

SCRUM

Docentes: Meles, Silvia Judith -Crespo, Maria Mickaela
- Boiero Rovera, Gerardo Javier

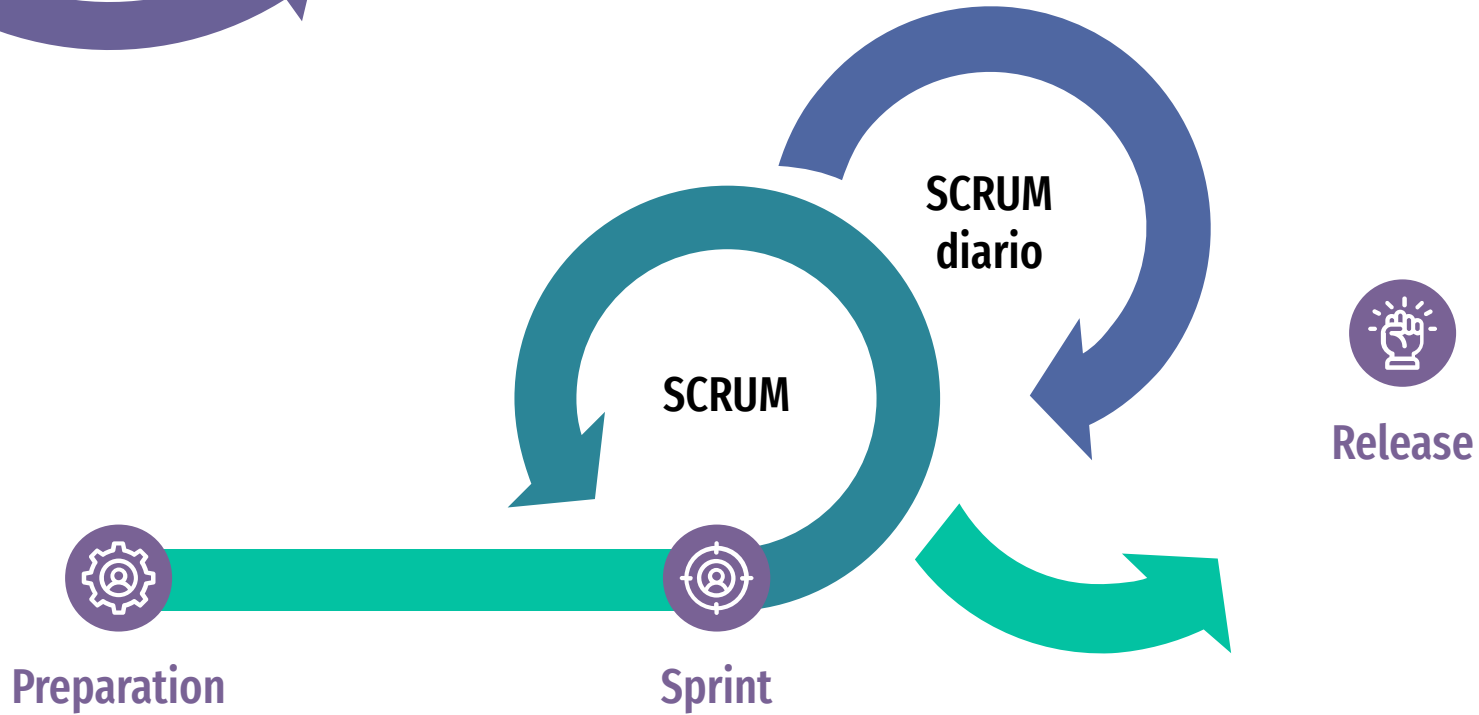
4K1- 2021- Grupo 1

Cibello, Sofía Florencia 79906- Pieve Roiger, Ignacio 79071- Gonzalez, Florencia Alejandra
80022- Spini, Leila Aylen 79876- Parrucci, Lara Estefanía 77749 - Donalisio, Juan Pablo 79420

SCRUM

Introducción

Definición de Scrum



Teoría de Scrum

Empirismo

El conocimiento proviene de la experiencia y la toma de decisiones basadas en lo que se observa.

Pensamiento Lean

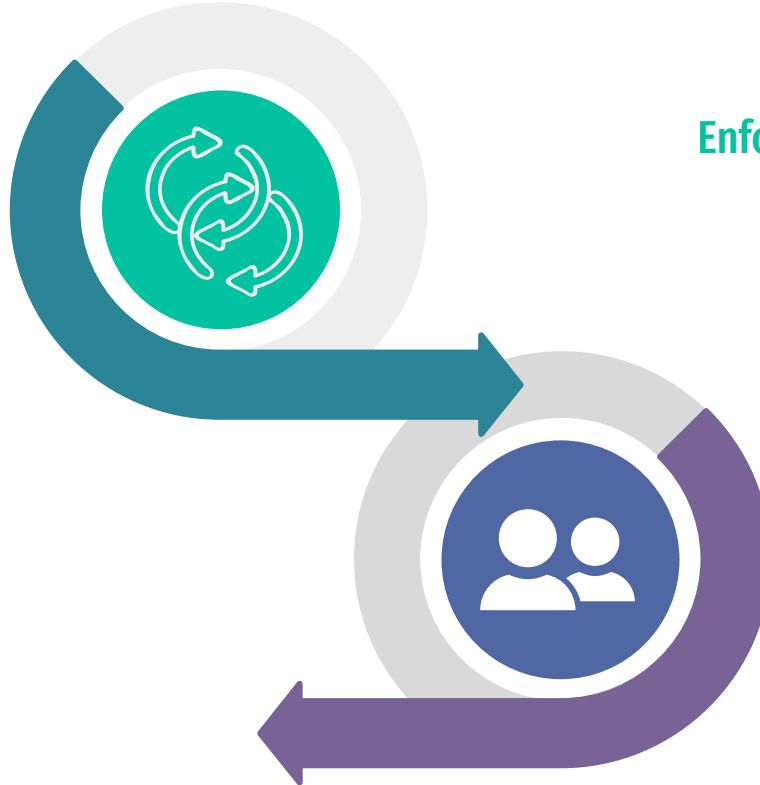
Reduce los desperdicios y se centra en lo esencial.

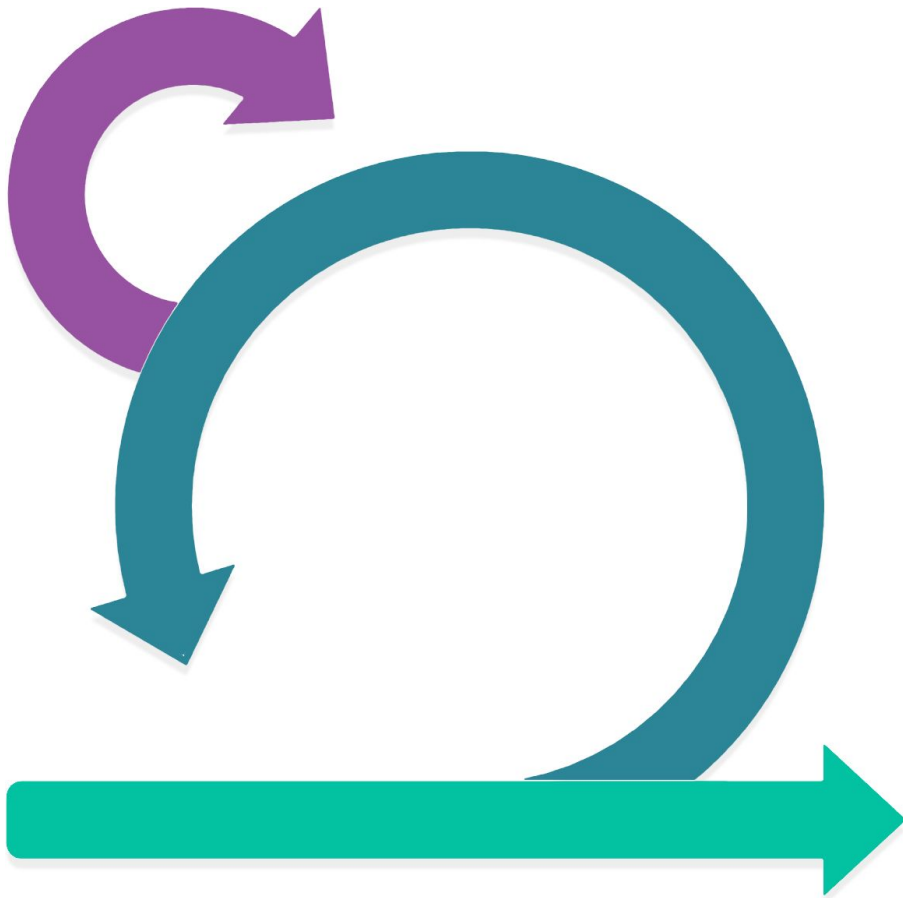
Enfoque Iterativo e Incremental

Optimiza la previsibilidad y controla el riesgo.

Grupos de Personas

Tienen todas las habilidades y experiencias para hacer el trabajo y compartir.





Pilares Empíricos

Transparencia

Artefactos con poca transparencia pueden llevar a decisiones que disminuyen valor y aumentan riesgos

Inspección

Se busca detectar varianzas o problemas indeseables

Adaptación

Si algún aspecto se desvía demasiado, el proceso o materiales deben ajustarse

Valores de Scrum

Coraje

Los miembros tienen el valor de hacer lo correcto



Enfoque

El enfoque principal es el trabajo del Sprint

Compromiso

El equipo se compromete a lograr sus objetivos

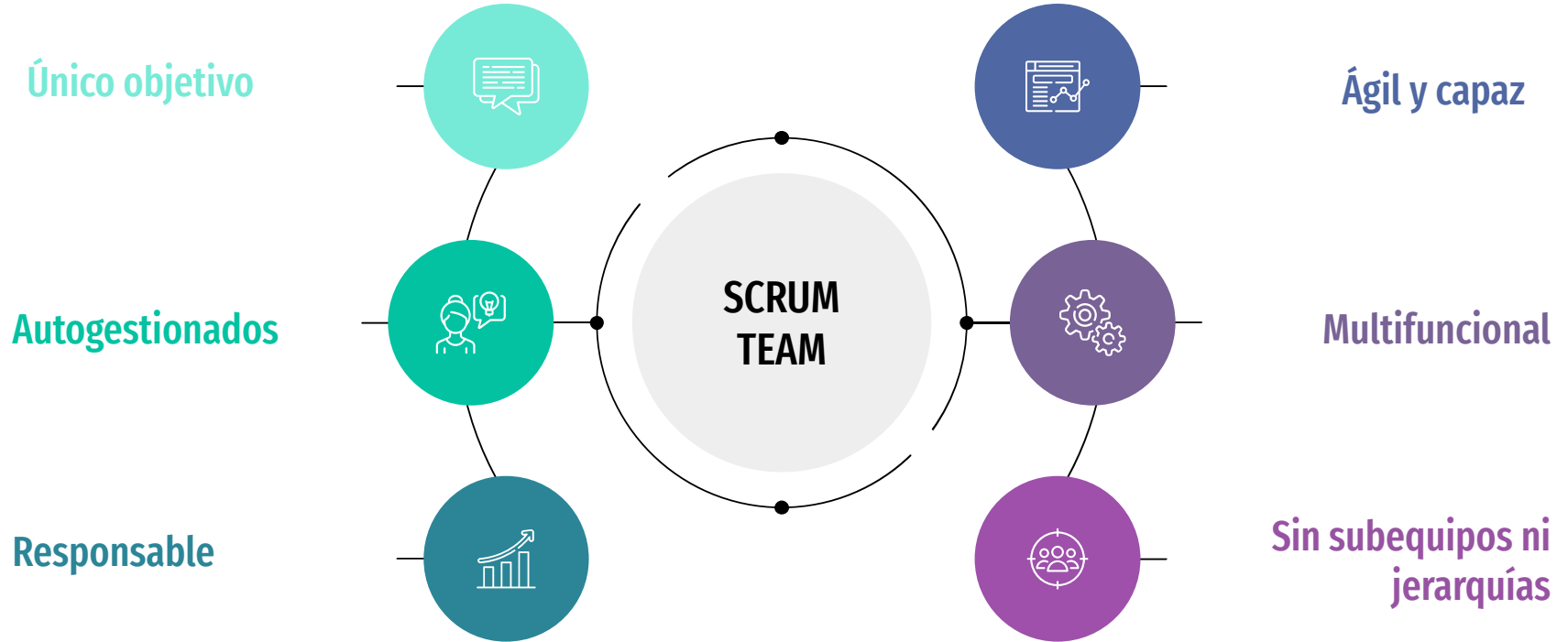
Apertura

Los miembros están abiertos al trabajo y desafíos

Respeto

Los miembros se respetan mutuamente

El Equipo Scrum



Responsabilidades dentro del equipo

Desarrolladores

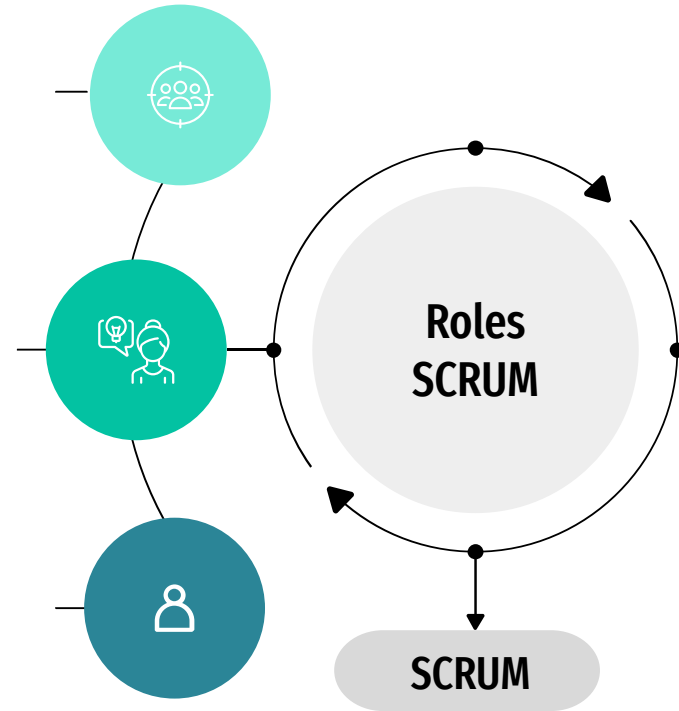
- Se comprometen a crear cualquier aspecto de un incremento útil
- Habilidades amplias y varían dependiendo cada dominio de trabajo
- Crean un plan para el sprint, el sprint Backlog
- Adaptan su plan cada día hacia el Objetivo Sprint

Product Owner

- Controla y gestiona el Backlog
- Una persona, no un comité
- Establece prioridades
- Conoce en detalle el negocio

Scrum Master

- Responsable del proceso de Scrum
- Asegura que el equipo es completamente funcional y productivo
- Promueve los valores y prácticas de scrum
- Remueve impedimentos
- Es un escudo del equipo ante interferencias externas



Scrum Master

Product Owner
ordena el trabajo

El equipo Scrum
convierte una
selección del trabajo
en un Incremento de
valor

Equipo Scrum y
Stakeholders
inspeccionan y
realizan ajustes

Product Backlog

Sprint

Próximo Sprint

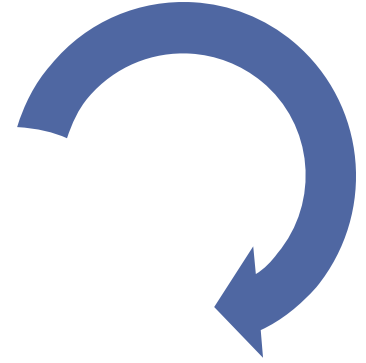
Repetir

1

2

3

4



Eventos de Scrum

SCRUM

01

Contenedor para el resto de los eventos que se mencionan

SPRINT

02

Se realiza al comienzo de un Sprint

**SPRINT
PLANNING**

03

Se realiza todos los días

DAILY SCRUM

04

Se realiza al final del sprint, para inspeccionar el incremento realizado

SPRINT REVIEW

05

Se inspecciona al equipo y se busca mejorar para el siguiente sprint

**SPRINT
RETROSPECTIVE**

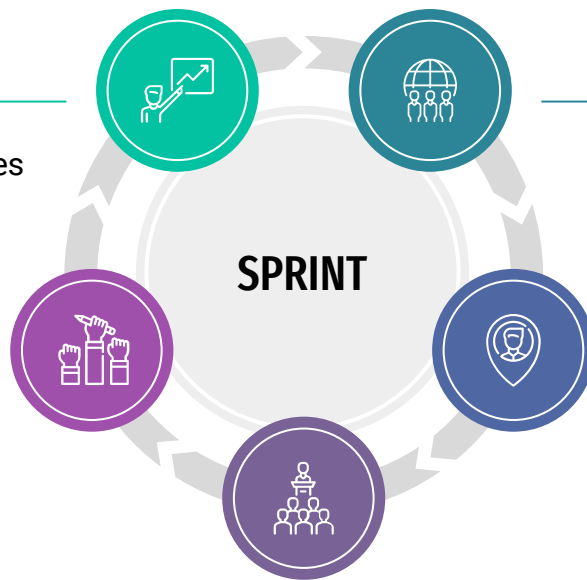
El Sprint

¿QUÉ ES?

Son eventos de longitud fija de un mes o menos para crear consistencia. Un

¿QUÉ PASA?

- No se admiten cambios
- La calidad no disminuye
- El trabajo pendiente del producto se refina
- El alcance puede clarificarse y negociarse con el product owner



¿SU DURACIÓN?

Suele durar un mes o menos, pero jamás más

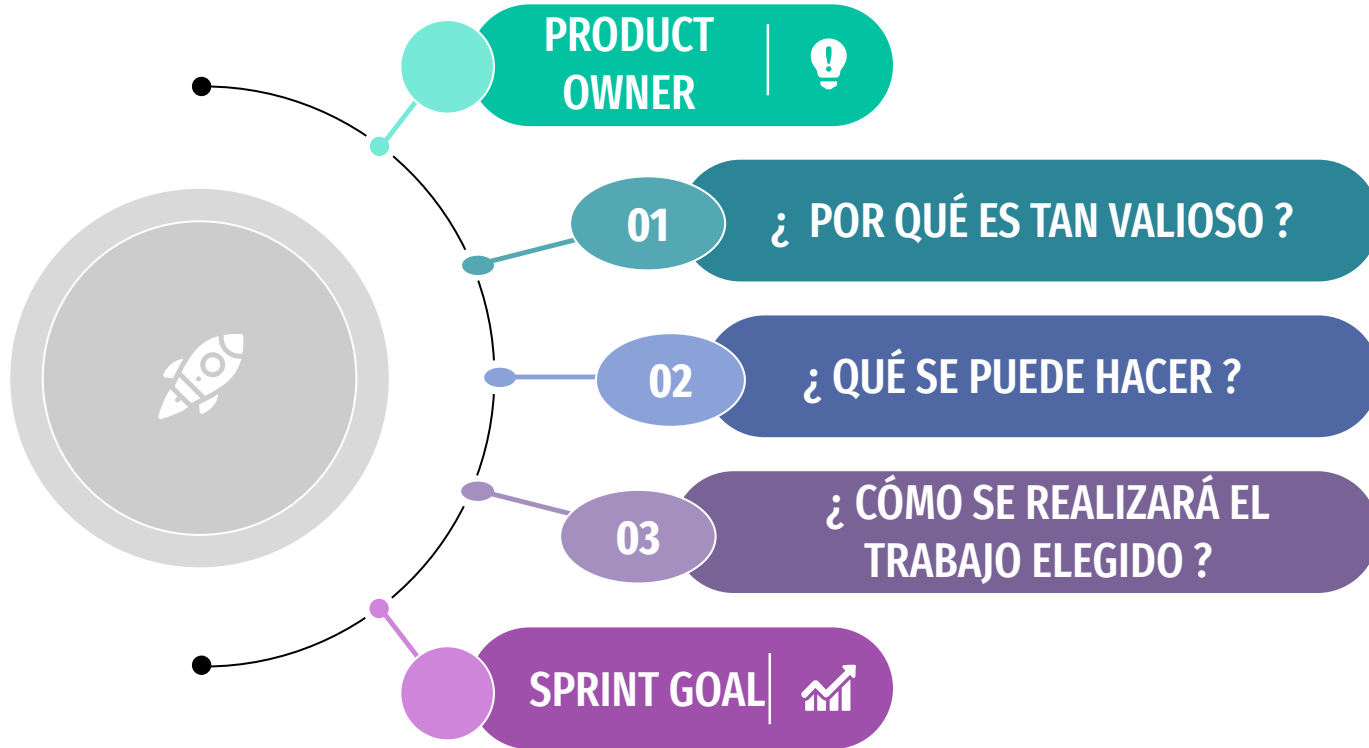
¿QUÉ PERMITE?

Permiten la previsibilidad al garantizar la inspección y adaptación del progreso hacia un objetivo del Producto, como mínimo, una vez al mes en el calendario

¿PUEDE CANCELARSE?

Podría ser cancelado si el Objetivo del Sprint se vuelve obsoleto. Solo el Propietario del Producto tiene la autoridad para cancelar el Sprint.

Sprint Planning



Daily Scrum

Evento de 15 minutos (máximo)



Mismo tiempo



Mismo lugar



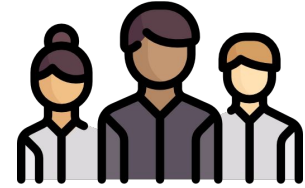
Facilitado por un Scrum Master



Scrum Master



Product Owner



Desarrolladores

3 PREGUNTAS CENTRALES DE LA VERSIÓN 2017

En la versión 2020 de la Guía de Scrum estas preguntas fueron eliminadas!

¿HAY ALGÚN IMPEDIMENTO?

¿QUÉ HICE AYER?

¿QUÉ HARÉ HOY?

Sprint Review

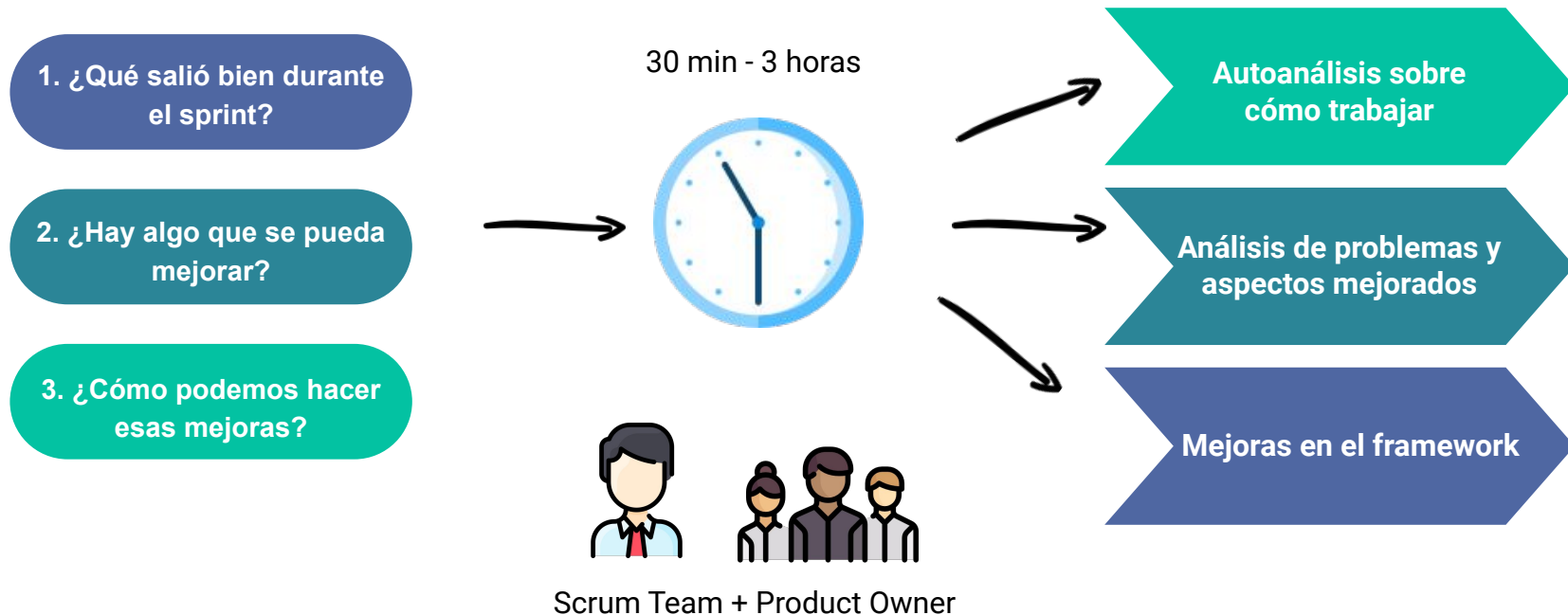
Reunión al final del sprint para comprobar el incremento



Scrum Master + Product Owner + Desarrolladores + Otros


Sprint Retrospective

Reunión posterior al Sprint Review para revisar diferentes elementos y planificar formas de aumentar la calidad y la eficacia




Artefactos de Scrum

Cada artefacto contiene un compromiso para garantizar que proporciona información que mejora la transparencia y el enfoque con el que se puede medir el progreso:




**Pila de
Producto**

Product Backlog



**Pila de
Sprint**

Sprint Goal



Incremento

Increment

Pila del Producto (Product Backlog)

Product Backlog Items

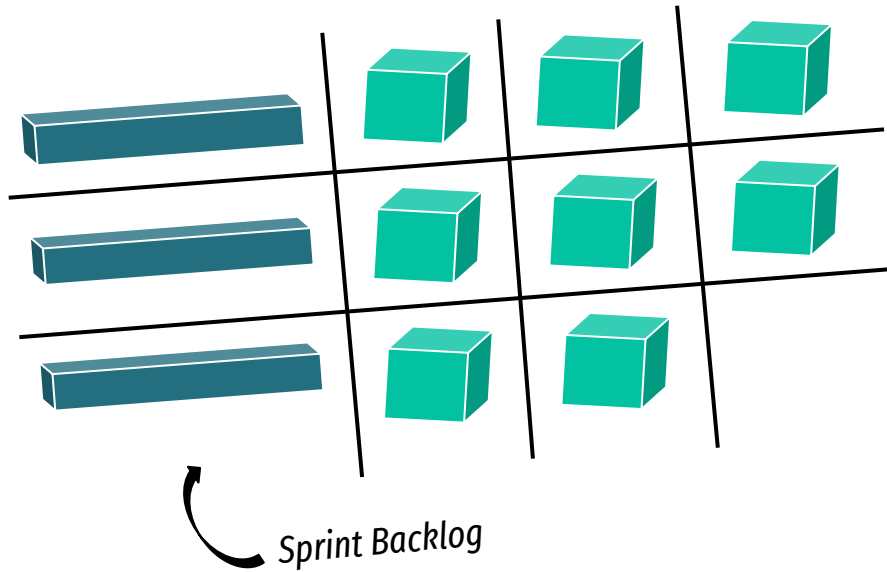


Compromiso

Objetivo del Producto
(Product Goal)

- Cola priorizada de funcionalidades técnicas y de negocio, que necesitan ser desarrolladas.
- Debe contener la funcionalidad mínima necesaria para la siguiente iteración.
- Contiene una lista de requerimientos; características, funciones, tecnologías, bugs, etc.
- Todo lo que hay que hacer a lo largo del desarrollo.
- Cada ítem tiene valor para el usuario o el cliente
- Priorizado por el PO y repriorizada al comienzo de cada Sprint

Pila del Sprint (Sprint Backlog)



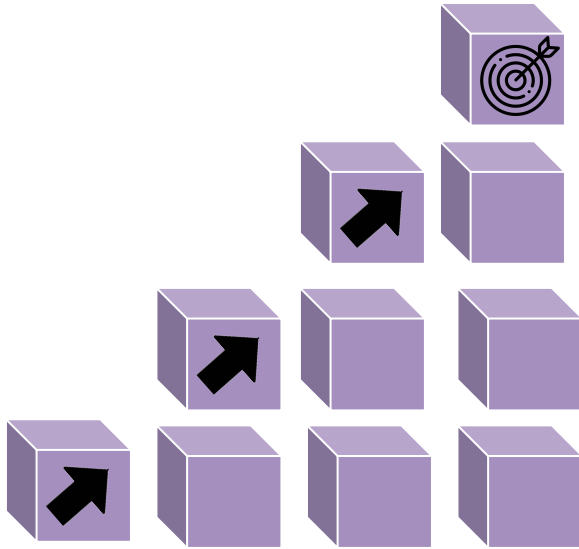
Sprint Goal



Compromiso

- El Product Owner suele asistir
- Se realiza una lista de tareas que tomen de 4 a 16 horas para completarse
- El Sprint Backlog no se modifica durante el sprint
- Si el equipo descubre no se puede alcanzar con todos los ítems del sprint backlog, el Scrum Master y el PO determinan si algún ítem puede ser removido.

Incremento (Increment)



Compromiso

Definición de hecho
(Definition of Done)



Cambios entre las versiones 2017 y 2020

01

Aún menos prescriptivo

02

Un equipo, centrado en un producto

03

Presentación del objetivo del producto

04

Un espacio para el objetivo de Sprint, la definición de hecho y el objetivo del producto

05

Autogestión en lugar de auto-organización

06

Tres temas en la planificación del sprint

07

Simplificación general del lenguaje para un público más amplio

SCRUM

Conclusión