

Kanban y Scrum

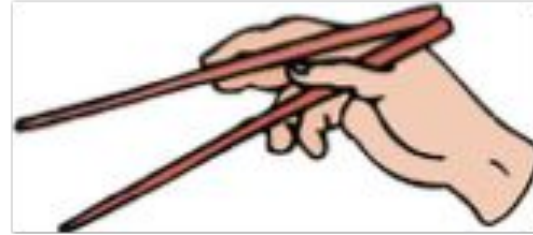
Gestión Ágil

¿Qué son Scrum y Kanban?

Herramientas de Proceso

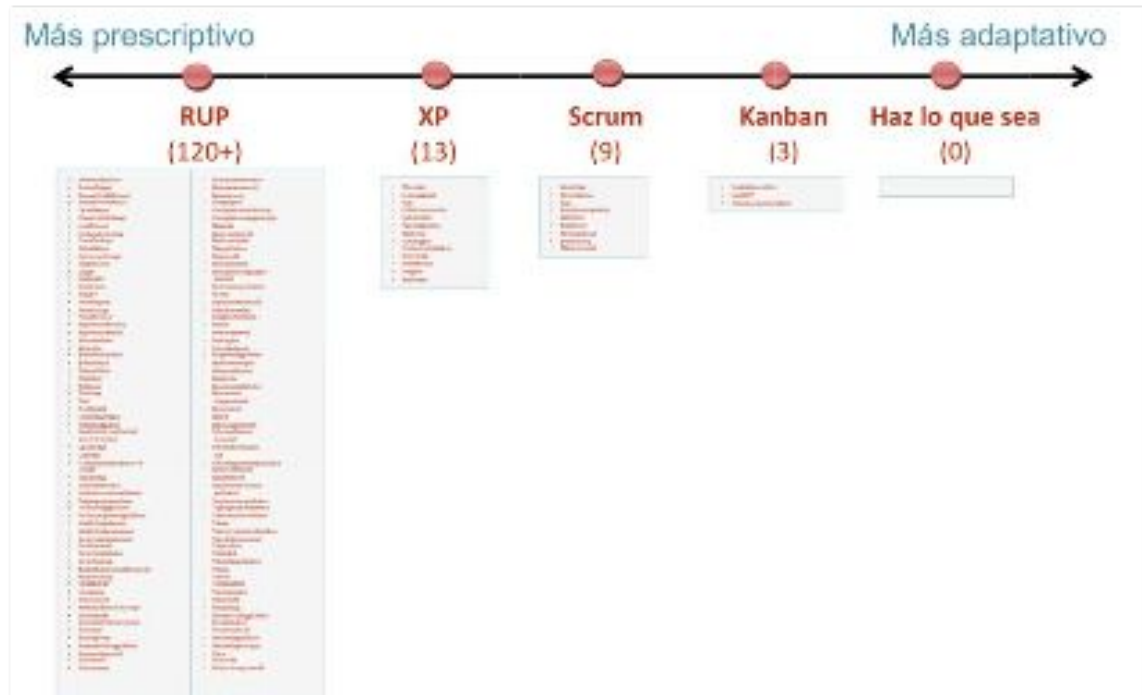
- Herramienta = cualquier cosa utilizada como medio para hacer una tarea
- Proceso = cómo trabajás

¿Qué herramienta es mejor?



¿Para qué ?

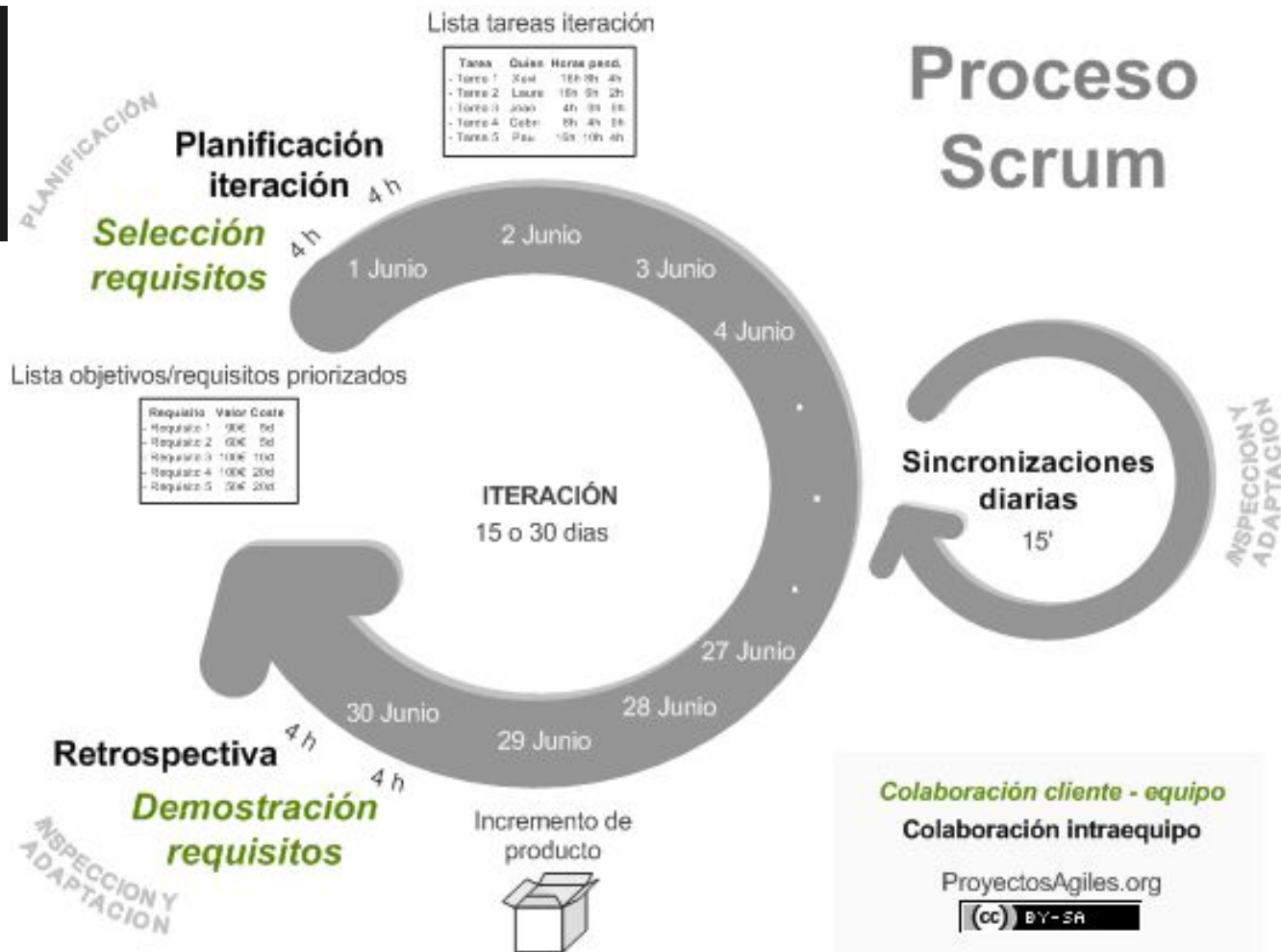
Prescriptivo o adaptativo



Repasemos SCRUM

- 3 Roles
- Iteraciones de tiempo fijo
- Planificación por iteración
- Equipos autogestionados

Proceso Scrum



Backlog de producto

- Historias: id, nombre, importancia, estimación inicial, cómo probarlo, notas.
- Campos adicionales: Componente, solicitante, bug relacionado.
- Mantener la pila a nivel de negocio.

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

Planificación ¿qué historias incluir?

- Lo decide el equipo (compromiso)
- Qué puede pasar
 - re-priorizar
 - cambiar el alcance
 - dividir historias
- Estimación de tiempos utilizando planning poker (<https://www.planningpoker.com/>)
- Dividir las historias en tareas

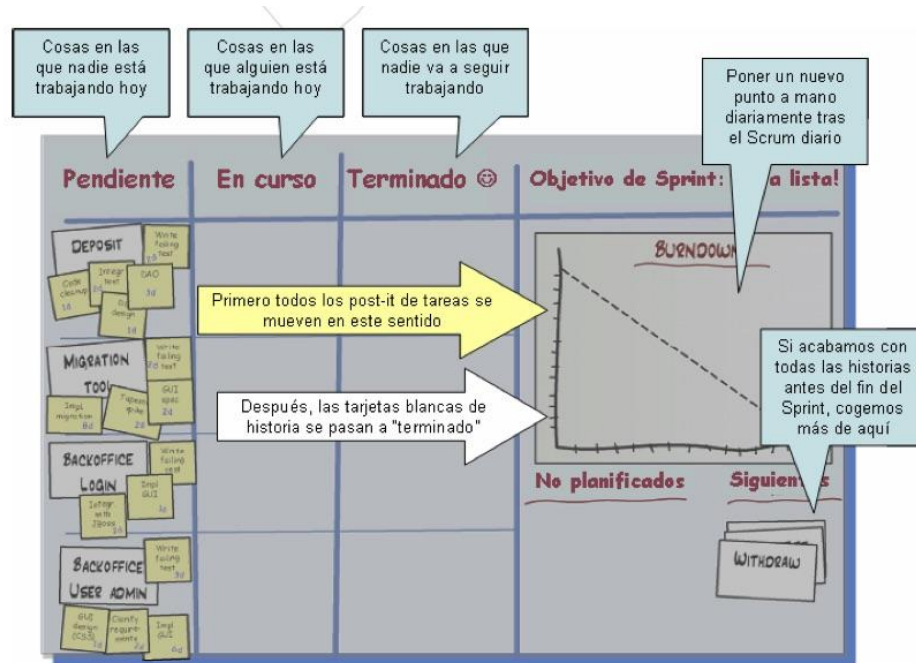
Tareas técnicas

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

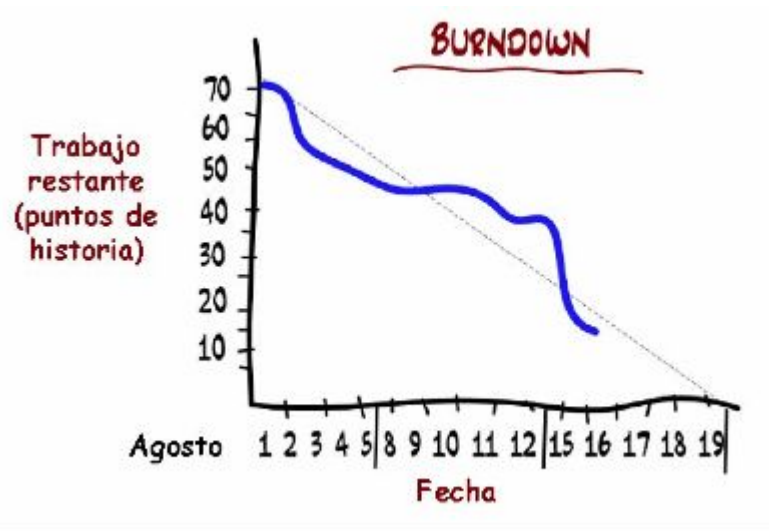
Comunicar el Sprint

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

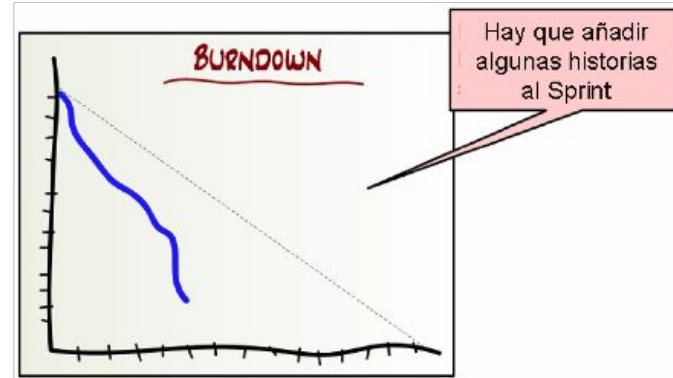
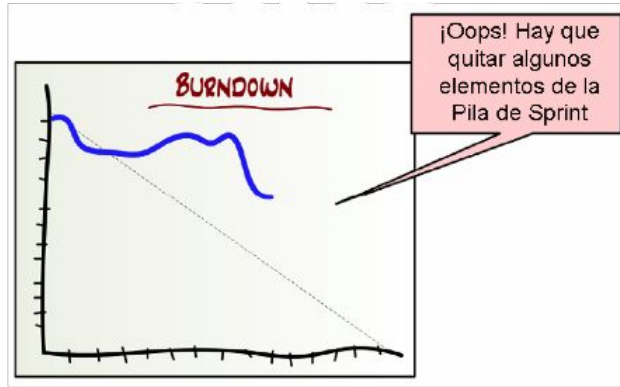
Tablón de Tareas



Burndown



Señales de alarma



Unidad de estimación

Días vs Horas

SCRUM diario

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

Demo del Sprint

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

Retrospectiva

- Lo natural es no tener ganas de hacerla
- 1 a 3 horas
- Dueño del producto, equipo, scrum Master
- Qué hicimos bien, qué es mejorable, ideas de mejora
- Registrar las decisiones

Retrospectiva

- **Bien:** si hiciéramos el Sprint otra vez, volveríamos a hacer estas cosas igual.
- **Mejorable:** si hiciéramos otra vez el Sprint, haríamos estas cosas de forma diferente.
- **Mejoras:** ideas concretas sobre cómo podemos mejorar en el futuro.

Pruebas

¿Quienes realizan las pruebas? ¿Somos todos iguales en el equipo?

¿Están dentro o fuera del Sprint?

Clave: hacer menos cosas en cada Sprint

Presupuesto y Contrato

¿Es posible un contrato ágil?

“El desarrollo de software es una actividad de creación y transmutación de conocimiento”

Ballpark figure

Un número grueso que nos permite ir pensando si es negocio desarrollar el producto o no.

Definir umbrales de aceptación

- Todos los elementos con importancia ≥ 100 deben estar incluidos en la versión 1.0, o seremos penalizados hasta la muerte.
- Todos los elementos de importancia 50-99 deberían estar incluidos en la versión 1.0, pero podríamos pasar sin ellos si los incluimos en otra entrega poco después.
- Los elementos con importancias 25-49 son requisitos, pero podemos incluirlos en una versión 1.1.
- Los elementos con importancia < 25 son puramente especulativos y puede que ni siquiera hagan falta.

Estimar los elementos más importantes

El equipo estima, el dueño del producto describe los elementos y responde preguntas.

“Son estimaciones, no compromisos”

Estimar la velocidad

¿cuántos puntos de historio podemos hacer por día?

Unimos todo en un plan de entregas

1. Sprint 1

- a. Login
- b. Registro

2. Sprint 2

- a. Armar grupo contactos
- b. Escribir a un contacto.

Kanban



Limita el WIP

