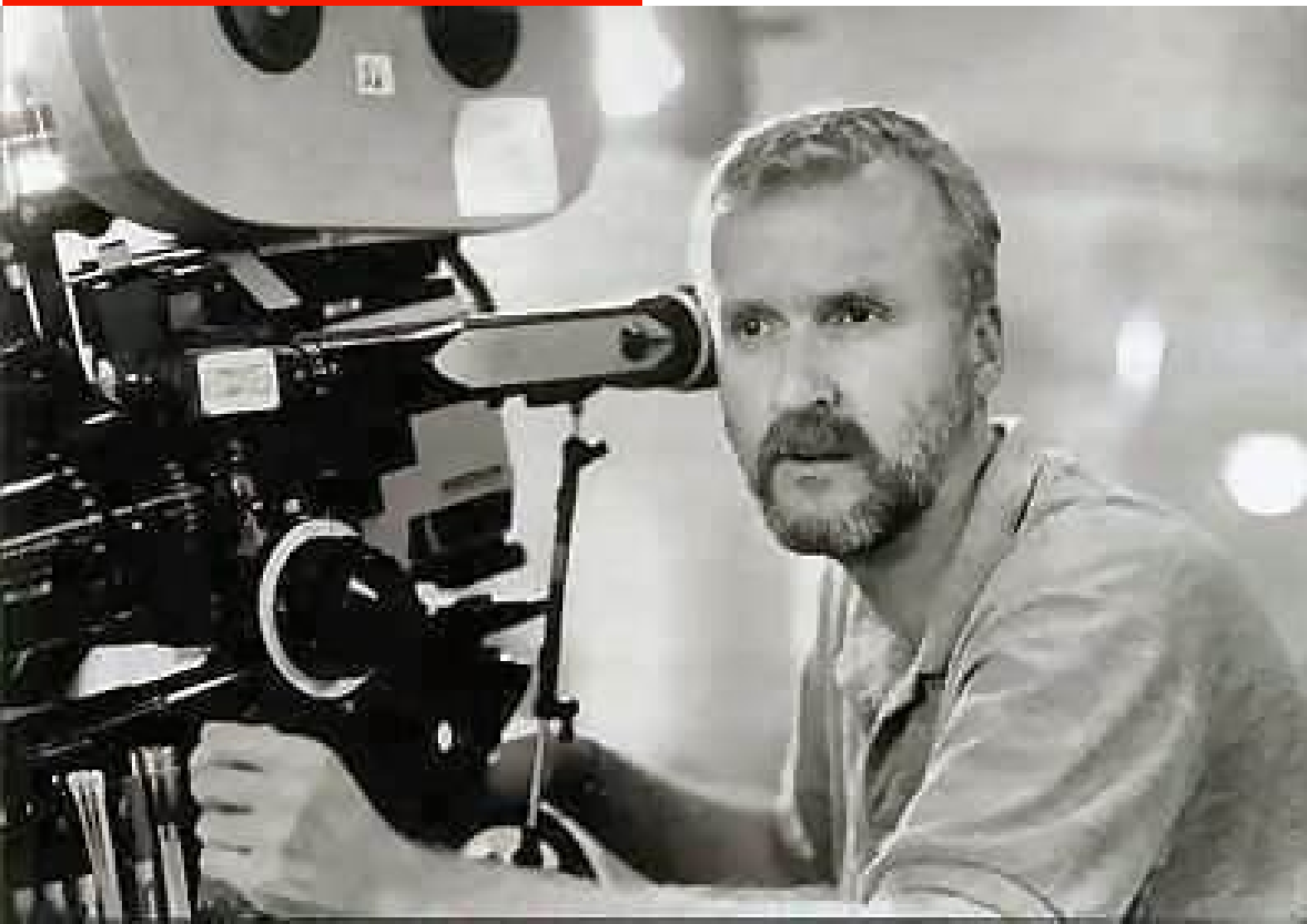


Tema 3

Scrum



*“Tengo una regla para
mis proyectos.
La esperanza no es una
estrategia.
La suerte no es un factor.
El miedo no es una
opción.”
“La fortuna favorece a los
audaces”*

James Cameron.
Director de cine

Fútbol vs.
Futbol Rugby



Futbol





Rugby



Rugby





1986



- Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi en escribieron un informe sobre la forma en la que desarrollaban nuevos productos tecnológicos empresas



¿Porqué?

- Modelo de trabajo orientado al mundo del desarrollo de productos tecnológicos donde
 - la velocidad del cambio era auténticamente brutal
 - los requisitos pueden cambiar casi de forma diaria y el entorno cambia casi en cada segundo.

El modelo proponía unas bases de adaptabilidad y flexibilidad, así como rapidez para tener cierto éxito.

- **Alguien debió pensar, ¿qué cosas cambian día a día?,**
- **“los requerimientos del usuario en los desarrollos software”.**

Scrum in software development started with these three people

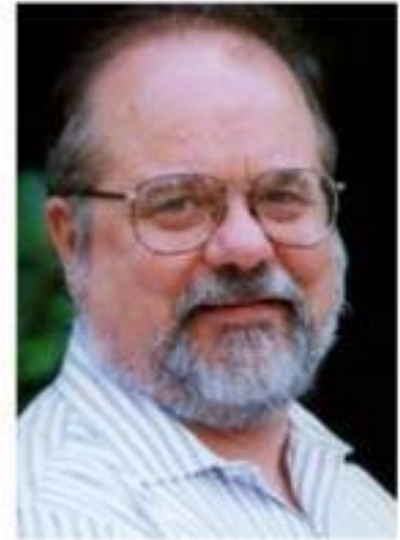
1993



Jeff Sutherland



John Scumniotales

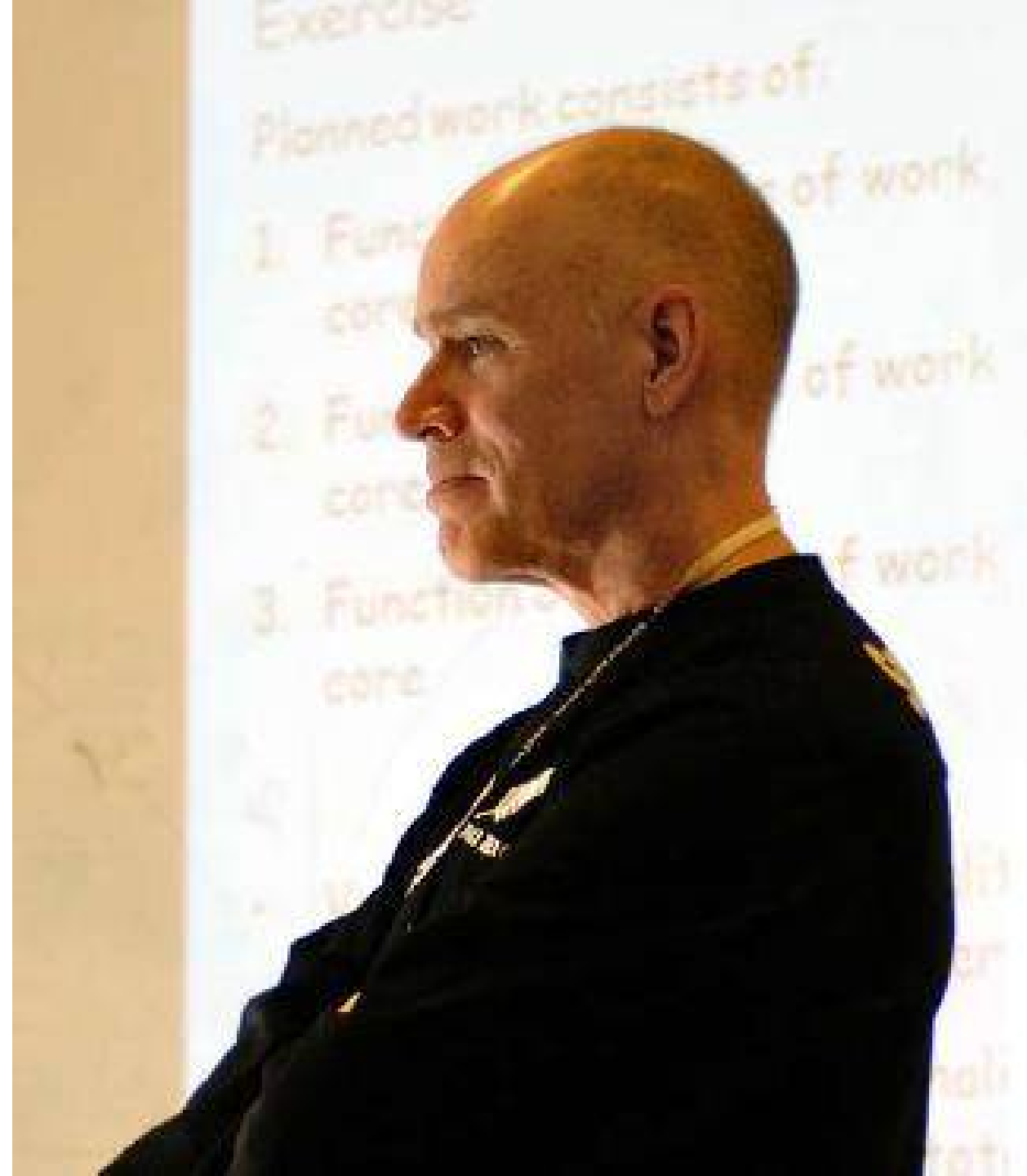


Jeff McKenna

Jeff Sutherland, John Scumniotales y Jeff McKenna concibieron, ejecutaron y documentaron el primer Scrum para desarrollo ágil de software en 1993, utilizando el estudio de gestión de equipos de Takeuchi y Nonaka como base.

1995

- Ken Schwaber presentó “Scrum Development Process”,
- Era un marco de reglas para desarrollo de software, basado en los principios de Scrum.
- Uno de los avales que él ponía encima de la mesa es que él lo había utilizado con éxito.



Scrum es un marco de trabajo que tiene como
objetivo ~~de~~ ~~componer~~ ~~problema~~





Pilares Scrum:

Modelo
iterativo e
incremental

- **SCRUM** El objetivo es realizar una serie de iteraciones, cada una de las cuales incrementan la funcionalidad del producto.
- **Waterfall** Se obtiene el producto completo al final.

Tarea:
amueblar
el despacho



Tarea:
amueblar
el despacho
Solución
Waterfall

- 1) Diseño del despacho en papel
- 2) Se construyen o compran las maderas, telas, accesorios
- 3) Se ensamblan según diseño
- 4) El equipo de instalación traslada muebles al despacho

Problema 1 :

**Mientras se desarrolla la
solución no se puede
utilizar el sistema**





La detección de
diferencias entre lo
pedido y lo entregado se
producen en fases
tardías.

Problema 2 :

SCRUM

Iteraciones con
valor.
Detección
temprana de
errores
Se puede utilizar
el producto



Pilares Scrum:

Las reuniones diarias

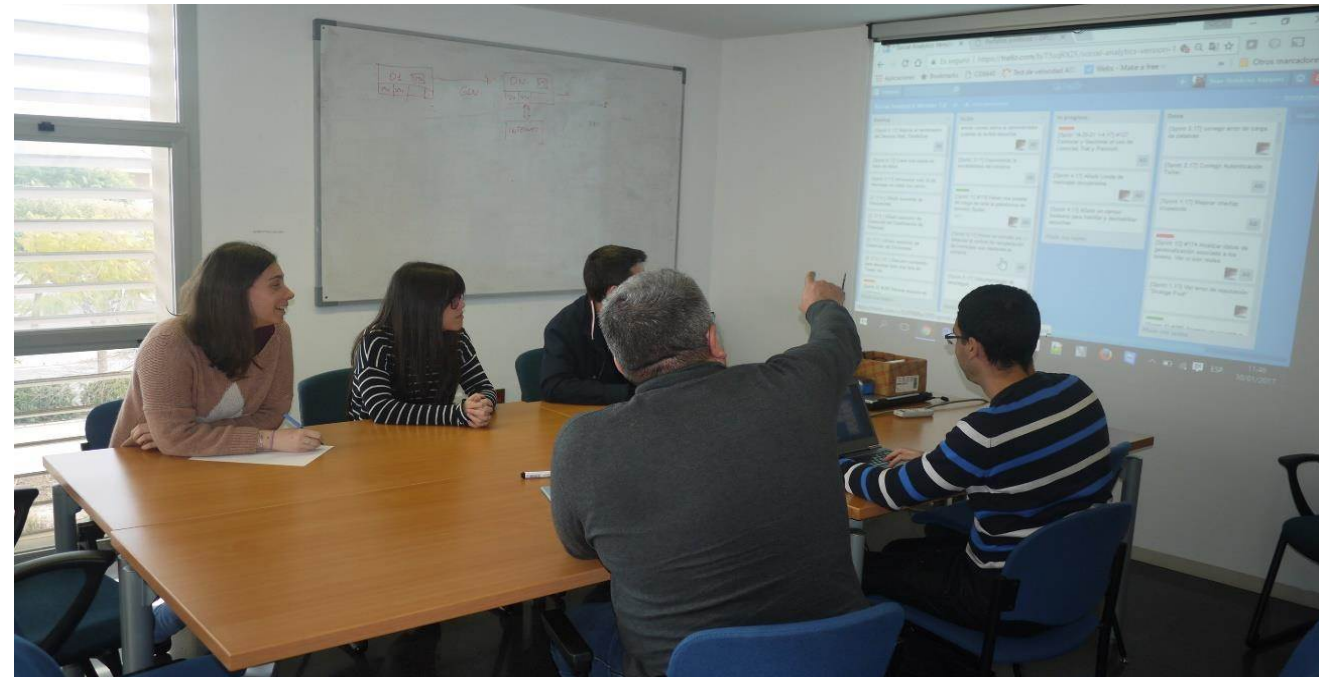
Reuniones diarias para comprobar

- La evolución del proyecto
- Detectar de forma temprana cualquier impedimento que impida la consecución de los logros previstos.

Las reuniones diarias suponen un avance muy interesante en los conceptos de control de riesgos de desvío de los plazos previstos, por lo menos dentro del subproyecto que se está realizando en cada momento.

Las reuniones diarias. Las bases

- Todos hablan el mismo lenguaje.
- Todos entienden lo mismo por Terminado
- Transparencia en la inspección
- Adaptación ante retrasos o falta de calidad
- Es preferible ajustar desviaciones cuanto antes



Pilares Scrum:

El cliente define las prioridades



Maximizar el valor de negocio. Se priorizan la parte del proyecto que aporta mayor valor de negocio.

Maximizar el retorno de la inversión (ROI). Es decir se desarrollan primero aquellos elementos que con menor coste producen mayores beneficios.

Pilares Scrum:

Definición a
bajo nivel
progresiva





Pilares Scrum:

Definición a
bajo nivel
progresiva

- Solo se detallan los elementos a desarrollar de manera inminente.
- Se evita que posibles cambios en los objetivos hagan inservibles las horas dedicadas a diseñar en detalle partes del proyecto que finalmente no va a ser desarrollado como inicialmente estaba previsto.

OJOOOOOOOOOO: Dificulta cálculos de costes globales

Pilares

Scrum:

El equipo
Scrum



A close-up photograph of a man in a military uniform, wearing a green beret and a dark jacket. He is looking through a large, vintage-style telescope or binoculars. His expression is focused and serious. The background is dark and out of focus, suggesting an indoor or nighttime setting.

Pilares : El
equipo Scrum

Foco. Los equipos Scrum se focalizan en **un objetivo muy concreto**, no dispersan su trabajo en todos los requisitos del proyecto sino que se centran en aquellas partes priorizadas en una reunión anterior.



Coraje. El planteamiento es que “nadie es mejor que todos nosotros juntos”. Cada componente del equipo debe sentirse miembro del mismo. Deben apoyarse y ayudar a sus compañeros, sabiendo que así los retos que se pueden superar son mucho mayores.





Apertura.

La transparencia no es un objetivo difuso a conseguir.

Es parte intrínseca del SCRUM.

No se oculta nada

Debe ser sencillo conocer cuál es la situación del proyecto en cada momento.

La sinceridad es un valor a destacar en un equipo SCRUM.

Pilares : El equipo Scrum

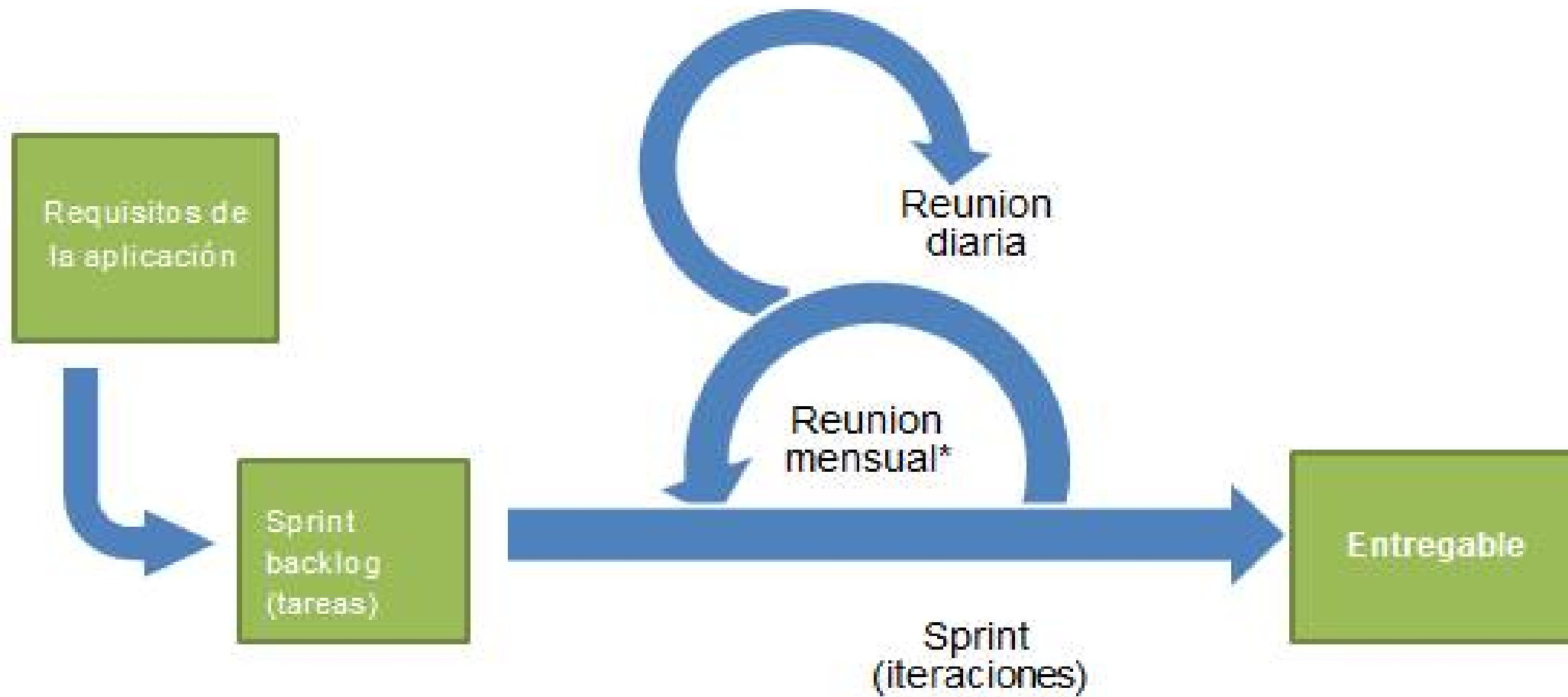


Compromiso. El equipo SCRUM tiene mucha libertad para desarrollar su trabajo, pero esa libertad tiene como contraprestación el compromiso del equipo para lograr ese éxito que se espera del él.



- **Respeto.** Nadie es más que nadie, todos y cada uno de los miembros del equipo no solo deben ayudarse sino respetarse y por supuesto compartir aciertos y fallos, ya que al final las decisiones no son individuales sino decisiones de equipo.

Ventajas de Scrum



videos\Jinete pálido Waterfall.mp4

videos\Jinete palido scrum.mp4

Volvemos al duelo..... pero

Con SCRUMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM







WOULD YOU LIKE TO KNOW MORE?