

CLASE 8

Metodologías Agile

(Introducción a Scrum)

Agenda:

- Pilares
- Contenido del Framework
 - Equipo Scrum, y sus roles asociados
 - Time-Boxes (Tiempos acotados)
 - Artefactos
 - Reglas
- Concepto de Done (Realizado)
- Práctica en TFS

Ser Ágiles valora:

- A los **individuos y su interacción**, por encima de los procesos y las herramientas.
- El **software funciona**, por encima de la documentación exhaustiva.
- La **colaboración con el cliente**, por encima de la negociación contractual.
- La **respuesta al cambio**, por encima del seguimiento de un plan.

Principios Ágiles:

- Formar equipo con el cliente.
- Promocionar las comunicaciones abiertas.
- Trabajar con una visión común.
- La calidad es el negocio de todos, todos los días.
- Mantenerse ágil, adaptarse a los cambios.
- Hacer de la entrega un hábito.

Pilares

SCRUM se basa en un proceso iterativo e incremental para optimizar la predictibilidad y el control de riesgos.



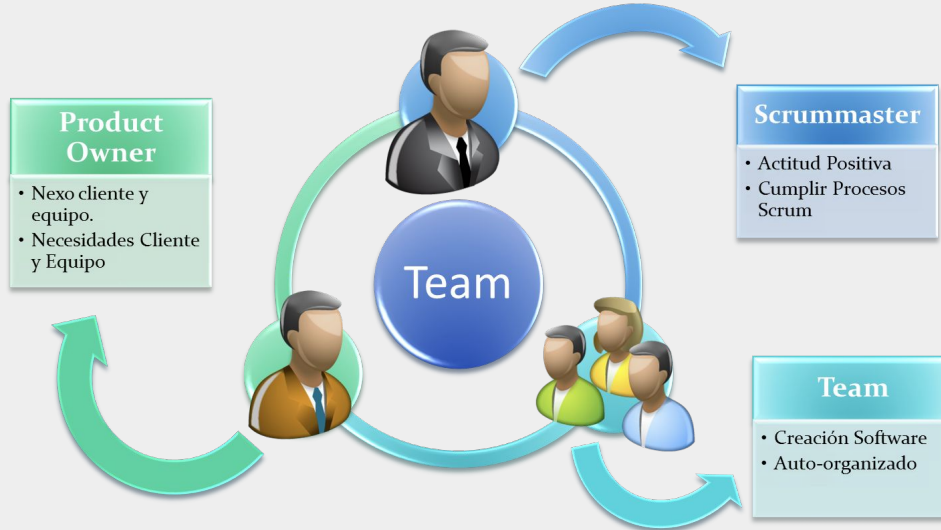
Los tres pilares sobre los que apoya son:

Transparencia

Inspección

Adaptación

Equipo Scrum y Roles Asociados



Time Boxing

Todos los elementos de Scrum con tiempos acotados son:

- Release Planning Meeting,
- Sprint Planning Meeting,
- Sprint,
- Daily Scrum,
- Sprint Review, y
- Sprint Retrospective

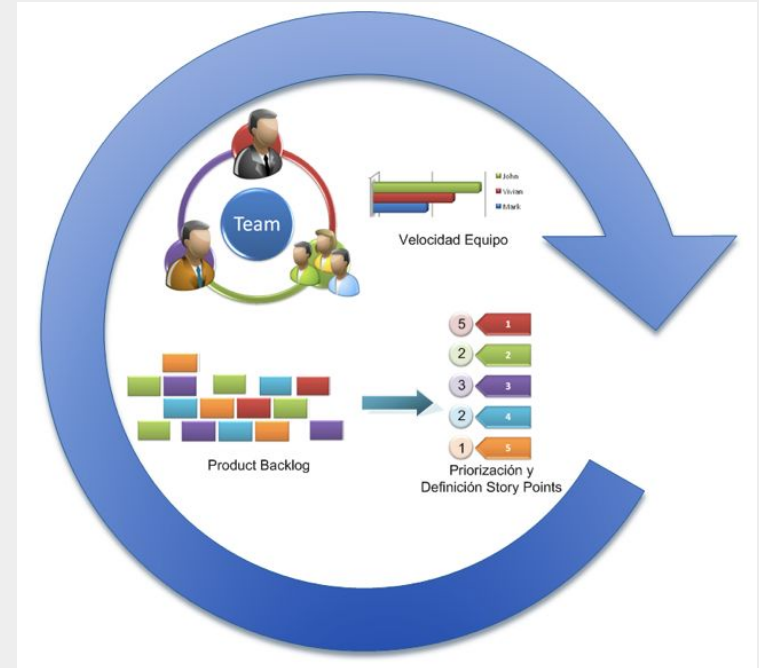
Artefactos

Los cuatro principales artefactos son:

- Product Backlog,
- Sprint Backlog,
- Release Burndown y
- Sprint Burndown

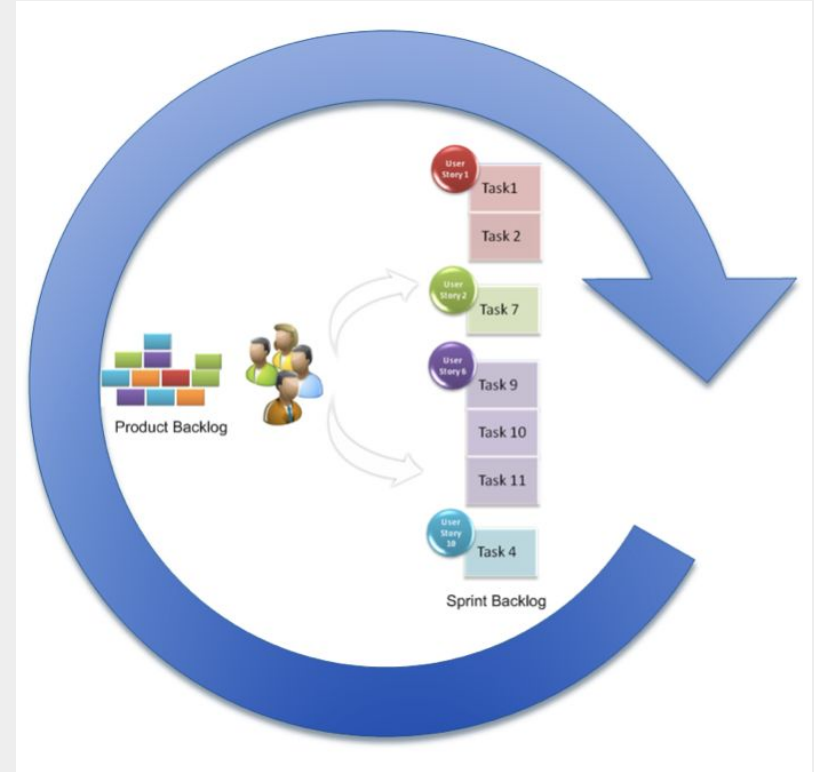
Planificación del Proyecto

- Definición Roles
- Creación Product Backlog
- Estimación y Priorización
- Velocidad Equipo.

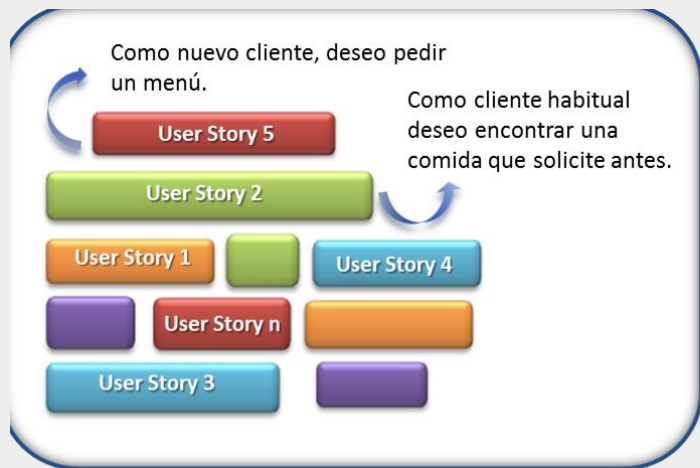


Planificación del Sprint

- Sprint
- Sprint Planning Meeting
- Estimación
- Sprint Backlog



Product Backlog



Product Backlog

- Conjunto User Stories conforman Product Backlog
- User Stories definidas por Product Owner
- Redactadas en lenguaje del cliente.



- Definir a cada User Story su prioridad (**Stack Rank**)
- Estima las User Stories en **Story Point**.
- Story Points no se traducen en horas, sino **peso**.

Ejecución de Sprint



Comparten detalles sobre el trabajo realizado, el que se planea realizar, y los problemas que podrían afectar a otros miembros del equipo o necesitar su ayuda

Diariamente se completarán las tareas comprometidas, hasta completar la iteración en curso.



ITERACIÓN EN CURSO

Finalización Sprint



Iteration Backlog
Finalizado

- Reúne con el Product Owner, los clientes y las partes interesadas.
- Muestra User Stories completadas.
- Aceptan las User Stories que cumplen las expectativas.
- Surgen nuevos requisitos.

Sprint Review
Meeting



- Qué cosas han funcionado bien.
- Cuales hay que mejorar.
- Qué cosas se quiere probar en la siguiente iteración.
- Qué se ha aprendido.
- Cuales son los problemas que podrían impedir progresar adecuadamente.

Retrospective
Meeting

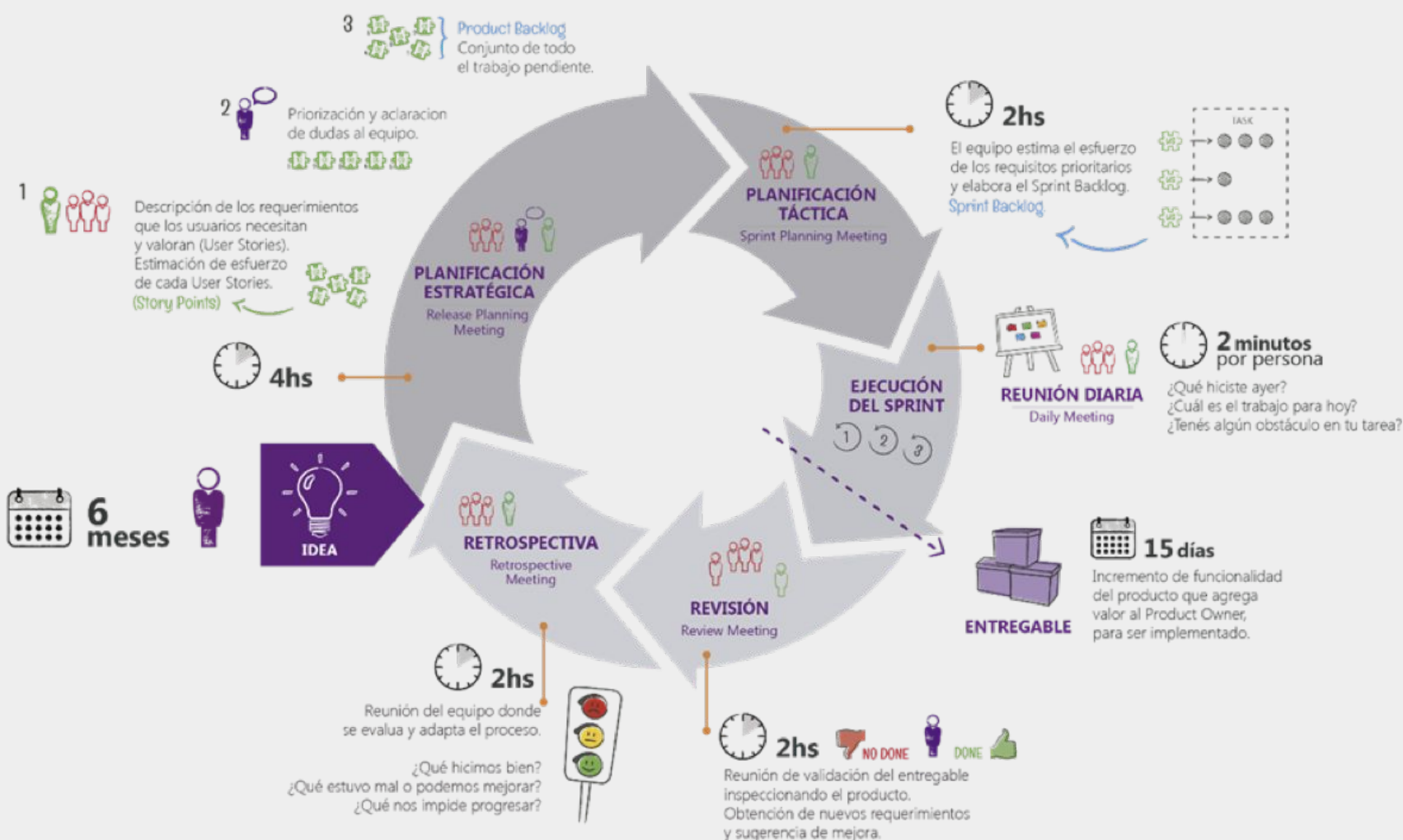


DONE (Realizado)

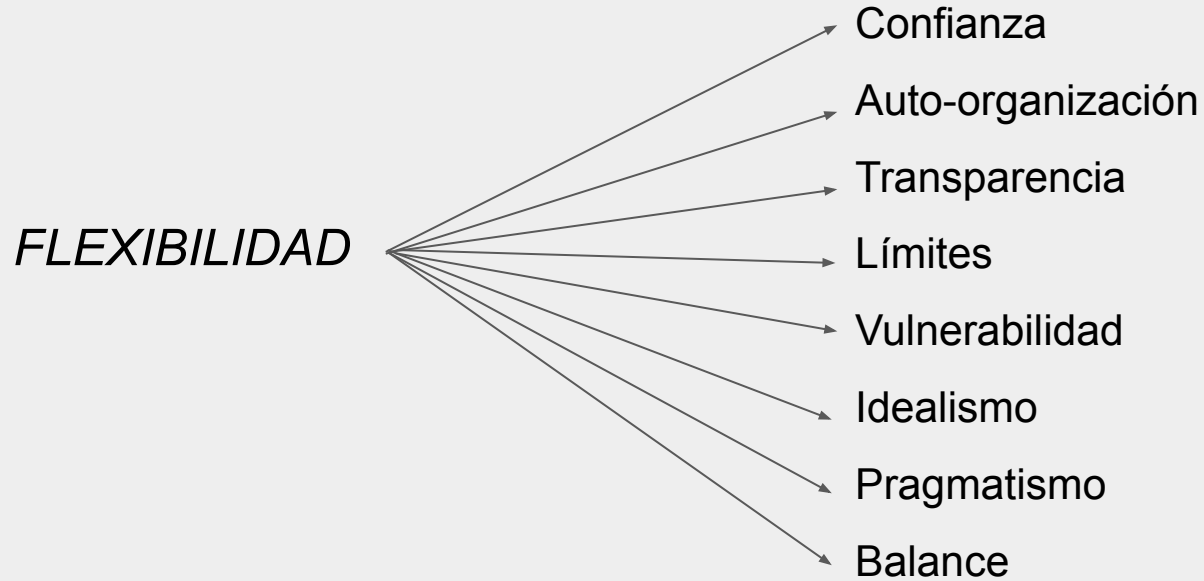
Scrum requiere que el equipo construya un incremento de funcionalidad del producto en cada iteración.

Ese incremento debe ser potencialmente shippable (ejecutable). Para que el Product Owner decida implementarlo tiene que estar “Done”.

Que un incremento esté “Done” significa que tiene todo lo que por definición requiera el proyecto.



¿Qué significa un espíritu ágil?



¿Qué se necesita?



Conclusión

- Los invito a disfrutar de la agilidad.
- La calidad es siempre un mejor negocio.
- Abracen el cambio.
- Y como en la cocina, no sigan siempre la misma receta, prueben, anímense, permítanse equivocarse...
- Busquen MEJORAR!!!

PREGUNTAS

