

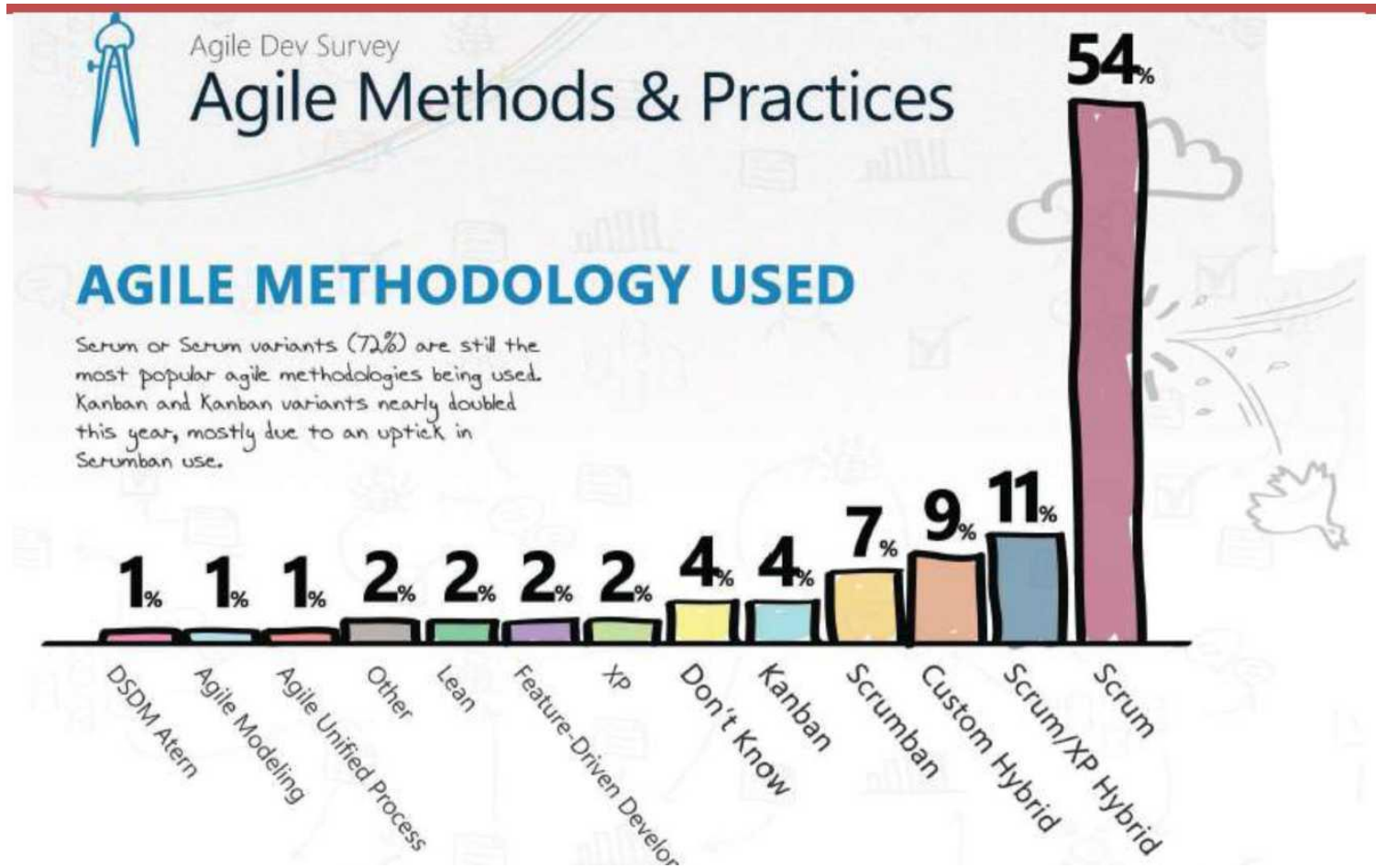
SCRUM

1. ORIGEN Y PRINCIPIOS

¿Qué es SCRUM?

Es una estrategia de gestión donde se aplican de manera regular un conjunto de prácticas para mejorar el trabajo colaborativo y obtener el mejor resultado posible en la gestión de un proyecto de software.

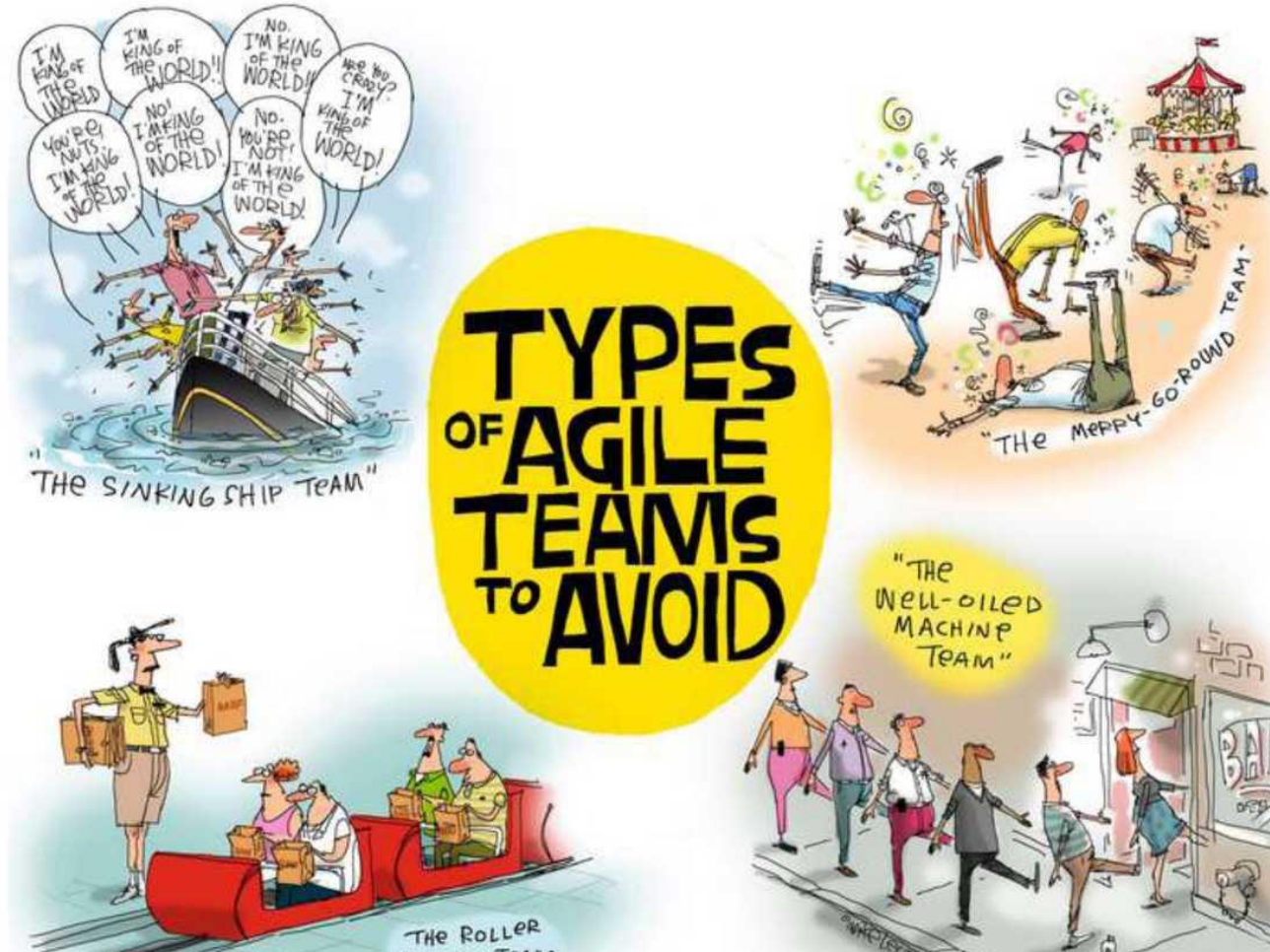
¿Qué es SCRUM?



¿Quiénes usan SCRUM?

- Microsoft
- Yahoo
- Google
- Philips
- Nokia
- Salesforce.com
- Oracle
- Toyota
- Time Warner
- BBC

Trabajo en equipo



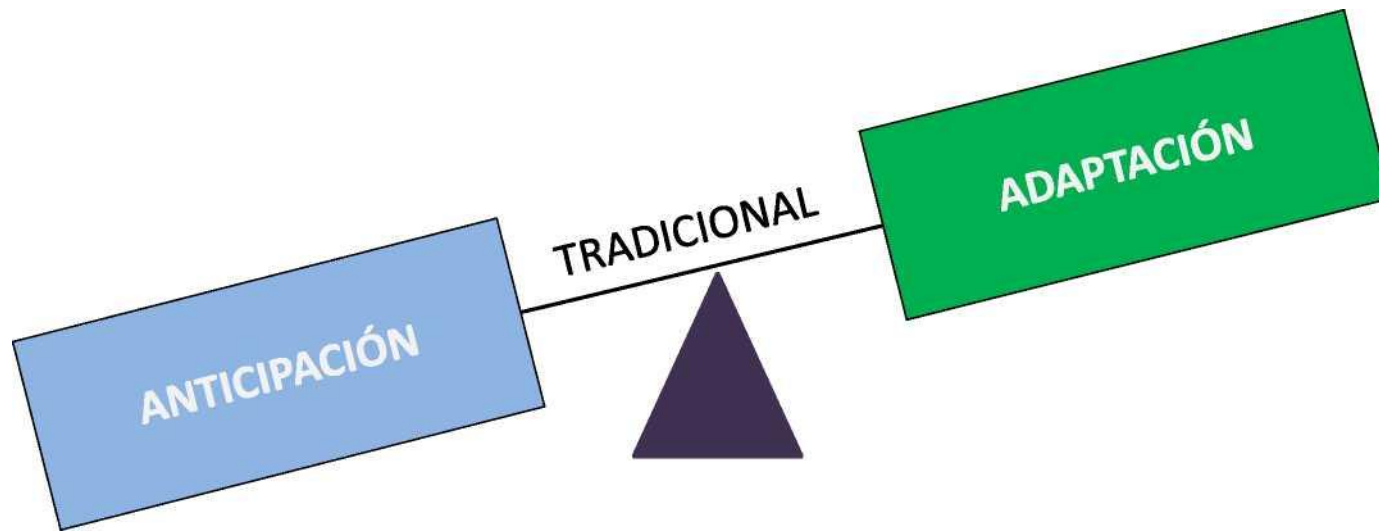
Características claves

- Equipos auto-organizados
- Comunicación avanzada
- Compromiso
- Progreso de producto en series de fija de días de cada sprint
- Requerimientos y necesidades van al "product backlog "

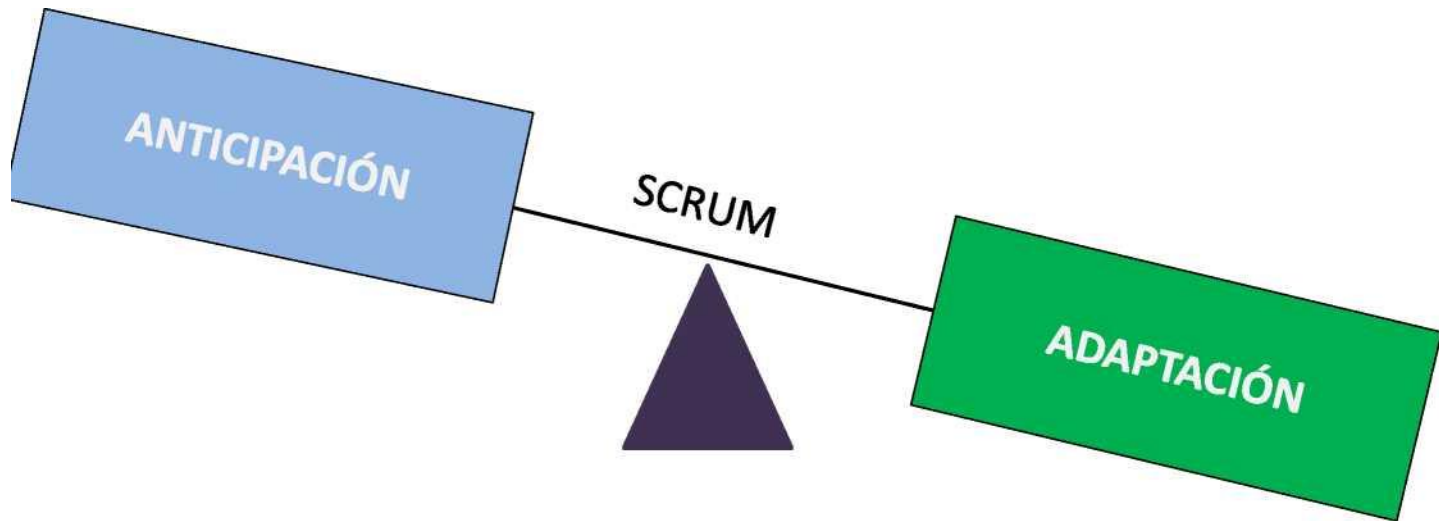
Características claves

- Trabajar el software siempre como un entregable
- Verdad y transparencia
- Rápida adaptación
- Tiempo limitado
- Mostrar los problemas.

Características claves



Características claves



Características claves

- ✓ ENTENDIMIENTO CLARO
- ✓ CLARA COMUNICACIÓN
- ✓ VERDAD

2. ROLES

- ✓ **Product Owner**
- ✓ **Scrum Master**
- ✓ **The Team**

Product Owner

- Define las funcionalidad del producto
- Decide las fechas y contenido de los releases
- Responsable por el ROI, audiencia, etc
- Prioriza funcionalidades de acuerdo al mercado y valor estratégico
- Interactúa con los interesados y clientes para definir el product backlog

Product Owner

- Interactúa con los interesados y clientes para definir el product backlog
- Prioriza y ajusta funcionalidades en cada Sprint, tanto como sea necesario
- Acepta o rechaza las funcionalidades desarrolladas durante el Sprint Review.

- ✓ Product Owner
- ✓ **Scrum Master**
- ✓ The Team

Scrum Master

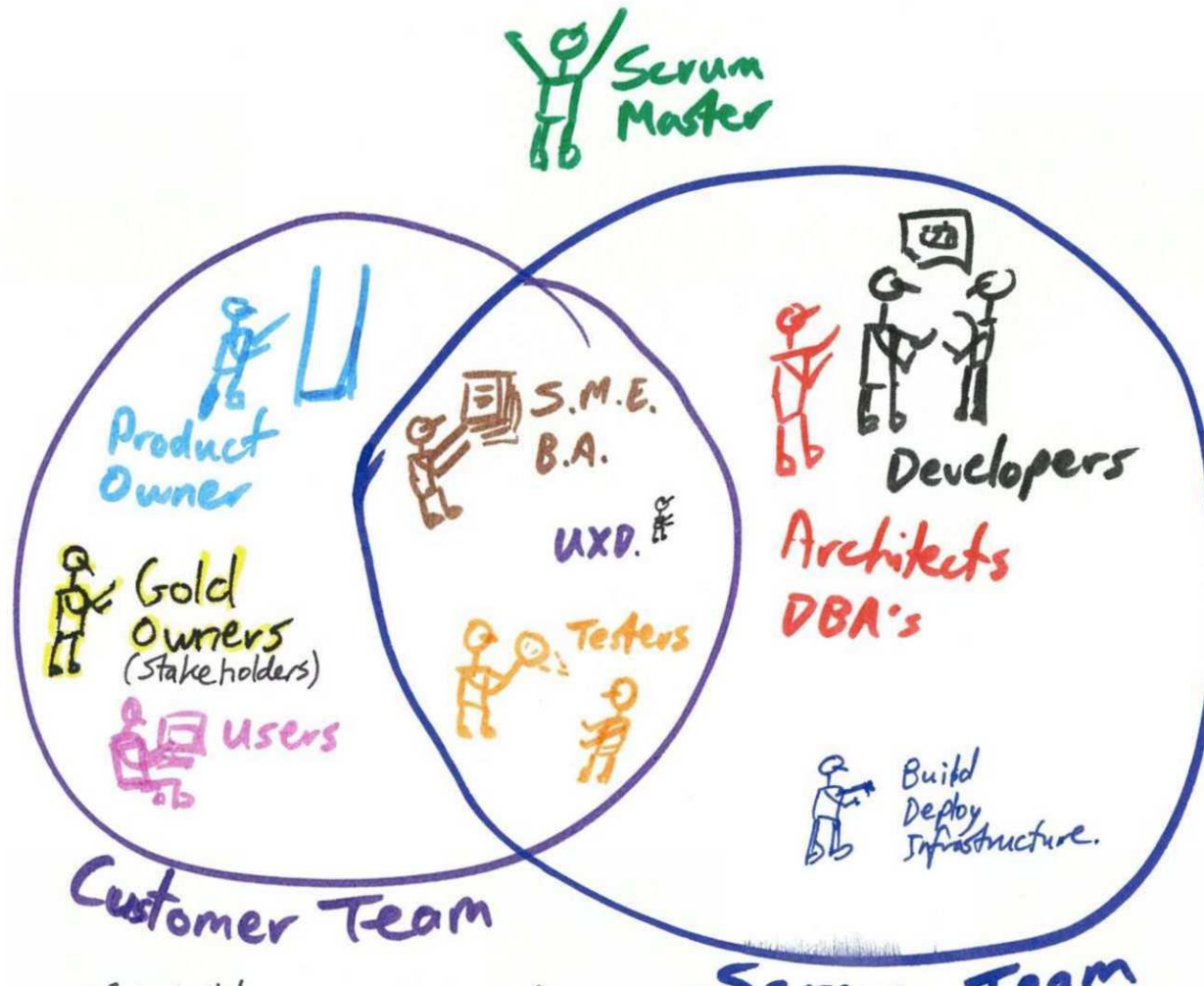
- Protege los valores y principios
- Supera/remueve impedimentos
- Mantiene al equipo funcionando y produciendo al 100%

Scrum Master

- Habilita y facilita la cooperación
- Protege al equipo de "fuerzas oscuras"
- Facilita la integración
- NO asigna tareas

- ✓ Product Owner
- ✓ Scrum Master
- ✓ **The Team**

- Conformado típicamente por 5 a 9 personas
- Funciones cruzadas:
 - Diseñar, Programar, pruebas, documentación, etc.
- Asignados a tiempo completo
- Auto-organizados
- Responsables de la calidad
- Estiman la complejidad.



3. REUNIONES

SCRUM Flow



SCRUM Flow

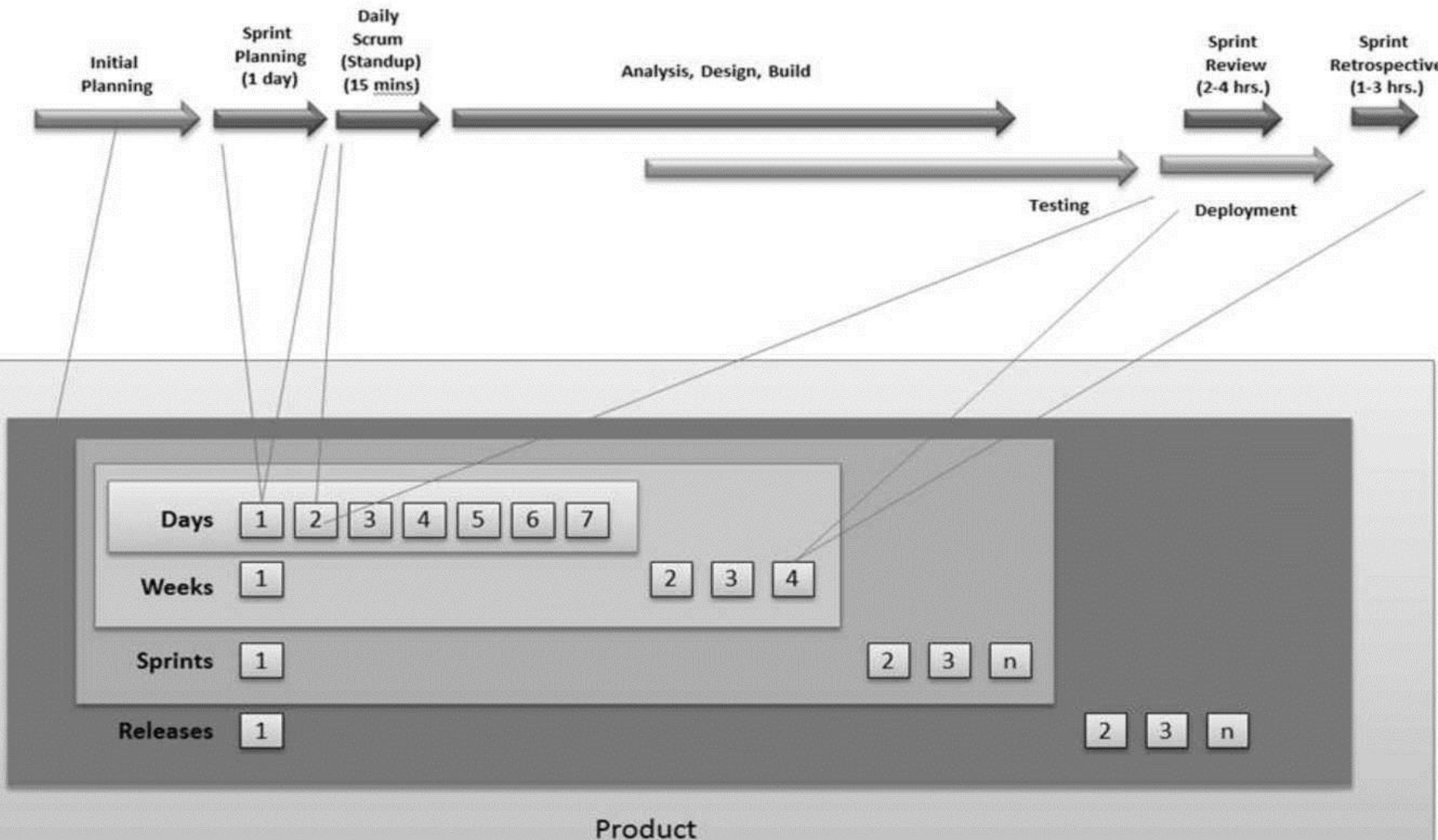


The Agile: Scrum Framework at a glance

Inputs from Executives,
Team, Stakeholders,
Customers, Users



Product, Sprints, and Releases



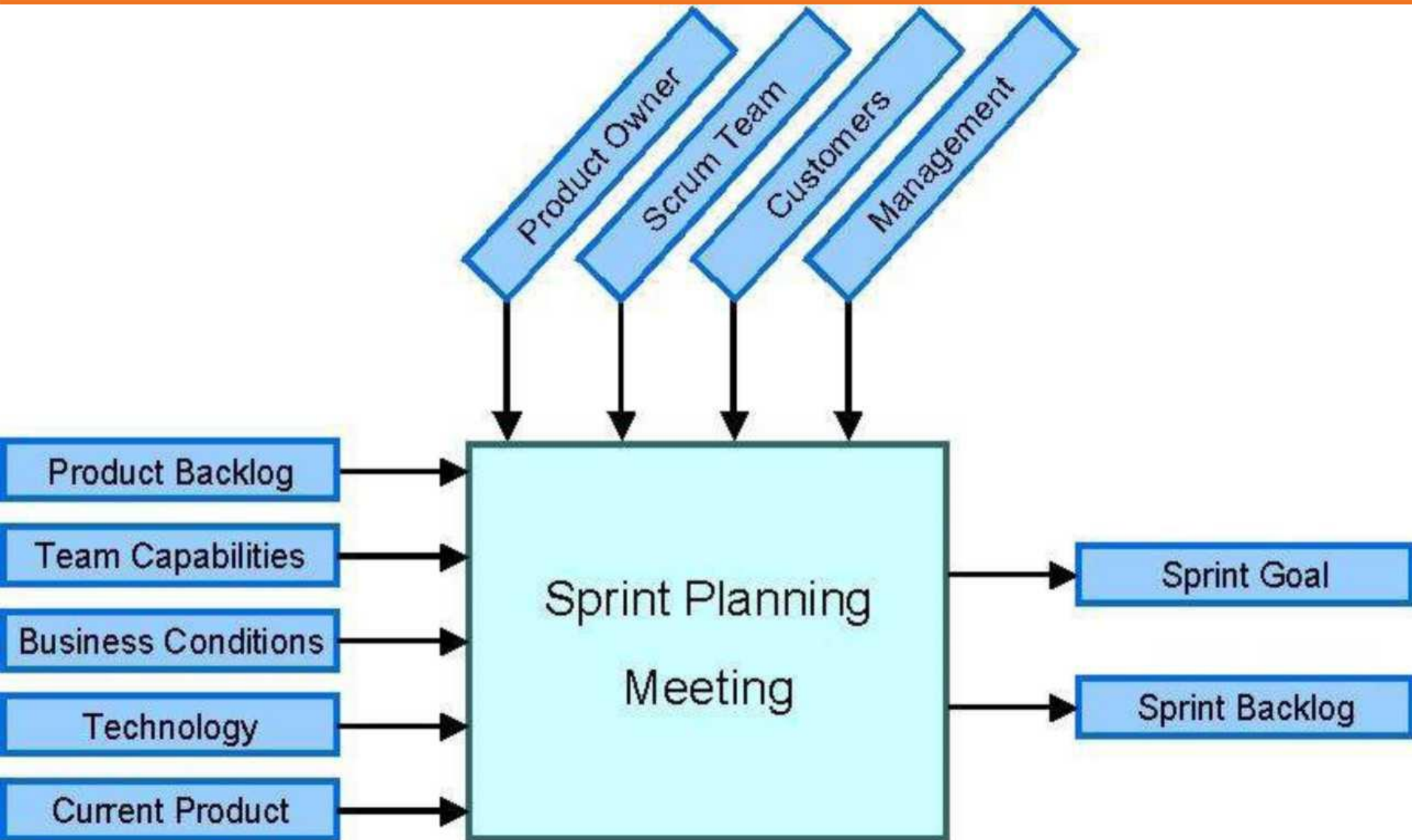
Sprint Planning

- ¿Qué vamos a construir?
- ¿Cómo lo vamos a construir?

Sprint Planning

- Product Owner explica el alcance
- El Scrum Team:
 - Estima la complejidad
 - Escoge el Sprint Backlog (funcionalidad del negocios que se va a generar)
 - Escribe las tareas para user story
- Intervienen todos los roles.

Sprint Planning



Daily Scrum

- Dura 15 minutos
- Parados
- No es para la solución de problemas
- Todos están invitados
- Sólo pueden hablar los que ocupan algún rol
- Ayuda a evitar otras reuniones
- Es diaria.

Daily Scrum

- ¿Qué hiciste desde la última reunión?
- ¿Qué vas a hacer hasta la siguiente reunión?
- ¿Hay algún impedimento a la vista?
- No se trata de dar un reporte de situación
- Es un compromiso entre pares.

Sprint Review

- El equipo presenta lo realizado durante el sprint
- Normalmente adopta la forma de un demo de las nuevas funcionalidades o la arquitectura
- Informal, no usar diapositivas
- Todo el Scrum Team participa
- Se invita a todos
- 2 horas de preparación.

Sprint Retrospective

- ¿Qué hicimos bien?
- ¿Qué podemos mejorar?
- ¿Qué puede resolver el equipo?
- ¿Qué necesita resolver la organización?
- Sólo PO, SM y ST
- Máximo 2 horas.

4. ARTEFACTOS

Product Backlog

- Se parte del producto resultante que se desea obtener durante todo el desarrollo
- Es un documento vivo
- Todos los integrantes del Scrum Team pueden acceder a él aportando ideas
- El responsable es una única persona (PO)
- Repriorizada al comienzo de cada Sprint

Product Backlog

#	Backlog Item (User Story)	Story Point
1	As a Teller I want to be able to find clients by last name, so that I can find their profile faster	4
2	As a System Admin I want to be able to configure user settings so that I can control access	2
3	As a System Administrator I want to be able to add new users when required so that...	2
4	As a data entry clerk, I want the system to automatically check my spelling so that...	1

Sprint Backlog

- Es la lista de requerimientos a desarrollar
- El trabajo nunca es asignado
- Diariamente es actualizado el trabajo restante
- Los miembros del Scrum Team eligen las tareas
- Cualquier miembro del ST puede añadir, borrar o cambiar el Sprint Backlog

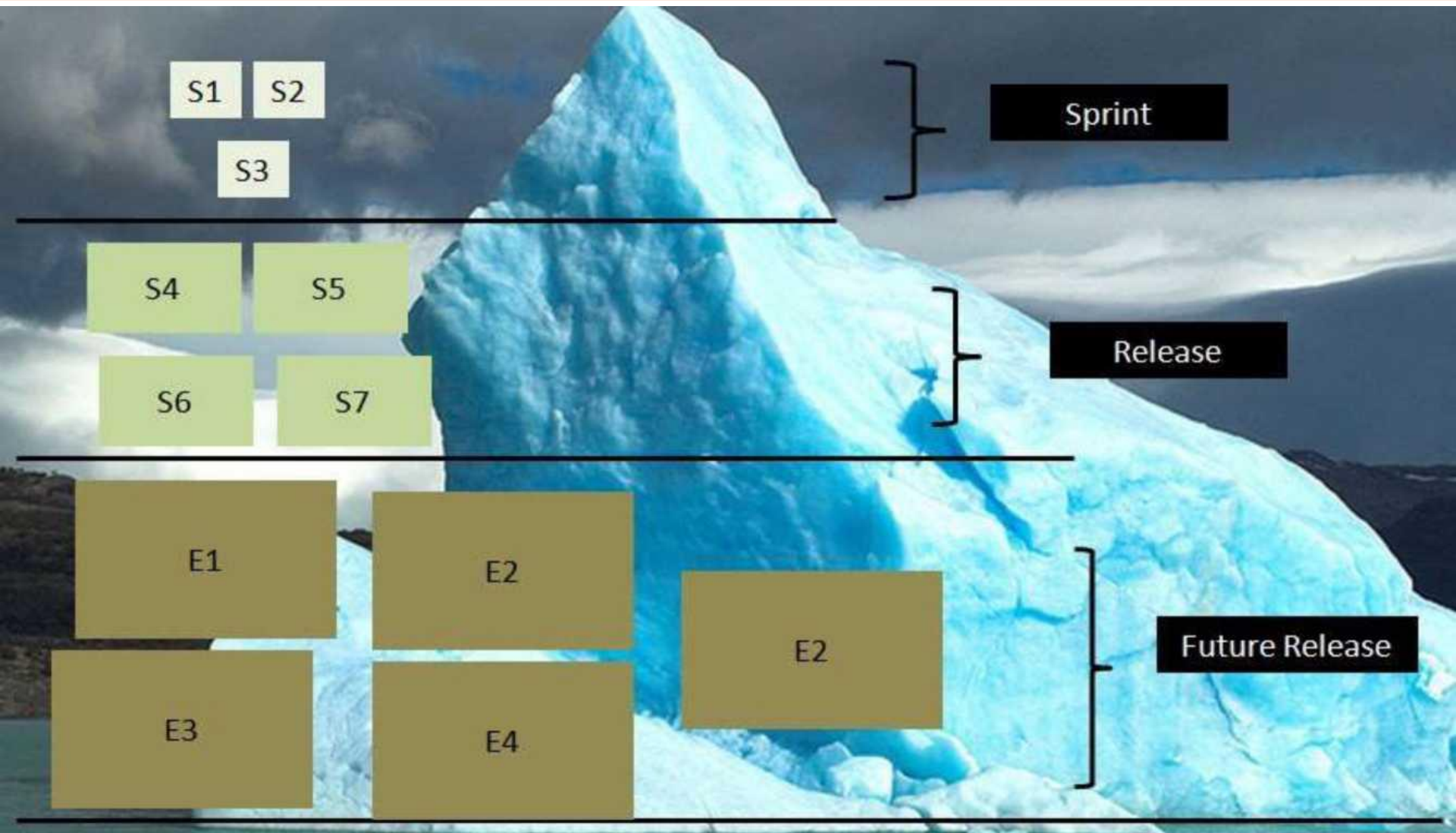
Sprint Backlog

- El trabajo para el Sprint emerge
- Si el trabajo no está claro, se debe definir con una mayor cantidad de tiempo y subdividir
- Actualizar el trabajo restante a medida que se conoce más
- Se expresa en user story

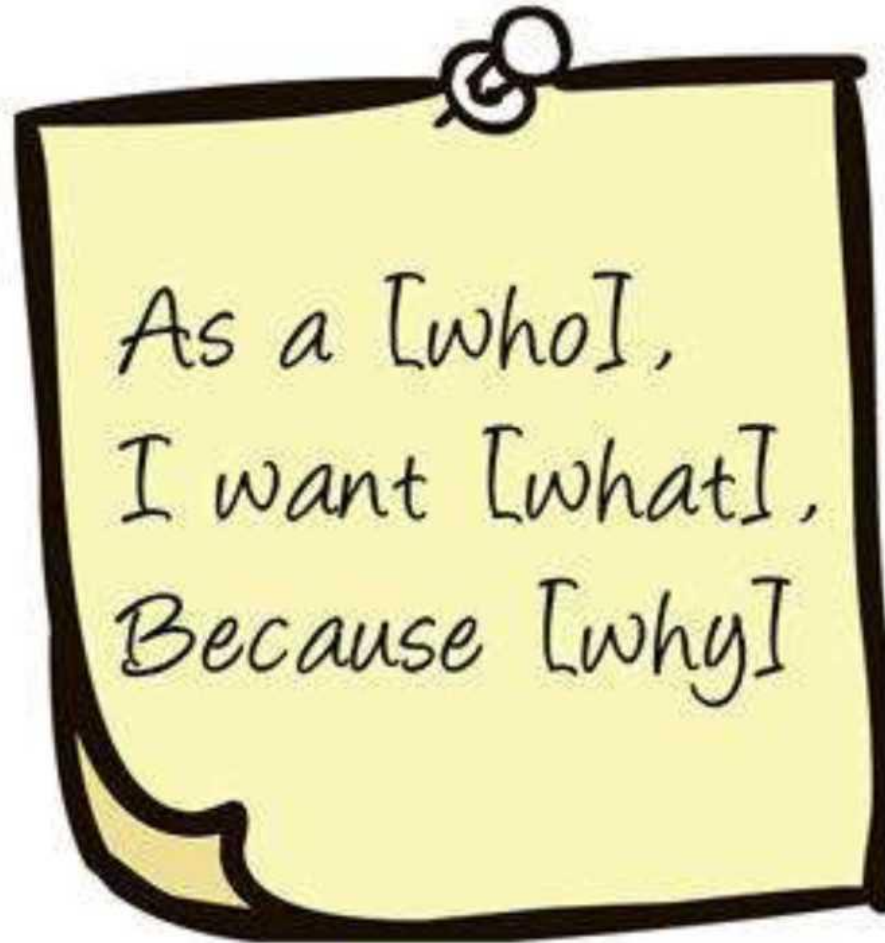
Sprint Backlog

- PO mantiene actualizado
- Siempre está priorizado y estimado
- Incremento previsto en cada Sprint
- Compromiso con la ejecución del Sprint.

Sprint Backlog



User story



User story

As a Game Player,
I want my Rocket to move back
and forth when I press left and
right arrows
so that I can avoid asteroids



Acceptance Criteria

User story

Story	To Do		In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9	Test the... 8	Code the... DC 4	Test the... SC 6	Code the... D Test the... er Test the... SC Test the... SC Test the... SC 6
As a user, I... 5 points	Code the... 8	Test the... 8	Code the... DC 8		Test the... SC Test the... SC Test the... SC 6

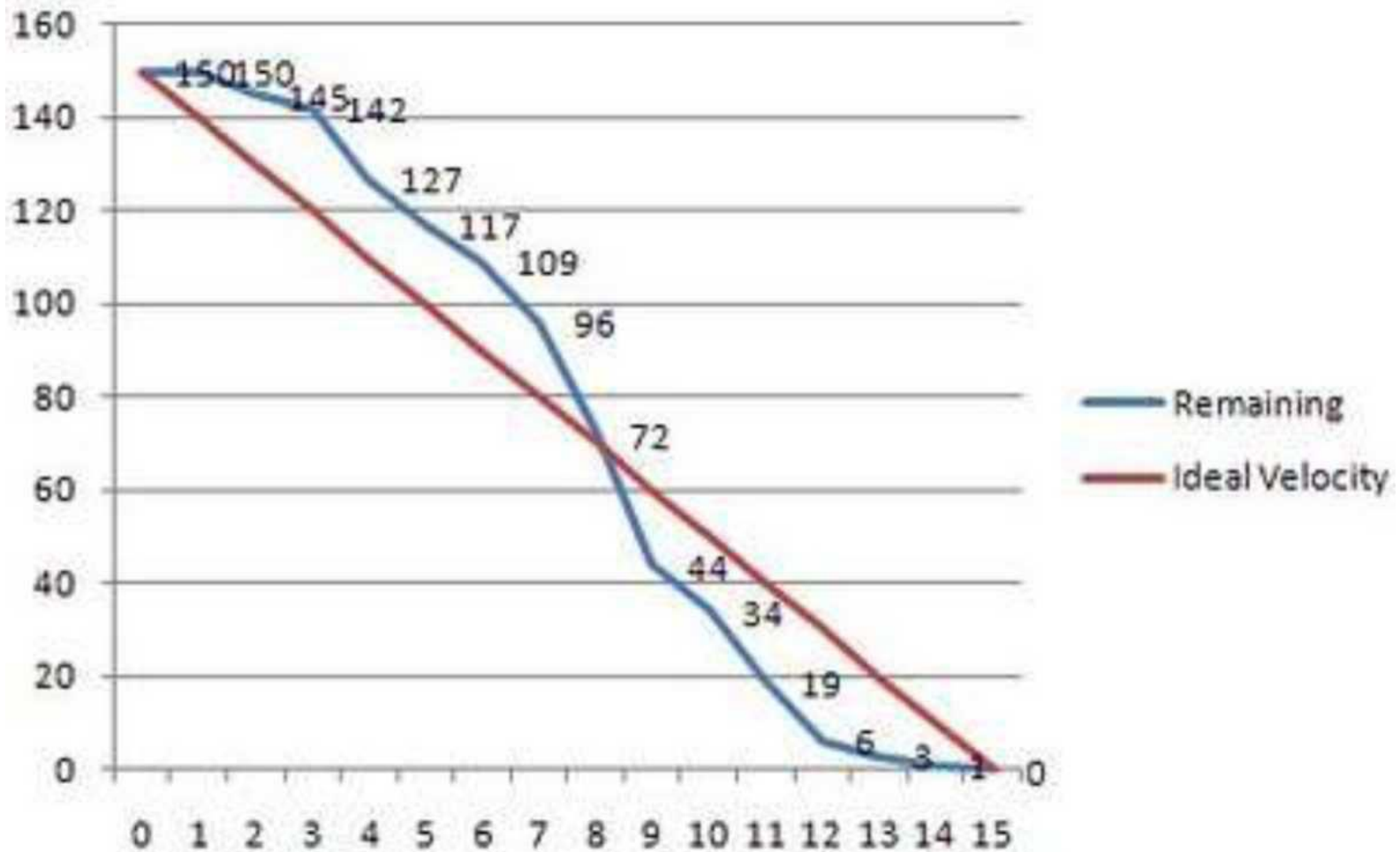
No hay cambios durante el Sprint



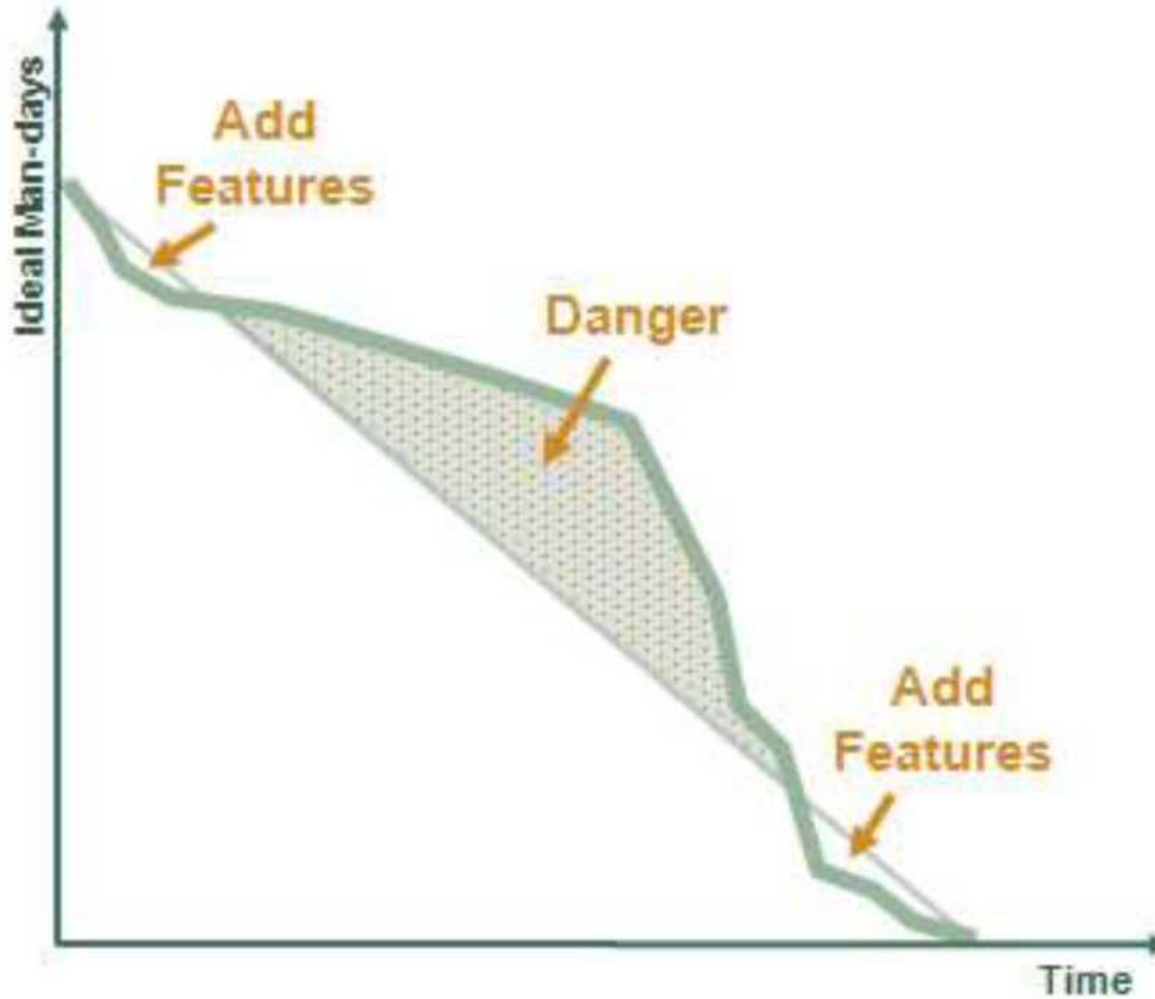
Burn Down Charts

- Utilizado por el Scrum Team para el seguimiento del trabajo de cada Sprint
- Lista de trabajos que realizará el equipo durante el sprint.

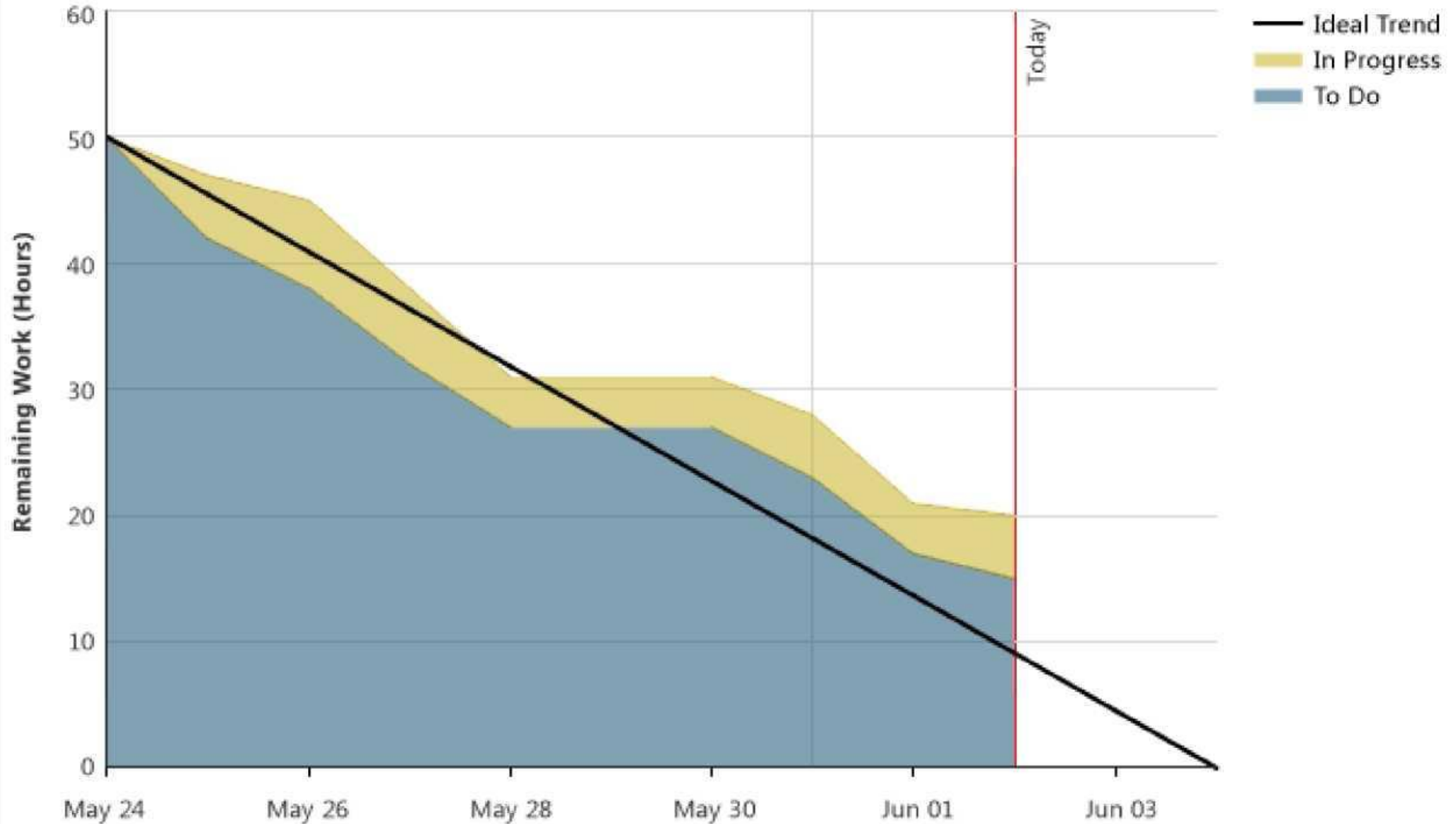
Burn Down Charts



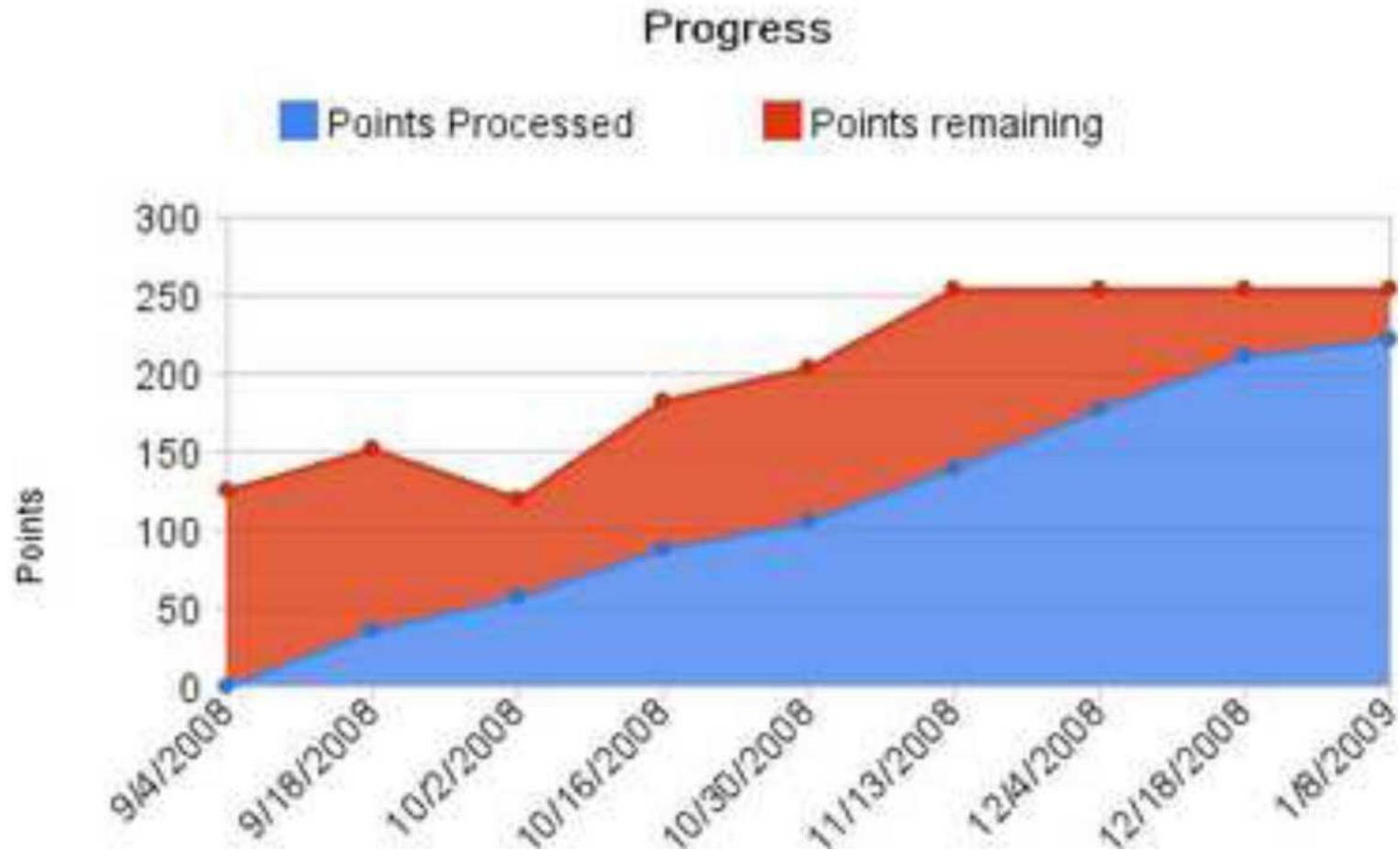
Burn Down Charts



Burn Down Charts



Burn Up Charts



Definición de DONE

- DONE o NOT DONE
- Evitar el síndrome del 90%
- Código producido, comentado, entregado, ejecutado con el código funete en la versión actual y con los estándares de desarrollo
- Revisión de pares
- Construido sin errores

Definición de DONE

- Pruebas unitarias escritas y pasadas
- Ambiente de pruebas desplegado y debe pasar las pruebas del sistema
- Pasar las pruebas de aceptación de usuario

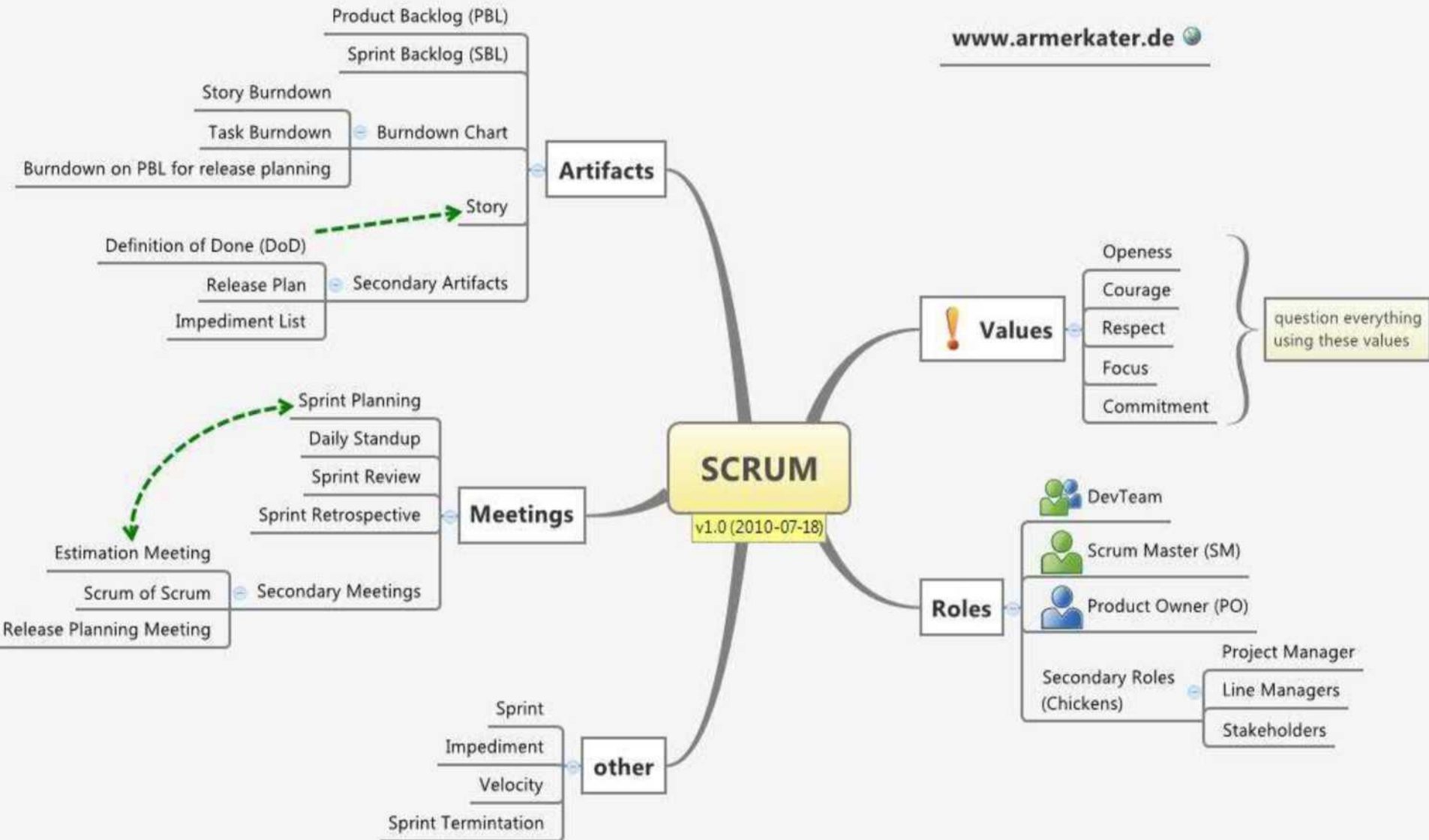
Definición de DONE

- Cualquier construcción, desarrollo, cambio en la configuración impletada, documento y comunicación
- Documento/diagrama significativo producido/actualizado
- Paranoia de la obediencia.

Factores claves

- Delegar atribuciones al Serum Team
- Respeto entre las personas
- Conocimientos y capacidades
- Responsabilidad y autodiciplina
- Trabajo centrado en el compromiso de desarrollo
- Información, transparencia y visibilidad.

www.armerkater.de



Conclusion

- Beneficios de una metodología Agil
- ¿Es mejor una metodología Agil?