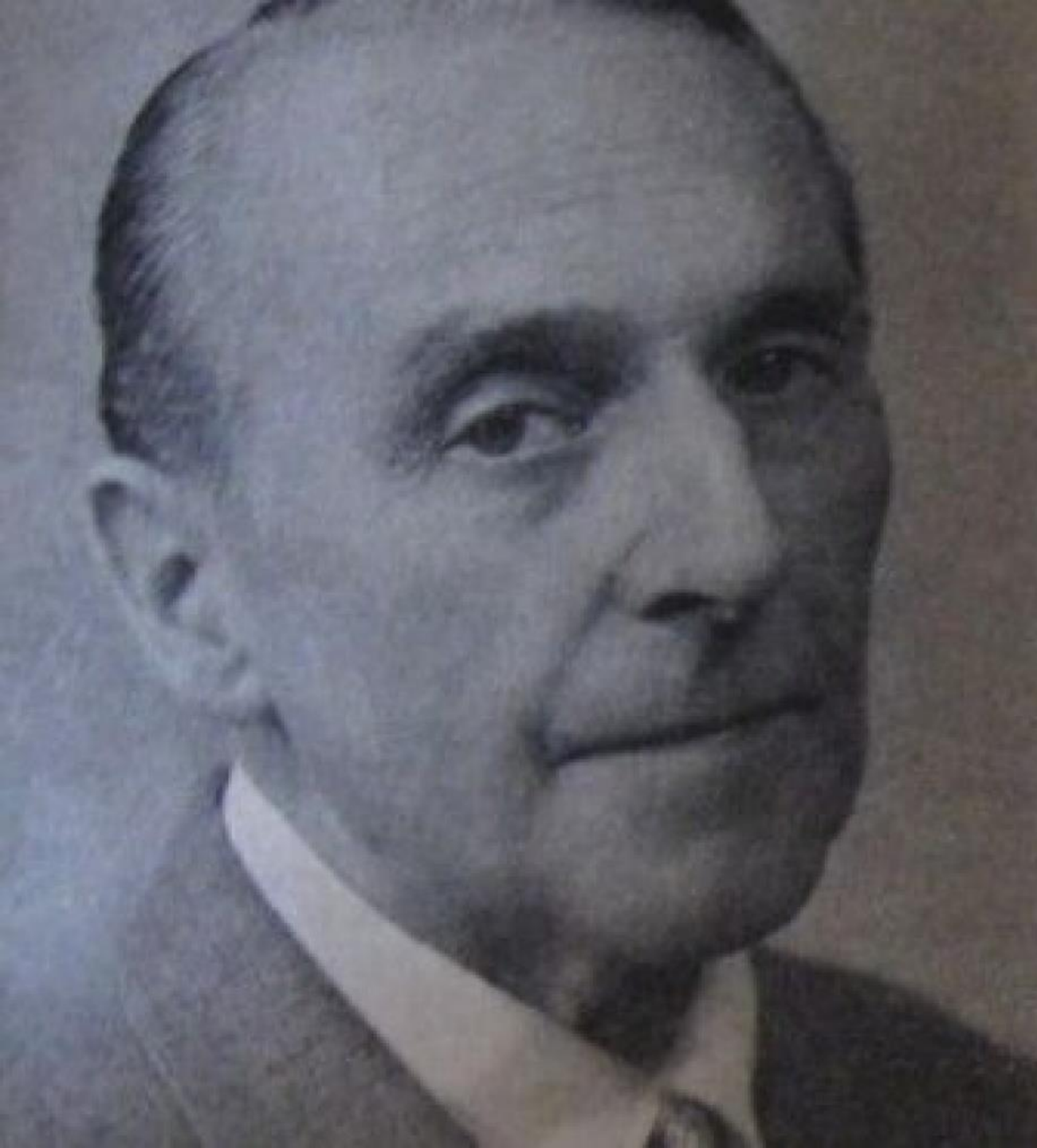
Se Habla

- de la forma en la que el equipo ha actuado
- de como ha afrontado los problemas
- de como debería haberlos afrontado.



*“¿Para que repetir los
errores antiguos
habiendo tantos errores
nuevos que cometer?”*

Bertrand Russell



*“Cita errores propios antes
de referirte a los ajenos, así
nunca parecerá que
presumes”*

Noel Clarasó

Cristiano Ronaldo: “¡Si todos estuvieran a mi nivel iríamos primeros!”

El portugués da por perdida la Liga y achaca las lesiones a la pretemporada del equipo



Retrospectiva de Sprint (Sprint Retrospective)

- También se suele castigar al mensajero, es decir si un miembro del equipo pone encima de la mesa un error cometido por otro, éste tratará de buscar errores del primero en esta reunión o en próximas reuniones.
- No se debe hacer. Se debe asumir críticas y críticas con profesionalidad.



Retrospectiva de Sprint (Sprint Retrospective)



- Es labor fundamental del Srum Master conseguir que esa enumeración de mejoras no se entienda como fallos sino como lo que son, propuestas de mejora.
- No solo se hablará de los errores, sino de las acciones que se han considerado positivas y de los planes de mejora propuestos en anteriores reuniones que han resultado ser eficaces.

Retrospectiva de Sprint (Sprint Retrospective)

Antes de finalizar suele ser el Scrum Master el que resume la intervención de todos los componentes del equipo, destacando una serie de aspectos a destacar como son:

- Valorar la actuación del equipo en el último Sprints
- Estudiar las propuestas de mejora o acciones introducidas en este Sprint
- Realizar planes de mejora para los siguientes Sprints.

Grooming Refinamiento del BackLog

- Si los requisitos del proyecto se mantuviesen fijos durante toda la duración del mismo, muy probablemente Scrum tendría poco sentido. Una de las bases que justifican los modelos de metodologías ágiles es la necesidad de adecuarse al cambio de requisitos de la aplicación.
- Además el objetivo de cualquier equipo Scrum es profundizar en el detalle del conocimiento de la lista de tareas pendientes por realizar más allá del Sprint actual.

Grooming

Refinamiento del BackLog

La lista de tareas pendientes se actualiza constantemente:

- Por las tareas que se incorporan a un Sprint y son finalizadas.
- Por modificaciones que el Product Owner realiza tras la revisión del Sprint, modificando requisitos o incorporando nuevos.
- Cambios en el contexto del proyecto, priorización de una serie de lanzamientos o nuevos requisitos de mercado.
- Nuevas peticiones del cliente que no había realizado todavía. Nuevos requisitos o tareas como resultado de nuevos riesgos en el proyecto.

Grooming Refinamiento del BackLog

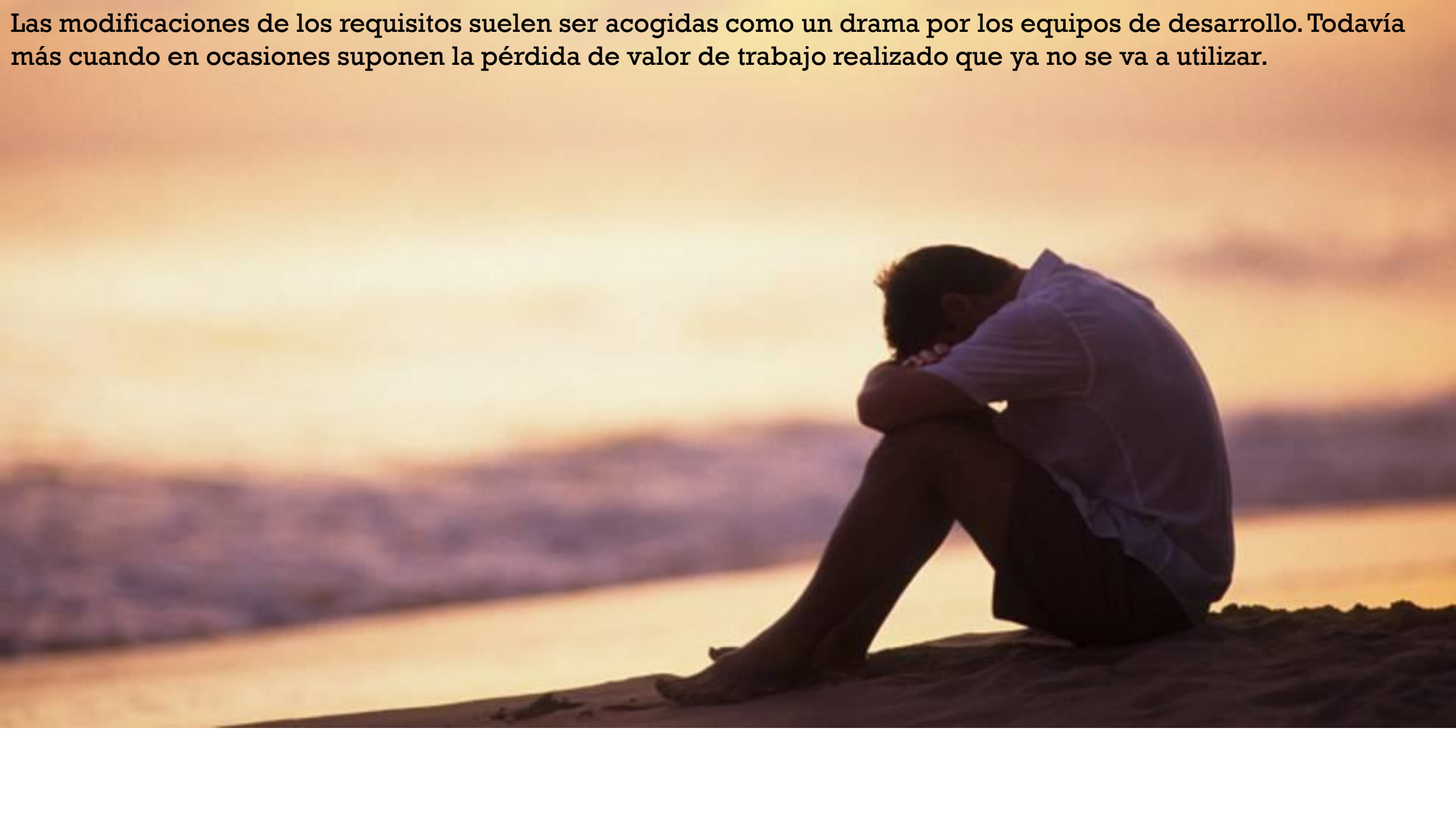
Para facilitar este trabajo el Product Owner puede convocar al equipo a una reunión de refinamiento del Product backlog con objeto de :

- Para cada nueva tarea o para las que no se tenga la información completa se definen las condiciones iniciales de satisfacción para dar el producto como terminado. (esta información se completará en la reunión de planificación del Sprint o iteración)
- Además el Product Owner puede junto con el equipo reestimar los costes de desarrollo para las tareas pendientes.
- Por último el Product Owner puede modificar la prioridad de las tareas pendientes.

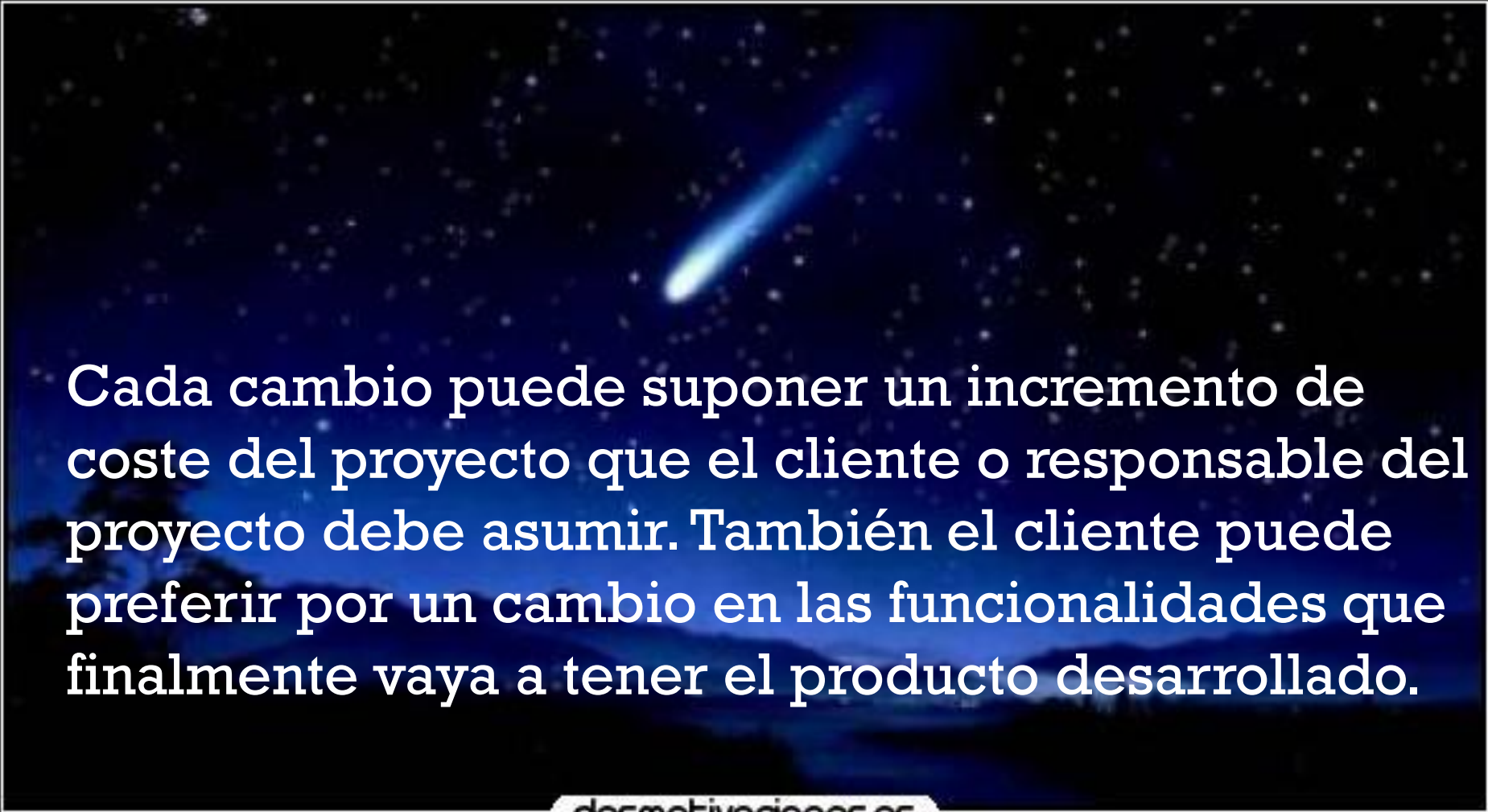
Con estas reuniones se completa la información necesaria para conocer fechas estimadas de fin de proyecto o el coste que supone las nuevas incorporaciones de requisitos. También ayuda a decidir si es necesario incorporar más recursos al equipo de desarrollo para acortar plazos.



Recuerda
el
triángulo



Las modificaciones de los requisitos suelen ser acogidas como un drama por los equipos de desarrollo. Todavía más cuando en ocasiones suponen la pérdida de valor de trabajo realizado que ya no se va a utilizar.



Cada cambio puede suponer un incremento de coste del proyecto que el cliente o responsable del proyecto debe asumir. También el cliente puede preferir por un cambio en las funcionalidades que finalmente vaya a tener el producto desarrollado.

desmotivaciones.es

No Llores Porque

Se esconde el sol, que las lagrimas no te dejen ver las estrellas

Es muy importante que quede claro el coste y todo tipo de implicaciones que pueda suponer la modificación de los requisitos iniciales, y si el responsable de dar el visto bueno económico lo hace.

Entonces la labor del equipo Scrum es asumirlo y además de re-estimar los costes, deberá tenerlo en cuenta para la siguiente reunión de planificación del Sprint.



¿Cuándo?

Refinamiento del BackLog (I)

No tiene por qué ser una única reunión, pero debe atenderse al espíritu de la misma y cuidar el backlog frecuentemente.

El equipo y el dueño de producto acuerdan una reunión periódica (una por iteración). También se puede publicar en el tablón junto a la hora de la reunión diaria.

No debe ser una reunión demasiado larga (1 hora): dependerá del número de nuevas historias.

El dueño de producto trae escritas las historias de usuario, pero se pueden reescribir o matizar en esta reunión con ayuda del equipo.

¿Cuándo?

Refinamiento del BackLog

El dueño de producto explica cada historia en orden de importancia para él. Es muy importante que el equipo aclare para qué quiere el dueño de producto esa historia de usuario.

Se estima cada historia atendiendo a su complejidad, cantidad de esfuerzo requerido o incertidumbre.

Es el momento de distinguir entre un “defecto” (bug) o una funcionalidad nueva y mejorar la manera de describir las historias de usuario.

Malas prácticas Refinamiento del BackLog

- Que no esté presente el dueño del producto
- Salir de la reunión sin haber estimado y priorizado todas las historias de usuario (aunque se hayan estimado con “infinito”) o sin que cada historia tenga su criterio de aceptación.

Malas prácticas Refinamiento del BackLog

- Dejar historias de usuario con estimaciones muy altas demasiado arriba en el backlog. Una historia muy grande suele indicar que necesita ser redefinida y posiblemente se puede separar en más de una.

¿Cancelación de un Sprint?

- Un Sprint sólo puede ser cancelado por el Product Owner, obviamente puede hacerlo por recomendación del Scrum Master o del equipo de desarrollo.



¿Cancelación de un Sprint?

- En general dada la corta duración de los Sprint no suele tener sentido a menos que los objetivos del mismo hayan quedado obsoletos.



Uno de los casos más claros son los cambios de tecnología que hacen que productos desarrollados para una determinada plataforma no tengan ningún sentido. También los problemas económicos del cliente pueden provocar la cancelación de todos los desarrollos para el mismo.



Cancelación de un Sprint

- Si se cancela un sprint, se deben evaluar todos los elementos de la lista de producto que se han terminado y se considera si tienen alguna utilidad dentro de la nueva situación que ha supuesto la cancelación del Sprint.
- Si el proyecto no se cancela y sólo se cancela el Sprint, se debe actualizar la lista de producto con los elementos terminados, y ya a realizar la siguiente reunión de planificación del sprint.



WOULD YOU LIKE TO KNOW MORE?