

Relación de problemas 4

Santiago Muñoz Castro

1. En el video “Scrum in 10 minutes” (<https://www.youtube.com/watch?v=YFkwhTkrVx8>) se comentan las características principales de Scrum. Contesta a las siguientes preguntas:

- ¿Faltan en el video conceptos importantes que hemos visto en el Tema 4

No se explica el número de trabajadores de un equipo de desarrollo, la lista DEEP, el sprint planning meeting, el sprint review y el sprint 0. Tampoco se menciona otros conceptos como la visión del producto y otros conceptos que deberían profundizarse un poco más.

- ¿Alguna idea interesante?

La idea de estimar las HU mediante tiempo en vez de puntos de historia, y la idea de calcular y estimar cuando se va acabar el producto backlog en cada día (mediante el cálculo de la pendiente).

- ¿Algunos errores?

Cada uno puede trabajar SCRUM a su manera, pero hay una cosa que se desvía del concepto principal, este es el tiempo de los sprints, que aquí dice que puede ser mínimo de dos días y extenderse a más de un mes, cuando según lo hemos estudiado debería ser mínimo de una semana y máximo de cuatro.

2. Contesta a las siguientes preguntas sobre la Pila del producto (Product Backlog):

- ¿La Pila del producto contiene todos los requisitos del producto?

Contiene todos los requisitos que se conocen en un momento determinado del producto, es decir, que se pueden añadir/eliminar algunos durante el desarrollo.

- ¿Es una lista ordenada o desordenada?

Es una lista ordenada, ya que se estiman y priorizan todas las HU/tareas a realizar, dejando los requisitos más importantes para el principio y los menos necesarios para el final.

- ¿Quiénes crean los requisitos que contiene la Pila del producto?

Son creados de forma cooperativa y colectiva por todo el equipo Scrum, es decir el cliente, los stakeholders y el scrum master definen estos requisitos, aunque también pueden ser creados por integrantes del propio equipo de desarrollo.

- ¿Los requisitos de la Pila del producto son de distintos tipos?

Pueden ser de dos tipos, funcionales y no funcionales.

3. Comenta brevemente las características principales de las técnicas de priorización: Modelo de Kano, Criba de temas y Peso relativo

Modelo de Kano: Clasifica las preferencias del cliente en cinco categorías:

- Calidad atractiva o de entusiasmo- No son necesarios, pero si están, producen una mayor satisfacción.
- Calidad de resultado o unidimensional- Son los requisitos que se tienen que cumplir y por los que compete la empresa.

- Calidad requerida- Son requisitos que aun que estén no van a ser notorios para el cliente, pero si no estan, van a dar lugar a la insatisfacción de este.
- Calidad indiferente- Requisitos que no van a influir ni positiva ni negativamente en el satisfacción del cliente.
- Calidad inversa- requisitos que dependen de los gustos y conocimientos del cliente.

Criba de temas: Se establecen una criba de temas(satisfacción, efectividad, ganar clientes, imagen, seguridad, productividad), se elige un tema, se le asigna un 0, se le asigna a cada elemento un 0, 1 o -1, dependiendo si es producto sigue igual, ha mejorado o empeorado.

Peso relativo: Consiste en coger todos los requisitos del backlog y darle un peso de 0 a 9 según el impacto de este. A partir de este peso se calcula el valor total y el porcentual para obtener de estos valores el coste porcentual, con este valor podemos priorizar(mientras más valor mayor es la prioridad).

4. ¿Cómo crees que los valores de Scrum, que hemos comentado en el Tema 4, mejora el proceso de desarrollo del software?

Utilizar metodología Scrum nos proporciona muchos beneficios.

- Permite que el equipo tenga gran capacidad de reacción frente a los cambios en los requisitos en cualquier fase del desarrollo
- Como en cada sprint se debe tener un producto terminado, el cliente puede empezar a utilizarlo, en vez de tener que esperar al producto final.
- El trabajo por iteraciones y la ventaja de poder cambiar requisitos o añadir otros mejores, hace que la calidad del software que la obtenida en cualquier otra metodología.
- La productividad se ve incrementada al eliminar la burocracia, y el hecho de que cada miembro pueda trabajar de forma autónoma.
- Se tiene un control del tiempo muy bueno, gracias al burndown que permite controlar la velocidad del equipo para poder ajustarla y así saber casi de forma exacta la fecha de entrega del producto.
- El hecho de priorizar de mayor a menor importancia, permite que haya un menor riesgo de que el producto final no cumpla con la base funcional mínima antes de la fecha límite de entrega.

5. Indica que rol o roles de Scrum realizan cada una de las distintas actividades:

- Actualizar el trabajo en progreso (burndown chart). **Scrum Master**
- Definir buenas historias de usuario. **Product Owner**
- Ordenar y priorizar las historias de usuario del Product Backlog. **Product Owner**
- Planificar la implantación de Scrum junto con la organización. **Scrum Master**
- Implementar las pruebas de aceptación. **Equipo de Desarrollo**
- Asegurar y promover buenas prácticas de programación. **Scrum Master.**
- Fijar criterios de aceptación para cada historia de usuario. **Product Owner**

- Dividir las historias de usuario en tareas. **Equipo de desarrollo.**
- Estimar las tareas. **Scrum Master y equipo de desarrollo.**
- Estimar las historias de usuario. **Equipo de desarrollo.**
- Implementar las pruebas de unidad. **Equipo de desarrollo.**
- Solucionar los posibles impedimentos que pudieran surgir durante el sprint. **Scrum Master.**
- Definir el plan de entregas. **Product Owner.**
- Ayudar al equipo de desarrollo a convertirse en auto-organizado y multifuncional. **Scrum Master.**
- Ayudar a que las posibles mejoras detectadas en la retrospectiva del sprint se lleven a cabo. **Scrum Master.**
- Buscar la excelencia técnica. **Scrum Master y equipo de desarrollo.**
- Estar disponible y accesible para el equipo de desarrollo. **Scrum Master y Product Owner**
- Gestionar el equipo de desarrollo. **Scrum Master**

6. Indica que roles de Scrum participan en cada una de las siguientes reuniones:

- Reunión de planificación de Sprint Planning. **Product Owner, Scrum Master y Equipo de desarrollo.**
- Reunión de planificación detallada de Sprint Planning. **Scrum Master y Equipo de desarrollo.**
- Reunión de revisión del Backlog (Backlog grooming). **Product Owner**
- Reunión diaria (Daily meeting). **Scrum Master y equipo de desarrollo.**
- Reunión de revisión del sprint (Sprint Review). **Product Owner, Scrum Master, Equipo de desarrollo y stakeholders/ejecutivos.**
- Reunión de retrospectiva (Sprint retrospective). **Scrum Master, Product Owner y Equipo de desarrollo.**

7. ¿Cómo se consigue en Scrum los principios de transparencia, inspección y adaptación?

La transparencia se consigue gracias a las constantes reuniones realizadas sobre el trabajo realizado, lo que se está haciendo y lo que se va a hacer, cosa que permite un menor número de riesgo de una menor calidad, ya que no se acumulan grandes trabajos o procesos, y se pueden corregir rápido. La existencia del Scrum Master y el Product Owner junto con las constantes reuniones y revisiones permite una mayor inspección en el proyecto. Por último, gracias a la planificación mediante sprints y al uso de un Burndown se puede permitir añadir nuevos requisitos, modificarlos o eliminarlos lo que asegura una gran adaptación.

8. ¿Qué ocurre durante un Sprint si el Product Owner identifica una nueva historia de usuario?

Después de estimarlo, se introduce al Product Backlog para que se priorice con el equipo de desarrollo y se empiece a tener en cuenta.