

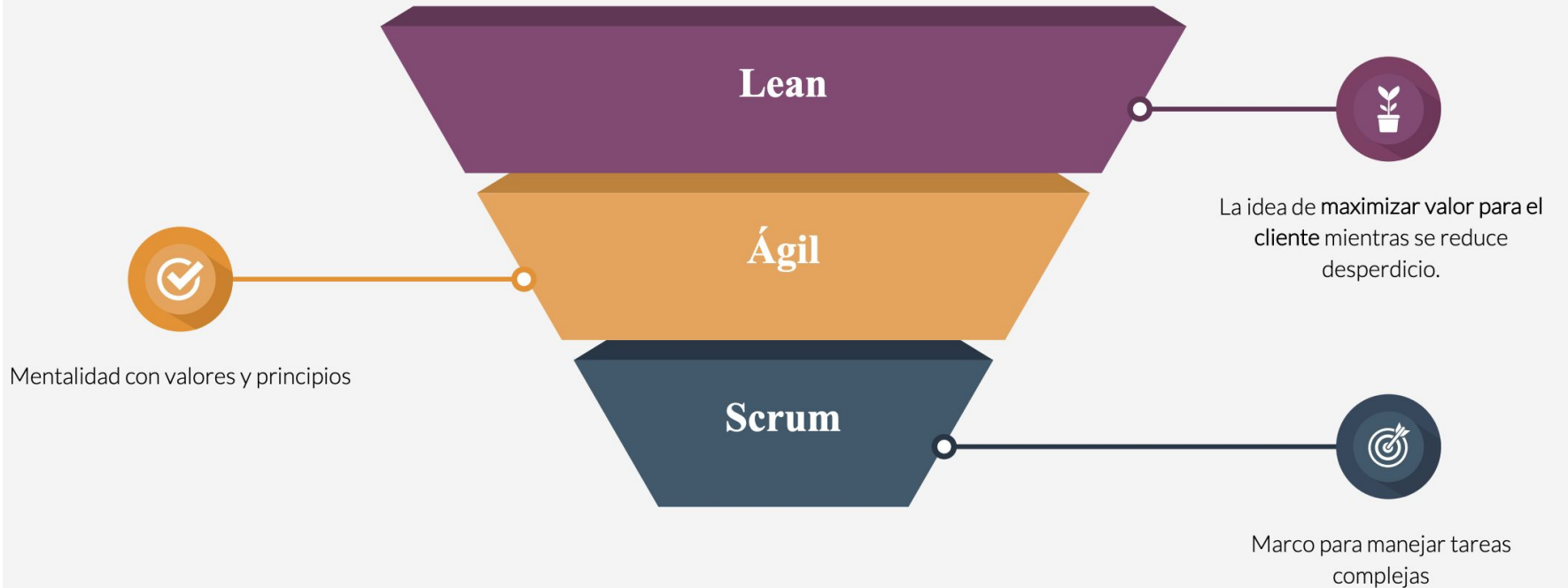
# Scrum y Kanban

Métodos Ágiles

# SCRUM



# Lean, Ágil y Scrum



# 3Ms de Lean



## **Muda**

Cualquier actividad que no agrega valor



## **Mura**

Desigual, Mura crea Muda



## **Muri**

Sobrecarga, usualmente causado por Mura

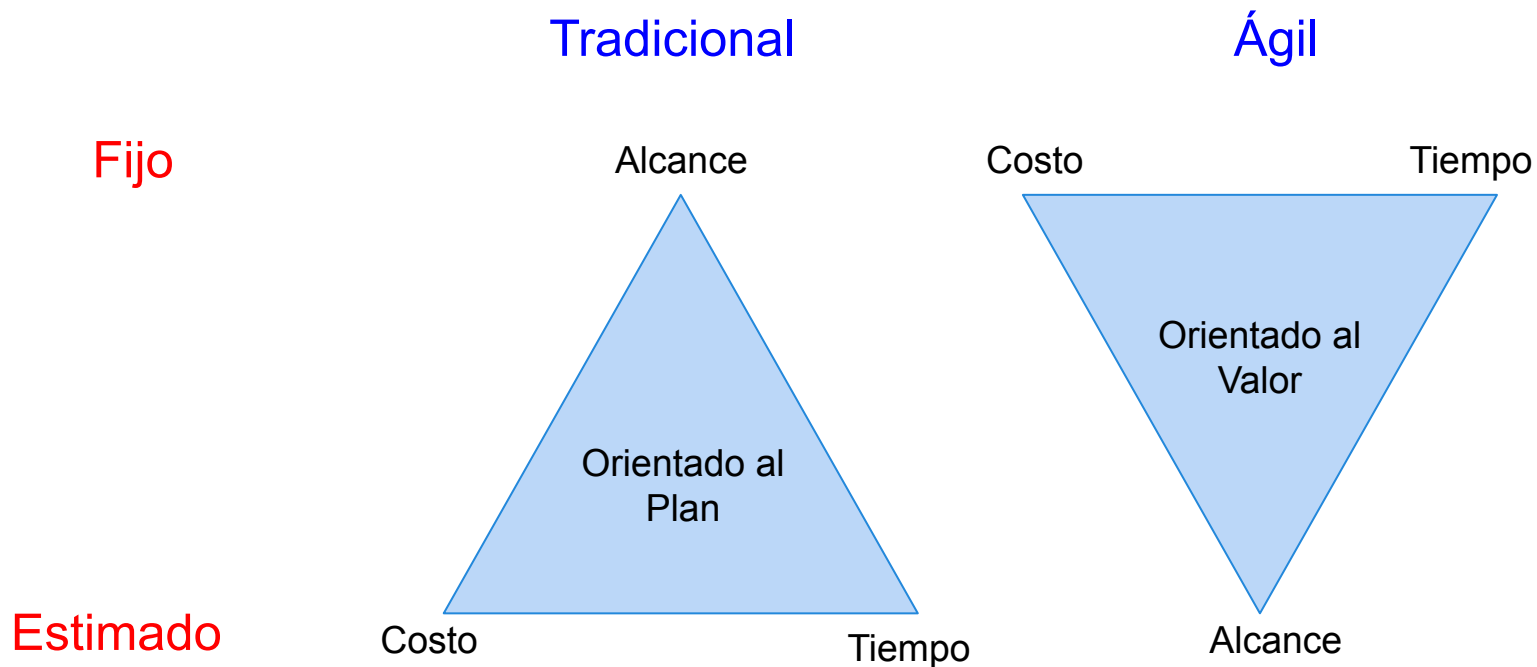
# Manifiesto Agil - 2001

Estamos descubriendo mejores maneras de desarrollar software tanto por nuestra propia experiencia como ayudando a terceros. A través de esta experiencia hemos aprendido a valorar:

# Manifiesto Agil

- Individuos e interacciones **sobre** procesos y herramientas
- Producto que funciona **sobre** documentación exhaustiva
- Colaboración con el cliente **sobre** negociación de contratos
- Responder ante el cambio **sobre** seguimiento de un plan

# Cambiar la perspectiva: contrato ágil





# Entregar valor al cliente



aerolineas.com

Buscar Vuelos





☒ Ida y vuelta ☐ Ida ☐ Múltiples Destinos

Buenos Aires (BUE) 

Buenos Aires (BUE) 

DD/MM/YY  DD/MM/YY 

Clase adultos ? niños ? bebés ?







Economy  01  00  00 

Buscar





## Múltiples Destinos

Aerolíneas Argentinas te ofrece más frecuencias y mejores horarios.  
¡Elegí tu destino, tu vuelo y Aerolíneas Argentinas te lleva!

Tarifa exclusiva para argentinos y residentes

|  |  |   |
|--|--|---|
| 22/03/2021  | Origen  | Destino  |
| 22/03/2021  | Origen  | Destino  |
| Agregar nuevo tramo  |  | Quitar ultimo tramo   |

Clase Adultos ? Niños ? Bebés ?

|   |   |   |   |         |
|---|---|---|---|---------|
| Economy  | 1 Adultos  | Niños  | Bebés  | Aceptar |
|---|---|---|---|---------|



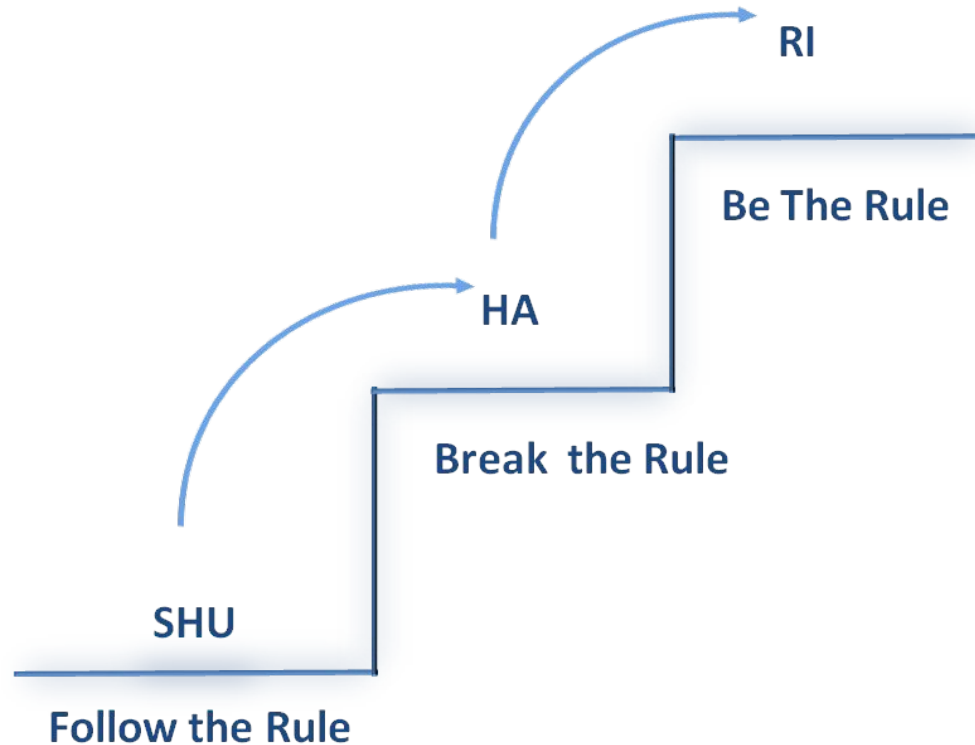
# Marco de Cynefin



# Complicado



# Shu - Ha - Ri



# SCRUM

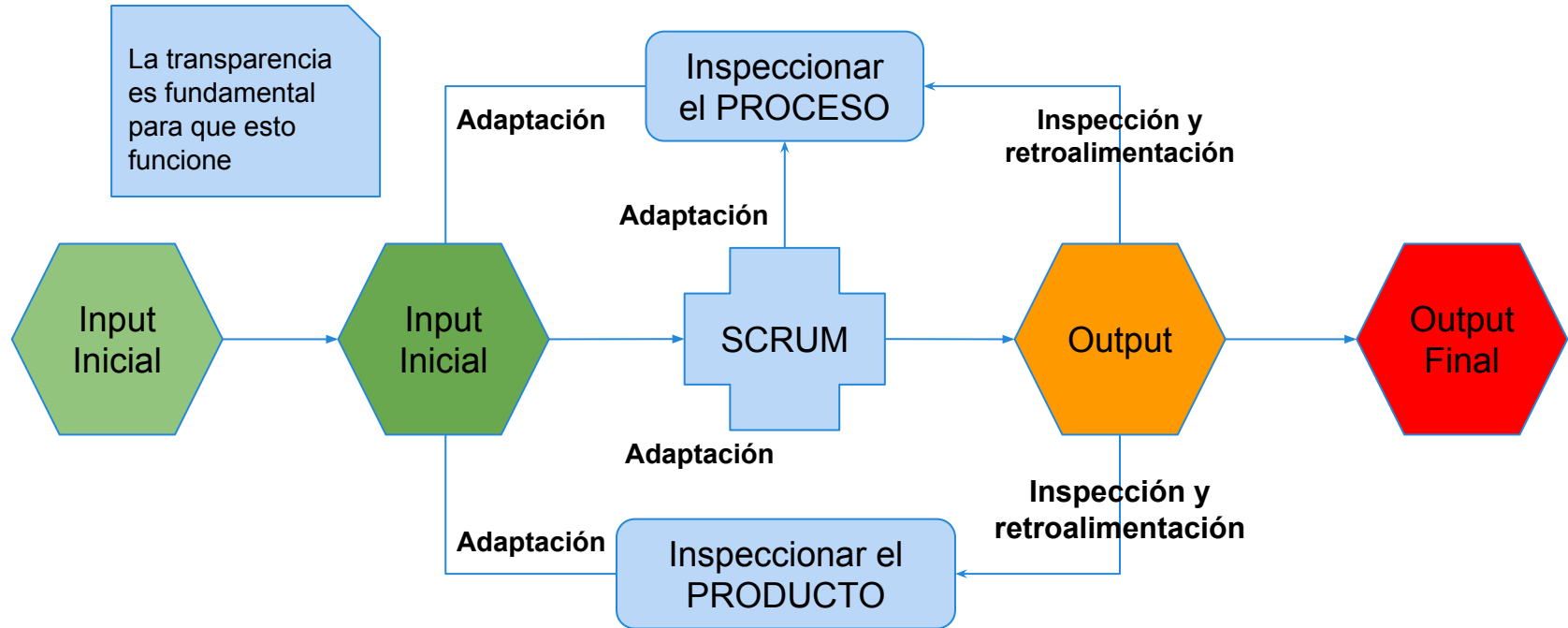
# Definición

Scrum es un **marco de trabajo liviano** que ayuda a las **personas, equipos y organizaciones** a **generar valor** a través de **soluciones adaptativas** para **problemas complejos**.

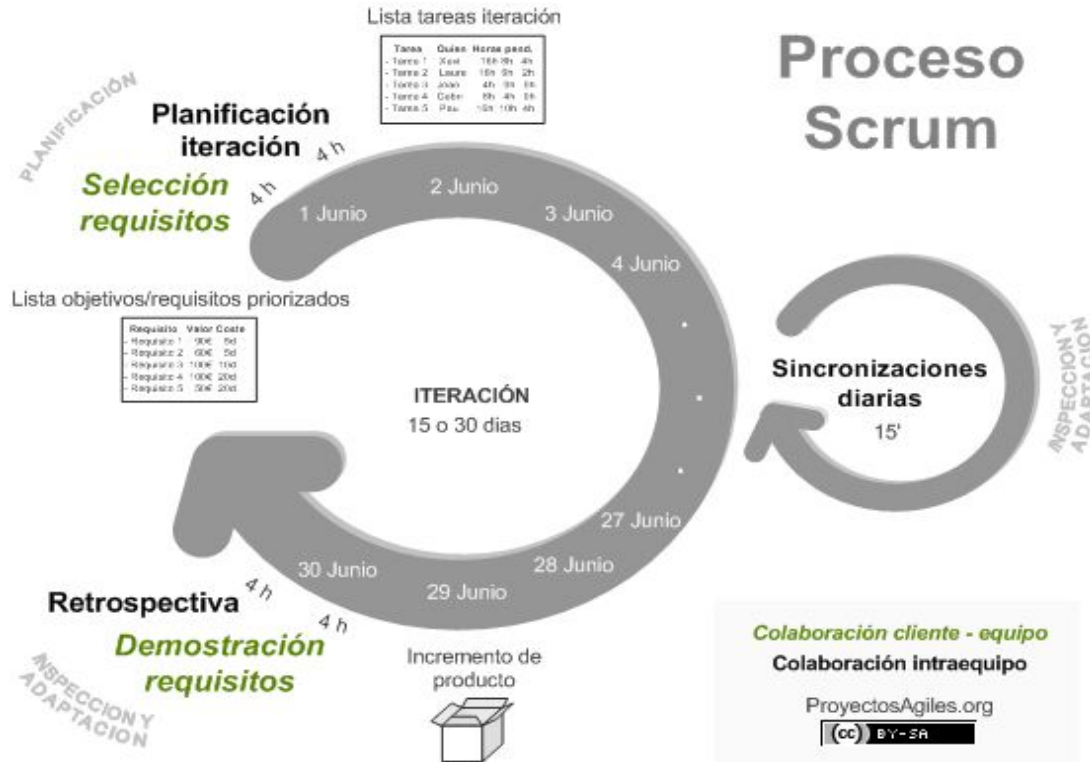
# Orígenes

- 1986 Jeff Sutherland y Ken Schwaber presentaron Scrum en una conferencia de desarrollo de Software
- 2010 se publica la primer guía oficial de SCRUM

# Scrum es un proceso empírico



# Proceso Scrum





# Bases de Scrum

## Iterativo e Incremental

### El Sprint está protegido:

- No se realizan cambios que puedan afectar al Objetivo del Sprint (Sprint Goal);
- Los objetivos de calidad no disminuyen; y,
- El alcance puede ser clarificado y renegociado entre el Product Owner y el Equipo de Desarrollo a medida que se va aprendiendo más.

# Bases de Scrum

Timeboxing (1-4 semanas)

Terminado: agregar valor.

Valores de Scrum:

- Compromiso
- Respeto
- Apertura
- Foco: (enfocado en el objetivo del sprint, 1 proyecto, 1 equipo, 1 sprint)
- Coraje

# El Equipo

# SCRUM TEAMS

- La unidad fundamental de Scrum es un pequeño equipo de personas, un Scrum Team.
- El Scrum Team consta de **un Scrum Master**, **un Product Owner** y **Developers**.
- Dentro de un Scrum Team, no hay subequipos ni jerarquías.
- Los teams son multifuncionales
- Los teams se autogestionan
- Todo el Scrum Team es responsable de crear un Increment valioso y útil en cada Sprint

# Roles - Product Owner

- Responsable de maximizar el valor del producto resultante del trabajo del Scrum Team (ROI)
- Desarrollar y comunicar explícitamente el Objetivo del Producto;
- Crear y comunicar claramente los elementos del Product Backlog;
- Ordenar los elementos del Product Backlog; y,
- Asegurarse de que el Product Backlog sea transparente, visible y se entienda.

Es una persona, no un comité

Puede delegar tareas en otros pero sigue siendo el responsable

# Roles - Developers

Las personas del Scrum Team que se comprometen a crear cualquier aspecto de un Incremento

- Crear un plan para el Sprint, el Sprint Backlog;
- Inculcar calidad al adherirse a una Definición de Terminado;
- Adaptar su plan cada día hacia el Objetivo del Sprint; y,
- Responsabilizarse mutuamente como profesionales.

# Roles - Scrum Master

- Responsable de lograr la efectividad del Scrum

## **Apoya al equipo:**

- Guiar a los miembros del equipo en ser autogestionados y multifuncionales;
- Ayudar al Scrum Team a enfocarse en crear Increments de alto valor que cumplan con la Definición de Terminado;
- Procurar la eliminación de impedimentos para el progreso del Scrum Team; y,
- Asegurarse de que todos los eventos de Scrum se lleven a cabo y sean positivos, productivos y se mantengan dentro de los límites de tiempo recomendados en esta Guía.

# Roles - Scrum Master

## **Sirve al product owner:**

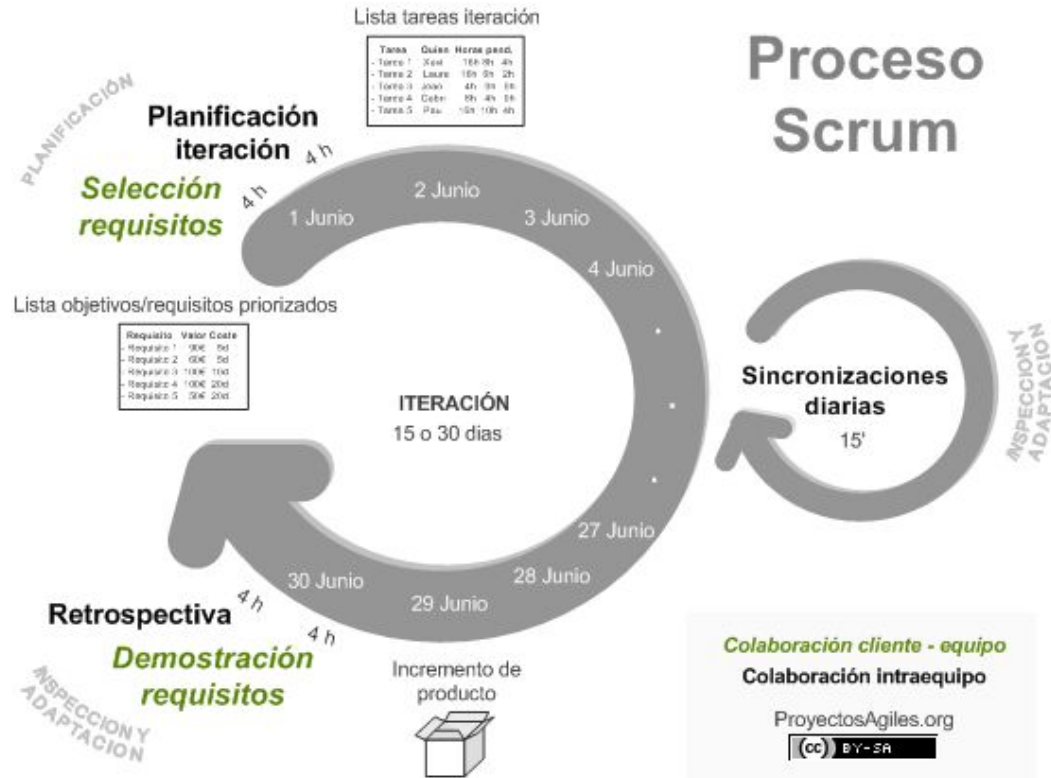
- Ayudar a encontrar técnicas para una definición efectiva de Objetivos del Producto y la gestión del Product Backlog;
- Ayudar al Scrum Team a comprender la necesidad de tener elementos del Product Backlog claros y concisos;
- Ayudar a establecer una planificación empírica de productos para un entorno complejo; y,
- Facilitar la colaboración de los interesados según se solicite o necesite.

## **Sirve a la organización:**

- Liderar, capacitar y guiar a la organización en su adopción de Scrum;
- Planificar y asesorar implementaciones de Scrum dentro de la organización;
- Ayudar a los empleados y los interesados a comprender y aplicar un enfoque empírico para el trabajo complejo; y,
- Eliminar las barreras entre los interesados y los Scrum Teams.



# Proceso Scrum



# Los Artefactos

# Backlog de producto

- Única fuente de requerimientos
- Contiene todo lo necesario para cumplir con la visión del producto
- Lista ordenada de características, funciones, requerimientos, mejoras, y arreglos
- Nunca está completo
- Constante cambio para identificar las necesidades del producto - Dinámico
- Re priorizado frecuentemente

# Historias de usuario

Mantenerlas a nivel de requerimiento del negocio:

Como <**Rol**> quiero <**acción**> [para que <**valor del negocio**>]

*Como* **Cliente** *quiero* **seleccionar un vuelo** para **comprarlo**

# Estimar y priorizar la historia

|          |   |       |
|----------|---|-------|
| Objetivo | <b>Marca de cliente</b>   | i1 #1 |
| Detalle  | <p>El consumidor podrá ver con claridad el nombre de la marca deportiva y una foto o dibujo de temática deportiva desde una distancia de 3 metros.</p> <p><i>Equivalente web: Página home</i></p> |       |
| Razones  |   |       |

|                    |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|--------------------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Valor de negocio:  | 1000 | 900 | 800 | 700 | 600 | 500 | 400 | 300 | 200 | 100 |
| Esfuerzo estimado: | 1    | 2   | 4   | 8   | 15  | 30  | 45  | 90  | ∞   | ?   |

Objetivo 1

Iteración 1

Scrum

El expendedor

# Backlog del Sprint

El Sprint Backlog se compone del Objetivo del Sprint (por qué), el **conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint** (qué), así como un **plan de acción** para entregar el Increment (cómo)

# El Proceso

# 1- Planificación del sprint



# Antes de planificación del sprint

- Debemos tener la pila de producto
- Los elementos deben tener asignado un nivel de importancia
- El dueño de producto debe comprender cada historia

# Planificación del Sprint

- Objetivo:
  - meta para el Sprint
  - lista de miembros y su nivel de dedicación
  - pila del Sprint
  - fecha para la demo
  - lugar y momento para el Scrum diario
- Se estima 2 hs por semana de trabajo

# Planificación ¿qué historias incluir?

- Lo decide el equipo (compromiso)
- Qué puede pasar
  - re-priorizar
  - cambiar el alcance
  - dividir historias
- Dividir las historias en tareas
- Asignar las tareas
- Cada miembro estima sus tiempos

# Tareas técnicas

- Instalar un servidor
- Actualizar tareas en JIRA
- Refactorizar una parte del código

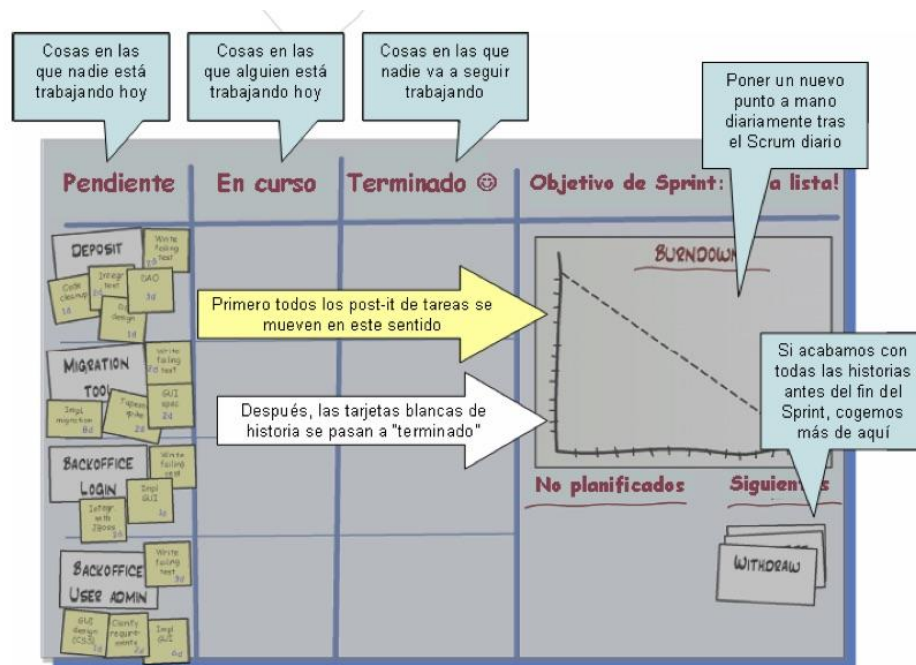
# Comunicar el Sprint

- Informar a todos del comienzo de un Sprint
- Informar a todos de la demos del Sprint

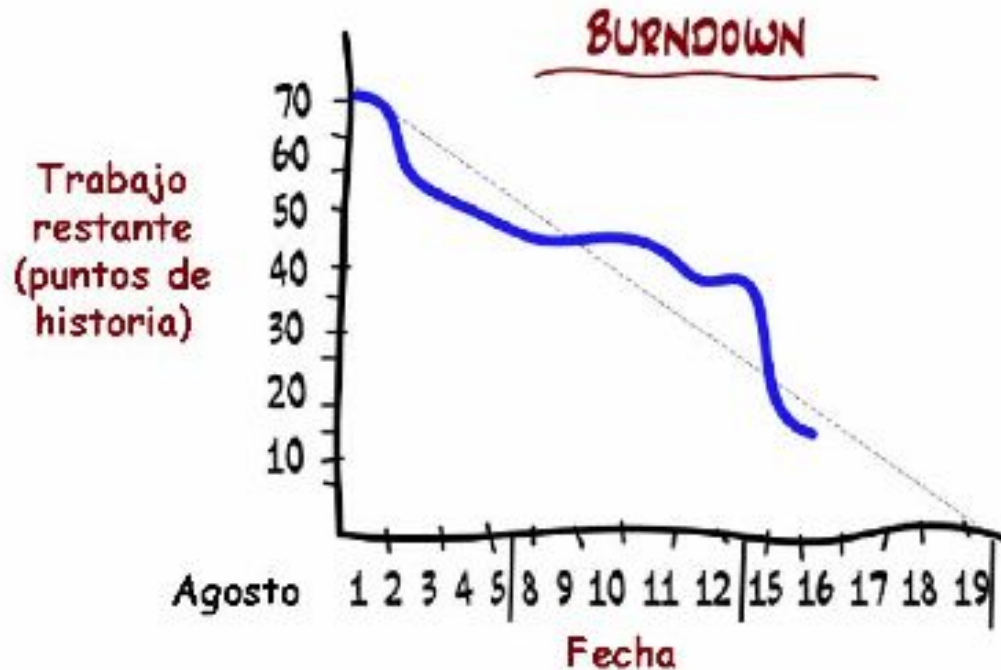
# Estimación tareas

| Área de requisitos | Requisitos      | Origen     | Valor | Estimación inicial | Factor Ajuste | Estimación ajustada | Iteración: | 1   | 2   | 3   | 4  | 5 |
|--------------------|-----------------|------------|-------|--------------------|---------------|---------------------|------------|-----|-----|-----|----|---|
|                    |                 |            |       |                    |               |                     | Pendiente: | 225 | 170 | 114 | 57 |   |
| Área X             | Requisito A     | Marketing  | 2000  | 15                 |               | 15                  |            | 15  | 0   |     |    |   |
| Área Z             | Requisito B     | Producción | 1750  | 20                 |               | 20                  |            | 20  | 0   |     |    |   |
| Área Y             | Requisito C     | Ventas     | 1500  | 20                 |               | 20                  |            | 20  | 0   |     |    |   |
|                    | Iteración 1     |            | 5250  | 55                 |               | 55                  |            | 55  | 0   | 0   | 0  | 0 |
| Área Z             | Requisito C     | Producción | 1250  | 15                 | 0,2           | 18                  |            | 18  | 18  | 0   |    |   |
| Área X             | Requisito D     | Producción | 1250  | 20                 |               | 20                  |            | 20  | 20  | 0   |    |   |
| Área Z             | Requisito E     | Marketing  | 1000  | 15                 | 0,2           | 18                  |            | 18  | 18  | 0   |    |   |
|                    | Iteración 2     |            | 3500  | 50                 |               | 56                  |            | 56  | 56  | 0   | 0  | 0 |
|                    | Primera entrega |            | 8750  | 105                |               | 111                 |            | 111 | 56  | 0   | 0  | 0 |
| Área X             | Requisito F     | Marketing  | 1250  | 20                 | 0,2           | 24                  |            | 24  | 24  | 24  | 0  |   |
| Área Y             | Requisito G     | Marketing  | 750   | 15                 |               | 15                  |            | 15  | 15  | 15  | 0  |   |
| Área Y             | Requisito H     | Ventas     | 750   | 15                 | 0,2           | 18                  |            | 18  | 18  | 18  | 0  |   |
|                    | Iteración 3     |            | 2750  | 50                 |               | 57                  |            | 57  | 57  | 57  | 0  | 0 |
| Área Z             | Requisito I     | Producción | 700   | 15                 | 0,2           | 18                  |            | 18  | 18  | 18  | 18 |   |
| Área Y             | Requisito J     | Marketing  | 500   | 10                 | 0,5           | 15                  |            | 15  | 15  | 15  | 15 |   |
| Área Y             | Requisito K     | Ventas     | 500   | 20                 | 0,2           | 24                  |            | 24  | 24  | 24  | 24 |   |
|                    | Iteración 4     |            | 1700  | 45                 |               | 57                  |            | 57  | 57  | 57  | 57 | 0 |
|                    | Segunda entrega |            | 4450  | 95                 |               | 114                 |            | 114 | 114 | 114 | 57 | 0 |

# Tablón de Tareas

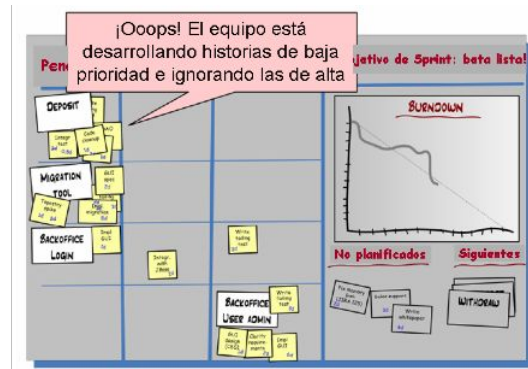
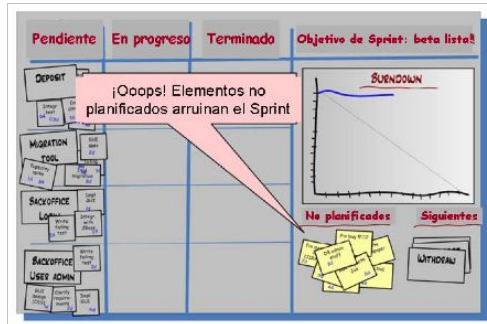
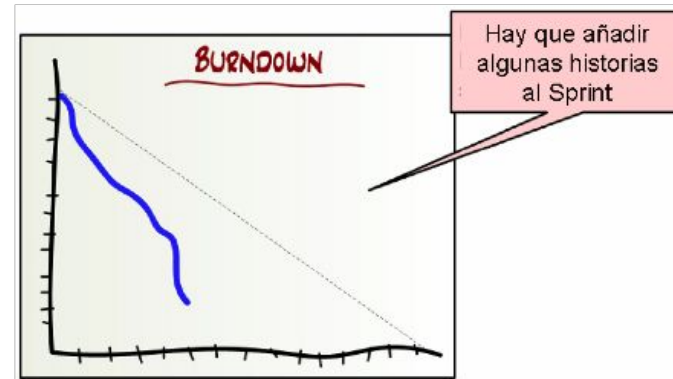
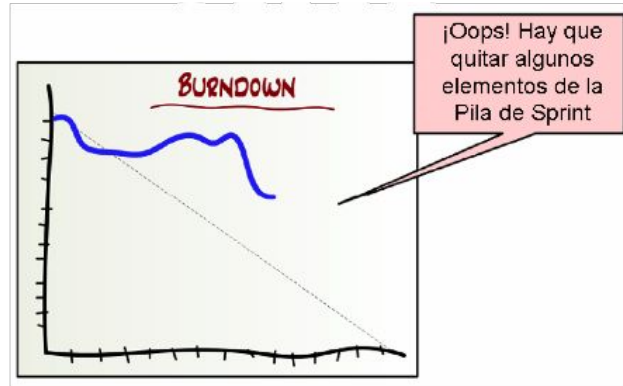


# Burndown

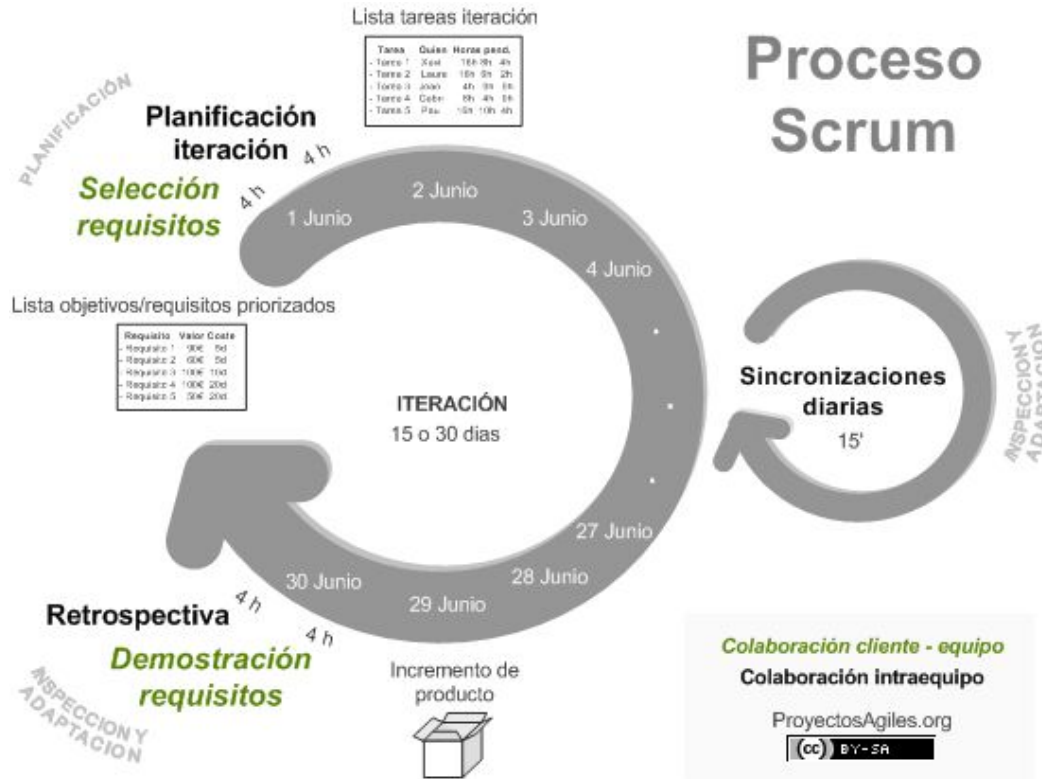




# Señales de alarma



# Proceso Scrum



## 2- Scrum diário

# Scrum diario (15 min)

- De qué se trata
  - ¿Qué hice ayer?
  - ¿Qué voy a hacer hoy?
  - ¿Qué impedimentos tengo?
- Podemos actualizar el tablón de tareas
- Visibilidad del equipo

# 3 - Demostración

# Demostración

- ¿Hay que hacerla?
- No tenemos tiempo.
- Mantenerla a nivel de negocio
- Dejar que la audiencia pruebe el producto

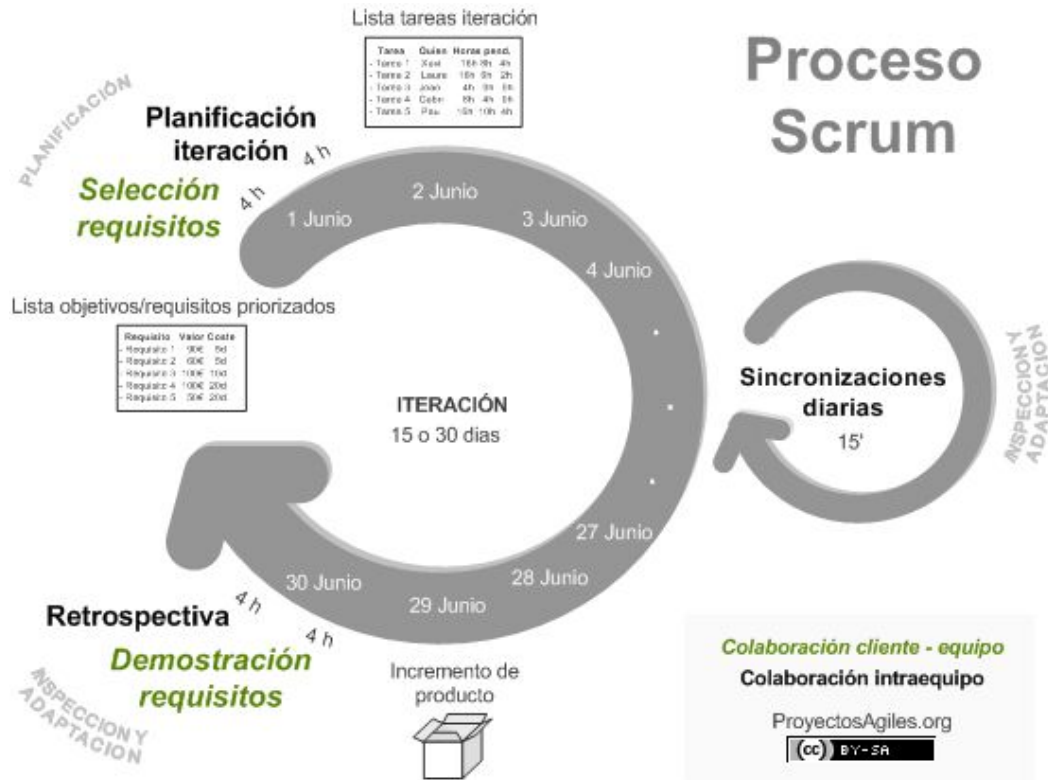
# 4- Retrospectiva

# Retrospectiva

- 1 a 3 horas
- Dueño del producto, equipo, scrum Master
- Qué hicimos bien, qué es mejorable, ideas de mejora



# Proceso Scrum



# SCRUM con JIRA

<https://www.atlassian.com/es/agile/tutorials/how-to-do-scrum-with-jira-software>

# Kanban

# Controlar el WIP

