

Introducción a la Gestión de Proyectos de Software (IGPS)

Presentación 02 –SCRUM

Pablo Herrero García

Introducción SCRUM



Contenido

- Introducción.
- Definición de Scrum.
- Principios.
- Eventos.
- Elementos.
- Roles.
- Artefactos.
- Estimaciones.



Introducció

n Metodologies Ágiles

Introducción

- Las metodologías ágiles son un conjunto de enfoques de desarrollo de software que se centran en la colaboración, la comunicación y la entrega rápida de valor al cliente.
- Se basan en la idea de que los requisitos del software cambian con el tiempo, y que es más eficiente adaptar el proceso de desarrollo a esos cambios que intentar predecirlos con precisión.

Introducción

n Las metodologías ágiles se caracterizan por:

- Desarrollo iterativo e incremental: El software se desarrolla en ciclos cortos, llamados sprints, en los que se entrega una versión funcional del producto.
- Participación del cliente: El cliente está involucrado en el proceso de desarrollo desde el principio, para garantizar que el producto satisfaga sus necesidades.
- Colaboración entre equipos: Los equipos ágiles están formados por personas de diferentes disciplinas que trabajan juntas para desarrollar el producto.
- Comunicación frecuente: La comunicación es clave en los procesos ágiles. El equipo se reúne regularmente para discutir el progreso y abordar los problemas.
- Adaptabilidad: Las metodologías ágiles son flexibles y adaptables a los cambios

Introducción

n Algunos de los beneficios de las metodologías ágiles incluyen:

- Mejor satisfacción del cliente: Los clientes están más involucrados en el proceso de desarrollo, lo que les permite obtener un producto que satisfaga sus necesidades.
- Mayor productividad: Los procesos ágiles ayudan a los equipos a trabajar de forma más eficiente y entregar el producto más rápido.
- Menor riesgo: Los cambios se pueden incorporar al proceso de desarrollo de manera más fácil y económica.

Las metodologías ágiles se han convertido en un enfoque popular para el desarrollo de software, y son utilizadas por empresas de todos los tamaños.

¿SCRUM?

- Scrum es una metodología ágil de desarrollo de software que se basa en el trabajo en equipo, la comunicación frecuente y la adaptabilidad a los cambios.
- El proceso de Scrum se divide en ciclos cortos, llamados sprints, que suelen durar de dos a cuatro semanas. En cada sprint, el equipo se centra en completar un conjunto de tareas o historias de usuario.

Principios

- Proceso empírico: transparencia, adaptación, inspección.
- Auto-organización
- Colaboración
- Priorización del valor
- Time boxing
- Desarrollo por iteraciones

Conceptos clave

Épica: Es una historia de usuario que es demasiado grande para caber en un sprint. A menudo, este término se utiliza para describir una gran historia de usuario que tendrá que ser dividida en historias más pequeñas.

Historia de usuario: Es una representación de un requisito del usuario en forma escrita, utilizando el lenguaje común del usuario.

Tarea: Es una representación del requisito que está en lenguaje del usuario, pero de una forma técnica donde está definido cómo se va a trabajar y quiénes van a participar.

Conceptos clave

Definición de Hecho (Definition of Done): Son los acuerdos del PO con los Stakeholders. Contiene el conjunto de reglas que se aplican a las historias de usuario en un sprint para considerarlo finalizado.

Criterios de aceptación: Son los componentes objetivos por los cuales se juzga la funcionalidad de una Historia de Usuario.

Objetivo del Sprint (Sprint Goal): Es una meta establecida para el Sprint que puede lograrse mediante la implementación del Product Backlog.

Roles

Los principales roles en Scrum son:

- **El Product Owner:** es responsable de definir los requisitos del producto y priorizarlos.
- **El Scrum Master:** es responsable de facilitar el proceso de Scrum y ayudar al equipo a alcanzar sus objetivos.
- **El equipo de desarrollo:** es responsable de desarrollar el producto.

Product Owner

www.uneatlantico.es

Características

- **Dominio y conocimiento del negocio**
- **Excelentes habilidades de comunicación**
- **Habilidades de negociación**
- **Decisivo**
- **Proactivo**

Responsabilidades

- **Representar al usuario o al cliente.**
- **Entender y apoyar las necesidades de los stakeholders.**
- **Definir los criterios de aceptación.**
- **Centrarse en la creación de valor.**
- **Administrar y priorizar el product backlog.**
- **Determinar las actividades generales de inicio de un proyecto.**
- **Establecer plazos de entrega del proyecto con el usuario.**
- **Garantizar la entrega del producto o servicio.**

Scrum Master

www.uneatlantico.es

Características

- Líder al servicio del equipo
- Guardián del equipo
- Proactivo

Responsabilidades

- Asegurar que los objetivos, el alcance y el dominio del producto sean entendidos por todo el equipo.
- Facilitar técnicas para gestionar el Product Backlog de manera eficiente.
- Guiar al equipo en ser auto-organizado y multifuncional.
- Eliminar impedimentos que se puedan presentar en el equipo.
- Cuidar la calidad del desarrollo del requerimiento.

Eventos

Los principales eventos en Scrum son:

- **El Sprint Planning:** en el que el equipo se reúne para planificar el sprint.
- **El Daily Scrum:** en el que el equipo se reúne diariamente para discutir el progreso y los problemas.
- **La Revisión del Sprint:** en la que el equipo presenta el producto al Product Owner y a otros interesados.
- **La Retrospectiva del Sprint:** en la que el equipo analiza su rendimiento y busca formas de mejorar.

Sprint Planning

- Reunión que se realiza al comienzo de cada Sprint para inspeccionar el Product Backlog, y que el equipo de desarrollo seleccione los requerimientos en los que va a trabajar durante el siguiente Sprint.



Daily Scrum

- Reunión diaria para el DT.
- Optimiza la colaboración y el desempeño del equipo inspeccionando el trabajo avanzado desde el último Scrum Diario y haciendo una proyección del trabajo del Sprint a realizar a continuación.
- Se realiza a la misma hora y en el mismo lugar todos los días para reducir la complejidad.
- Algunos Equipos de Desarrollo usarán preguntas como:
 - ¿Qué hice ayer?
 - ¿Qué haré hoy?
 - ¿Veo algún impedimento?

Sprint Review

- Los asistentes son el Scrum Team y los Stakeholders.
- El PO explica qué elementos del Product Backlog se han “Terminado” y cuales no se han “Terminado”
- El DT habla acerca de qué estuvo bien durante el Sprint, qué problemas aparecen y cómo fueron resueltos.
- El DT hace una demostración del trabajo que ha “Terminado” y responde preguntas acerca del Incremento.
- El PO habla acerca del Product Backlog en su estado actual. Proyecta objetivos y fechas de entrega basándose en el progreso obtenido.
- El grupo completo colabora acerca de qué hacer a continuación, de modo que el Sprint Review proporcione información de entrada valiosa para el siguiente Sprint Planning.

Product Backlog

- Es una lista de tareas (Product Backlog) que se las ordena de acuerdo a su prioridad, tipo, naturaleza y organización, las cuales contienen descripción de las funcionalidades que determinado cliente requiere para iteraciones futuras.



Sprint Backlog

- Es el conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint, más un plan para entregar el Incremento de producto y conseguir el Objetivo del Sprint.
- Es una predicción hecha por el DT acerca de qué funcionalidad formará parte del próximo Incremento y del trabajo necesario para entregar esa funcionalidad en un Incremento “Terminado”.
- Hace visible todo el trabajo que el DT identifica como necesario para alcanzar el Objetivo del Sprint.

Participant es

Scrum Event	Participantes
Sprint Planning	SM, PO, DT
Daily Scrum	SM, PO (opcional), DT
Sprint Review	SM, PO, DT, Stakeholders
Sprint Retrospective	SM, PO, DT

Artefactos

Los principales artefactos en Scrum son:

- **El Backlog del producto:** es una lista de todas las características y funcionalidades que se desea incluir en el producto.
- **El Backlog del sprint:** es una lista de las tareas que se deben completar en el sprint.
- **El Producto incremento:** es una versión funcional del producto que se entrega al final de cada sprint.

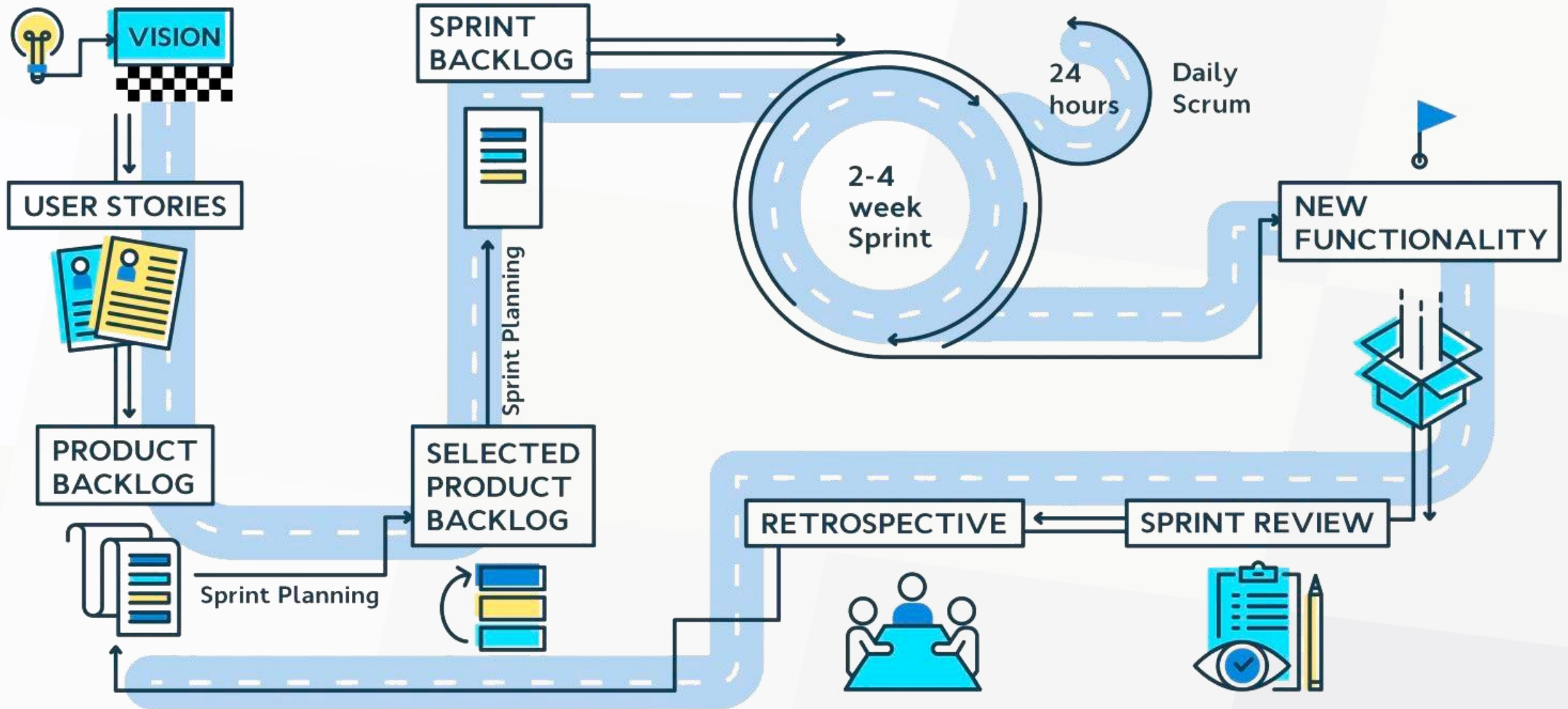
Estimacione

S Se basan en el esfuerzo requerido para completar una tarea.

- Valores numéricos de la serie de Fibonacci (1,1,2,3,5,8...) o bien valores de horas (1h,4h...), dependiendo el sistema que se use.
- Si una tarea es demasiado grande, y nadie tiene idea concreta de cómo abordarla se puede estimar como infinito, esto significa que la tarea se debe fragmentar más.

SCRUM PROCESS

www.uneatlantico.es





Universidad
Europea
del Atlántico

www.uneatlantico.es