

Gestión de Proyectos Software

Introducción a Scrum



Contenidos

- ¿Qué es Scrum?
 - Origen y razón de ser
- ¿Cuándo elegir Scrum?
- Componentes de Scrum
 - Roles, actividades y artefactos



¿Qué es Scrum?

- Aproximación ágil al desarrollo de productos y servicios innovadores
 - No necesariamente software
- Se empieza con un lista priorizada de tareas para desarrollar un producto (*product backlog*, pila del producto)
- Se va trabajando en las más importantes/prioritarias



¿Qué es Scrum?

- El trabajo se realiza en iteraciones de duración predeterminada (*timeboxed iterations*)
 - Entre una semana y un mes
- Durante cada iteración, un equipo multidisciplinar (*cross-functional team*) hace todo el trabajo
 - Diseño, implementación, pruebas...
- Al final de cada iteración hay algo que se puede poner en producción (aunque no se haga)



¿Qué es Scrum?

- Al comienzo de cada iteración, el equipo planifica qué subconjunto de tareas abordará
- Al final de cada iteración, el equipo revisa lo que se ha completado junto a clientes/usuarios
 - Ese *feedback* permite alterar lo que se va a hacer luego y cómo se va a trabajar



El origen de Scrum

- 1986: “The New New Product Development Game” (Takeuchi and Nonaka)
 - Honda, Canon, Fuji-Xerox usan un aproximación escalable y basada en equipos que se auto-organizan
 - El rugby como metáfora (un equipo que busca **avanzar distancia**, llevando el balón atrás y adelante)
- 1993: Jeff Sutherland y su equipo crean el proceso Scrum para desarrollo de software
 - El artículo de 1986, desarrollo OO, control de procesos empírico, desarrollo iterativo e incremental, investigación en procesos y productividad en software y sistemas complejos adaptativos
- 1995: Ken Schwaber publica el primer artículo sobre Scrum



¿Por qué Scrum?

- Una empresa (Genómica) de informática en investigación genética reporta grandes mejoras
 - 1/10 parte del esfuerzo de desarrollo (en personas-mes)
 - 7 veces más características valiosas por unidad de tiempo que antes
 - Y mayor satisfacción del cliente



A close-up photograph of Jackie Chan. He has a frustrated or exasperated expression, with his eyes squinted and his mouth slightly open. He is holding both hands to his temples, with his fingers spread. The background is a blurred, light blue-grey color.

¡HALA!

PERO QUÉ DICES...

¿Por qué Scrum?

- Hay que entenderlo en su contexto
- Tenían un dominio complejo e innovador (informática para investigación genética)...
- ... y utilizaban un proceso dirigido por planificación y **con desarrollo en cascada** (*waterfall*)



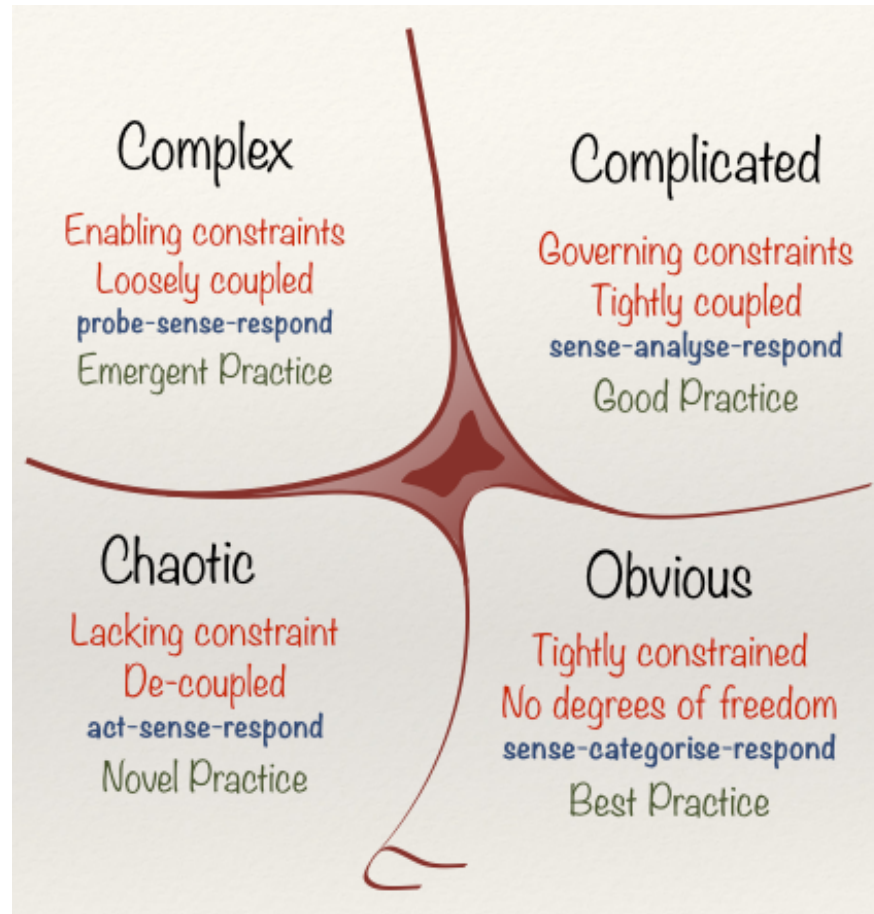
**CREO QUE LO
ENTIENDO...**

A PEOR NO PODÍAN IR

¿Cuándo elegir Scrum?



Cynefin framework



© 2014 Snowded, under a Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license

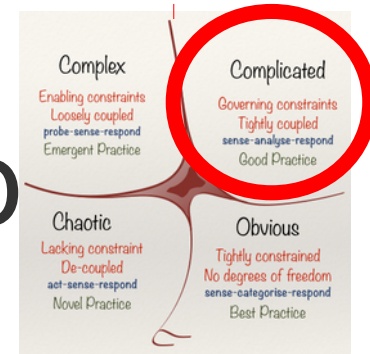


Dominio Complejo



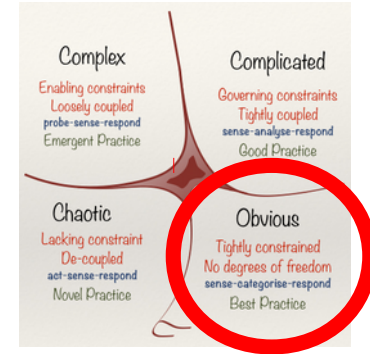
- Cosas más impredecibles que predecibles
- Exploramos para aprender y luego inspeccionamos y nos adaptamos
- Soluciones creativas e innovadoras
- Interacción y comunicación son esenciales
- Desarrollo de productos innovadores
- **Scrum se adapta especialmente bien a este dominio**

Dominio Complicado



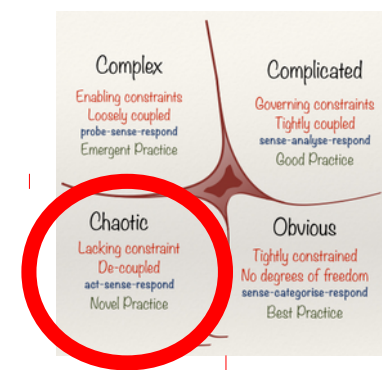
- Buenas prácticas dominadas por expertos
- Puede haber muchas respuestas correctas, pero hace falta un experto para encontrar una
- Scrum puede servir, pero puede no ser la mejor opción en este dominio

Dominio Simple



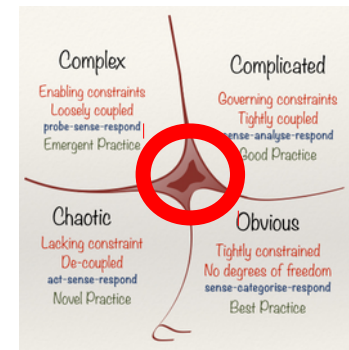
- Cualquiera puede ver causas y efectos
- La respuesta correcta suele ser obvia y nadie la discute
- Hay soluciones correctas conocidas, una vez hemos determinado cuál es el problema
- Scrum puede servir, pero puede no ser la opción más eficiente en este dominio
 - La solución ideal es que haya un proceso definido, con pasos claros y repetibles

Dominio Caótico



- Hay una crisis y hay que responder rápido
- Por ejemplo, la última versión distribuida a clientes de nuestro software tiene un fallo crítico
- Scrum no es la mejor solución
 - Por ejemplo, no hay que ponerse a priorizar cosas, alguien tiene que hacerse cargo y actuar inmediatamente

Desorden



- Estás en este dominio si no sabes en qué otro dominio estás
- No intentas aplicar Scrum a este dominio. Lo que intentas es salir de él lo antes posible

Trabajo dirigido por interrupciones

- Por ejemplo, soporte a usuarios
- Tu pila del producto se llena continuamente con nuevas peticiones de soporte
 - Nunca hay nada ahí de largo plazo
 - La prioridad de las tareas puede cambiar en cualquier instante
- Scrum no se adapta bien a esto



¿Y el desarrollo de software?

- El desarrollo de software suele estar en el dominio complicado o el complejo
 - Pero no siempre. Hay trabajos que son más simples que otros



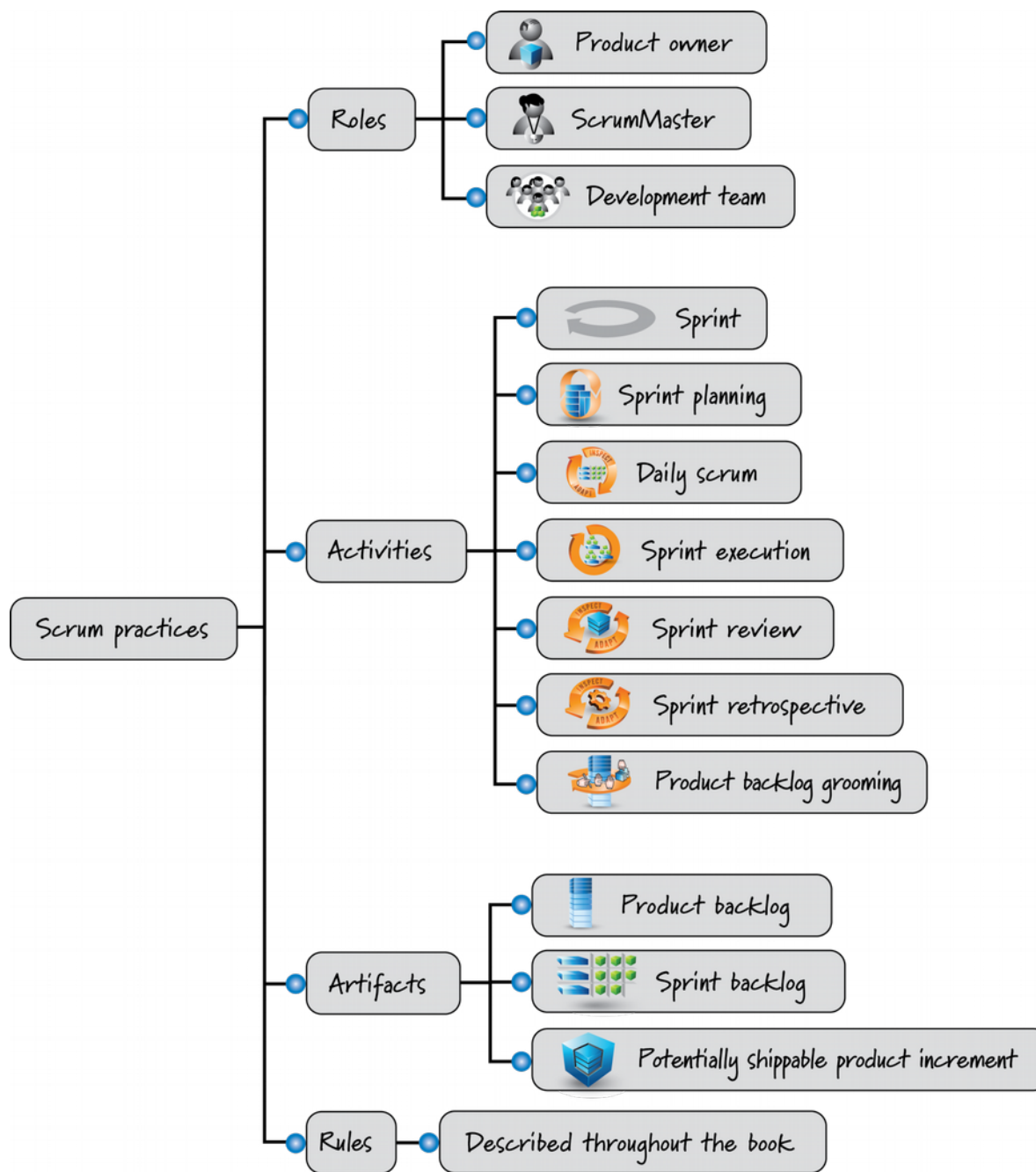
Componentes de Scrum



¿Qué es Scrum?

- **No** es un proceso estandarizado en el que siguiendo unos pasos definidos produces un producto en plazo, sin pasarte del presupuesto y satisfaciendo al cliente
- **Si** es un marco (*framework*) para organizar y gestionar trabajo, basado en unos valores, principios y prácticas, que proporciona una base para que tu organización construya una aproximación propia





Roles



Roles

- El trabajo se hace en equipos Scrum
- En cada equipo hay tres roles: dueño del producto (*product owner*), ScrumMaster y el equipo de desarrollo
 - Puede haber otros, pero Scrum solo requiere estos
- Dueño del producto
 - Responsable de lo que se va a desarrollar y el orden
- ScrumMaster
 - Guía al equipo en la creación y el seguimiento de un proceso basado en Scrum
- Equipo de desarrollo
 - Encargados de determinar como llevar a cabo lo que el dueño del producto ha pedido

**PERO ESTO ES GESTIÓN
DE PROYECTOS...**



**¿DÓNDE ESTÁN
LOS GESTORES?**

Roles

- Con o sin gestores (gerentes, directores...), todos los proyectos se gestionan
 - Pero no siempre de forma consciente y sistemática
- Los gestores “tradicionales” tienen su papel y lo veremos cuando tratemos en profundidad sobre los roles
- Pero el de gestor es un rol que Scrum ni define ni requiere

Dueño del producto

- Autoridad única que decide qué características y funcionalidad se desarrollan, y en qué orden
- Tiene, y comunica al equipo, una visión clara de lo que se trata de construir

ScrumMaster

- Ayuda a todos a comprender y aceptar los valores, principios y prácticas de Scrum
- Soluciona problemas que impiden al equipo usar Scrum efectivamente o que les impiden ser productivos
- No tiene autoridad sobre el equipo
 - No es la directora del proyecto



**YO SOLUCIONO
PROBLEMAS**

**ASÍ QUE SOY UN
SCRUMMASTER**

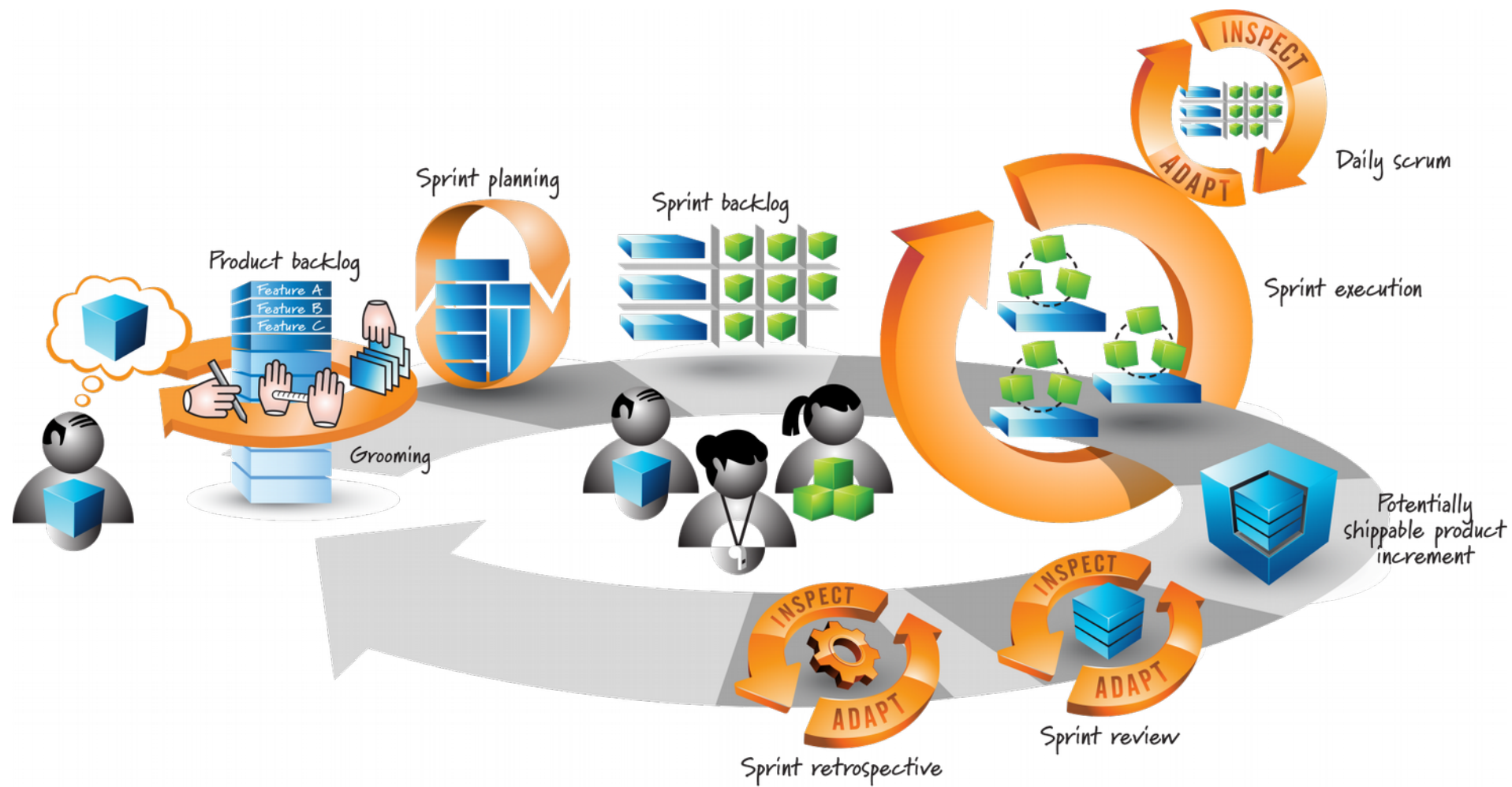
Equipo de desarrollo

- Equipo multidisciplinar de gente que tiene que diseñar, construir y probar el producto
 - Arquitectos, diseñadores gráficos, programadores, testers...
- El equipo de desarrollo se auto-organiza
- Habitualmente entre 5 y 9 personas
- Si es un proyecto muy grande, se hará entre varios equipos Scrum



Actividades y artefactos





7. Cada día se analiza la situación y se realizan adaptaciones



Daily scrum

Sprint execution

6. Se lleva a cabo el sprint



Potentially shippable product increment

8. Al final del sprint se ha avanzado en desarrollar la visión

9. Se revisa el producto con los clientes



Sprint review



Sprint retrospective

10. Se revisa el proceso

5. Se detallan las entradas elegidas



Sprint backlog

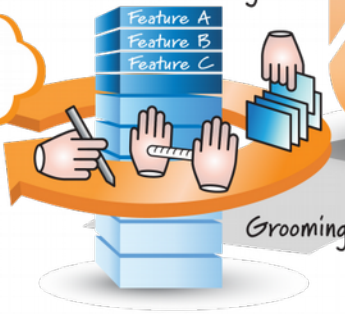
4. Se elige un subconjunto de entradas de la pila del producto para el sprint

Sprint planning



3. Se divide en partes en una lista priorizada

Product backlog



Grooming

2. Visión



1. Dueño del producto

11. Las adaptaciones que surjan de 9 y 10 pueden ir a la pila del producto, o al proceso de desarrollo

Pila del producto (*product backlog*)

- Una lista priorizada del trabajo a realizar
 - Responsabilidad del dueño del producto
- Al principio son requisitos
 - Los necesarios para implementar la visión
- Luego se incluirán nuevos requisitos, cambios en características ya implementadas, errores que hay que solucionar, mejoras técnicas etc.
- El dueño del producto es el responsable, pero hablará con otros
- *Grooming*: la creación y refinado de entradas en la pila del producto, estimándolas y priorizándolas
- Hay que estimar el tamaño (coste) de cada entrada para determinar su prioridad
 - Hay diversas alternativas



Sprint

- Iteración de hasta un mes de duración en la que se realiza el trabajo en Scrum
 - Se suceden hasta el fin del proyecto
- El trabajo terminado en cada sprint debería crear algo de valor tangible para el cliente o usuario
- Duración predeterminada (*timeboxed*)
- Dentro de un sprint, no se permite cambiar objetivos ni personal (dentro de lo posible)



Planificación del Sprint

- El dueño del producto y el equipo de desarrollo acuerdan un objetivo para el sprint (*sprint goal*)
- A partir del objetivo del sprint, el equipo de desarrollo revisa la pila del producto y determina qué entradas de alta prioridad puede llevar a cabo a un ritmo sostenible (*sustainable pace*) en ese sprint
- El equipo de desarrollo divide las entradas de la pila del producto elegidas en tareas, que junto a estas entradas formarán el *sprint backlog* (pila del sprint)
- El equipo de desarrollo estima el esfuerzo de cada tarea (típicamente en horas ideales)
- La planificación de un sprint suele durar como máximo dos horas por cada semana que dure el sprint



Ejecución del Sprint

- Una vez se ha planificado el sprint, el equipo de desarrollo, apoyado por el ScrumMaster, lleva a cabo las tareas de la pila del sprint
 - Hasta el punto de tenerlas a nivel de producción
- El equipo de desarrollo se organizará como prefiera para llevar a cabo estas tareas



Scrum Diario (*Daily Scrum*)

- Cada día del sprint, normalmente a la misma hora, el equipo de desarrollo tiene una reunión de duración predeterminada (15 min o menos)
 - Es común que nadie se siente, para enfatizar la brevedad
- Normalmente el ScrumMaster hace de “facilitador” de la reunión



Scrum Diario (*Daily Scrum*)

- Típicamente cada miembro del equipo de desarrollo contesta tres preguntas
 - ¿Qué he logrado desde el último scrum diario?
 - ¿En qué planeo trabajar hasta el próximo?
 - ¿Qué cosas me dificultan hacer progresos?
- Contestando esas tres preguntas, todo el mundo sabe lo que ocurre, cómo se está progresando y qué problemas hay que solucionar
- Aquí no se resuelven problemas
 - Los que surjan se pueden resolver más tarde entre los directamente involucrados



Hecho

- Los resultados de un sprint deben ser un incremento del producto potencialmente listo para ser usado (*potentially shippable product increment*)
 - Por ejemplo: diseñado, implementado, integrado, probado y documentado
 - Una definición más agresiva podría incluir que la empresa puede decidir en cada sprint lanzar una nueva revisión del producto a usuarios finales
- En los primeros sprints de desarrollo de un producto innovador, se puede usar una definición menos ambiciosa de “hecho”



Revisión del Sprint

- Sirve para inspeccionar y adaptar el **producto** que se está construyendo
- El equipo Scrum y todos los interesados
 - Clientes, patrocinadores, inversores, miembros de otros equipos Scrum...
- Se revisa lo que se acaba de completar en el contexto del esfuerzo de desarrollo general



Retrospectiva del Sprint

- Sirve para inspeccionar y adaptar el **proceso** que se sigue
- El equipo Scrum discute lo que funciona y lo que no con Scrum y con otras técnicas que se apliquen
- Se deciden las acciones para mejorar el proceso que se llevarán a cabo en el siguiente Sprint



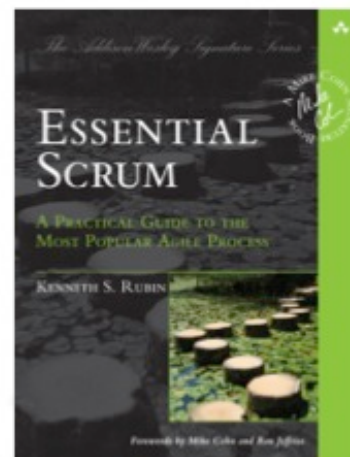
Bibliografía

- Kenneth S. Rubin. *Essential Scrum. A practical guide to the most popular agile process*
 - Chapters 1,2 (Introduction, Scrum Framework)



Visual AGILExicon®

- ✱ Slides in this presentation contain items from the Visual AGILExicon®, which is a trademark of Innolution, LLC and Kenneth S. Rubin.
- ✱ The Visual AGILExicon is used and described in the book: "**Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process**"
- ✱ You can learn more about the Visual AGILExicon and permitted uses at: <http://innolution.com/resources/val-home-page>



Connect with Innolution:

Facebook.com/InnolutionLLC

Twitter.com/krubinagile

Visual AGILExicon®

