



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE MORELIA

Taller de Desarrollo Ágil de Software

Artefactos de SCRUM

P R E S E N T A:

Emilio Abisay Damas Rojas

P R O F E S O R:

Roció Contreras Jiménez

MORELIA, MICH.

Fecha De Entrega: Noviembre 2017



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE MORELIA
"José María Morelos y Pavón"

Contenido

Introducción	3
Artefactos de SCRUM	4
Pila de producto (Product backlog)	4
Incremento de producto y la definición de hecho	4
Pila Del “Sprint” (Sprint Backlog)	5
Gráfico “Burndown” (Burndown Charts)	5
Bibliografía	6

Introducción

Antes de definir los artefactos por SCRUM es importante tener en cuenta el concepto de la palabra como tal.

La palabra artefacto, se entiende por cualquier objeto fabricado con cierta técnica para desempeñar alguna función específica. Por lo cual, la palabra artefacto se refiere tanto a vasijas y esculturas como a vehículos, maquinaria industrial y otros objetos contruidos. Es sinónimo de aparato y de máquina.

Sin embargo, los artefactos son producto de sistemas de acciones intencionales, pero no todo artefacto se produce de esta manera ni sólo los aparatos son artefactos. Hay consecuencias de los sistemas tecnológicos que no son intencionales y por lo general no están previstas, y sin embargo son artificiales.

La relación que existe con las metodologías ágiles y en general como el desarrollo de software es asociado con nuestras herramientas de trabajo que tenemos que utilizar para poder desarrollar un buen trabajo, algunas de las ocasiones pueden o no estar definidos estos artefactos.

Algunas veces los integrantes del equipo las eligen, algunas otras se tienen que adaptar a lo que ya está establecido.

Que es un poco lo que pasa con SCRUM, tienes que seguir un lineamiento de políticas que se adecuan a una forma de trabajo que se tiene que llevar de manera diaria y que de alguna forma tienes que adaptarte a ello.

Artefactos de SCRUM

Pila de producto (Product backlog)

La Lista de Producto es una lista ordenada de todo lo que podría ser necesario en el producto, y es la única fuente de requisitos para cualquier cambio a realizarse en el producto. El Dueño de Producto (Product Owner) es el responsable de la Lista de Producto, incluyendo su contenido, disponibilidad y ordenación.

Una Lista de Producto nunca está completa. El desarrollo más temprano de la misma solo refleja los requisitos conocidos y mejor entendidos al principio. La Lista de Producto evoluciona a medida de que el producto y el entorno en el que se usará también lo hacen. La Lista de Producto es dinámica; cambia constantemente para identificar lo que el producto necesita para ser adecuado, competitivo y útil.

Mientras el producto exista, su Lista de Producto también existe. La Lista de Producto enumera todas las características, funcionalidades, requisitos, mejoras y correcciones que constituyen cambios a ser hechos sobre el producto para entregas futuras. Los elementos de la Lista de Producto tienen como atributos la descripción, la ordenación, la estimación y el valor.

Incremento de producto y la definición de hecho

El Incremento es la suma de todos los elementos de la Lista de Producto completados durante un Sprint y el valor de los incrementos de todos los Sprints anteriores. Al final de un Sprint, el nuevo Incremento debe estar “Terminado”, lo cual significa que está en condiciones de ser utilizado y que cumple la Definición de “Terminado” del Equipo Scrum. El incremento debe estar en condiciones de utilizarse sin importar si el Dueño de Producto decide liberarlo o no.

Pila Del “Sprint” (Sprint Backlog)

La Lista de Pendientes del Sprint es el conjunto de elementos de la Lista de Producto seleccionados para el Sprint, más un plan para entregar el Incremento de producto y conseguir el Objetivo del Sprint. La Lista de Pendientes del Sprint es una predicción hecha por el Equipo de Desarrollo acerca de qué funcionalidad formará parte del próximo Incremento y del trabajo necesario para entregar esa funcionalidad en un Incremento “Terminado”.

La Lista de Pendientes del Sprint hace visible todo el trabajo que el Equipo de Desarrollo identifica como necesario para alcanzar el Objetivo del Sprint.

La Lista de Pendientes del Sprint es un plan con un nivel de detalle suficiente como para que los cambios en el progreso se puedan entender en el Scrum Diario. El Equipo de Desarrollo modifica la Lista de Pendientes del Sprint durante el Sprint y esta Lista de Pendientes del Sprint emerge a lo largo del Sprint. Esto ocurre a medida que el Equipo de Desarrollo trabaja sobre el plan y aprende más acerca del trabajo necesario para conseguir el Objetivo del Sprint.

Gráfico “Burndown” (Burndown Charts)

Un gráfico de trabajo pendiente a lo largo del tiempo muestra la velocidad a la que se está completando los objetivos/requisitos. Permite extrapolar si el Equipo podrá completar el trabajo en el tiempo estimado.

Se pueden utilizar los siguientes gráficos de esfuerzo pendiente:

- Días pendientes para completar los requisitos del producto o proyecto (product burndown chart), realizado a partir de la lista de requisitos priorizada (Product Backlog).
- Horas pendientes para completar las tareas de la iteración (sprint burndown chart), realizado a partir de la lista de tareas de la iteración (Iteration Backlog).

Este tipo de gráfico permite realizar diversas simulaciones: ver cómo se aplazan las fechas de entrega si se le añaden requisitos, ver cómo se avanzan si se le quitan requisitos o se añade otro equipo, etc.

Conclusión

Las herramientas que se utilizan dentro de esta metodología son consideradas buenas cuando se realizan de manera correcta, algunas de las cosas que se destacan dentro de estos artefactos son el burndown que puede llegar a ser un parte aguas para saber dónde me encuentro en la ejecución del proyecto y a partir de ahí saber qué es lo que estoy haciendo bien y saber que estoy haciendo mal.

La forma de llevar a cabo estos procedimientos adopta una forma independiente de saber cuándo es que tienes que realizar alguna tarea, además de que proporciona un ambiente libre de elegir la tarea que tienes que realizar alguna tarea.

Optimiza costos y tiempo de desarrollo, en cuestión del equipo de trabajo se obtiene un pago justo de lo que realizas y lo que entregas funcional.

No se descarta la posibilidad de que se adopten nuevas formas de trabajo o bien que por su cuenta SCRUM exista una mejora para optimizar estas mismas tareas.

Bibliografía

Manager, S. (s.f.). SCRUM Manager. En *SCRUM Manager* (pág. 98). Scrum Manager®.

ProyectosAgiles. (s.f.). *proyectosagiles.org*. Obtenido de proyectosagiles.org:
<https://proyectosagiles.org/graficos-trabajo-pendiente-burndown-charts/>

Sutherland, K. S. (2013). La Guía Definitiva de SCRUM: Las Reglas del Juego. En S. a. ScrumInc., *La Guía Definitiva de SCRUM: Las Reglas del Juego* (pág. 17).