

# SCRUM

GRUPO 6  
INGENIERÍA DE SOFTWARE  
4K2 - 2021

- CARRANZA, AGUSTIN
- MARANDINO, GIOVANNA
- ROMERO, ALEJANDRO
- ACEVEDO, HERNAN

# ÍNDICE

Introducción	3
¿Qué es Scrum?	4
Teoría de scrum	5
Pilares Empíricos	6
Valores de Scrum	7
Scrum Team	8
Developers	9
Product Owner	10
Scrum Master	11
Eventos de Scrum	12
El Sprint	13
Sprint Planning	14
Daily Scrum	15
Sprint Review	16
Sprint Restrospective	17
Artefactos de Scrum	18
Product Backlog	19
Spint Backlog	20
Increment	21
Cambios en Scrum	22
Conclusión	23

# INTRODUCCIÓN

EN LA SIGUIENTE PRESENTACIÓN EXPLICAREMOS EL FRAMEWORK SCRUM, SUS IDEAS, EVENTOS, ARTEFACTOS Y CÓMO RESPONDE A LOS CAMBIOS DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE A LO LARGO DEL PROYECTO.

ADEMÁS SE VERÁ CÓMO SE TRABAJA DE MANERA CONJUNTA CON DIFERENTES ROLES DE TRABAJO SIN NECESIDAD DE MANTENER UNA JERARQUÍA.



# ¿QUÉ ES SCRUM?



Marco de Trabajo



# Simple

Incompleto  
intensional

No instrucciones



Relaciones e interacciones



Generar **valor**  
adicional



# TEAMWORK

# TEORÍA DE SCRUM

## Empirismo



1. Transparencia
2. Inspección
3. Adaptación

## Pensamiento Lean

Conocimiento  
Decisiones



Experiencia  
Observaciones

Chau desperdicio...

**Hola a lo  
esencial!!**

Iterativo - Incremental



Reducción de riesgos



# PILARES EMPÍRICOS

## Transparencia

Visibilidad

Recibe trabajo

Realiza trabajo



Engañosa  
Derrochada

Permite

## Inspección

Detectar

Variaciones

Problemas



Inutíl

Permite

## Adaptación

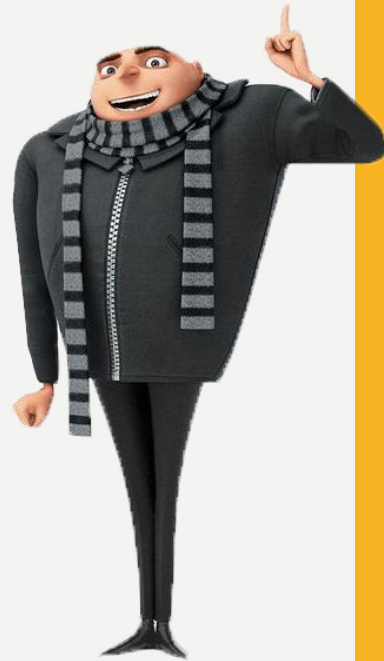
Ajustes

Productos inaceptables

Desviación de procesos



Difícil



# VALORES DE SCRUM

**Compromiso**

**Foco**

**Franqueza**

**Respeto**

**Coraje**



# SCRUM TEAM

**Multifunción**  
**Autogestión**

**Increment** valioso y útil



## Unidad Fundamental

1. Scrum Master
2. Product Owner
3. Developers



**No Jerarquía**



**No subequipos**





# DEVELOPERS

## Responsabilidades



Crear cualquier aspecto de un **Increment** utilizable en cada Sprint

1. Crear un plan para el Sprint, el Sprint Backlog
2. Inculcar calidad al adherirse a una Definición de Terminado
3. Adaptar su plan cada día hacia el Objetivo del Sprint
4. Responsabilizarse mutuamente como profesionales

# PRODUCT OWNER

## Hacer / Delegar

**MÁXIMIZAR** el valor del producto  
resultante

Gestión efectiva del Product Backlog



1. Desarrollar y comunicar explícitamente el Objetivo del Producto.
2. Crear y comunicar claramente los elementos del Product Backlog
3. Ordenar los elementos del Product Backlog
4. Asegurarse de que el Product Backlog sea transparente, visible y se entienda

# SCRUM MASTER

## Líderes

### Responsabilidades propias

1. Establecer Scrum
2. Lograr la efectividad del Scrum Team

### Sirve al Scrum Team

1. Guiar a los miembros del equipo en ser autogestionados y multifuncionales
2. Ayudar al Scrum Team a enfocarse en crear Increments de alto valor
3. Eliminación de impedimentos para el progreso del Scrum Team
4. Los eventos de Scrum se lleven a cabo



### Sirve al P.O.

1. Encontrar técnicas para una definición efectiva de Objetivos del Producto y la gestión del Product Backlog
2. Ayudar al Scrum Team a comprender la necesidad de tener elementos del Product Backlog
3. Ayudar a establecer una planificación empírica
4. Facilitar la colaboración

### Sirve a la organización

1. Liderar, capacitar y guiar a la organización en su adopción de Scrum
2. Planificar y asesorar implementaciones
3. Ayudar a los empleados y los interesados a comprender y aplicar un enfoque empírico
4. Eliminar las barreras entre los interesados y los Scrum Teams

**El Sprint**

**Sprint  
Planning**

# **EVENTOS DE SCRUM**

**Sprint  
Retrospective**

**Daily Scrum**

**Sprint  
Review**

# El Sprint

Corazón de SCRUM

## Durante el Sprint:

1. No se realizan cambios que pongan en peligro el Objetivo del Sprint
2. La calidad no disminuye
3. El Product Backlog se refina según sea necesario
4. El alcance se puede aclarar y renegociar con el P.O a medida que se aprende más

Duración fija

Proyecto corto

Previsibilidad



Sprint



Sprint



Sprint

# Sprint Planning

Se realiza al comienzo  
de cada Sprint



El Objetivo del Sprint debe  
completarse antes de que  
termine la Sprint Planning

¿Porqué es valioso éste Sprint?

Cómo el producto podría  
Incrementar su valor y utilidad  
en el Sprint actual.

¿Qué se puede hacer en éste Sprint?

Los Developers seleccionan  
elementos del Product Backlog  
para incluirlos en el Sprint  
actual.

¿Cómo se realizará el trabajo elegido?

Los DEV planifican el trabajo  
necesario para crear un  
Increment que cumpla con la  
Definición de Terminado.

**Daily  
Scrum**



**Inspeccionar  
Adaptar**

**Beneficios**

1. Reducen Complejidad.
2. Mejoran la comunicación.
3. Identifican impedimentos.
4. Promueven la toma rápida de decisiones.
5. Eliminan la necesidad de otras reuniones.



**15 min al  
día!!**

# Sprint Review

Inspeccionar el resultado del Sprint y determinar futuras adaptaciones.

## Penúltimo evento del Sprint

Se presentan los resultados del trabajo y se discute el progreso hacia el Objetivo del Producto



Se revisa lo que se logró en el Sprint y lo que ha cambiado en el entorno





# Sprint Retrospective

Planificar la forma de aumentar la **calidad** y **efectividad**

Scrum team  
inspecciona



¿Cómo fue el  
último Sprint?



Mal camino.  
¿Qué pasó?



Camino Feliz.



¿Algún  
problema?



¿Cómo se  
Soluciona?

Se concluye el  
Sprint

# ARTEFACTOS DE SCRUM

Trabajo / Valor

Maximizar la transparencia

Cada artefacto  
tiene un  
**COMPROMISO**

1. Para el **Product Backlog**, es el Objetivo del Producto.
2. Para el **Sprint Backlog**, es el Objetivo del Sprint.
3. Para el **Increment** es la Definición de Terminado.



Reforzar el empirismo y los valores de Scrum

# PRODUCT BACKLOG

Lista emergente y ordenada de lo que se **necesita para mejorar el producto.**

Poseen cierto orden prioridad, que irá evolucionando a medida que lo hace el producto y el entorno del proyecto

## Compromiso: Objetivo del Producto



Describe un estado futuro del producto que puede servir como un objetivo para que el Scrum Team planifique



# SPRINT BACKLOG

Plan realizado por y para los Developers.

Compuesto por:

1. Objetivo del Sprint (por qué),
2. Conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint (qué)
3. Plan de acción para entregar el Increment (cómo)

Imagen visible en  
tiempo Real

Llegar al  
Objetivo

## Compromiso: Objetivo del Sprint

El Objetivo del Sprint es el único propósito del Sprint.

## Coherencia Enfoque

¿Qué pasa si mi resultado no  
es el esperado?

Hola P.O!!



Negociar un nuevo alcance



# INCREMENT

Peldaño concreto hacia el Objetivo del Producto

**Importante:**  
El trabajo no puede considerarse parte de un *Increment* a menos que cumpla con la **Definición de Terminado**

Increment



Increment



Increment



Increment



Increment

Funcionan  
todos juntos!

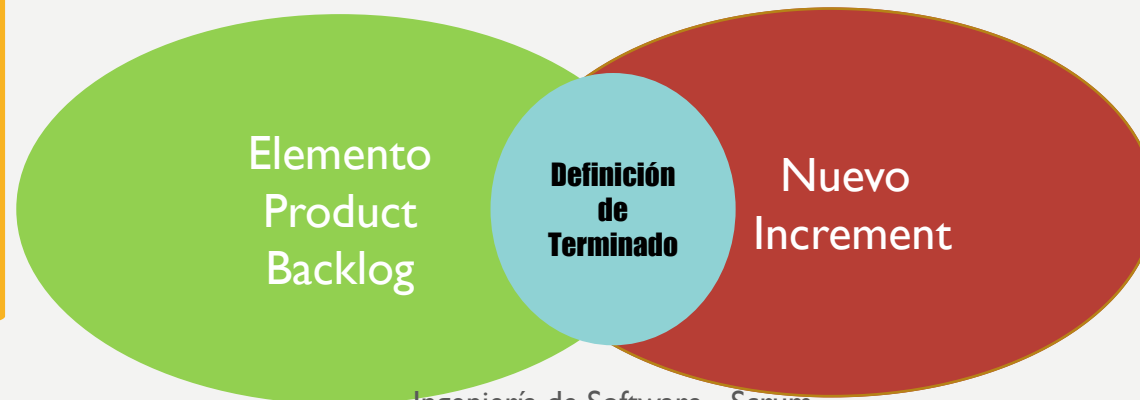
Se presentan en la  
**SPRINT REVIEW**

## Compromiso: Definición de Terminado

Descripción formal del estado del Increment cuando cumple con las medidas de calidad requeridas para el producto



Si no cumple, no se publica ni presenta



# **CAMBIOS 2017-2020**

**Equipo enfocado en Producto**

**Introducción al objetivo del Producto**

**Un hogar para el Objetivo del Sprint, la Definición de Terminado y el Objetivo del Producto**

**Autogestión sobre autoorganización**

**Tres temas de la Sprint Planning**

**Simplificación general del lenguaje para una audiencia más amplia**

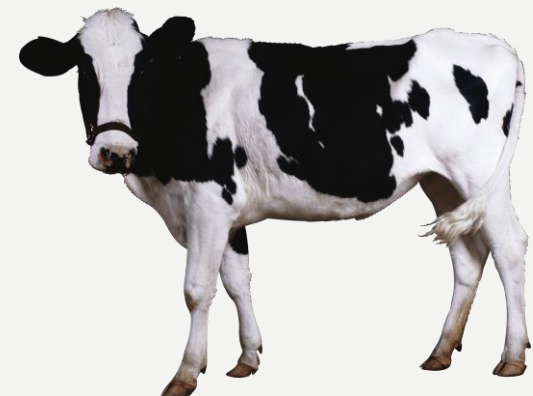


# CONCLUSIÓN

Como grupo pudimos analizar que el uso de Scrum, como metodología de trabajo, es útil para el desarrollo de software ya que mediante los eventos y artefactos tenemos la posibilidad de mantener una mejor comunicación, reducir riesgos y mantener una transparencia con el cliente y los involucrados en el desarrollo, para lograr un producto de mayor calidad a través de increment que aporten valor sprint a sprint

También creemos que es suma importancia que en diferentes proyectos de trabajo se debería siempre capacitar al equipo de trabajo para poder tener una mayor eficiencia

**Muuuuuuchas  
gracias por su  
atención!!**





# FIN

**GRUPO 6**  
**INGENIERÍA DE SOFTWARE**  
**4K2 - 2021**