



Guía Scrum

La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego
Noviembre 2020



Cátedra de Ingeniería de Software
Grupo 4



Introducción





Definición

Un **marco ligero** que ayuda a las personas, equipos y organizaciones a generar valor a través de soluciones adaptables para problemas complejos.





- ★ Scrum es simple.
- ★ El marco de Scrum es deliberadamente incompleto.
- ★ Se basa en la inteligencia colectiva.
- ★ En el marco se pueden emplear diversos procesos, técnicas y métodos.
- ★ Hace visible la eficacia relativa de la gestión actual, el entorno y las técnicas de trabajo.



Teoría de Scrum

La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego

Cátedra de Ingeniería de Software

Grupo 4



Teoría de Scrum

- ★ Se basa en el empirismo y el pensamiento Lean.
- ★ Emplea un enfoque iterativo e incremental.

Transparencia



Inspección

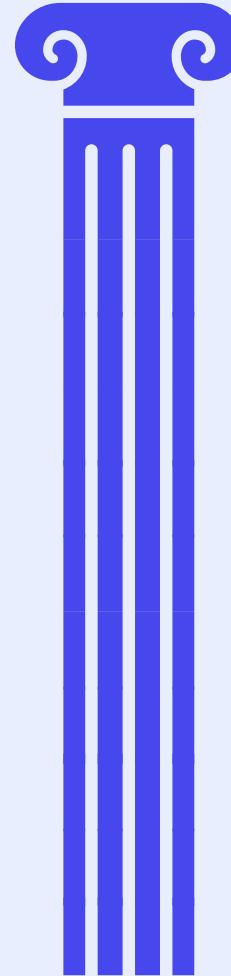


Adaptación



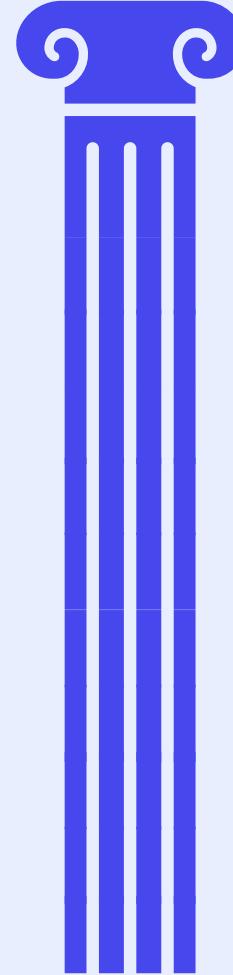


Transparencia



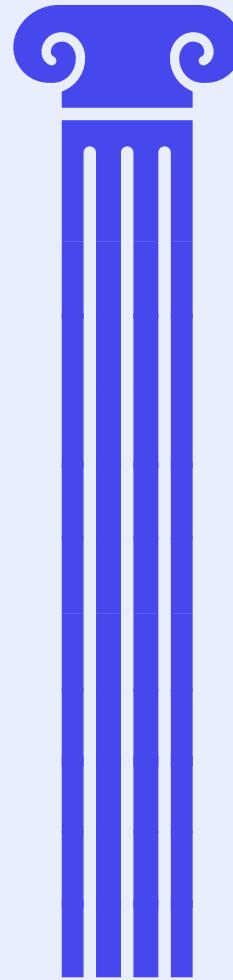


Inspección





Adaptación



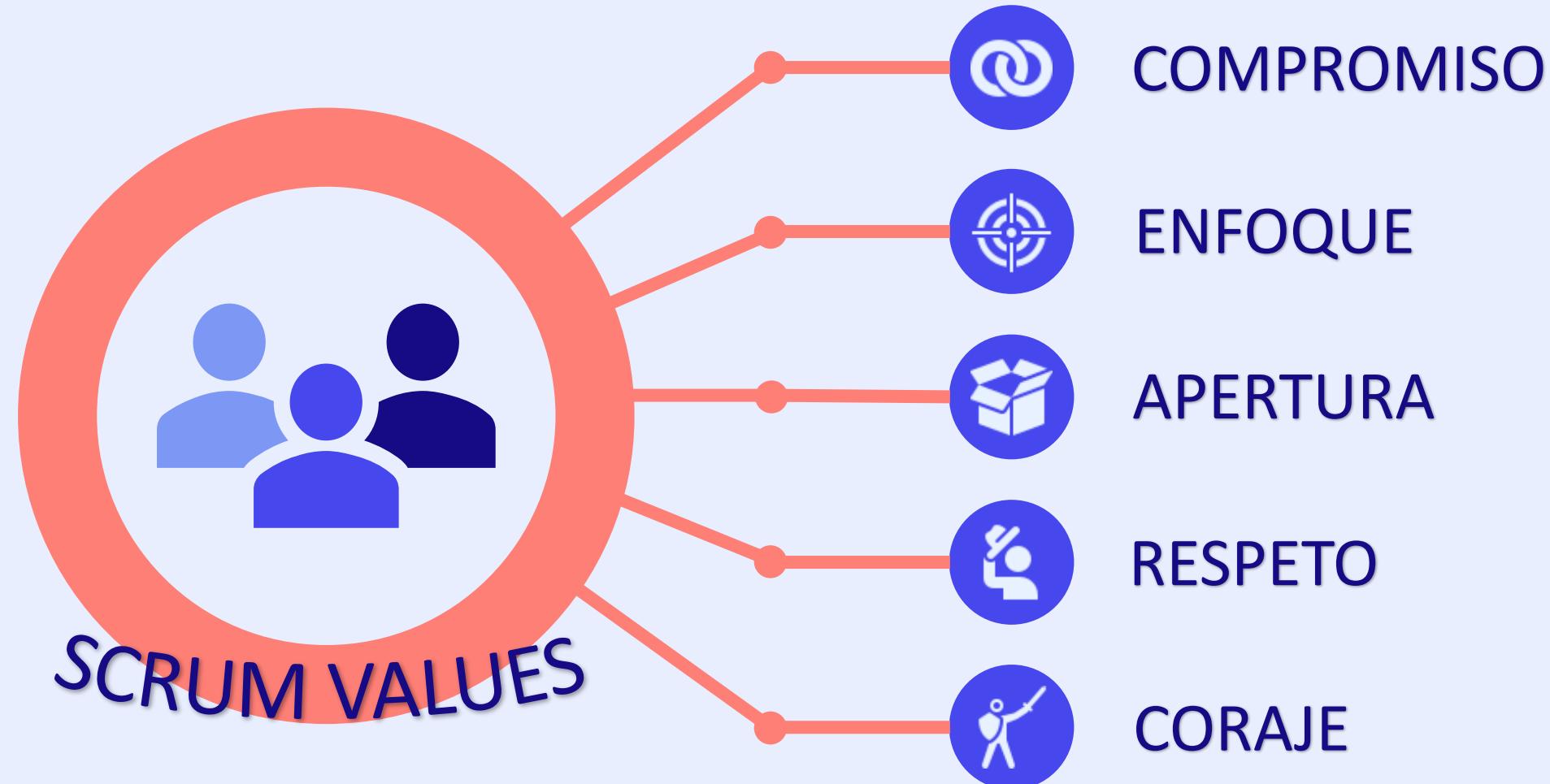


Valores de Scrum

La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego

Cátedra de Ingeniería de Software

Grupo 4





El equipo Scrum (Scrum Team)

La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego

Cátedra de Ingeniería de Software

Grupo 4



Unidad fundamental
del Scrum



Unidad cohesiona
de profesionales con
un único objetivo



Multifuncionales y
autogestionados



Pequeños

Scrum
Master

Product
owner

Desarrolladores





Desarrolladores

- ★ Habilidades amplias y variadas.
- ★ Múltiples responsabilidades.





Product Owner

- ★ Maximizar el valor del producto resultante.
- ★ Organización respeta sus decisiones.
- ★ Múltiples responsabilidades.





Scrum Master

- ★ Ayuda a todos a comprender la teoría y la práctica de Scrum.
- ★ Sirve al equipo de scrum.
- ★ Sirve al product owner.
- ★ Sirve a la organización.





Eventos de Scrum

La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego

Cátedra de Ingeniería de Software

Grupo 4



Diseñados para permitir transparencia.

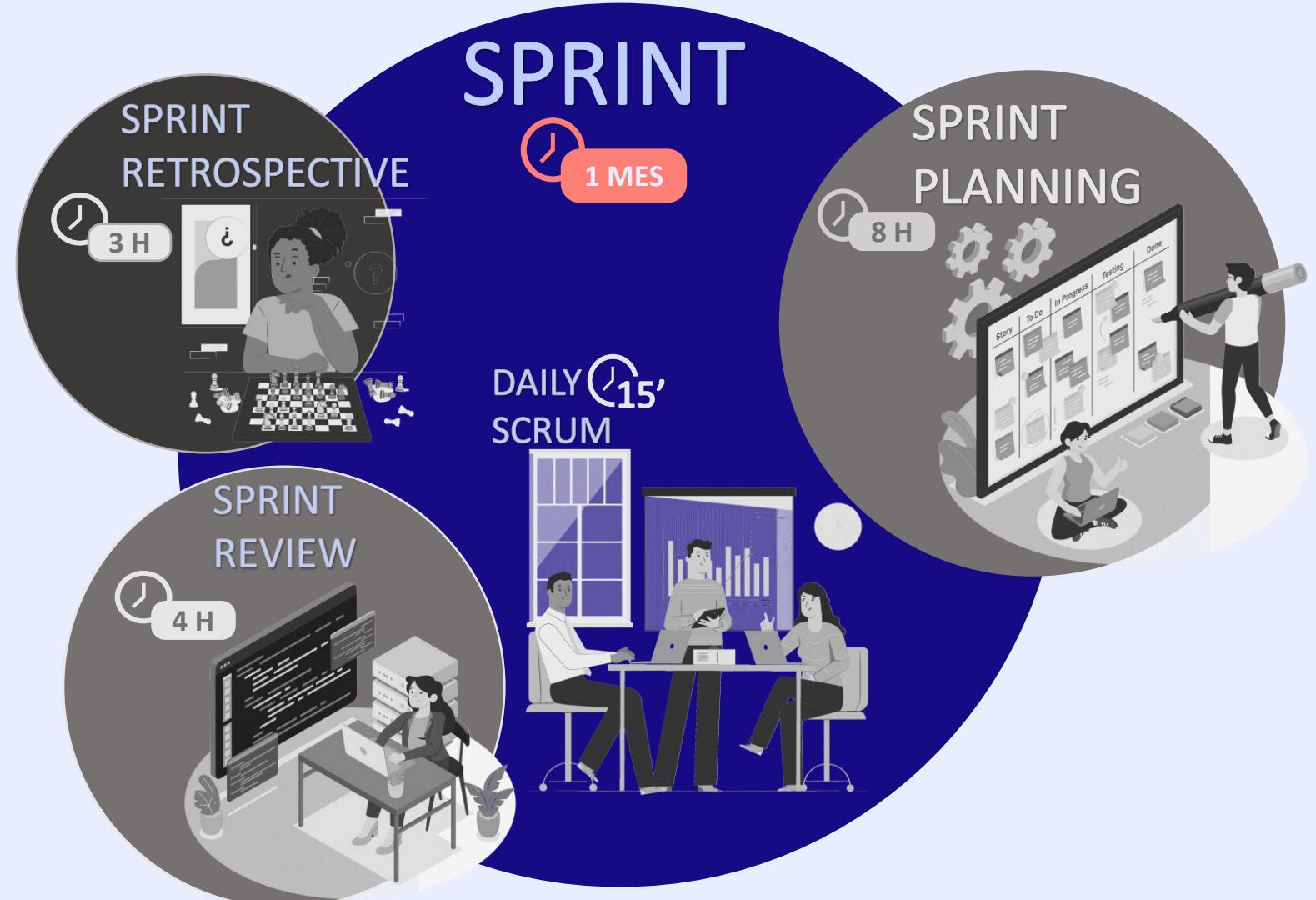


Crear regularidad.



El Sprint

- ★ Las ideas se convierten en valor.
- ★ Longitud fija.
- ★ Corto > largos.





Planificación de Sprint



- ★ Establece el trabajo del sprint.
- ★ Tres temas:
 - ? ¿Por qué este sprint es valioso?
 - ? ¿Qué se puede hacer en este sprint?
 - ? ¿Cómo se realizará el trabajo elegido?



Daily Scrum

- ★ Inspeccionar el progreso y adaptar el sprint Backlog.
- ★ Crea enfoque y mejora la autogestión.





Sprint Review



- ★ Está asociada al pilar de la inspección.
- ★ Se revisa lo que hizo en el sprint.
- ★ Representa el resultado del trabajo.



Sprint Retrospective

- ★ Identificar cambios más útiles.
- ★ ¿Qué fue bien durante el Sprint?
- ★ ¿Qué problemas encontró?
- ★ ¿Cómo esos problemas fueron (o no fueron) resueltos?





Artefactos de Scrum

La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego

Cátedra de Ingeniería de Software

Grupo 4



Representan trabajo o valor



Diseñados para maximizar la transparencia de la información clave



Puede medir el progreso





Product Backlog

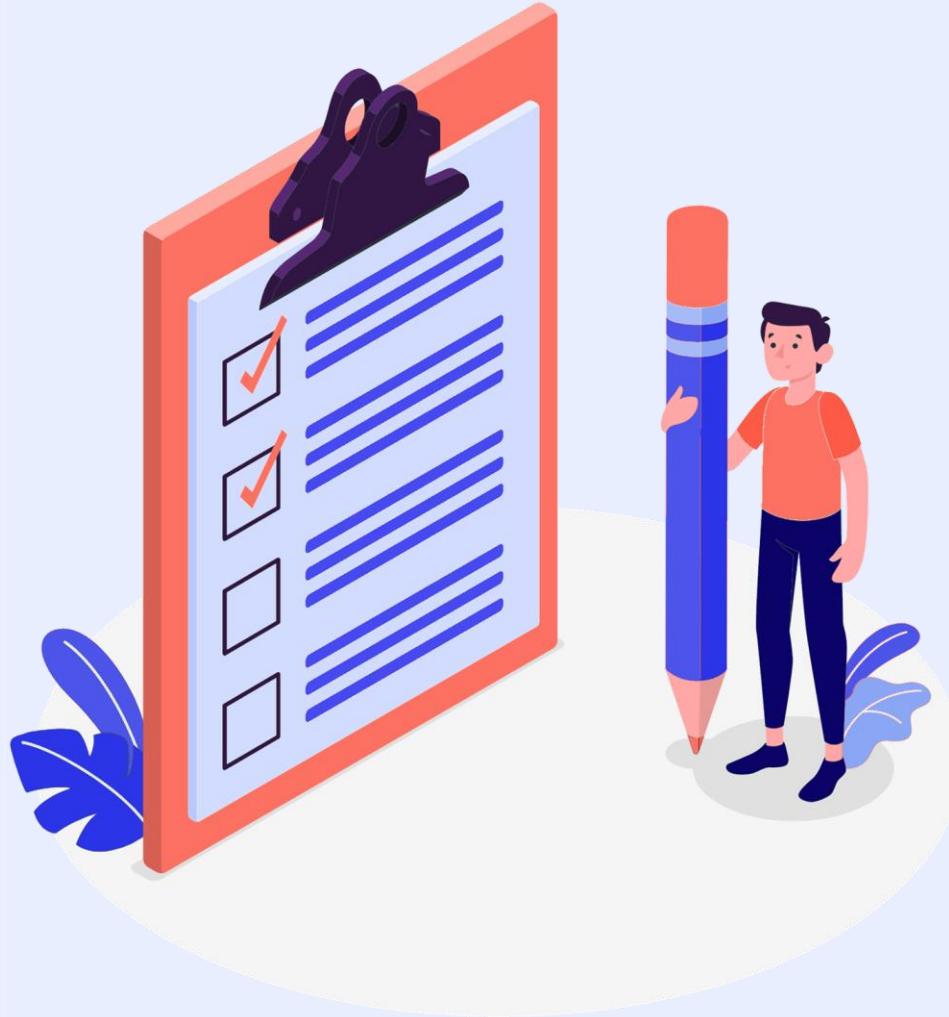
- ★ Lista emergente y ordenada del trabajo pendiente que se necesita para mejorar el producto.
- ★ Desarrolladores responsables del tamaño.

Compromiso: Objetivo del producto (Product Goal)





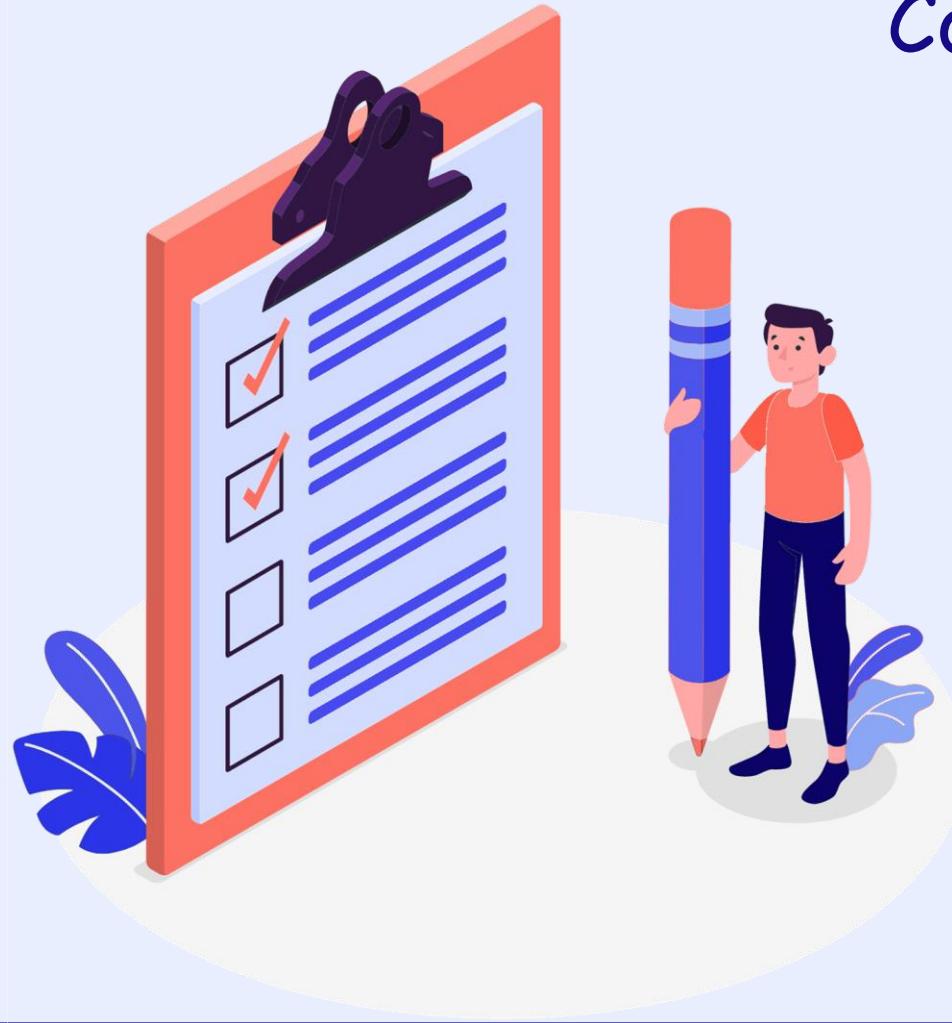
Sprint Backlog



- ★ Compuesto por sprint goal, elementos del product backlog y un plan para el incremento.
- ★ Detallista.



Sprint Backlog



Compromiso: Sprint Goal

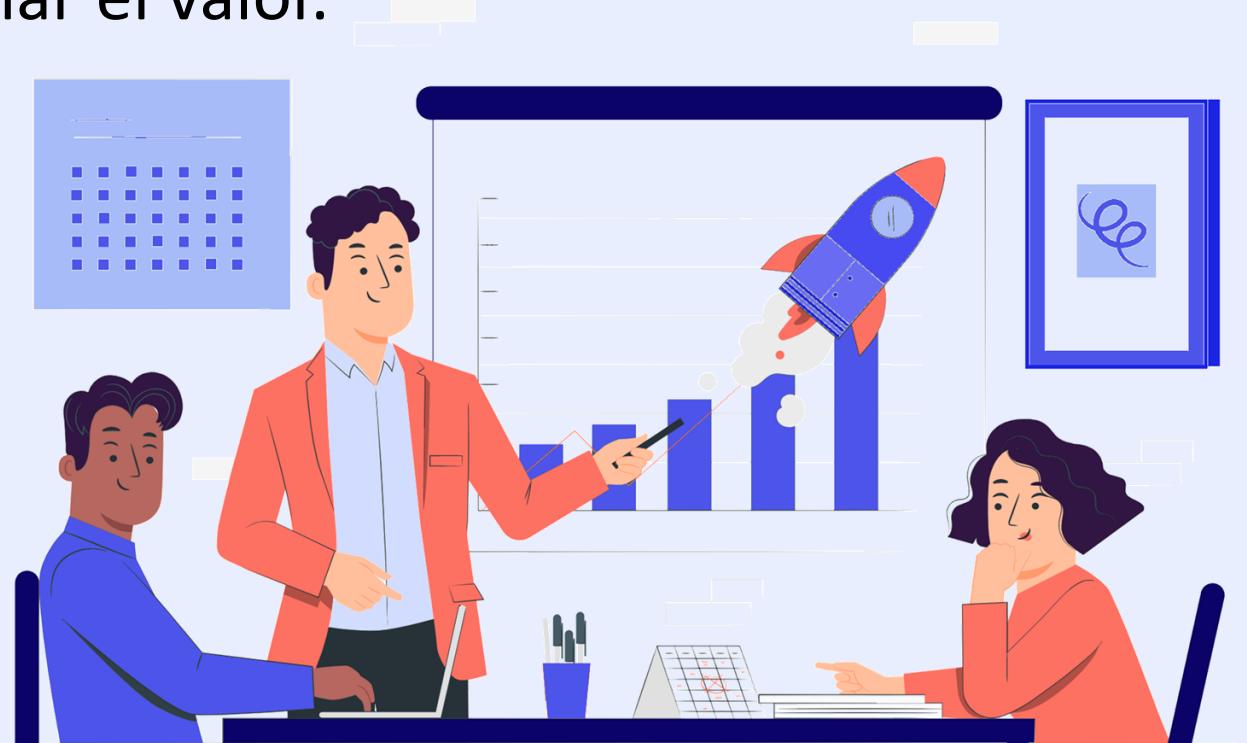
- ★ Es el único objetivo del Sprint.
- ★ Crea coherencia y enfoque.
- ★ Se puede negociar el alcance del Sprint.



Increment

- ★ Cada uno es aditivo a todos los anteriores y verificado.
- ★ Debe ser utilizable para proporcionar el valor.
- ★ Se pueden crear varios incrementos dentro de un sprint.

Compromiso: Definición de Hecho (Definition of Done)





Cambios entre las versiones 2017 y 2020

La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego

Cátedra de Ingeniería de Software

Grupo 4



Cambios generales

- ★ Elimina o suaviza su lenguaje prescriptivo.
- ★ Simplificación general
- ★ Cuanta con menos de 13 páginas.



Scrum Team

R
O
L
E
S



Scrum master

VERDADERO LIDER
SIRVE AL EQUIPO



Product owner



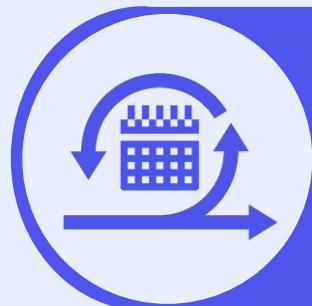
Developers



EQUIPOS
AUTOGESTIONADOS
10 PERSONAS O MENOS
NO HAY JERARQUIAS



Eventos



Se eliminan las TRES PREGUNTAS



SPRINT PLANNING

Ahora tiene 3 temas:
QUÉ, CÓMO y se agrega:
“POR QUÉ ES VALIOSO
ESTE SPRINT”



Ya no es necesario implementar una mejora en EL SIGUIENTE SPRINT



SPRINT REVIEW

Ahora se habla también con los stakeholders acerca del progreso HACIA EL OBJETIVO DEL PRODUCTO





Artefactos

Cada artefacto contiene un compromiso

Product
Backlog



Objetivo del
Producto

Sprint
Backlog



Objetivo del
Sprint

Increment



Definición de
Hecho



Conclusión





Bibliografía



★ Schwaber, K. y Sutherland, J. (2020). *La Guía Scrum. La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego.* Recuperado de:

<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-European.pdf>

★ <https://storyset.com/>