

Scrum

Agustin Salum*

Agosto 2023

Contents

1	Ágil	2
1.1	El modelo de cascada	2
1.2	El manifiesto Ágil	2
1.3	Principios ágiles	3
2	Introduccion a Scrum	4
2.1	Que es Scrum	4
2.2	Qué es Sprint	8

*_

1 Ágil

Conozca el Manifiesto Ágil y cómo ha cambiado la forma en que las personas piensan sobre el desarrollo de software.

1.1 El modelo de cascada

El modelo de gestión de cascada predominó en los años 80 y 90, es una metodología que se establece por 5 etapas normalmente



Figure 1: Imagen del Modelo en Cascada

Una vez que se ha avanzado en cada una de estas fases del proceso ya no puedes dar marcha atrás, impidiendo regresar a la fase anterior

1.2 El manifiesto Ágil

El Manifiesto Ágil alienta a los equipos a pensar en cómo romper los silos que separan a las personas que trabajan en un proyecto, otorgando a las personas roles y responsabilidades formales y brindando expectativas de colaboración.

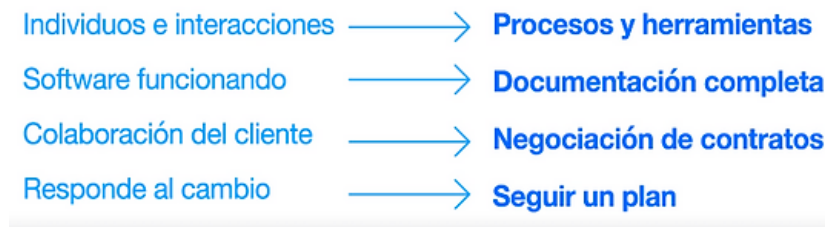


Figure 2: Mientras que hay valor en los artículos de la derecha, valoramos más los artículos de la izquierda

Valores fundamentales del manifiesto: El manifiesto de Agil consta de 4 valores fundamentales y 12 principios de apoyo que lideran en enfoque ágil para el desarrollo de software

1. Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas
 - Valorar a las personas más que a los procesos, ya que son las personas las que responden e impulsan el proceso de desarrollo.
2. Software de trabajo sobre la documentación completa
 - Ágil no elimina la documentación, pero la simplifica de una forma que le brinda al desarrollador lo que necesita para hacer el trabajo sin atascarse en los detalles.
3. Colaboración del cliente sobre la negociación de contrato
 - El manifiesto ágil describe a un cliente que está comprometido y colabora a lo largo del proceso de desarrollo, esto hace que sea mucho más fácil para el desarrollo satisfacer sus necesidades del cliente.
4. Respondiendo al cambio sobre seguir un plan
 - El desarrollo de software tradicional esperaba el cambio como un gasto, por lo que debía evitarse. La intención era desarrollar planos detallados y elaborados con un conjunto definido de características y con todo generalmente teniendo una prioridad tan alta como todo lo demás y con un gran número de dependencias en la entrega en un cierto orden para que el equipo pueda trabajar en las siguientes pieza del rompecabezas.

1.3 Principios ágiles

Describen una cultura en la cual el cambio es bienvenido y el trabajo se enfoca en el cliente. Consiste en alinear el desarrollo con las habilidades comerciales.



Figure 3: Consiste en alinear el desarrollo con las habilidades comerciales

2 Introduccion a Scrum

La metodología Scrum es un modelo ágil que consiste en un marco bien definido para llevar a cabo el desarrollo de software en equipos.

2.1 Que es Scrum

Scrum un marco de trabajo ágil en los negocios que se encaminan al futuro con innovación y tecnología.

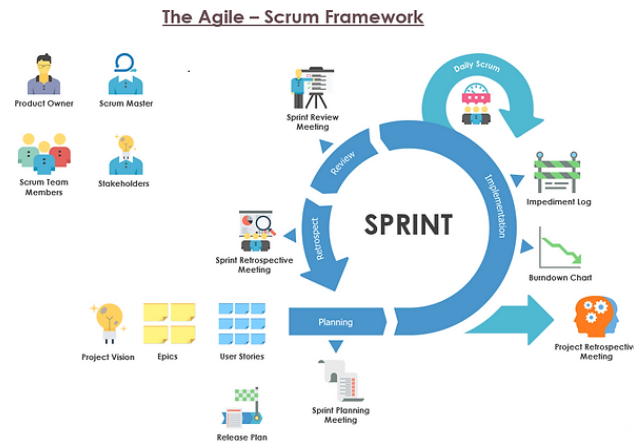


Figure 4: Marco de trabajo

Al estar enmarcada dentro de las metodologías agile, Scrum se basa en

aspectos como:

- La **flexibilidad** en la adopción de cambios y nuevos requisitos durante un proyecto complejo.
- El factor **humano**.
- La **colaboración** e interacción con el cliente.
- El desarrollo iterativo como forma de asegurar buenos **resultados**.

Roles, Eventos y Artefactos → A continuación se detallan cada uno

1. Roles/responsabilidades

- Product owner
 - Es responsable de definir y priorizar el backlog del producto, representando las necesidades del cliente y del negocio. Toma decisiones sobre qué características se desarrollarán y en qué orden, asegurando que el equipo desarrolle un producto de alto valor.
 - Es el único autorizado para manipular el Backlog.
 - Crea y comunica los elementos del Product Backlog.
 - Se asegura de que el Product Backlog es transparente y entendido por el resto del Equipo Scrum o stakeholders.
- Scrum master
 - Es el facilitador y líder del equipo Scrum. Su función principal es asegurar que el equipo comprenda y siga los principios y prácticas de Scrum. Elimina obstáculos y fomenta la colaboración y la mejora continua en el equipo.
 - Es el responsable de facilitar (implementar) el marco de trabajo SCRUM.
 - El Scrum Master no controla el equipo, pero trabaja para remover cualquier obstáculo que les impida lograr los objetivos del sprint.
 - Dar servicio al Product Owner: ayudando a encontrar técnicas para la definición del Product Goal y efectiva gestión del Product Backlog.

- Developer
 - Es el grupo de profesionales encargados de llevar a cabo el trabajo para entregar el incremento del producto. Son autónomos y se organizan internamente para realizar el trabajo de manera eficiente.
 - Crea el Sprint Backlog.
 - Adapta el Sprint Backlog a diario, valorando el progreso hacia la consecución del Sprint Goal.
- Stakeholders
 - Son las personas o grupos interesados en el producto y que tienen algún tipo de influencia o interés en su desarrollo y éxito. Los stakeholders brindan retroalimentación y pueden participar en las revisiones de Sprint para verificar el progreso del equipo.

2. Eventos

- Sprint Planning
 - Es una reunión al comienzo de cada sprint, donde el equipo Scrum y el Product Owner definen las metas y el alcance del sprint. Se seleccionan las tareas a abordar y se establece el plan para el incremento del producto.
 -
- Daily Scrum
 - Es una breve reunión diaria de 15 minutos, donde el equipo de desarrollo sincroniza su trabajo. Cada miembro del equipo comparte qué hizo el día anterior, qué planea hacer hoy y si hay obstáculos que necesiten ser abordados.
- Sprint review
 - Es una reunión al final de cada sprint, donde el equipo presenta el incremento del producto completado al Product Owner y otros stakeholders. Se obtiene retroalimentación y se revisan las metas cumplidas.
- Sprint retrospective

- Es una reunión que se lleva a cabo después del Sprint Review, donde el equipo Scrum reflexiona sobre el sprint que acaba de terminar. Identifican qué funcionó bien, qué puede mejorarse y definen acciones para implementar mejoras en el siguiente sprint.
- Sprint refinement
 - Aunque no es un evento formal en el Scrum Guide, es una práctica común. En este evento, el equipo revisa y actualiza el backlog del producto, añade detalles a las historias de usuario y las prioriza para futuros sprints. Es una oportunidad para preparar las próximas tareas a medida que se acerca el siguiente Sprint Planning.

3. Artefactos

- Product Backlog
 - Es una lista ordenada de todas las funcionalidades, características, mejoras y correcciones que se desean para el producto. Es responsabilidad del Product Owner mantenerlo actualizado, priorizar los elementos y asegurarse de que estén claros y listos para ser implementados por el equipo.
- Sprint Backlog
 - Es una lista de las tareas específicas seleccionadas del Product Backlog para el sprint actual. El equipo de desarrollo decide qué elementos del Product Backlog se abordarán durante el sprint y descompone esos elementos en tareas más pequeñas. Es una planificación detallada para el trabajo del sprint.
- Increment
 - Es el resultado tangible del trabajo realizado durante un sprint. Es el producto con todas las funcionalidades y mejoras completadas durante el sprint, más cualquier trabajo adicional realizado para asegurar la calidad del producto. Al final de cada sprint, el incremento debe ser potencialmente entregable y listo para ser liberado.

2.2 Qué es Sprint

El Sprint es la unidad básica de trabajo para un equipo Scrum, y puede ser la característica de Scrum que más lo diferencia de otros modelos Agile. Un sprint es una sola iteración llevada a cabo por un equipo.

Sprint es un contenedor para el resto de eventos de Scrum. El Sprint es continuo, es decir, su duración no debe cambiar mientras está en marcha el desarrollo del producto, y se puede interpretar como una medida de ritmo constante a lo largo del tiempo.