Oscar Javier Marín.

Bogotá D.C. 20230706

Asunto: Metodologías Agiles.

1. ¿Que son las metodologías agiles?

La metodología ágil es un conjunto de técnicas aplicadas en ciclos de trabajo cortos, con el objetivo de que el proceso de entrega de un proyecto sea mas eficiente. Así, con cada etapa completada, ya se pueden entregar avances y se deja de lado la necesidad de esperar hasta el término del proyecto.

1. ¿Qué es SCRUM?

SCRUM es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas practicas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Estas practicas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos. En SCRUM se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por ello, SCRUM está principalmente indicado para proyectos en entornos complejos, donde se necesita obtener resultados pronto, donde los requisitos son cambiantes o poco definidos, donde la innovación, la complejidad, la competitividad, la flexibilidad y la productividad son fundamentales.

1. ¿Cuáles son las diferencias con las metodologías agiles tradicionales?

Los sistemas tradicionales se centran en la planificación proactiva, donde factores como el costo, el alcance y el tiempo son importantes. Por otro lado, la gestión ágil de los proyectos prioriza el trabajo en equipo, la colaboración con los clientes y la flexibilidad.

1. ¿Qué beneficios tienen?

Calidad superior del producto, satisfacción del consumidor, mayor control, mejora de la previsibilidad del proyecto, aumento de la flexibilidad, mejoras continuas, reducción de riesgos, mejora de la moral del equipo.

1. ¿Cuáles son las ceremonias de la metodología y para qué sirven cada una?

Scrum define cinco ceremonias principales para cumplir con el control de sus procesos, todas con un sentido de ser propio que hace que sean imprescindibles para esta metodología.

1. El SPRINT PLANNING al comienzo del sprint.
2. DAYLI SCRUMS a diario.
3. Un SPRINT REVIEW al final del SPRINT para inspeccionar el incremento realizado.
4. RETROSPECTIVA para inspeccionar el equipo y levantar mejoras que se apliquen en el siguiente SPRINT.
5. GROOMING O REFINEMENT que sirve para, dentro del SPRINT, aclarar y afinar ciertas historias de usario que pudieron quedar pendientes durante el SPRINT PLANNING.
6. Términos usados dentro de la metodología SCRUM y su significado.

• Burndown Chart – El gráfico de Burndown muestra el trabajo restante en el tiempo. El trabajo restante está definido por los puntos de los PBI en eje Y y el tiempo en el eje X

• Capacidad del equipo – Es una medida de la cantidad de trabajo que puede hacer el equipo en un Sprint. Se deben considerar la cantidad de personas, los días efectivos de trabajo, las reuniones y la disponibilidad de cada persona

• Daily Scrum (Evento) – Scrum Diario. Reunión diaria del equipo de desarrollo, máximo 15 minutos preferiblemente en el mismo lugar, a la misma hora y al frente del Tablero de Scrum

• DoD – Definition of Done. La definición de terminado es un entendimiento común de lo que significa que un PBI está terminado

• DoR – Definition of Ready. La definición de listo permite saber cuándo un PBI tiene las características necesarias para ser desarrollado por el Equipo y hacer parte del Sprint

• Equipo de Desarrollo (Rol) – Quienes ejecutan las tareas durante el Sprint

• Equipo Scrum – Todos los integrantes del equipo: Scrum Master, Product Owner y Equipo de Desarrollo

• Impedimento – Es cualquier cosa que disminuye la velocidad del equipo o no lo deja avanzar hacia el objetivo del Sprint. Son gerenciados por el Scrum Master

• Incremento (Artefacto) – Es la suma de todos los elementos de la Lista de Producto completados durante un Sprint y el valor de los incrementos de todos los Sprints anteriores.

• Objetivo del Sprint – Es una meta establecida para el Sprint que puede lograrse mediante la implementación de la Lista de Producto

• PBI - Product Backlog Item. Son los elementos que van en el Product Backlog. Con frecuencia son creados en formato de Historias de Usuario

• Product Backlog (Artefacto) – Lista de Producto. Es una lista ordenada de todo lo que se conoce que es necesario en el producto. Es la única fuente de requisitos para cualquier cambio a realizarse en el producto y es gerenciada por el Product Owner

• Product Owner (Rol) – Dueño de Producto. Define la visión del producto refinando el Product Backlog para tener PBI que el equipo pueda ejecutar

• Puntos – Es una medida de la complejidad de los PBI. Se definen en el refinamiento y deben ser estimados por el equipo de desarrollo que son los que ejecutan las tareas

• Refinamento – Consiste detallar, ordenar, estimar y darles el tamaño adecuado a los PBI del Product Backlog

• Scrum Master (Rol) – Es quien debe velar porque se haga un buen Scrum y es responsable de la productividad del equipo. Debe ser un líder que colabora y no que se impone.

• Spring Review (Evento) – Revisión del Sprint. Reunión para inspeccionar el Incremento y adaptar la Lista de Producto si fuese necesario.

• Sprint (Evento) – Es un período de tiempo fijo en el cual se realiza el trabajo y que contiene los otros eventos de Scrum

• Sprint Backlog (Artefacto) – Lista de pendientes del Sprint. Es el conjunto de elementos de la Lista de Producto seleccionados para el Sprint, más un plan para entregar el Incremento de producto y conseguir el Objetivo del Sprint.

• Sprint Planning (Evento) – Planeación del Sprint. Se hace al inicio del Sprint para definir qué se hará y cómo se hará

• Sprint Retrospective (Evento) – Retrospectiva del Sprint. Reunión que le permite al Equipo Scrum de inspeccionarse a sí mismo y de crear un plan de mejoras que sean abordadas durante el siguiente Sprint

• Velocidad del equipo – Es una medida de la productividad del equipo. Se define normalmente como Puntos por Sprint (puntos/Sprint)