

SCRUM

GRUPO 6
INGENIERÍA DE SOFTWARE
4K2 - 2021

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

ÍNDICE

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

¿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

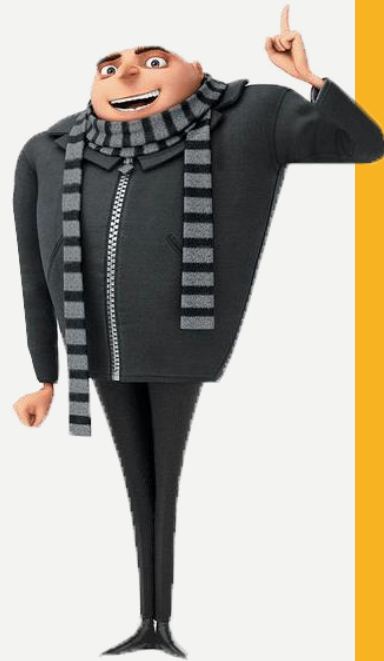
Ajustes

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



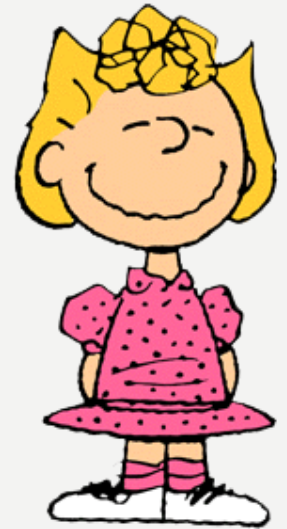
¿Cómo fue el
último Sprint?



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!

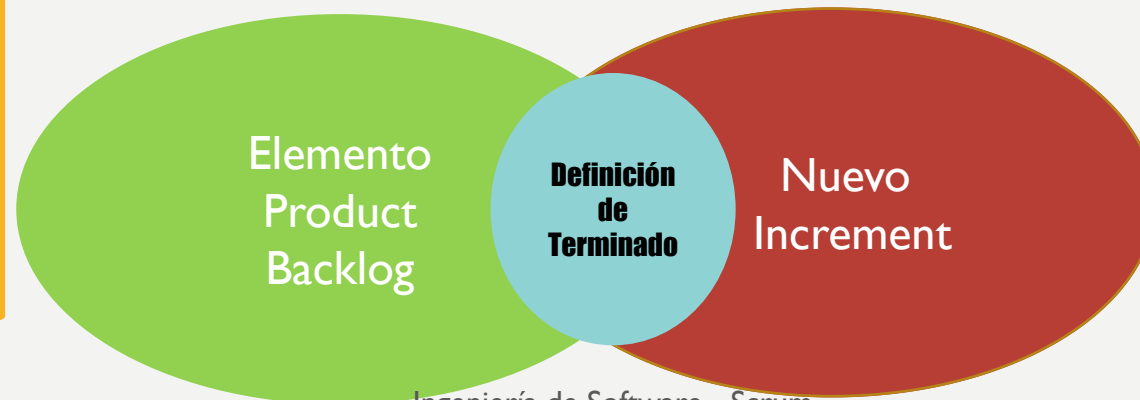
Se presentan en la
SPRINT REVIEW

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





FIN

GRUPO 6
INGENIERÍA DE SOFTWARE
4K2 - 2021