

Scrum

Marco de trabajo enfocado en generar valor mediante soluciones adaptativas a problemas complejos

Entorno donde:

- PO ordena trabajo en Product Backlog
- El equipo convierte una parte de trabajo en un incremento de valor en un sprint
- El equipo y relacionados se retroalimentan del trabajo y se adaptan para el próximo sprint
- Repetir

Scrum está incompleto y define partes para implementar su teoría. Se basa en la inteligencia colectiva del grupo de personas que lo utilicen. Guía relaciones e interacciones.

Teoría de Scrum

Basado en empirismo y pensamiento Lean. (Recordatorio: Empirismo afirma que conocimiento proviene de la experiencia de lo ya hecho). Lean reduce desperdicio y se enfoca en lo esencial. Emplea enfoque iterativo e incremental para más previsibilidad y controlar riesgo.

Grupos de personas que tienen todas las habilidades y experiencia para realizar un trabajo o adquirir las habilidades necesarias.

Pilares empíricos de Scrum

- Transparencia: Ser consciente de qué se está trabajando en todo momento y poder visualizarlo. Permite inspección genuina de lo que está pasando.
- Inspección: Realizar análisis de lo realizado para detectar variaciones o problemas que puedan surgir. Lo realiza mediante sus cinco eventos. Permite adaptación a las variaciones que se inspeccionen.
- Adaptación: Si se desvía algo en el proceso o el producto no es el deseado, se realiza un ajuste para evitar más desviaciones. Para poder realizar esto, el equipo Scrum debe estar autogestionado y ser capaz de aplicar lo aprendido y lo inspeccionado.

Valores de Scrum

Compromiso, Foco, Franqueza, Respeto y Coraje.

Compromiso a lograr objetivos y apoyarse. El foco es cumplir trabajo del sprint para acercarse a cumplir los objetivos propuestos. El equipo es franco con el trabajo y los desafíos. El equipo se respeta entre sí para ser capaces e independientes. Los miembros tienen el coraje para hacer lo correcto y trabajar en problemas difíciles.

Los pilares empíricos surgen una vez que se cumplen los valores de Scrum.

Scrum Team

Equipo sin jerarquía donde todos están capacitados para generar valor en cada Sprint. Equipo autogestionable donde se definen roles, qué hacer y cuándo. No más de 10 personas. Si el equipo se subdivide, se comparte objetivo de producto, Product Backlog y PO. Se encargan de todo lo relacionado al producto, y es responsable de crear un incremento valioso y útil en cada sprint. Responsabilidades específicas:

- **Developer:** Se encargan de realizar incremento en cada Sprint. Se encargan de crear plan para Sprint, el Sprint Backlog; se adhieren a una definición de terminado y mantienen calidad de esta; adaptan el plan de cada día para acercarse a cumplir objetivo de Sprint; y se responsabilizan mutuamente como profesionales
- **Product Owner:** Responsable de maximizar valor del producto resultante. Se encarga del Product Backlog, comunicando el objetivo del producto, los elementos del product backlog, ordenar los elementos de este, y asegurarse que el product backlog sea transparente y entendible. Es una sola persona, no un comité, y en esta persona se carga la responsabilidad de la definición del producto y sus características.
- **Scrum Master:** Responsable de establecer y mantener los principios de Scrum, teóricamente como prácticamente, adentro y fuera de la organización.
 - **Frente a Scrum Team:** Guía a los miembros para ser autogestionados y multifuncionales, ayuda a enfocarse en incrementos de alto valor que cumplan la definición de terminado, procura eliminar impedimentos para el progreso y se asegura que todo lo relacionado a eventos de Scrum se realicen efectivamente y eficientemente.
 - **Frente a PO:** Ayuda a definir objetivos de producto y gestión de producto backlog, ya que el PO es una persona que solo conoce de su negocio no necesariamente de la gestión del proyecto y entonces actúa de intermediario, ayuda a mantener la idea y a que los elementos del producto backlog sean claros y concisos, ayuda en planificación empírica del producto en un entorno complejo y facilita la colaboración de interesados si lo amerita.
 - **A la organización:** Lidera, capacita y guía en adaptación de Scrum, planifica y asesora implementaciones de Scrum, ayuda a empleados e interesados a entender y aplicar enfoques empíricos, y elimina barreras entre Scrum Team e interesados (Actúa de puente).

Eventos de Scrum

Están diseñados para habilitar transparencia, y desviarse de lo establecido implica perder oportunidades de inspección y adaptación. Disminuyen las reuniones no definidas y la idea es que se lleven todos de manera simultánea para reducir complejidad de ejecución.

1. **Sprint:** Corazón de Scrum. Evento de duración fija (un mes o menos) para crear consistencia, que siguen uno atrás del otro. Incluyen todo el trabajo necesario para lograr el objetivo del producto junto a los otros cuatro eventos, que ocurren dentro del Sprint, ya que actúa como contenedor de estos.
DURANTE el Sprint, no se realizan cambios que comprometan el objetivo del Sprint, no disminuye su calidad, el producto backlog se refina si es necesario, y el alcance se puede aclarar y negociar con PO a medida que se desarrolle y se aprenda más del producto a realizar.
Permiten previsibilidad al tener en cuenta inspección y adaptación al final de cada Sprint.

Hay formas de pronosticar progreso, pero se prioriza la importancia del empirismo por más que son métodos útiles. Se utiliza el conocimiento previo del equipo de trabajo para considerar la toma de decisiones futura.

Se pueden cancelar si el objetivo del Sprint se pierde, pero esta autoridad solo la tiene el PO.

2. **Sprint Planning:** Inicia el Sprint estableciendo el trabajo que se va a hacer en el mismo. Se crea de manera colaborativa. El PO se prepara para discutir elementos importantes del product backlog y cómo se relacionan con el objetivo del producto.
 - a. **¿Por qué es valioso este Sprint?**
PO propone por qué aumenta valor a producto, y se elabora objetivo de Sprint para comunicar su importancia.
 - b. **¿Qué se puede hacer en este Sprint?**
Se selecciona en conversación con PO los elementos del Product Backlog a incluir en el Sprint a desarrollar. También se define cuántos elementos se van a hacer, y se profundiza el conocimiento sobre estos.
 - c. **¿Cómo se realizará el trabajo elegido?**
Los developers planifican el trabajo a realizar para el incremento deseado que cumpla con definición de terminado, separando elementos de PB en partes que se desarrollen en un día de trabajo, y es algo muy propio de cada developer.

El objetivo del Sprint, los elementos del PB y el plan es, en conjunto, lo que se denomina Sprint Backlog. Duración máxima de 8 horas para definir Sprint de duración de un mes.

3. **Daily Scrum:** Diariamente se realiza inspección en progreso hacia objetivo de Sprint, y adaptar el Sprint Backlog según corresponda. 15 minutos de duración, enfocados a developers para inspeccionar y comunicar su trabajo realizado, así como para planificar trabajo del día siguiente. Mejoran comunicación.
4. **Sprint Review:** Se inspecciona el resultado del Sprint para modificar en futuras adaptaciones. Se presenta resultado de trabajo con todos los involucrados y se discute el progreso hacia el objetivo. Se discuten, además, cambios en el entorno. Se ajusta Product Backlog si es necesario. Duración máxima de cuatro horas, y es una sesión de trabajo más.
5. **Sprint Retrospective:** Planificación para aumentar calidad y efectividad. Se plantean relaciones humanas, procesos realizados, herramientas utilizadas y la definición de terminado. Se identifica cosas que salieron bien, problemas encontrados, cómo solucionarlos o por qué no se solucionaron. Los cambios útiles se implementan para mejorar efectividad y se pueden agregar a Sprint Backlog. Máximo tres horas.
6. **Nota: Sprint Review se enfoca a lo relacionado al producto, lo avanzado en el mismo y cómo se acerca al objetivo del proyecto. Sprint Retrospective es más orientado al Sprint como marco de trabajo y no tanto al producto como tal.**

Artefactos de Scrum

Representan el trabajo realizado y son el valor que se aporta. Diseñados para maximizar transparencia de información clave. Cada artefacto tiene compromiso para garantizar que se proporcione información que mejore transparencia y un enfoque para medir el progreso. Los compromisos están para reforzar empirismo y valores de Scrum.

- **Product Backlog – Objetivo del producto**

Lista emergente y ordenada de lo necesario para mejorar el producto. Única fuente de trabajo realizada por Scrum Team.

Sus elementos son seleccionados si pueden ser terminados en un Sprint durante el Sprint Planning. Esto tras su refinación, en los cuales se subdividen y se definen en profundidad para agregar detalles al trabajo a realizar. Su dimensionamiento depende de los developers que lo desarrollarán, el PO se encarga de ayudar a entender el trabajo en cuanto a negocio se refiere.

Objetivo del producto: Describe el futuro estado del producto, que sirve como objetivo final para que el Scrum Team planifique cómo llegar a este estado. Se encuentra en el Product Backlog, y el resto del mismo define qué es lo que cumple específicamente el objetivo del producto. Es el objetivo a largo plazo del Scrum Team, y se debe cumplir el mismo antes de asumir el próximo.

- **Sprint Backlog – Objetivo del Sprint**

El sprint backlog se compone del objetivo del Sprint, que implica **por qué** se hace el Sprint, el conjunto de elementos del product backlog es el **qué** se va a desarrollar y un plan de acción que se realiza para entregar un Incremento, que es el **cómo** se va a conseguir.

Es un plan realizado por y para developers, que indica el trabajo que deben realizar durante un Sprint para cumplir el objetivo del Sprint. Se actualiza a lo largo del Sprint si es necesario y su progreso debe poder ser inspeccionado en Daily Scrums.

El Objetivo del Sprint es el propósito del Sprint, crea coherencia y enfoque sobre en qué trabajar y qué se espera, estableciendo expectativas claras. Se crea durante Sprint Planning y se agrega en Sprint Backlog. Puede ser negociado el Sprint Backlog, pero nunca se debe comprometer el objetivo del Sprint.

- **Increment/Incremento – Definición de Terminado**

Es una forma de avance hacia cumplir el objetivo del producto. Cada incremento se plantea de forma que pueda funcionar junto con los anteriores y sean compatibles, así como utilizables para proporcionar valor.

Múltiples increments en un Sprint que se muestran en el Sprint Review. Si no cumple con definición de terminado, el trabajo no se considera que aporte valor y que sea Increment.

La definición de terminado es una descripción formal que diga que el Incremento cumple las medidas de calidad requeridas para el producto. Crea transparencia especificando expectativas de qué se considera completo y qué trabajo efectivamente forma parte de un Increment. La definición de terminado es igual para todos los Scrum Teams del proyecto, los developers deben adherirse y es siempre el mismo criterio a nivel organizacional o para el producto, no hay excepciones.