

TDA SEPTIMA CLASE

SCRUM.

¿Qué es Scrum?

Es un framework que establece lineamientos para gestionar un proyecto de manera ágil, el cual permite crear su propio proceso para crear nuevos productos.

Es simple y puede implementarse en pocos días pero perfeccionarlo lleva tiempo.

- Menos tiempo planeando, definiendo tareas, creando reportes y más tiempo con el equipo investigando las situaciones.

Cimientos.

Empirismo

Concepto filosófico en donde la experiencia es la base para la formación de conocimiento. Los procesos definidos y la planificación detallada en las primeras fases son remplazadas por ciclos de inspección y revisión just in time, y ciclos adaptativos.

Auto Organización

En grupos de trabajo que manejan sus propias cargas de tareas y se organizan entre ellos alrededor de un objetivo claro y tomando en cuenta las restricciones.

Colaboración

Los líderes de Scrum, diseñadores de productos y clientes trabajan en conjunto con los desarrolladores para alcanzar los objetivos. Ellos no los gerencian o dirigen.

Priorización

Trabajar en lo más importante, no perder el tiempo haciendo foco en el trabajo que no tiene y/o agrega valor

Time Boxing

Es una técnica de planificación de proyectos, generalmente de software, en donde el schedule (programación) es dividido en un numero separado de periodos de tiempo (time box), normalmente entre 2 y 6 semanas, los cuales tienen sus propios entregables, fechas y costos. Esta técnica crea el ritmo que guía el desarrollo

Valores de Scrum:

Compromiso

- Foco
- Abierto a ideas
- Respeto

- Valentía

Estructura del sprint.

Período fijo de tiempo, sugerido en 30 días. Durante el Sprint no se puede cambiar el alcance, agregar funcionalidad ni modificar las reglas del equipo. Los Sprints producen un incremento usable basado en el producto anterior. No deben existir interrupciones y debe hacerse foco en las tareas. Durante las Sprint Planning, se decide que funcionalidad se va a implementar, y el equipo decide cómo se hará. En las Daylies, de aproximadamente media hora el Scrum Master pregunta a los asistentes que se completó desde la última reunión, que obstáculos se presentaron y que se hará hasta la próxima reunión. Los Scrum diarios mejoran la comunicación y el conocimiento de todos, elimina otras reuniones, promueve decisiones rápidas y remueve obstáculos. Durante los Sprint se congelan tres de las cuatro variables del proyecto, que son el tiempo, los costos y la calidad, pero puede variar la funcionalidad siempre y cuando se cumpla con el objetivo del Sprint. Un Sprint puede cancelarse si el objetivo se vuelve obsoleto, si las condiciones técnicas o del mercado cambian, o si el equipo lo decide ya que no se puede alcanzar el objetivo o se encuentra un problema muy grande. Cancelar un Sprint es un costo y está mal organizacionalmente.

Roles de Scrum

Product Owner, Stakeholder, scrum master, equipo.

Herramientas de Scrum:

Taskboard

Tablero utilizado en Scrum para realizar un seguimiento del trabajo realizado Este está conformado de una serie de secciones:

Story: ítems del product backlog (user stories, epics, invest themes)

- To Do: ítems del sprint backlog, es decir funcionalidad a ser contemplada en el sprint (US)
- In Process: user stories que están siendo trabajadas por el equipo.
- To Verify: user stories finalizadas de las cuales deben evaluarse sus criterios de aceptación.
- Done: user stories completadas y aceptadas por el PO.

Gráficos de Backlog:

Son gráficos que brindan información relacionada al avance del proyecto, que resultan de gran utilidad para la gerencia a la hora de determinar:

Progreso del sprint

- Progreso del Release
- Progreso del Producto

El backlog de trabajo es la cantidad de trabajo que queda por ser realizado, y la tendencia del backlog refleja el trabajo que queda vs el tiempo.

Burndown Charts.

Indica cómo voy avanzando, es descendente, empieza con la fecha de hoy, termina con la fecha de fin de sprint (eje X = tiempo, fecha de hoy, y días hasta fin de sprint; eje Y = horas de trabajo o story points)