

Nuestra experiencia con SCRUM

Ventajas e inconvenientes

Introducción

A lo largo de los últimos meses hemos desarrollado para la asignatura MDA una aplicación orientada al mundo del fitness. Recordemos que esta aplicación software es llamada FiTOP. FiTOP es una red social orientada al cuidado y mejora del estado físico y mental de las personas, con el objetivo de servir como fuente de información para introducirse al este mundillo. También consta del objetivo de conocer la experiencia de otras personas con una mayor trayectoria en este campo. Tampoco olvida motivar a los usuarios a conocer nueva gente con los mismos intereses y a ser más consistentes y disciplinados, realizando así de mejor manera sus correspondientes rutinas.

Ventajas

FiTOP comenzó siendo un breve brainstorming realizado por los integrantes de nuestro grupo, sin tener muy claro lo que queríamos desarrollar al principio ni durante el desarrollo. El uso de metodologías ágiles nos permitió obtener una idea de lo que queríamos que fuese exactamente el sistema, usamos historias de usuario para ello. Además, mientras desarrollamos el proyecto pudimos integrar nuevas funcionalidades y corregir otras previamente planteadas. Al no tener las cosas claras surgieron diversos imprevistos y pudimos adaptarnos a ellos sin problemas gracias a esta metodología.

Por otro lado, la planificación de un proyecto así no es sencilla. Usando SCRUM pudimos obtener la capacidad de trabajo del equipo y en base a esta componer nuestras semanas de trabajo. De esta manera es muy fácil planificar las tareas que queremos realizar y el orden en que las tenemos que hacer.

En nuestro proyecto tuvimos bastantes historias de usuario a implementar, además de que en la fase de implementación (usamos JustInMind y no programamos código como tal), quisimos dar lo mejor de nosotros y dotar al sistema de la máxima funcionalidad posible. Esto implicó una carga de trabajo superior a la media, tuvimos entonces que paralelizar el trabajo. Gracias a las reuniones diarias de SCRUM pudimos estar todos los miembros del equipo siempre comunicados y al tanto de cómo avanzamos todos el proyecto.

Tuvimos leves tropiezos sobre todo con respecto a la planificación y a la claridad del objetivo del sprint (qué debíamos entregar y qué no, entre otras cosas). Supimos detectar dichas fallas y corregirlas para iteraciones posteriores, esto fue gracias a las reuniones de retrospectiva y a la revisión de entrega.

En definitiva, hemos trabajado en un entorno incierto, con mucha confusión y un equipo que nunca antes había trabajado junto. Gracias a SCRUM pudimos anteponernos a estos problemas y desarrollar un proyecto fenomenal.

Desventajas

Si bien es cierto que hemos tenido un gran desempeño usando SCRUM, hay algunas cuestiones que podrían haberse tratado mejor usando otras metodologías. Principalmente, debemos destacar la dificultad para extraer requisitos no funcionales o de almacenamiento. Podemos tener claro que se quiere un nivel de calidad u otro, pero no exactamente cómo queremos que se obtenga esa calidad, es uno de los puntos débiles de SCRUM. Nos hemos podido sobreponer a este punto teniendo en cuenta la calidad en criterios de aceptación y estableciendo una idea clara de lo que se quiere hacer.

Otro punto a destacar es que la extracción de funcionalidades mediante historias de usuario nos indica qué esperan los usuarios de nuestro producto, pero no nos da una idea clara de cómo queremos implementarlo. Al final, ocurre que hay una ligera confusión a la hora de implementar pues no se sabe exactamente cómo se quiere implementar esto. Esto es una ventaja cuando no se exigen detalles de implementación, pero una desventaja en caso opuesto. En nuestro caso, al usar JustInMind por primera vez nos habría sido más fácil obtener a más bajo nivel. En cualquier caso, el desglose de las HU en tareas ha permitido subsanar este detalle.

Finalmente, debemos destacar que la manera de estimar las HU es buena, pero complicada si es la primera vez que se hace algo del estilo, es decir, se necesita experiencia estimando y eso podría suponer un punto negativo para los principiantes (como nosotros).

Conclusión

En definitiva, nuestra experiencia usando SCRUM ha sido más que satisfactoria. Aquellos pequeños detalles que suponen un punto negativo en su uso están subsanados por otros mecanismos que la misma metodología ofrece. En ocasiones son mecanismos externos. La experiencia ha sido buena y sin duda repetiríamos usando SCRUM.