

Fundamentos de Scrum, un vistazo a Agile

Contenido:

1. Introducción a la metodología Ágil.
2. Algunos tipos de Ágil.
3. Scrum.
4. Los Roles en Scrum.
5. Artefactos de Scrum.
6. Eventos o Ceremonias de Scrum/Proc
7. Referencias y fin.



1. Introducción a la metodología Ágil.

- Las metodologías ágiles son aquellas que permiten adaptar la forma de trabajo a las condiciones del proyecto, consiguiendo flexibilidad e inmediatez en la respuesta para amoldar el proyecto y su desarrollo a las circunstancias específicas del entorno.

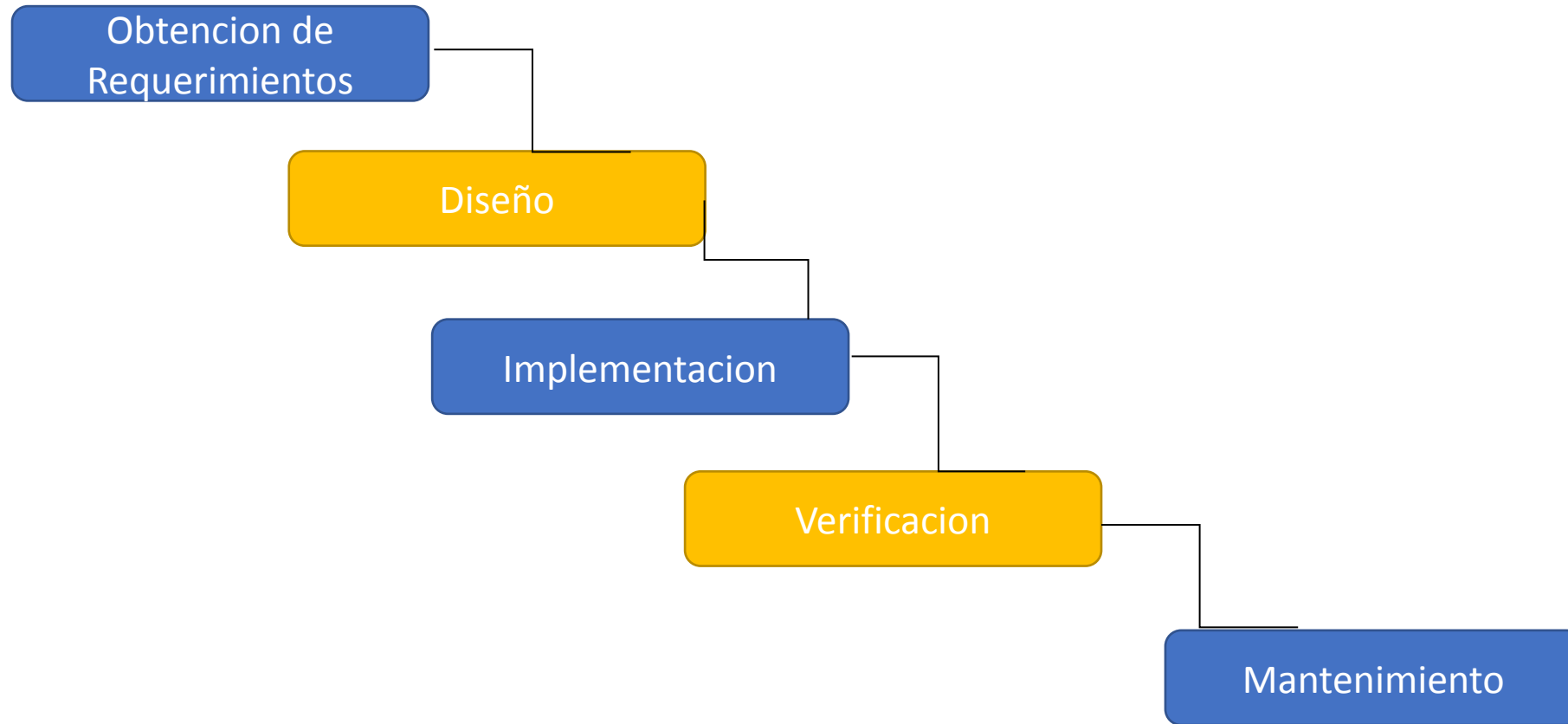


1. Introducción a la metodología Ágil.

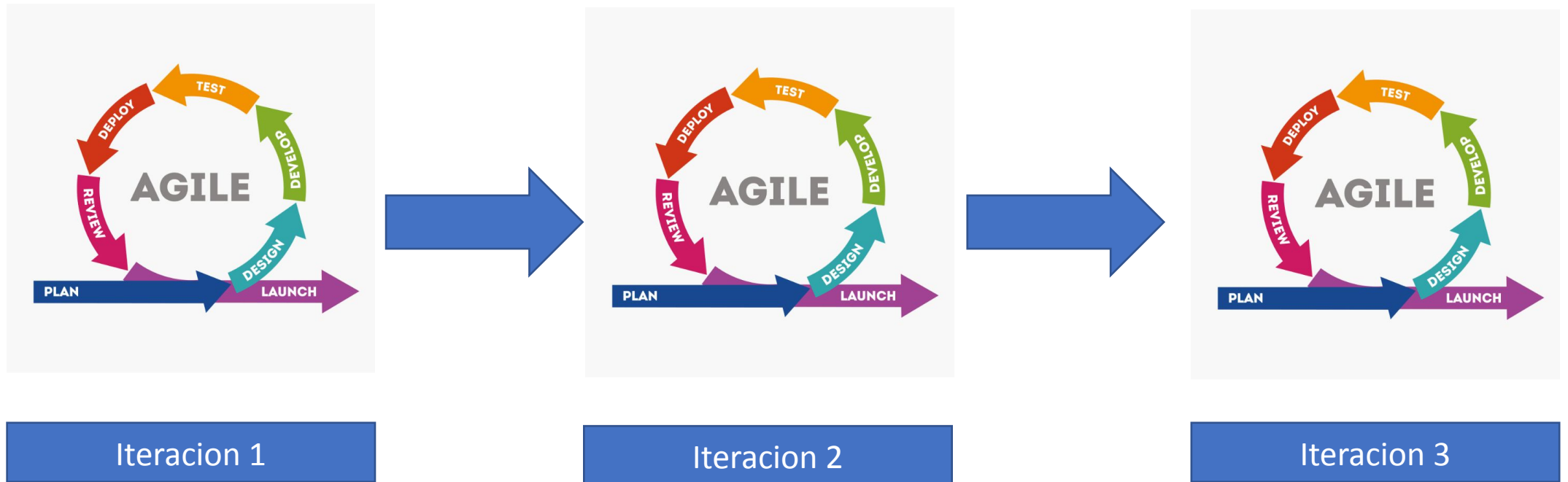
- Estas están enfocadas en procesos incrementales con entregas funcionales, haciendo hincapié en el empoderamiento de las personas para colaborar y tomar decisiones en equipo, teniendo la ventaja de ser adaptables y reducen la gran cantidad de documentación que es común en metodologías mas tradicionales como por ejemplo waterfall(cascada).



Metodologia en cascada



Metodologias agiles



Manifiesto Ágil.

- Como parte de este modelo, se han agrupado varias metodologías de desarrollo, las cuales se basan en el Manifiesto Ágil. Este es un documento elaborado en febrero de 2001 por líderes y expertos de la industria del software, que está basado en la experiencia de lo que funciona y no funciona en dicho campo de la ingeniería.



Manifiesto por el Desarrollo Ágil de Software

Individuos e interacciones

Software funcionando

Colaboración con el cliente

Respuesta ante el cambio

SOBRE

Procesos y Herramientas

Documentación Extensiva

Negociación Contractual

Seguir un plan

2. Algunos tipos o frameworks de Ágil.

1. eXtreme Programming XP.
2. Kanban.
3. Scrum.
4. Test Driven Development (TDD).
5. Entre otras mas...

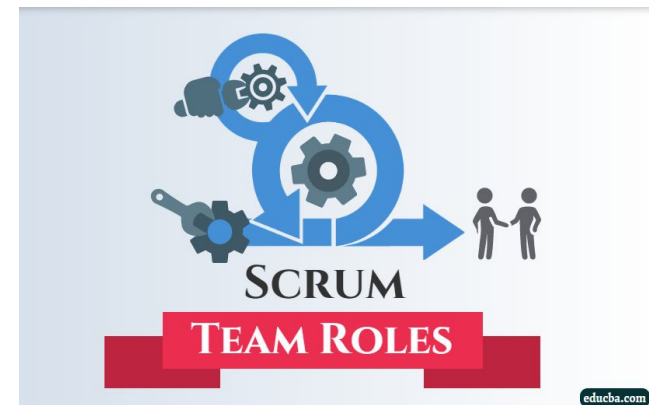
3. Scrum.

- Scrum es un marco de trabajo para el Desarrollo y mantenimiento de productos complejos o sencillos y a la vez entregar productos del máximo valor posible productiva y creativamente. y es uno de los mas populares y usados en proyectos de software.



3. Scrum.

- El marco de trabajo Scrum consiste en los Equipos Scrum y sus roles, eventos, artefactos y reglas asociadas. Cada componente dentro del marco de trabajo sirve a un propósito específico y es esencial para el éxito de Scrum y para su uso.
- Scrum es Liviano, Fácil de entender aun que puede ser Difícil de dominar.



4. Los Roles en Scrum.

- Los Equipos Scrum entregan productos de forma iterativa e incremental, maximizando las oportunidades de obtener retroalimentación. Las entregas incrementales de producto “Terminado” aseguran que siempre estará disponible una versión potencialmente útil y funcional del producto.

El Equipo Scrum consiste en:

- Dueño de Producto (Product Owner).
- Scrum Master.
- Equipo de Desarrollo (Development Team)



Dueño de Producto (Product Owner).

- Es la representación del cliente dentro del equipo de trabajo, su principal responsabilidad es expresar claramente la necesidad del cliente.
- Ordenar los elementos en la Lista del Producto para alcanzar los objetivos y misiones de la mejor manera posible, asegurar que la Lista del Producto es visible, transparente y clara para todos y que muestra aquello en lo que el equipo trabajará a continuación; y asegurar que el Equipo de Desarrollo entiende los elementos de la Lista del Producto al nivel necesario.

Scrum master.

- El Scrum Master es responsable de promover y apoyar Scrum como se define en la Guía de Scrum. Los Scrum Masters hacen esto ayudando a todos a entender la teoría, prácticas, reglas y valores de Scrum.
- El Scrum Master ayuda a eliminar impedimentos para el progreso del Equipo de Desarrollo, facilitar los eventos de Scrum según se requiera o necesite y asegurar que los objetivos, el alcance y el dominio del producto sean entendidos por todos en el equipo Scrum de la mejor manera posible.

Equipo de Desarrollo (Development Team)

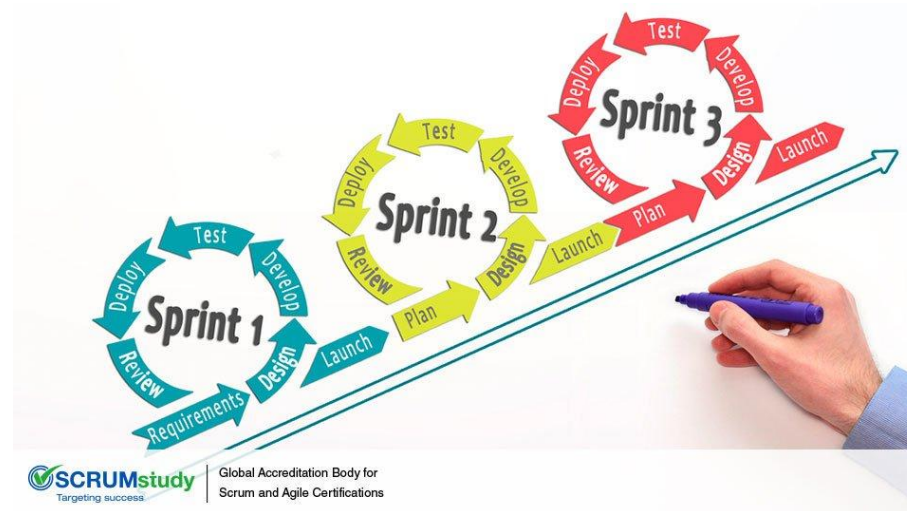
- El Equipo de Desarrollo consiste en los profesionales que realizan el trabajo de entregar un Incremento de producto “Terminado” que potencialmente se pueda poner en producción al final de cada Sprint.
- La organización es la encargada de estructurar y empoderar a los Equipos de Desarrollo para que estos organicen y gestionen su propio trabajo. La sinergia resultante optimiza la eficiencia y efectividad del Equipo de Desarrollo.

5. Artefactos de Scrum.

- El Sprint: es un bloque de tiempo (time-box) de un mes o menos durante el cual se crea un incremento de producto “Terminado” utilizable y potencialmente desplegable. Es más conveniente si la duración de los Sprints es consistente a lo largo del esfuerzo de desarrollo. Cada nuevo Sprint comienza inmediatamente después de la finalización del Sprint anterior.
- Al igual que los proyectos, los Sprints se usan para lograr algo. Cada Sprint tiene una meta de lo que se construirá, un diseño y un plan flexible que guiará su construcción, el trabajo del equipo y el incremento de producto resultante.

Sprints en scrum.

- Los Sprints contienen y consisten en la Planificación del Sprint (Sprint Planning), los Scrums Diarios (Daily Scrums), el trabajo de desarrollo, la Revisión del Sprint (Sprint Review), y la Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective).

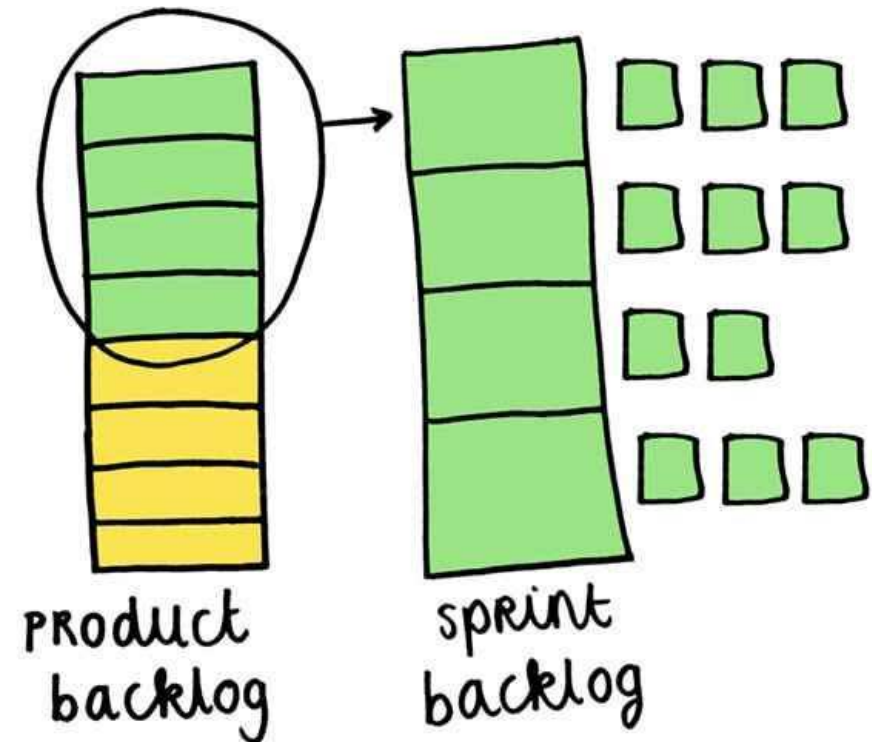


Lista de Producto (Product Backlog)

- La Lista de Producto es una lista ordenada de todo lo que se conoce que es necesario en el producto. Es la única fuente de requisitos para cualquier cambio a realizarse en el producto. El Dueño de Producto (Product Owner) es el responsable de la Lista de Producto, incluyendo su contenido, disponibilidad y ordenación.
- Una Lista de Producto nunca está completa. El desarrollo más temprano de la misma solo refleja los requisitos conocidos y mejor entendidos al principio. La Lista de Producto evoluciona a medida de que el producto y el entorno en el que se usará también lo hacen.
- La Lista de Producto enumera todas las características, funcionalidades, requisitos, mejoras y correcciones que constituyen cambios a realizarse sobre el producto para entregas futuras.

Lista de Pendientes del Sprint (Sprint Backlog)

- La Lista de Pendientes del Sprint es el conjunto de elementos de la Lista de Producto seleccionados para el Sprint.
- La Lista de Pendientes del Sprint hace visible todo el trabajo que el Equipo de Desarrollo identifica como necesario para alcanzar el Objetivo del Sprint.



Historias de Usuario

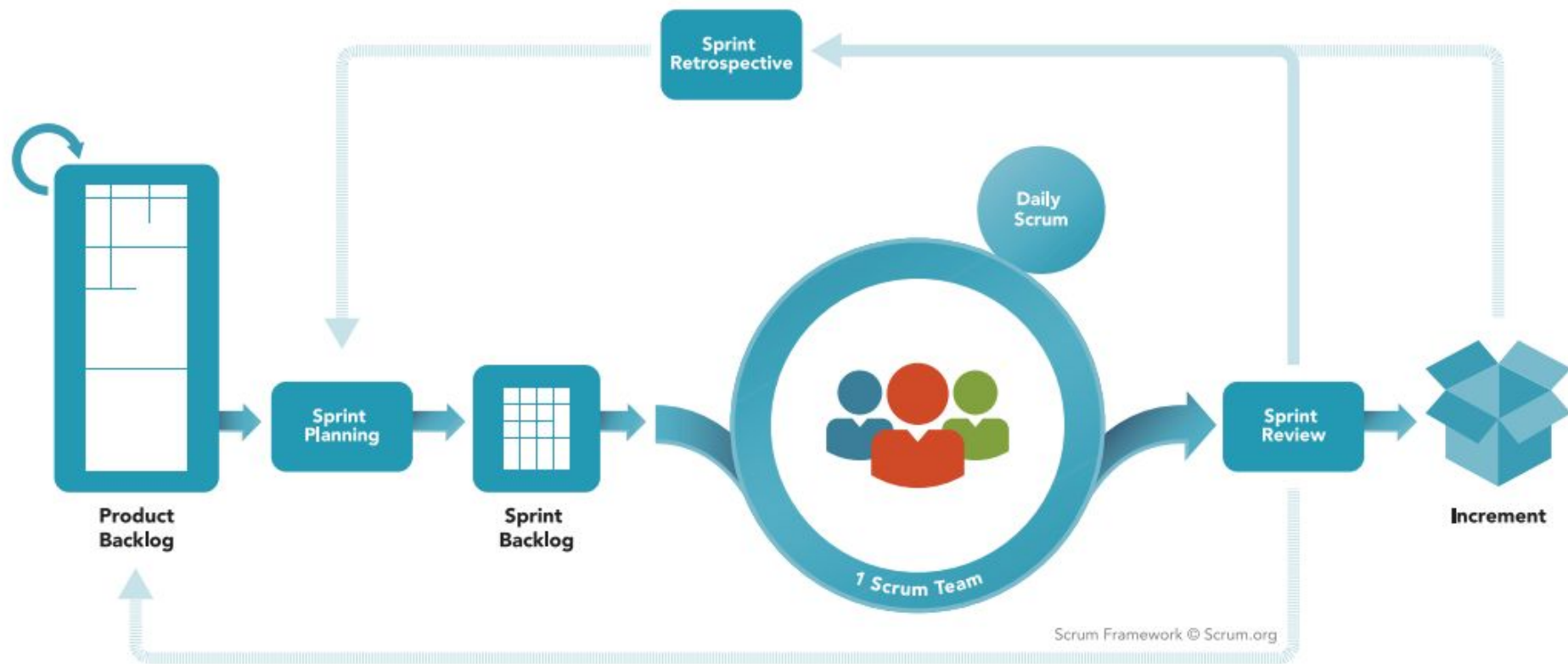
- Las historias de usuario son descripciones **cortas y simples** de una característica **contada desde la perspectiva de la persona que desea la nueva capacidad**, generalmente un usuario o cliente del sistema. Por lo general, siguen una plantilla simple:
- Como <Usuario>
- Quiero <algún objetivo>
- Para que <motivo>

Ejemplo:

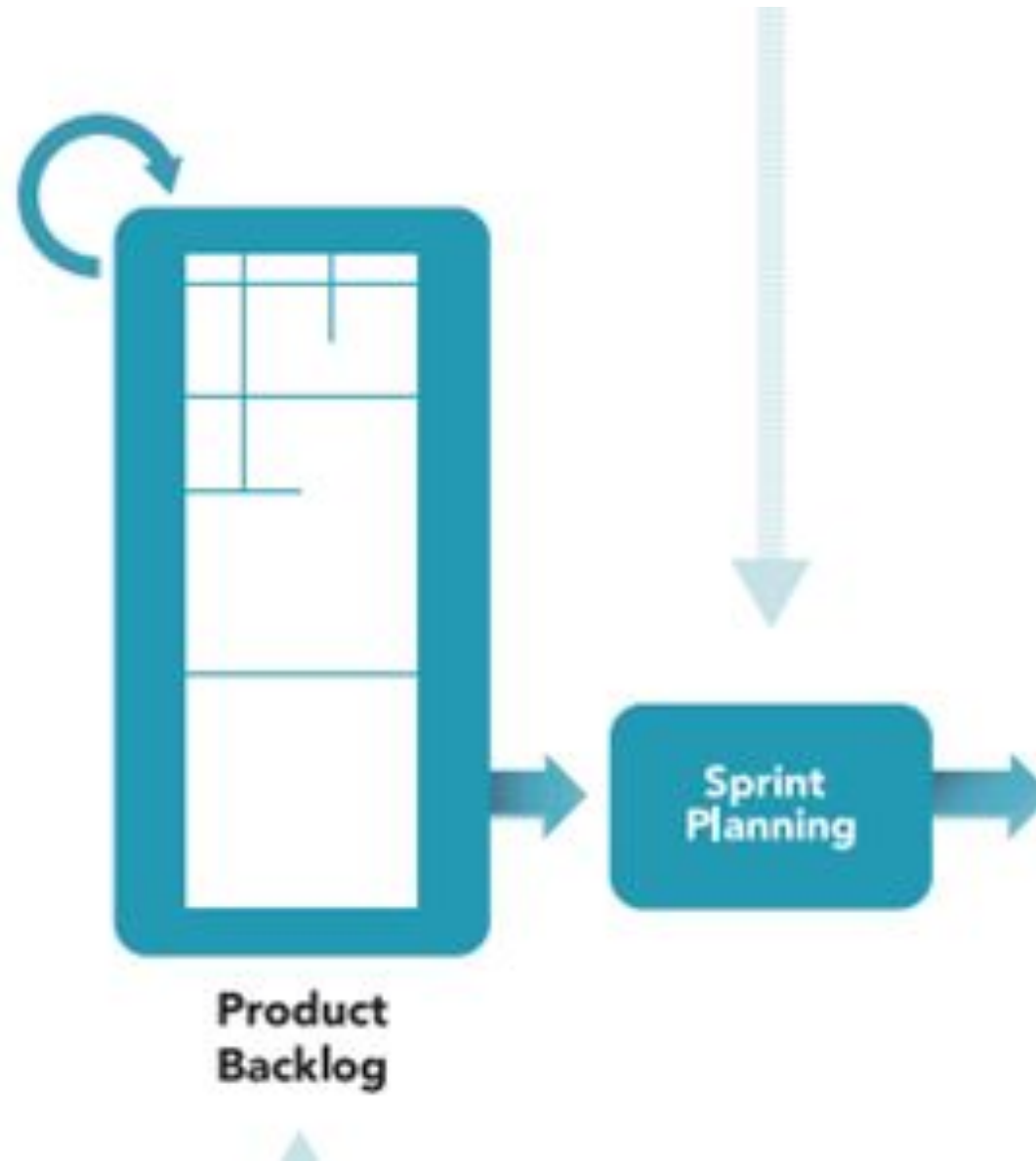
como un usuario final, quiero ser capaz de recibir una lista de mis últimas transacciones.

6. Eventos o Ceremonias de Scrum/Proceso.

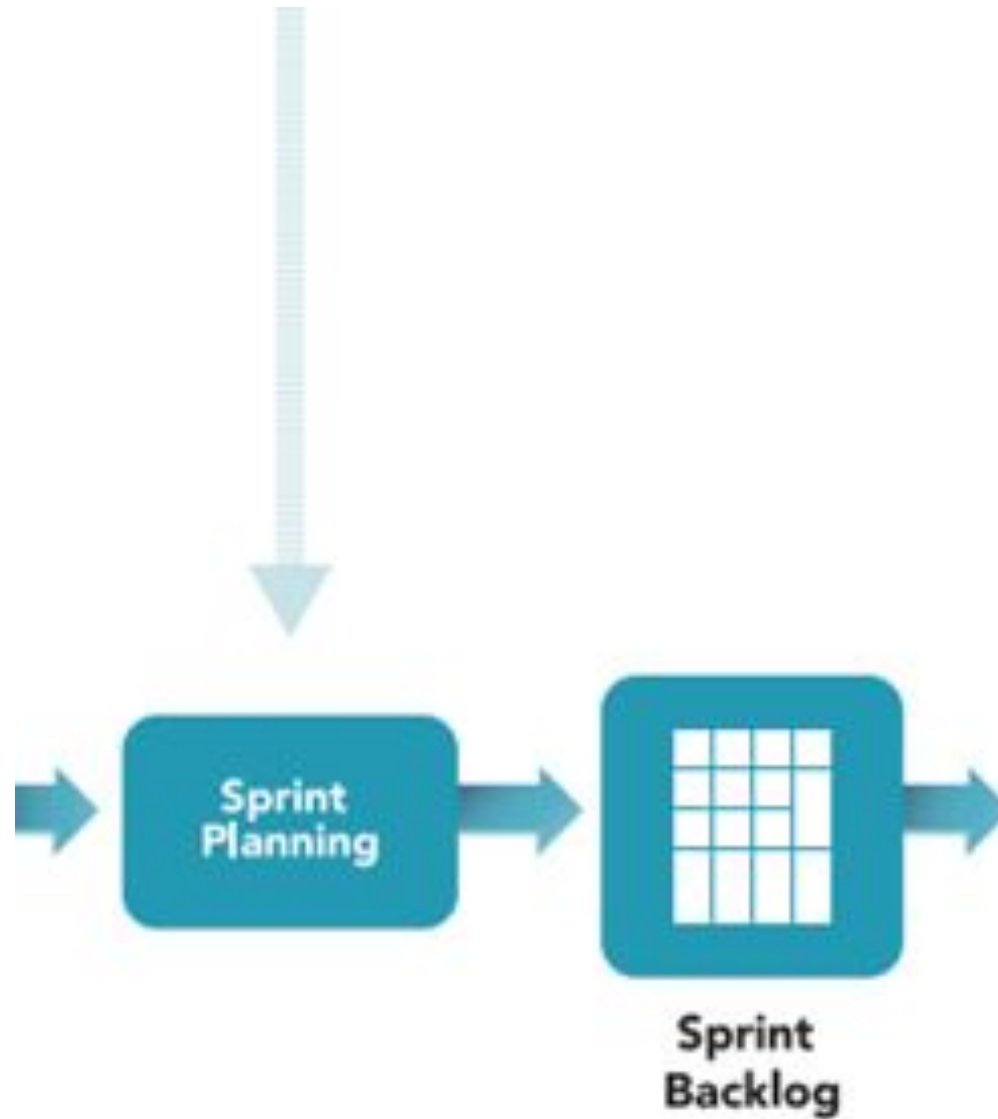
SCRUM FRAMEWORK



6. Eventos o Ceremonias de Scrum/Proceso.



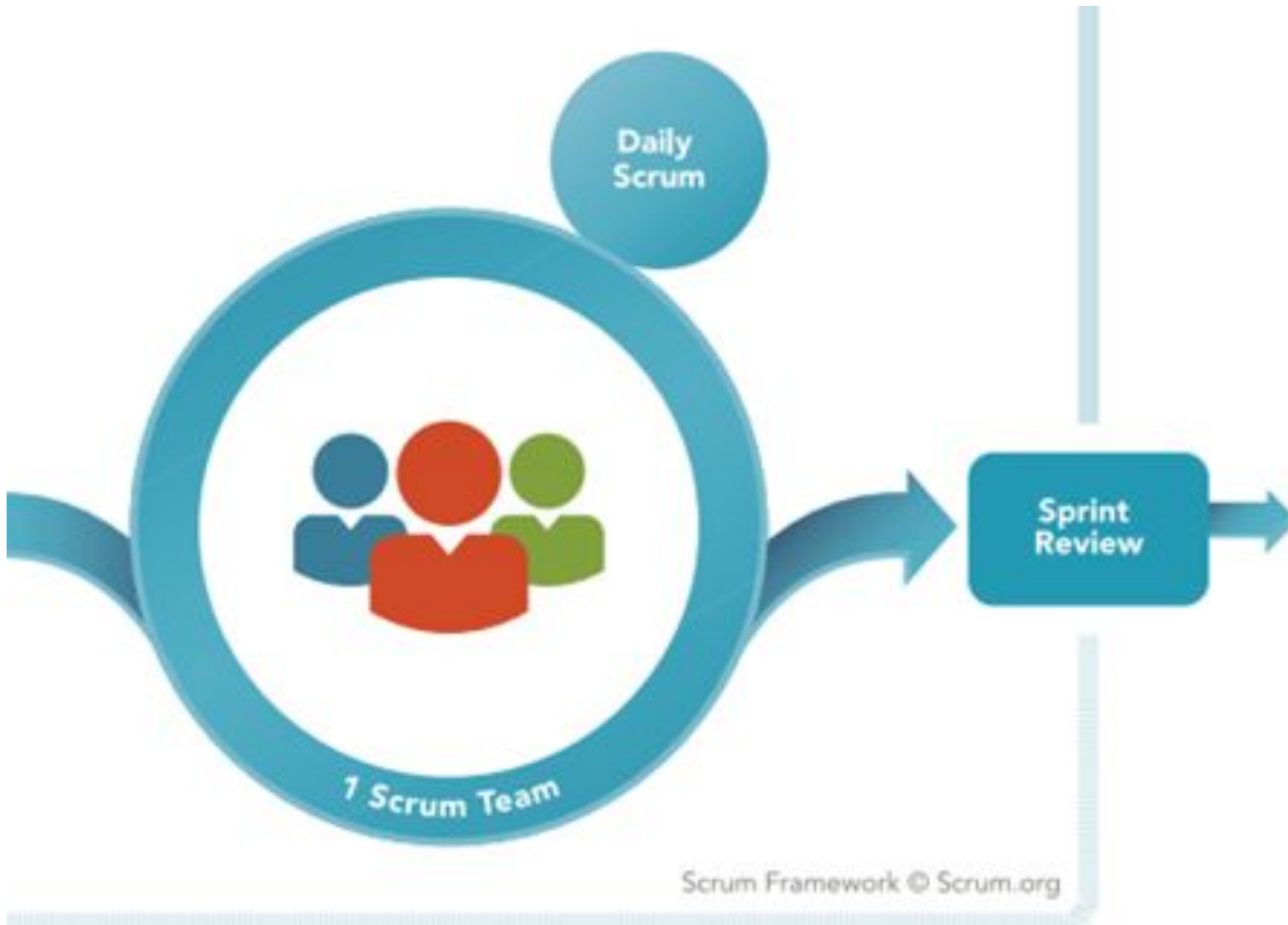
6. Eventos o Ceremonias de Scrum/Proceso.



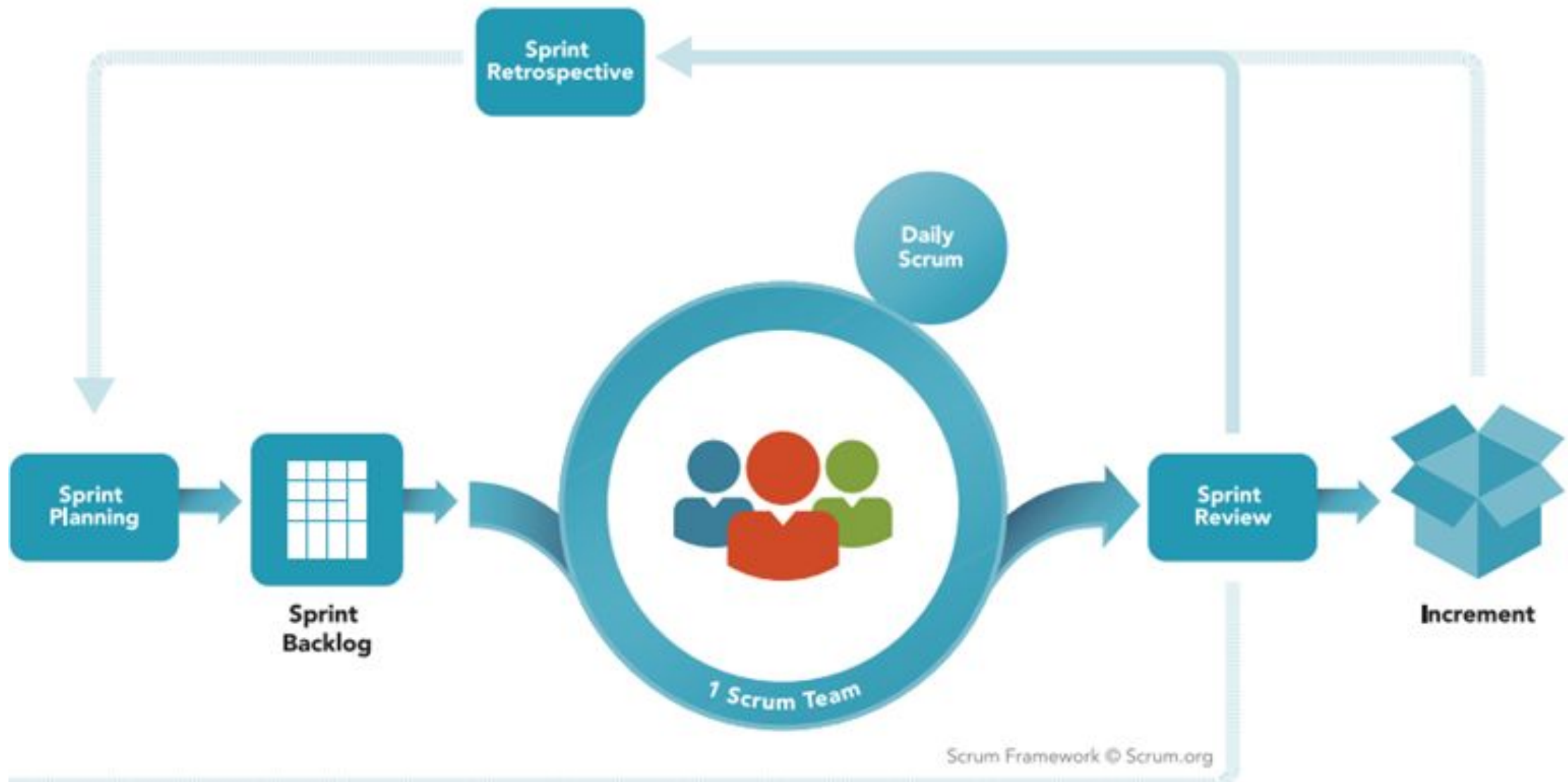
6. Eventos o Ceremonias de Scrum/Proceso.



6. Eventos o Ceremonias de Scrum/Proceso.



6. Eventos o Ceremonias de Scrum/Proceso.



7. Enlaces de Referencia.

- <https://www.scrum.org/resources/what-is-scrum>
- <https://www.scrumstudy.com/>
- <https://certiprof.com/>
- <http://codejavu.blogspot.com/>
- <https://www.istqb.org/certification-path-root/agile-tester.html>
- <https://www.cooltesters.com/blog/pruebas-%C3%A1giles>
- <http://agilemanifesto.org/iso/es/manifesto.html>