

PRÁCTICA 05

Scrum.

Profesor: José María García

Grupo de prácticas nº 11

Arenas Arenas, Antonio

Camero Ruiz, Elena

Molina Domínguez, Jorge Manuel

Ortiz Calleja, Jesús

1. Índice

1. Índice	1
2. Índice de imágenes.....	2
3. Índice de tablas	3
4. Historial de versiones	4
4.1. Versión 1.0 – 05/03/2018	4
5. Introducción	5
6. Roles	6
7. Objetivo del documento	7
8. Contenido	8
8.1 Informe sobre el primer sprint.....	8
8.2 Descripción de los cambios aplicados al segundo sprint y comparativa entre las métricas de ambos sprints	9
8.3 Descripción del desarrollo de la práctica	11
8.4 Valoración del desarrollo de la práctica por parte del equipo de trabajo	12
9. Conclusiones.....	14
10. Glosario de términos	15
11. Bibliografía	16
12. Anexos	17

2. Índice de imágenes

3. Índice de tablas

4. Historial de versiones

4.1. Versión 1.0 – 05/03/2018

5. Introducción

En esta práctica hemos emulado la realización de un proyecto mediante Scrum, haciendo únicamente los mockups de las diversas historias de usuario de un sistema web para la plataforma Iniciararte.

6. Roles

Se definen los siguientes roles para esta práctica:

Jefe de Proyecto:

- Ortiz Calleja, Jesús

Desarrolladores:

- Arenas Arenas, Antonio
- Camero Ruiz, Elena
- Molina Domínguez, Jorge Manuel

7. Objetivo del documento

El propósito de este escrito es exponer la realización de la metodología ágil scrum, incluye un informe de los resultados del primer sprint, una descripción de los cambios entre sprints comparando las métricas, descripción de la práctica y una valoración del desarrollo de la práctica.

A su vez en el anexo se incluyen: los product backlogs de ambos sprint; las fotografías de los folios donde se realizaron la métrica y la retrospectiva y un documento con los mockups.

8. Contenido

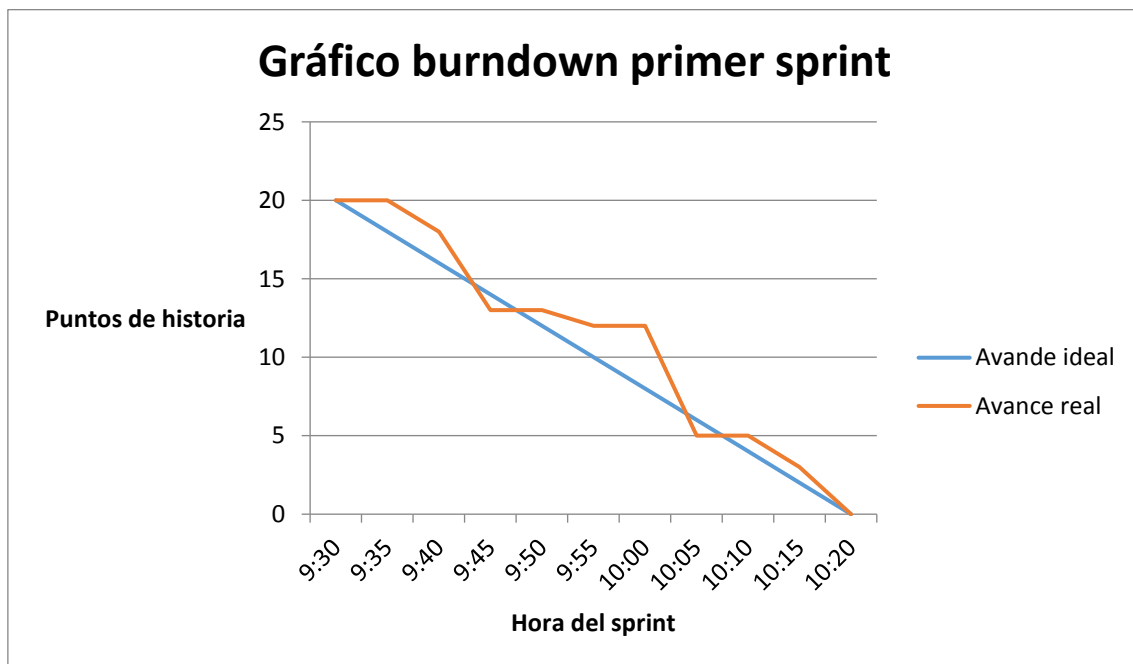
8.1 Informe sobre el primer sprint

El primer sprint se inicia con el Product Backlog disponible en el archivo Product Backlog.xlsx. En él, tras la estimación de complejidad realizada por todo el equipo a las historias de usuarios y su priorización por parte del productowner, podemos observar que las 13 primeras historias más prioritarias entran dentro de la planificación de este sprint acorde a la velocidad calculada previamente por el grupo de trabajo que fue de 20 puntos historias a la hora.

La realización de este sprint duró 50 minutos y en el anexo podemos apreciar que, además de completar las 13 primeras historias de usuario, la historia número 14 también entró dentro del primer sprint como historia extra.

Tras el término del sprint se procedió a un sprint review con el productowner donde se aceptaron todas las historias de usuario menos dos, la historia de usuario número 4 y la historia número 9, que quedaron pendientes de hacer para el segundo sprint. Los motivos esgrimidos por el productowner para rechazar la historia 4 fue la falta de campos al definir el perfil como una biografía o el tipo de artista. Para la historia número 9, el motivo fue la imposibilidad de poder editar o borrar las normas ya existentes de los concursos.

Además, se incluyó una historia de usuario nueva con máxima prioridad que está disponible en el Product Backlog del segundo sprint en el archivo Product Backlog 2.xlsx. En este contexto, el productowner también nos comunica que usemos la nueva historia de usuario como base para el segundo sprint, teniendo cuidado con generar mockups demasiado simples.



8.2 Descripción de los cambios aplicados al segundo sprint y comparativa entre las métricas de ambos sprints

Las métricas obtenidas tras el primer sprint son las siguientes (archivo métrica.jpg):

- Historias empezadas en el sprint: 14.
- Historias que alcanzaron el criterio de hecha: 14.
- Historias aceptadas por el product owner: 12.
- Duración del sprint 50 minutos.

Teniendo en cuenta la revisión realizada con el product owner y la experiencia del equipo, se realizaron varias propuestas de cambios de cara al segundo sprint, todas ellas disponibles en el Anexo 4. De todas ellas, las más votadas y que se pusieron en práctica, fueron las siguientes:

- Cambiar la estimación del tamaño de algunas historias de usuario.
- Creación de una plantilla para los mockups que permita tener un formato uniforme y más profesional, además de incrementar la productividad del equipo al ser reutilizable en todas las historias de usuario.

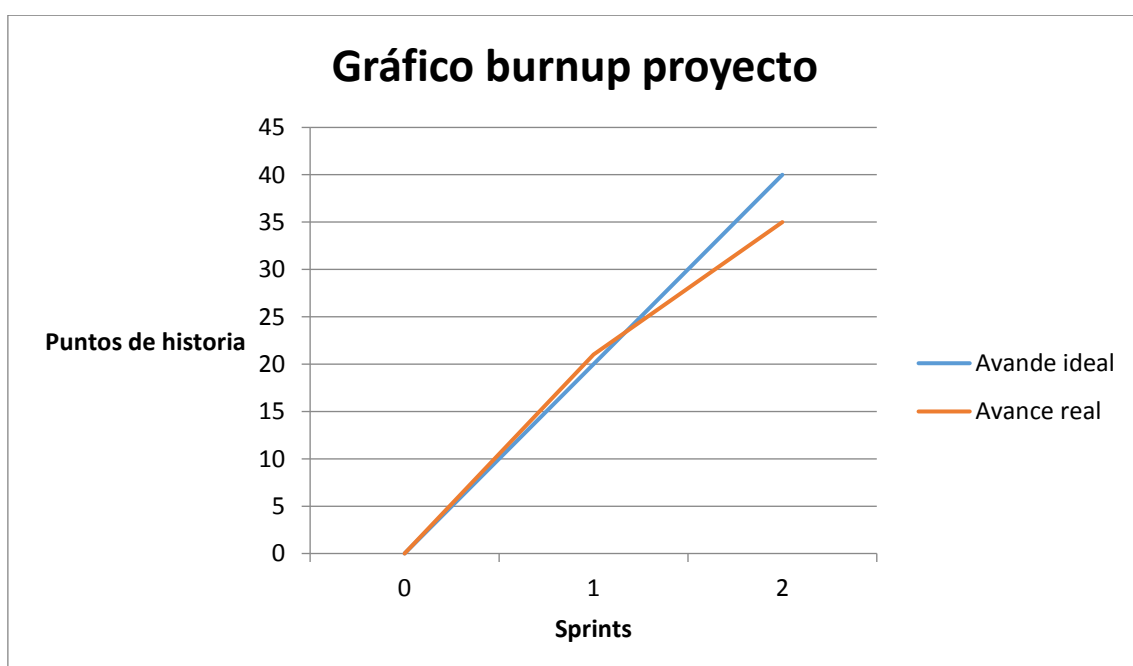
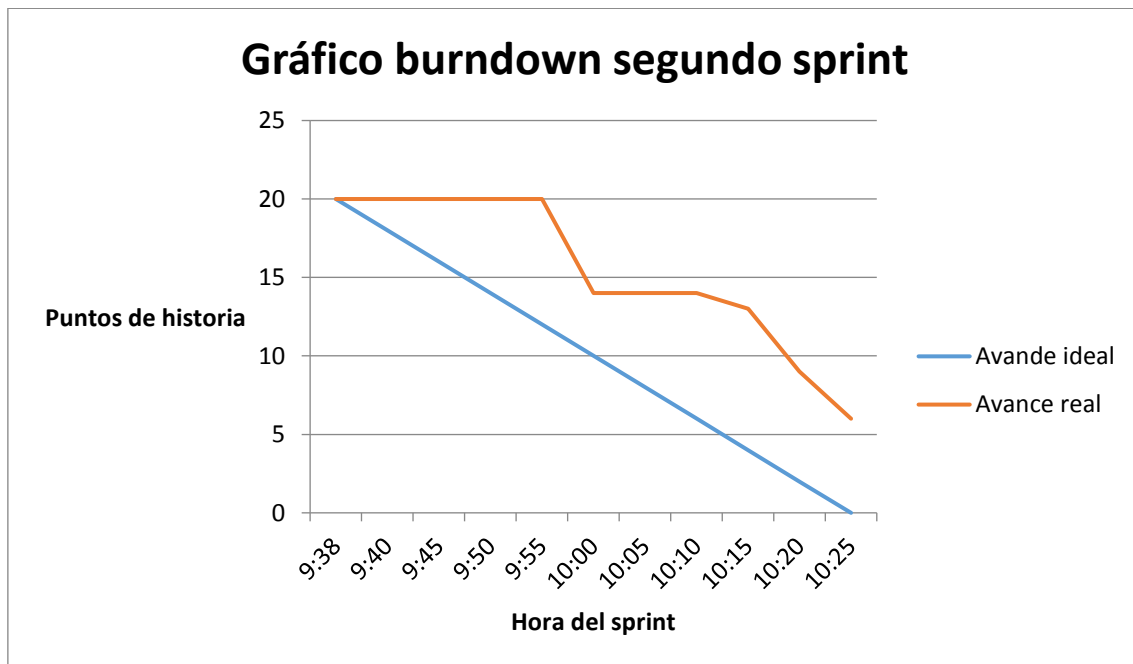
Estas medidas se tomaron en base a que el equipo de trabajo consideró que la inclusión de una historia de usuario extra en el primer sprint no fue obra de una mayor velocidad de la esperada sino de una primera estimación incorrecta y por tanto, para el segundo sprint se dejó la velocidad de 20 puntos de historia a la hora. Por otra parte, la creación de la plantilla también influyó en la nueva estimación ya que se estimaba una mayor productividad por parte del equipo.

Con toda esta información el equipo de trabajo encaró el segundo sprint obteniendo las siguientes métricas:

- Historias empezadas en el sprint: 9.
- Historias que alcanzaron el criterio de hecha: 7.
- Historias aceptadas por el product owner: 7. Si bien no hubo una reunión con el product owner para revisar todas las historias realizadas, hubo varias consultas durante el sprint para conocer la satisfacción acerca de las historias ya completadas y en todas, el resultado era el esperado.
- Duración del sprint 45 minutos.

Cabe destacar que a pesar del menor número de historias de usuario del segundo sprint, en puntos de historia ambos sprint eran idénticos, sin embargo, en el segundo hubo dos historias sin terminar, también por el hecho de que el sprint duró 5 minutos menos, tiempo en el que el equipo de trabajo habría podido terminar esas dos historias restantes. Cabe destacar que, a pesar de que la duración teórica fue de 45 minutos por la última historia terminada, la duración real fue de unos 40 minutos pues es cuando el horario de la clase finalizaba y sólo se usaron esos 5 minutos para retocar un aspecto de una historia mientras el equipo recogía para abandonar la clase.

Con respecto a las métricas generadas, podemos decir que teniendo en cuenta la diferencia en duración de los sprints, en ambos el equipo fue bastante productivo coincidiendo los puntos de historia realizados con la velocidad estimada al principio del primer sprint. Podemos decir, además, que las historias hechas cumplían en su gran mayoría los requisitos de calidad exigidos por el product owner ya que de todas, sólo dos historias fueron rechazadas. Por último, la estimación realizada por el equipo también fue bastante acertada en ambos sprints.



Para terminar las conclusiones del segundo sprint y las comparaciones entre los dos que se han realizado, hay que destacar un fallo del equipo de trabajo en el segundo sprint: al estar haciendo las historias de usuario de manera paralela, hubo historias de usuario del segundo sprint sin terminar más prioritarias que otras que si se terminaron. Esto es debido a la dificultad (al estar cada historia compuesta de un solo mockup) de trabajar varios miembros de manera colaborativa en una sola historia. Sin embargo, el equipo es consciente de que en un entorno de trabajo profesional las historias de usuario más prioritarias deben tener toda la atención y este tipo de hechos no deberían ocurrir.

8.3 Descripción del desarrollo de la práctica

El equipo comenzó por redactar un total de 25 historias de usuario para construir el Product Backlog relacionadas con el desarrollo del proyecto Iniciararte. Después, durante el Sprint Planning Meeting, el product owner priorizó las historias de usuario a la vez que el equipo midió su velocidad media que fue de unos 3 minutos por puntos de historia, una media de 20 puntos de historia a la hora. Tras esto, el equipo estimó la complejidad de las historias de usuario cogiendo un total de 20 puntos de historia (acorde a la velocidad del equipo) para el primer sprint.

Durante el primer sprint se realizaron los puntos de historia acordados, e incluso, se realizó uno más debido a la rápida ejecución de los puntos de historia anteriores.

Durante el sprint review el product owner actualizó el Product Backlog con una nueva historia de usuario y rechazó dos de las historias completadas durante el primer sprint. El equipo posteriormente realizó una serie de métricas internas para ver el resultado del primer sprint y se aceptaron como cambios estimar de nuevo las historias restantes y hacer una plantilla para unificar los mockups para ser más productivos y que fueran en general más uniformes.

Durante el segundo sprint se planificaron otros 20 puntos de historia de los que sólo llegaron a hacerse 14 por tener prácticamente 10 minutos menos de sprint. Sin embargo, el equipo aplicó las conclusiones extraídas del primer sprint para evaluar de nuevo las estimaciones del primer sprint y realizó y reutilizó una plantilla para las historias del segundo sprint. Además consultó en reiteradas ocasiones al product owner sobre la conformidad acerca de las nuevas historias realizadas dando en todas las ocasiones una respuesta positiva.

Tras esto el equipo se dedicó a la realización de la memoria con toda la información recogida.

8.4 Valoración del desarrollo de la práctica por parte del equipo de trabajo

El equipo de trabajo valora esta práctica positivamente ya que, aparte de las correspondientes aclaraciones sobre lo utilizada que es esta técnica en el mundo profesional por parte del profesor, hemos podido ver la utilidad que tiene: detección rápida de errores o malas prácticas, el trabajo en equipo en un entorno de tiempo cerrado con unas “fechas de entrega”, lo importante de una buena estimación en un proyecto, etc.

También es una prueba “verídica” de lo que puede ser un proyecto real en el que un cliente puede tener cambios en sus preferencias, rechazar el trabajo realizado hasta ese momento por diversos motivos, retrasos en las entregas y comunicación con el cliente para buscar soluciones, y un largo etcétera que sirve para entrenarnos de cara al mundo profesional.

9. Conclusiones

Llevar a cabo scrum de forma exacta es más complejo de lo que parece a primera vista pues es fácil equivocarse alguno de los pasos o no llevar a cabo las tareas del product backlog en el orden adecuado según la prioridad. Ahí se aprecia mejor la importancia del scrum master.

Por otro lado, la comunicación con el product owner es vital, no sólo para saber qué es lo que quiere el cliente, sino también para certificar que el trabajo realizado se ajusta adecuadamente a sus exigencias.

10. Glosario de términos

- Scrum master: lidera al equipo, tomando la responsabilidad de velar por que los participantes del proyecto sigan los valores y principios ágiles; la reglas y procesos de scrum y guiar la colaboración intraequipo y con el cliente de manera que las sinergias sean máximas.
- Product owner: se trata de aquel que comunica los deseos del cliente, siendo en muchos caso, el cliente propiamente dicho. Es el responsable último del product backlog, los elementos que contiene y el éxito del desarrollo del producto.
- Product backlog: conjunto de requerimientos del producto, en el cual se indica la prioridad y la dificultad de llevarlo a cabo.

11. Bibliografía

12. Anexos

- El product backlog del primer sprint se encuentra en “Product Backlog.xlsx” el del segundo sprint en “Product Backlog 2.xlsx”.
- Las fotos de los folios con la métrica y retrospectiva son: “métrica.jpg” y “retrospectiva.jpg”.
- Los mockups hechos durante la práctica están en el documento “HU Mockups.pdf”.