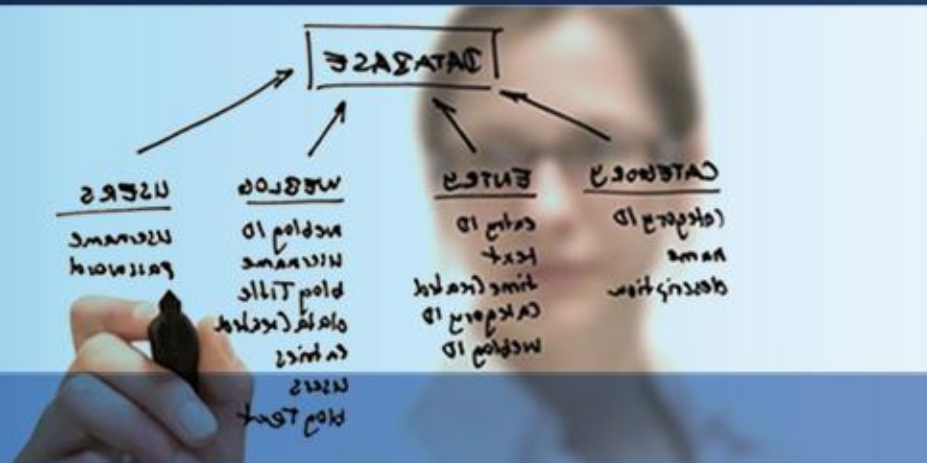


# Scrum

STRATEGY ■ CONSULTING ■ SUPPORT

Miguel Ángel Ramos Barroso  
Application Development Manager

<http://blogs.msdn.com/marblogging>  
[miguelrb@microsoft.com](mailto:miguelrb@microsoft.com)  
[@marbtwitting](https://twitter.com/marbtwitting)



# Scrum es "Scrum", no "SCRUM" [skrʌm]

- Scrum no es un acrónimo.
- Viene del rugby: La formación de inicio para reanudar el juego (melé).
- Representa el enfoque de equipo de colaboración de «cabezas juntas» en desarrollo ágil.

The word "scrummage" is a modification of "scrimmage", which in turn derives from or is a cognate of "skirmish". The term was used in the laws of rugby union for a long time before being permanently contracted to just "scrum".

- Wikipedia: Scrum



# ¿Carrera de relevos?

*“El enfoque de ‘carrera de relevos’ en el desarrollo de productos ... puede entrar en conflicto con los objetivos de máxima velocidad y flexibilidad.*

*En su lugar, un enfoque **holístico** o estilo ‘rugby’ - donde un equipo intenta ir a la distancia como una unidad, pasando la pelota hacia adelante y hacia atrás -pueden servir mejor a los actuales requisitos competitivos”.*

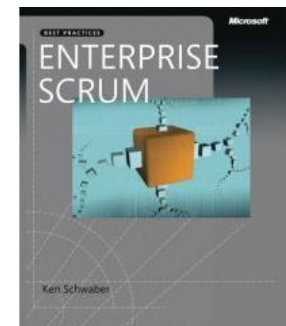
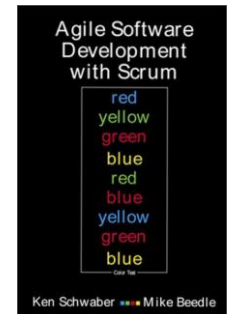
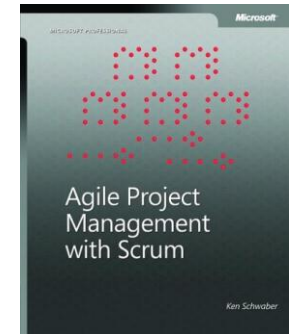
Hiroataka Takeuchi and Ikujiro Nonaka, “The New New Product Development Game”, *Harvard Business Review*, January 1986.

# Scrum en 100 palabras

- Es un **proceso** ágil
- Permite centrarse en ofrecer el más **alto valor de negocio** en el menor tiempo.
- Permite rápidamente y en repetidas ocasiones **inspeccionar** software real de trabajo (cada dos semanas o un mes).
- El negocio fija las **prioridades**.
- Los equipos se **auto-organizan** a fin de determinar la mejor manera de entregar las funcionalidades de más alta prioridad.
- Cada dos semanas o un mes, cualquiera puede ver el **software real funcionando** y decidir si liberarlo o seguir mejorándolo en otro sprint.

# Orígenes de Scrum

- Jeff Sutherland
  - Scrums iniciales en Easel Corp en 1993
  - IDX 500 personas haciendo Scrum
- Ken Schwaber
  - ADM
  - Se presenta Scrum en OOPSLA 96 con Sutherland
  - Autor de tres libros sobre Scrum
- Mike Beedle
  - Patrones Scrum en PLOPD4
- Ken Schwaber and Mike Cohn
  - Fundaron conjuntamente la Scrum Alliance en 2002, inicialmente dentro de la Agile Alliance



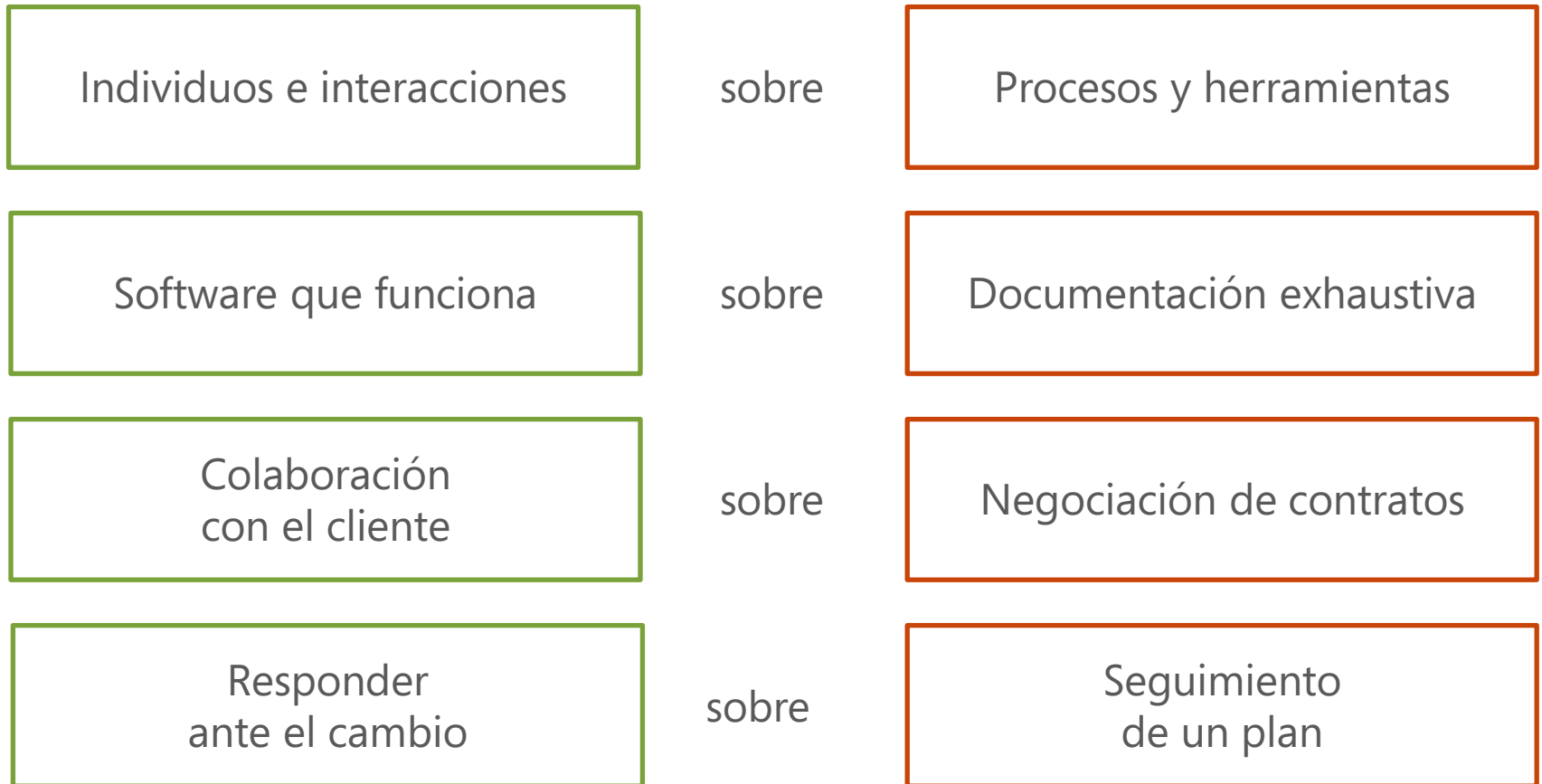
# Scrum ha sido utilizado por:

- Microsoft
- Yahoo
- Google
- Electronic Arts
- High Moon Studios
- Lockheed Martin
- Philips
- Siemens
- Nokia
- Capital One
- BBC
- Intuit
- Intuit
- Nielsen Media
- First American Real Estate
- BMC Software
- Ipswitch
- John Deere
- Lexis Nexis
- Sabre
- Salesforce.com
- Time Warner
- Turner Broadcasting
- Oce

# Scrum ha sido utilizado para:

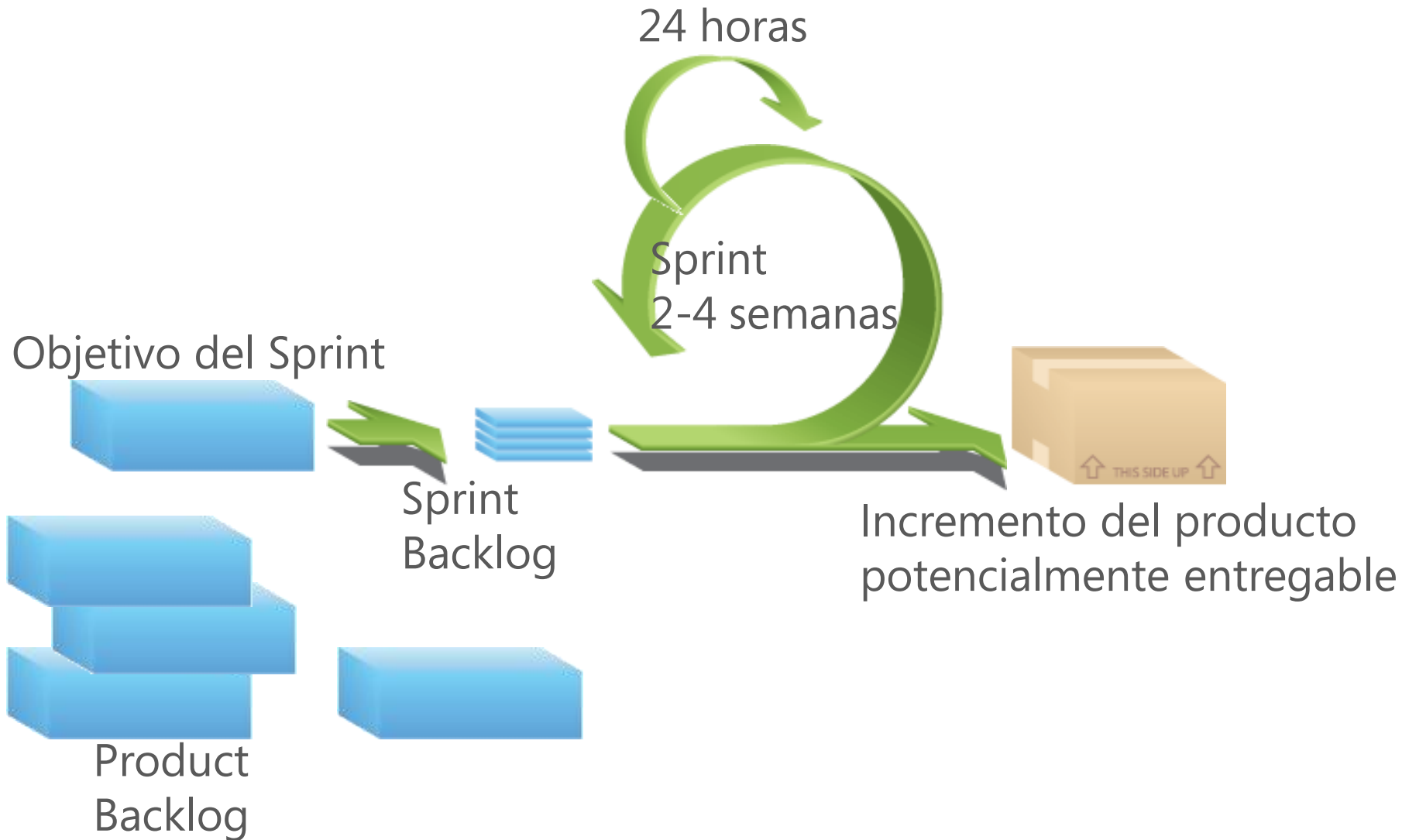
- Software comercial
- Desarrollos internos
- Desarrollos bajo Contrato
- Proyectos Fixed-price
- Aplicaciones Financieras
- Aplicaciones certificadas ISO 9001
- Sistemas Embebidos
- Sistemas con requisitos 7x24 y 99.999% de disponibilidad
- Joint Strike Fighter
- Desarrollo de video juegos
- Sistemas críticos de soporte vital, aprobados por laFDA
- Software de control satelital
- Sitios Web
- Software para Handheld
- Teléfonos portátiles
- Aplicaciones de Network switching
- Aplicaciones de ISV
- Algunas de las más grandes aplicaciones en uso

# El Manifiesto Ágil...una declaración de valores





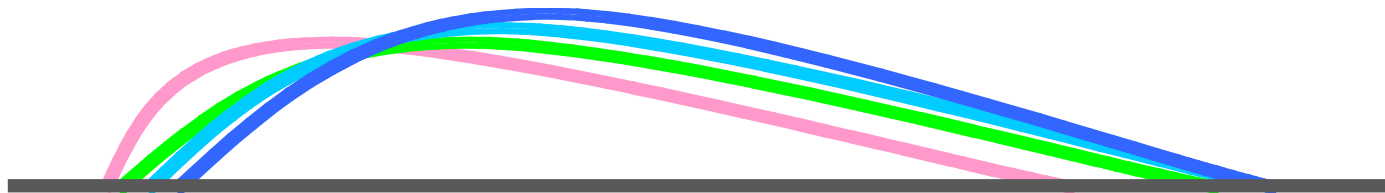
# Scrum Process



# Desarrollo secuencial vs. superpuesto



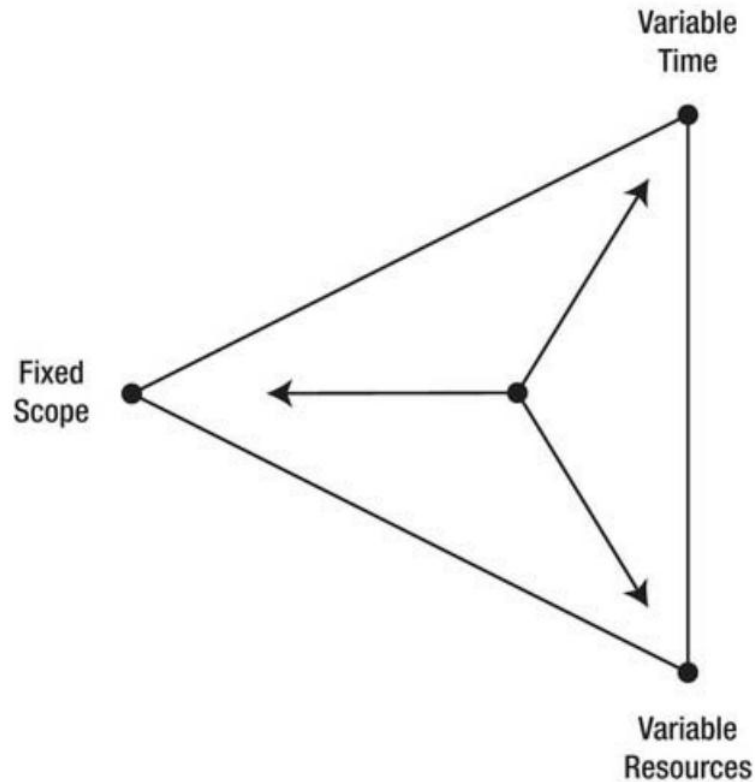
En lugar de hacer “todo” de una cosa a la vez ... los equipos Scrum hacen un poco de “todo” todo el tiempo



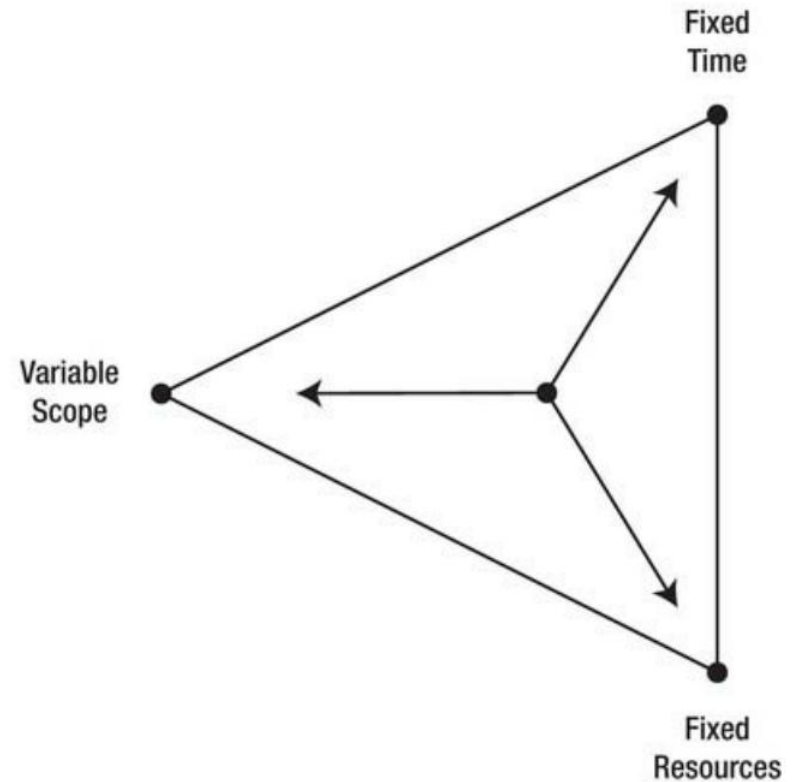
Source: “The New New Product Development Game” by Takeuchi and Nonaka. *Harvard Business Review*, January 1986.

# Dirigido por Plan vs. por Valor

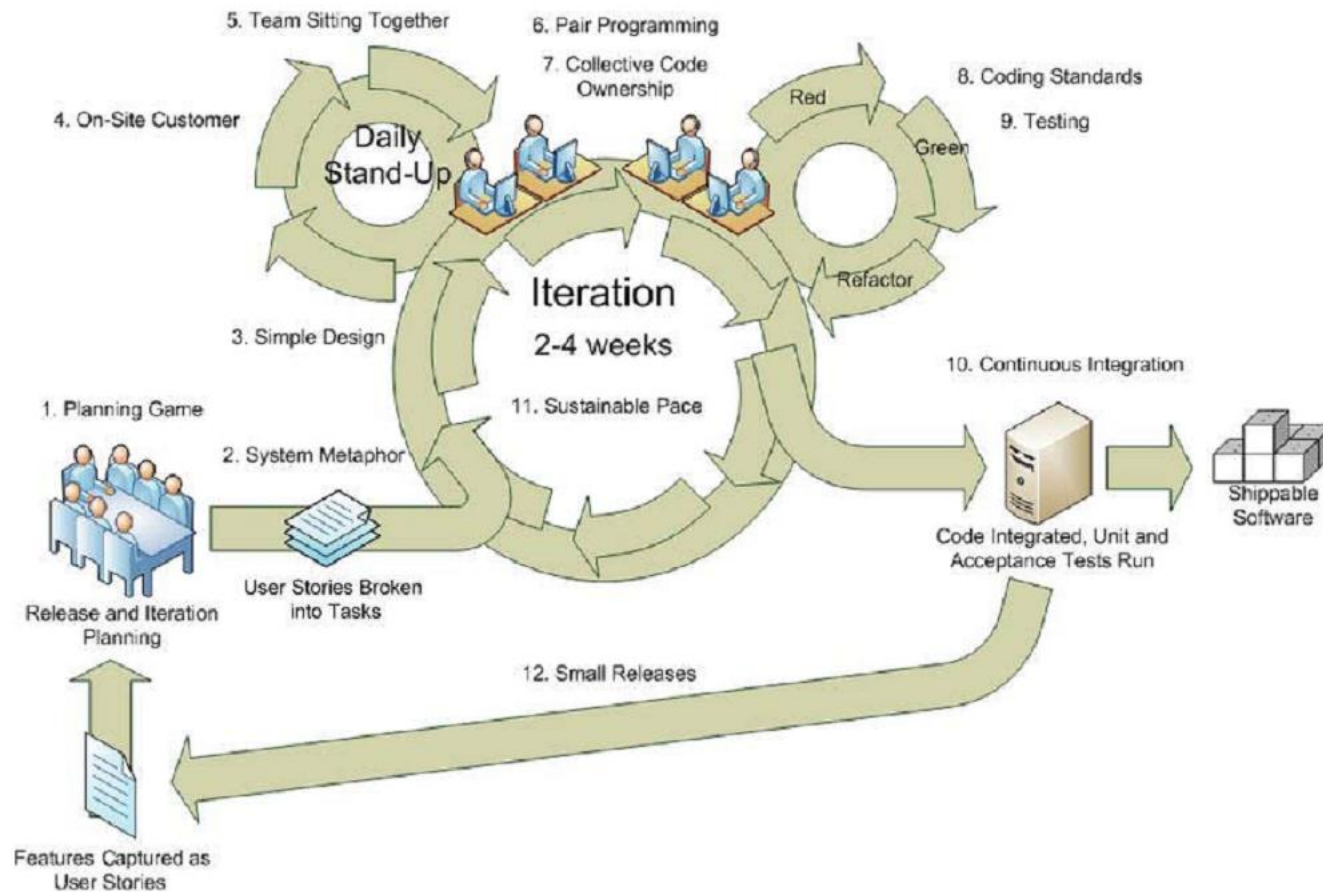
Plan Driven



Value Driven



# 12 reglas de XP dentro de Scrum



# Scrum Framework

## Team

Product Owner  
Scrum Master  
Development Team

## Events

Sprint  
Sprint Planning Meeting  
Sprint Review  
Sprint Retrospective  
Daily Scrum

## Artifacts

Product Backlog  
Sprint Backlog  
Definition of Done

# Team

# Scrum Framework

## Team

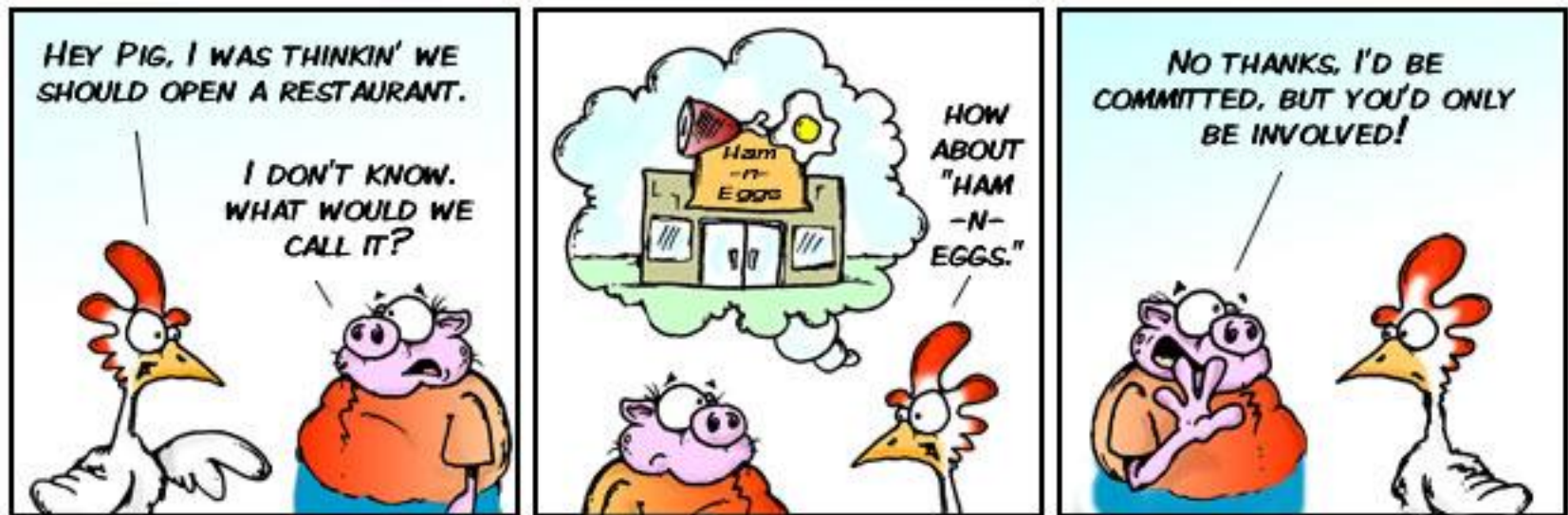
Product Owner  
Scrum Master  
Development Team

## Events

Sprint  
Sprint Planning Meeting  
Sprint Review  
Sprint Retrospective  
Daily Scrum

## Artifacts

Product Backlog  
Sprint Backlog  
Definition of Done



By Clark & Vizdos

© 2006 implementingscrum.com

**"Committed" Pigs**

Product Owner  
Development Team  
Scrum Master

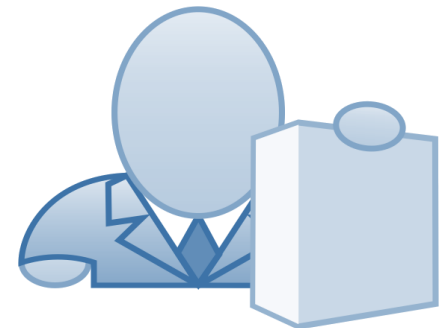
**"Involved" Chickens**

Stakeholders  
Customers  
Vendors  
Managers



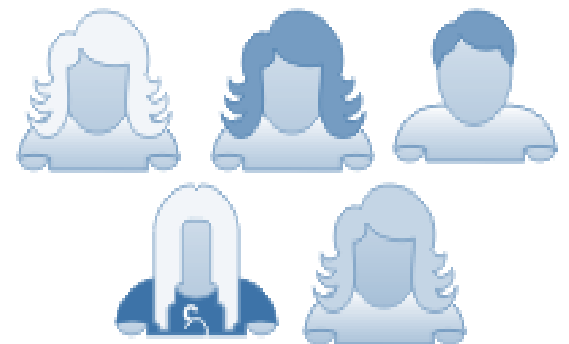
# Product Owner

- Es la voz del cliente
- Define las funcionalidades del producto (User Stories)
- Decide sobre las fechas y contenidos de los releases
- Es responsable por la rentabilidad del producto (ROI)
- Prioriza funcionalidades de acuerdo a los objetivos de negocio
- Ajusta funcionalidades y prioridades en cada iteración si es necesario
- Acepta o rechaza los resultados del trabajo del equipo
- No puedo ser un Scrum Master



# Development Team

- Responsable de desarrollar los requisitos e incrementar el producto.
- Típicamente de 3 a 9 personas (no incluidos el Product Owner y el Scrum Master)
- Multifuncionales: Programadores, testers, analistas, diseñadores, etc.
- Los miembros deben ser full-time, con pocas excepciones (Ej.: Infraestructura, SCM, etc.)
- Los equipos son auto-organizativos, ellos eligen cómo, y nadie (ni el Scrum Master) puede interferir.
- No existen títulos, todos son Developers.



# Scrum Master

- Es el sirviente y líder del Team
- Responsable de promover los valores y prácticas de Scrum
- Permite la estrecha cooperación en todos los roles y funciones
- Escudo del equipo de interferencias externas
- No puede ser Product Owner.



# Scrum Master ayuda al Product Owner

- Buscando técnicas para la gestión efectiva del Product Backlog.
- Comunicar claramente la visión, objetivos y elementos del Product baglog al Development Team.
- Enseñar al Development Team a crear elementos claros y concisos para el Product Backlog.
- Comprender la planificación a largo plazo del producto en un entorno empírico.
- Comprender y practicar la Agilidad
- Facilitar los eventos de Scrum cuando sean requeridos.

# Scrum Master ayuda al Development Team

- Enseñando al Development Team a ser autoorganizados y multifuncionales.
- Enseñando y liderando al Development Team a crear productos de gran valor.
- Eliminando bloqueos para el progreso del Development Team.
- Facilitando los eventos de Scrum cuando sean requeridos.
- Entrenando al Development Team en entornos donde Scrum no ha sido aun adoptado.

# Events

# Scrum Framework

## Team

Product Owner  
Scrum Master  
Development Team

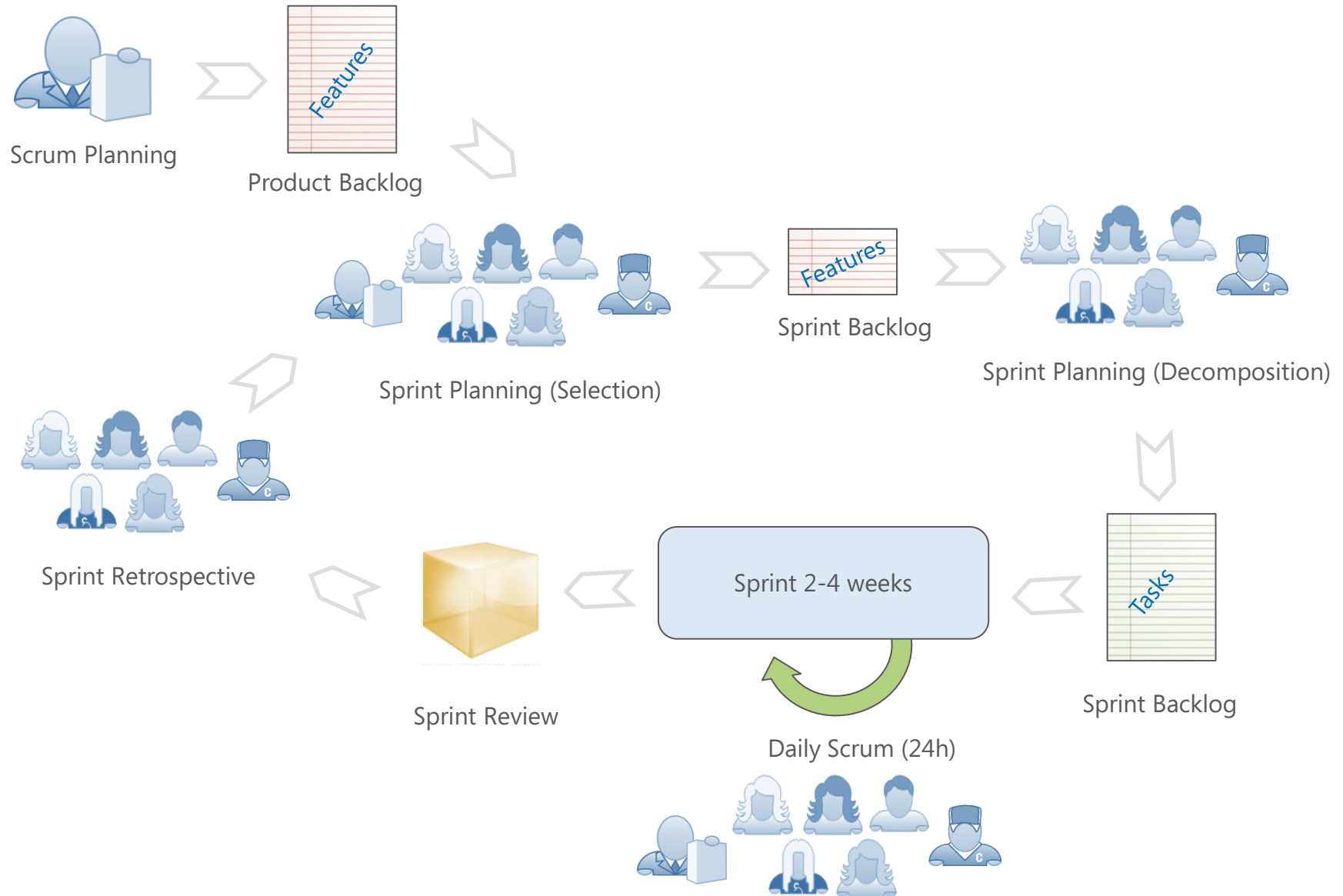
## Events

Sprint  
Sprint Planning Meeting  
Sprint Review  
Sprint Retrospective  
Daily Scrum

## Artifacts

Product Backlog  
Sprint Backlog  
Definition of Done

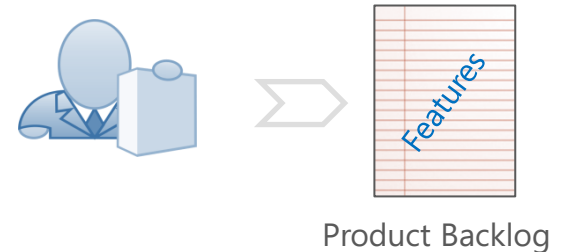
# Scrum Process

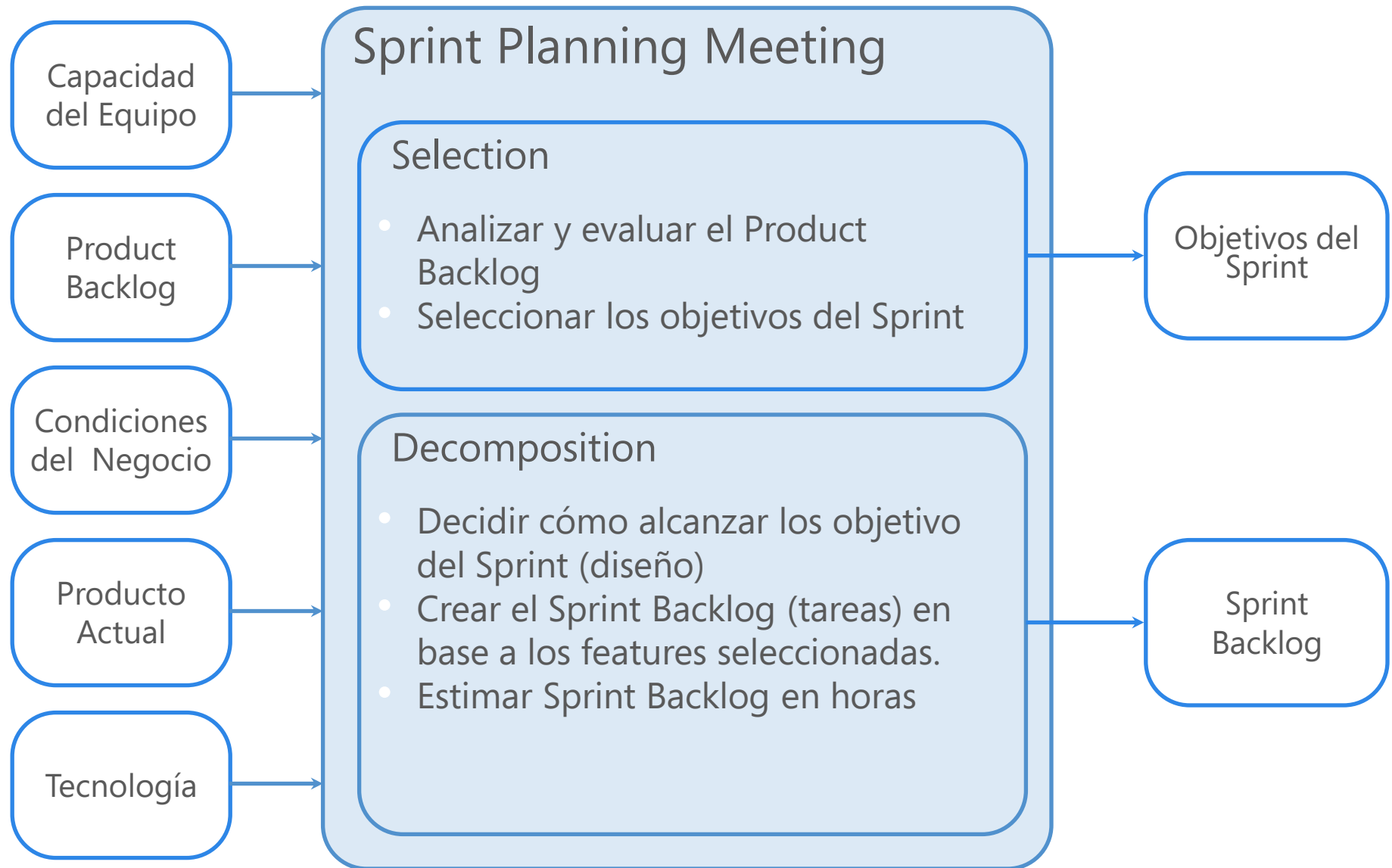




# Scrum Planning

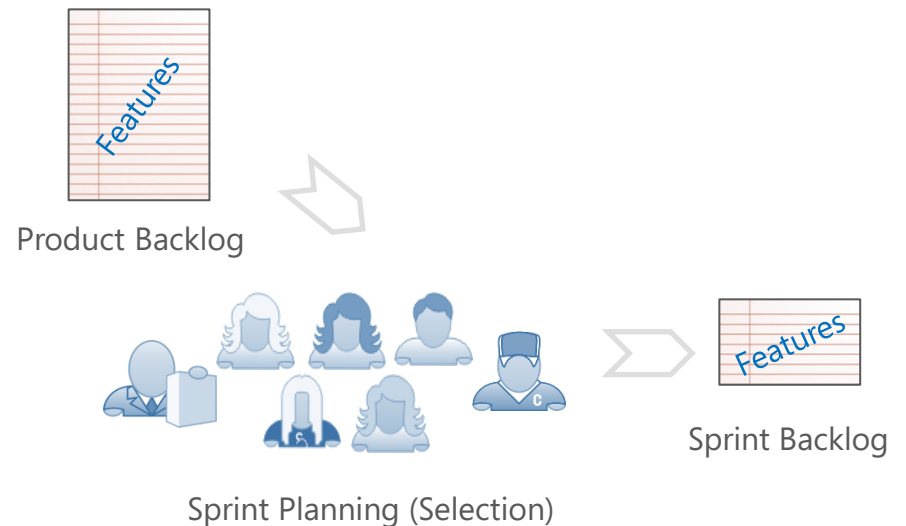
- Se pide ayuda al Scrum Master y/o Development Team si es necesario.
- Se crea el **Product Backlog** usando **User Stories** que definen las características del producto (**features**).





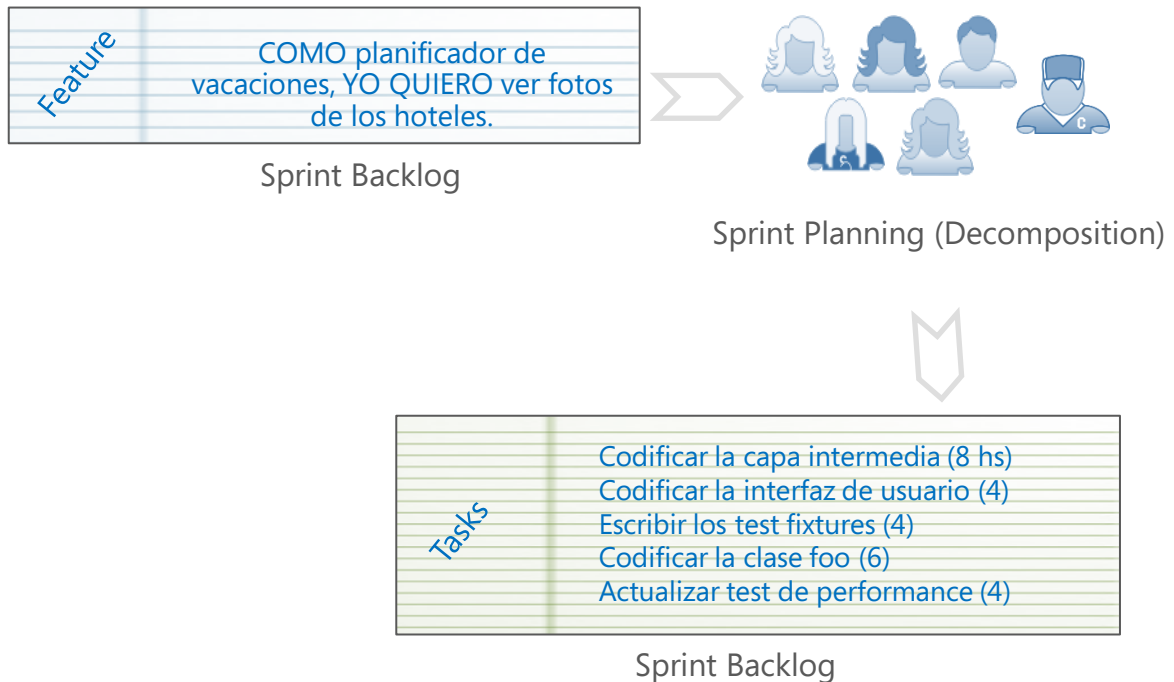
# Sprint Planning (Selection)

- Se seleccionan las **User Stories** a completar en el Sprint
- Se usa la velocidad (**Velocity Team**) para determinar la capacidad de realizar features.
- Se asegura el claro entendimiento de los requerimientos de negocio.
- Se puede usar el **Plannig Poker** para determinar los **Story Points**.



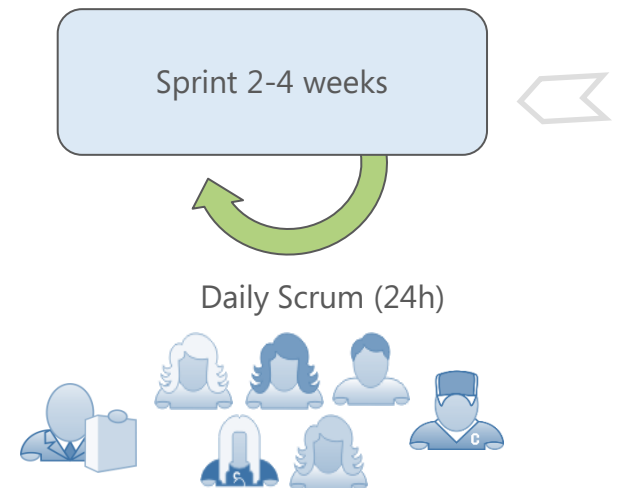
# Sprint Planning (Decomposition)

- Descomponer las **User Stories** en Tareas (**Tasks**) con sus casos de test.
- Estimar el tamaño de la tarea usando el **Planning Poker**.
- Determinar la prioridad, precedencia, etc y hacer asignaciones basadas en la prioridad de la **User Story**.
- Diseño alto nivel.
- Se crea el **Sprint Backlog**.



# Sprint

- Es el corazón de Scrum.
- En Scrum los proyectos avanzan en una serie de “Sprints”.
- La duración típica es 2–4 semanas.
- La duración constante conduce a un mejor ritmo.
- El producto es diseñado, codificado y testeado durante el Sprint.



# Daily Scrum (Stand up meetings)

- Parámetros
  - Diaria
  - Dura 15 minutos
  - Parados
- No es para la solución de problemas
  - Todo el mundo está invitado
  - Sólo el Development Team , Scrum Master y Product Owner, pueden hablar
  - Ayuda a evitar otras reuniones innecesarias



# Todos responden 3 preguntas

¿Qué hiciste ayer?

¿Qué vas a hacer hoy?

¿Hay obstáculos en tu camino?

No es dar un status report al Scrum Master sino de contar tus compromisos delante de pares.

# Sprint Review (Demonstration)

- El equipo presenta lo realizado durante el sprint
- Normalmente adopta la forma de una demo de las nuevas características o la arquitectura subyacente
- Informal
  - Regla de 2h máximo
  - No usar diapositivas
- Todo el equipo participa
- Se invita a todo el mundo





# Sprint Retrospective

- Se echa un vistazo a lo que funciona y lo que no
- Normalmente 15 a 30 minutos
- Se realiza después de cada Sprint
- Todo el equipo participa
  - Scrum Master
  - Product Owner
  - Development Team
  - Posiblemente clientes y otros

# Start / Stop / Continue

- Todo el equipo se reúne y discute lo que les gustaría:

Comenzar a hacer

Dejar de hacer

Continuar haciendo

Nota: Esto es sólo una de las muchas maneras de hacer una retrospectiva

# Artifacts

# Scrum Framework

## Team

Product Owner  
Scrum Master  
Development Team

## Events

Sprint  
Sprint Planning Meeting  
Sprint Review  
Sprint Retrospective  
Daily Scrum

## Artifacts

Product Backlog  
Sprint Backlog  
Definition of Done

# User Story

- Describe algo con valor de negocio en una frase.
- Creada por el Product Owner
- Del tipo : Como *<type of user>* yo quiero *<some goal>* asi que *<some reason>*
- Spike
  - Investigar las User Story: se requiere aprender mas, buscar informes, Pruebas de Conceptos.
- Criterios de Aceptación:
  - Describe cuando una User Story esta hecha (Este será el tercer "done")
- Prioridad
  - La importancia con respecto a otras User Stories
- Story Points
  - Esfuerzo requerido por el equipo para entregar una User Story
  - Consenso del equipo si se ha usado *Planning Poker*

# Tipos de User Story

- Nuevas features: Habilitar a los usuarios añadir un libro al carrito.
- Mejoras de ingeniería: Rehacer la ventana de transacción para que sea mas usable.
- De investigación: Buscar soluciones mas efectivas para pagos por tarjeta.
- De rendimiento y seguridad: Estudiar si es posible entrar como usuario anónimo.
- Arreglar fallos: Corregir el bug numero:1111121212
- Etc.

# Product Backlog

- Conjunto de User Stories
- Una lista de todos los trabajos deseados en el proyecto
- Idealmente cada tema tiene valor para el usuarios o el cliente
- Priorizada por el Product Owner
- Repriorizada al comienzo de cada Sprint



# Ejemplo de Product Backlog

Backlog item	Estimación
Como invitado quiero hacer una reserva.	3
Como invitado quiero cancelar una reserva.	5
Como invitado quiero cambiar las fechas de una reserva.	3
Como empleado de hotel quiero ejecutar informes de los ingresos por habitación disponible	8
Mejorar el manejo de excepciones	8
...	30
...	50



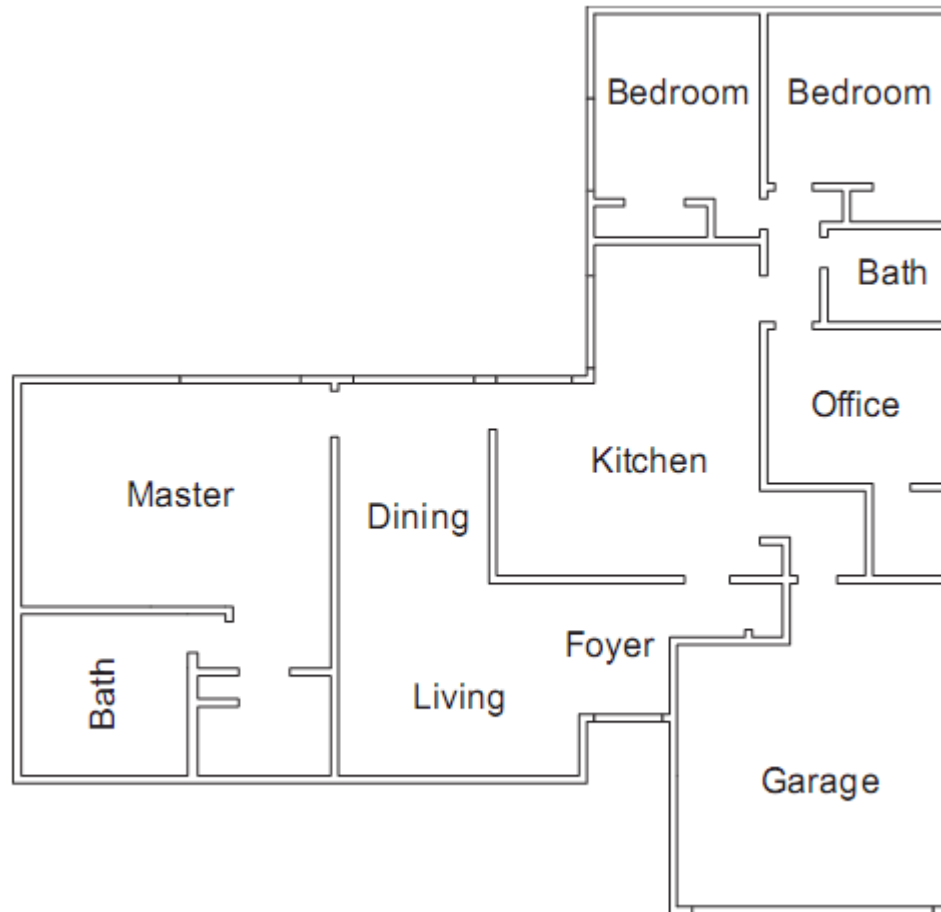
# Product Backlog (Best Practice)

- **ID:** un identificador único para no perder la pista a las historias cuando cambiamos su nombre.
- **Nombre:** una descripción corta de la historia. Por ejemplo, "Ver tu historial de transacciones". Suficientemente claro como para que el Product Owner comprenda aproximadamente de qué estamos hablando, y suficientemente clara como para distinguirla de las otras historias. Normalmente, 2 a 10 palabras.
- **Importancia:** El ratio de importancia que el Product Owner da a esta historia. Por ejemplo, 10 o 150. Más alto = más importante. Suelo evitar el término "prioridad" porque típicamente "1" se considera la "máxima prioridad, lo que es muy incómodo si posteriormente decides que algo es más importante. ¿Qué prioridad le daríamos a ese nuevo elemento? ¿Prioridad 0? ¿Prioridad -1?
- **Estimación inicial:** La valoración inicial del Development Team acerca de cuanto trabajo es necesario para implementar la historia, comparada con otras historias.
- **Como probarlo:** una descripción a alto nivel de cómo se demostrará esta historia en la Demo al final del Sprint. Se trata, esencialmente, de una simple especificación de un test: "Haz esto, entonces haz lo otro, y entonces debería ocurrir aquello".
- **Notas:** cualquier otra información, clarificación, referencia a otras fuentes de información, etc. Normalmente muy breve.

A veces usamos campos adicionales fundamentalmente como comodidad para Product Owner a la hora de decidir sus prioridades: Categoría, Demandante, BugTracker, etc.

Pila de Producto (ejemplo)					
ID	Nombre	Imp.	Est.	Como probarlo	Notas
1	Depósito	30	5	Entrar, abrir página de depósito, depositar 10€, ir a página de balance y comprobar que se ha incrementado en 10€	Necesita un diagrama UML. No preocuparse por encriptación aun
2	Ver tu historial de transacciones	10	8	Entrar, ver transacciones. Realizar un depósito de 10€. Ir a transacciones y comprobar que se ha actualizado con el nuevo depósito	Utilizar paginación para no hacer consultas muy grandes a la BB.DD. Diseño similar a la página de usuario.

¿Cuánto tiempo tardarías en  
pintar esta casa?



# Priorizar



# Story Points (Unidad de medida)

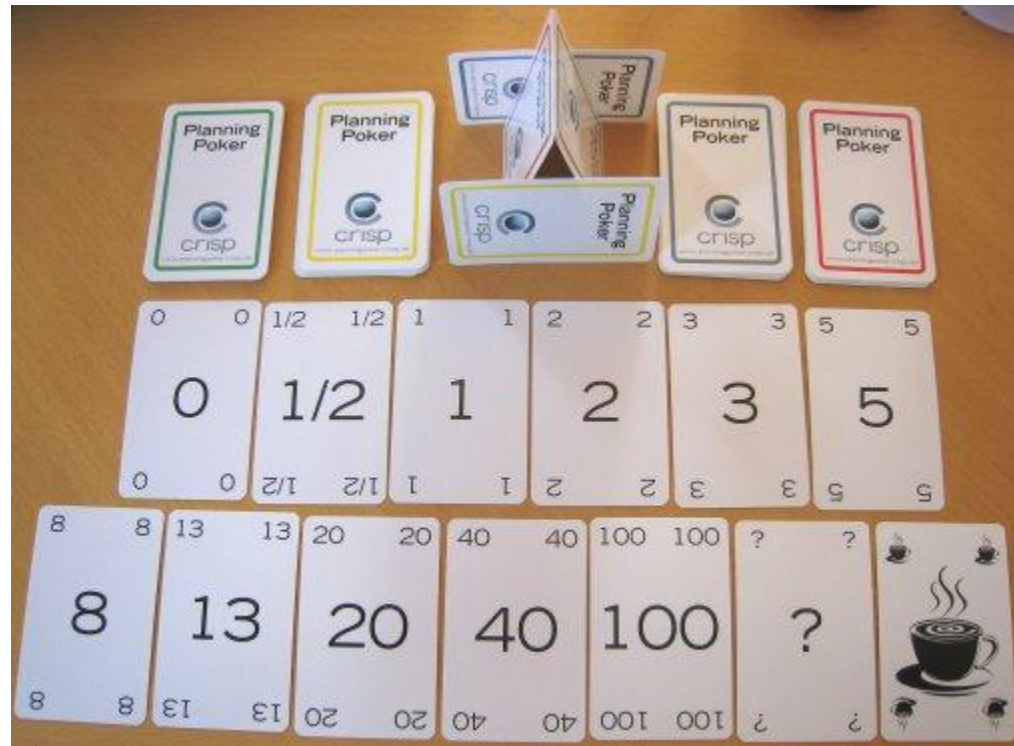
Usualmente corresponde a "días-persona ideales".

**Pregunta al Equipo:** "si tuvierais el número óptimo de personas para esta User Story (ni muchos ni pocos, típicamente 2) y os encerraseis en una habitación con cantidad de comida, y trabajaseis sin distracciones, ¿en cuántos días saldríais con una implementación terminada, demostrable, testeada y liberable?". Si la respuesta es "con 3 tíos encerrados en una habitación nos llevaría 4 días", entonces la estimación inicial son 12 puntos.

Lo importante no es que las estimaciones absolutas sean correctas (es decir, que una historia de 2 puntos deba durar 2 días), lo importante es que las **estimaciones relativas** sean correctas (es decir, que una historia de 2 puntos debería durar la mitad que una historia de 4 puntos).

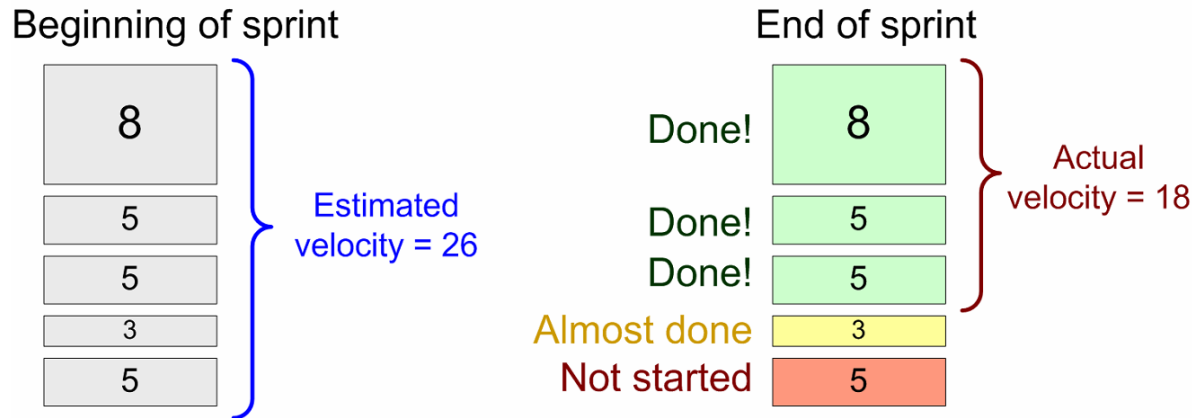
# Planning Poker

- Se busca un consenso para estimar el esfuerzo relativo de una User Story completa.
- Cada Dev tiene una baraja en sus manos y son del tipo:
  - 0, ½, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ?
- The Team defines a comparable – for use in relative sizing
- Product Owner presents the User Story
- The Team discusses the User Story
- Each individual privately selects a card reflecting their estimate
- After everyone has selected, all cards are revealed simultaneously
- If estimates differ, insightful discussion ensues
- Lather, Rinse, Repeat – until consensus is obtained
- Two minute egg timer – keeps things moving forward
- Story Points are recorded for that User Story upon consensus



# Velocidad

La velocidad es una medida de “cantidad de trabajo realizado”, donde cada elemento se evalúa en función de su estimación inicial.



La velocidad real esta basada en las estimaciones iniciales de cada historia. Cualquier actualización a la estimación de la historia realizada durante el Sprint es ignorada.

Nos muestra la diferencia aproximada entre **cuánto pensábamos** que podríamos hacer y **cuánto hicimos** en realidad”.

El valor de las cosas medio hechas es...

0



# El objetivo del Sprint

- Una breve declaración de cual será el foco del trabajo durante el sprint

## **Aplicación con Base de Datos**

Hacer que la aplicación se ejecute en SQL Server, además de Oracle.

## **Ciencias Biológicas**

Funciones de apoyo técnico necesarios para estudios de genética de poblaciones.

## **Servicios Financieros**

Soportar más indicadores técnicos que la empresa ABC en tiempo real y streaming de datos.

# Gestión del Sprint Backlog

- Los individuos eligen las tareas
- El trabajo nunca es asignado
- La estimación del trabajo restante es actualizada diariamente
- Cualquier miembro del equipo puede añadir, borrar o cambiar el Sprint Backlog
- El trabajo para el Sprint emerge
- Si el trabajo no está claro, definir un tema del Sprint Backlog con una mayor cantidad de tiempo y subdividirla luego.
- Actualizar el trabajo restante a medida de que más se conoce

# Ejemplo de Sprint Backlog

Tareas	L	M	M	J	V
Codificar UI	8	4	8		
Codificar negocio	16	12	10	4	
Testear negocio	8	16	16	11	8
Escribir ayuda online	12				
Escribir la clase foo	8	8	8	8	8
Agregar error logging			8	4	

# DoD (Definition of Done)

Acuerdo entre el Product Owner y el Equipo, y no es algo crítico para el equipo.

Los elementos no terminados no se enseñan en la demo.

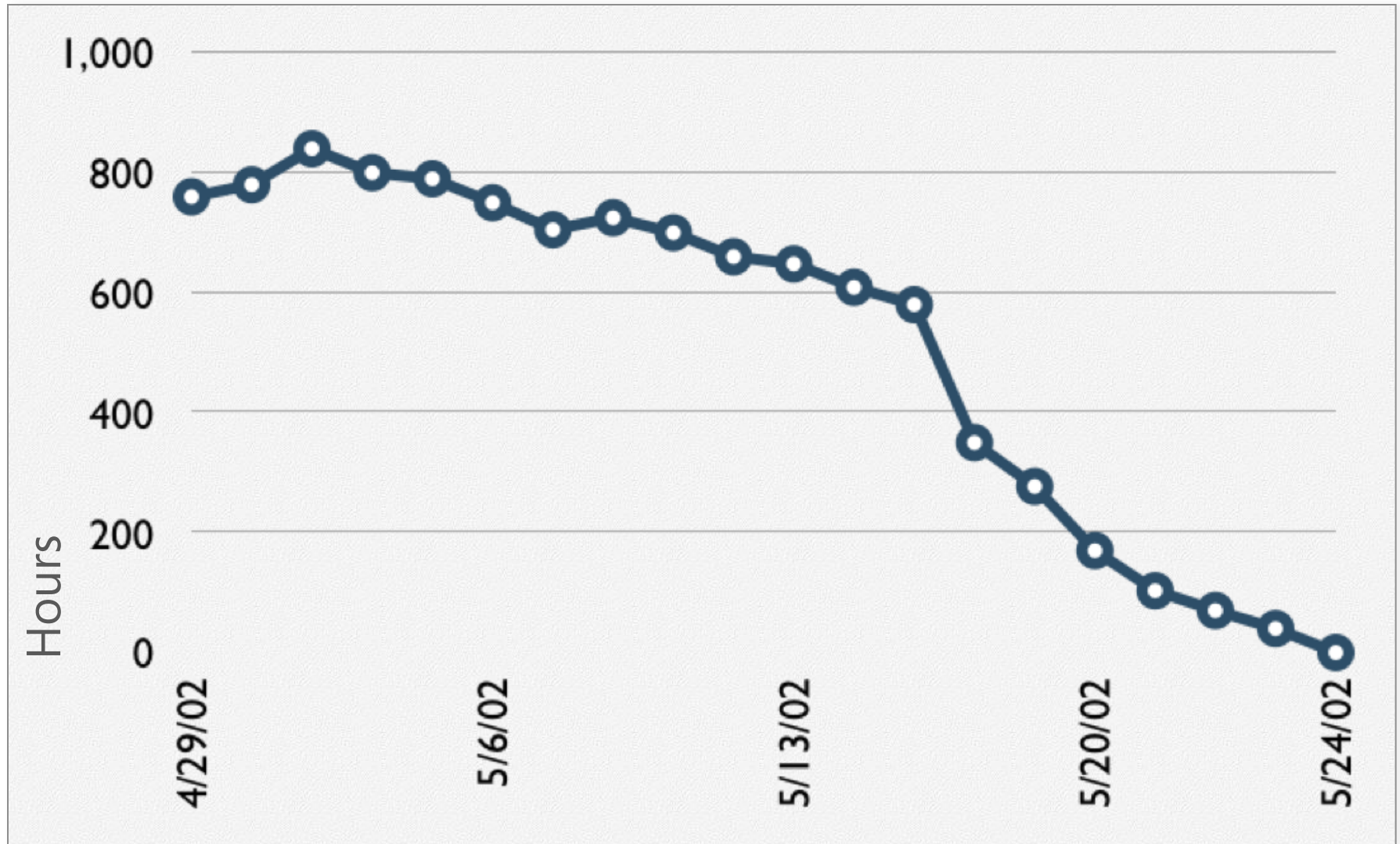
## Fundamental

- Code Analysis
- Coded
- Refactored
- Code Reviewed
- Unit Tested
- Documented
- Continuous Build
- User Acceptance

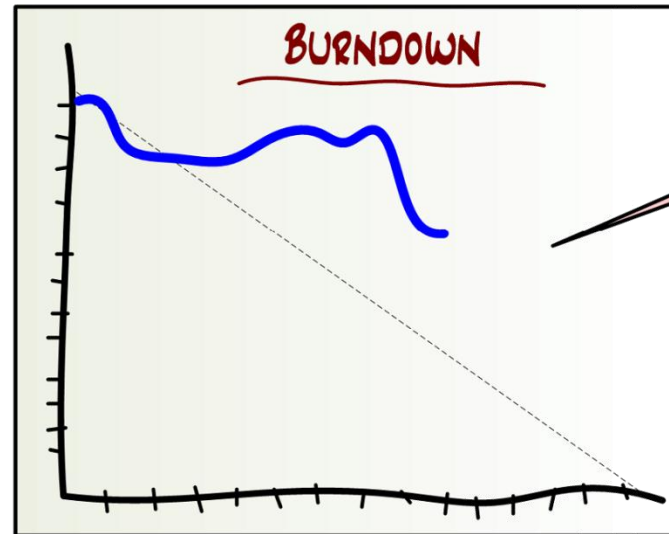
## Mature

- Design Review
- Design Refactored
- Integration Tested
- Regression Tested
- Security Tested
- Load/Soak Tested
- Scalability Tested
- Performance Tested

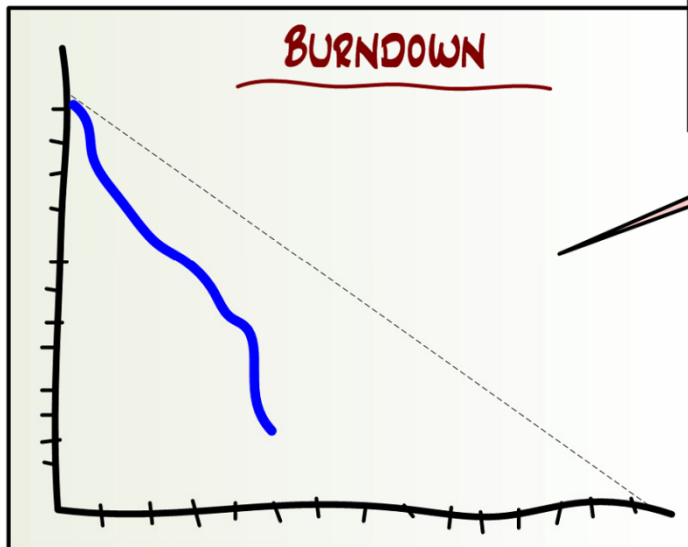
# Un Sprint Burndown Chart



# Señales de alarma

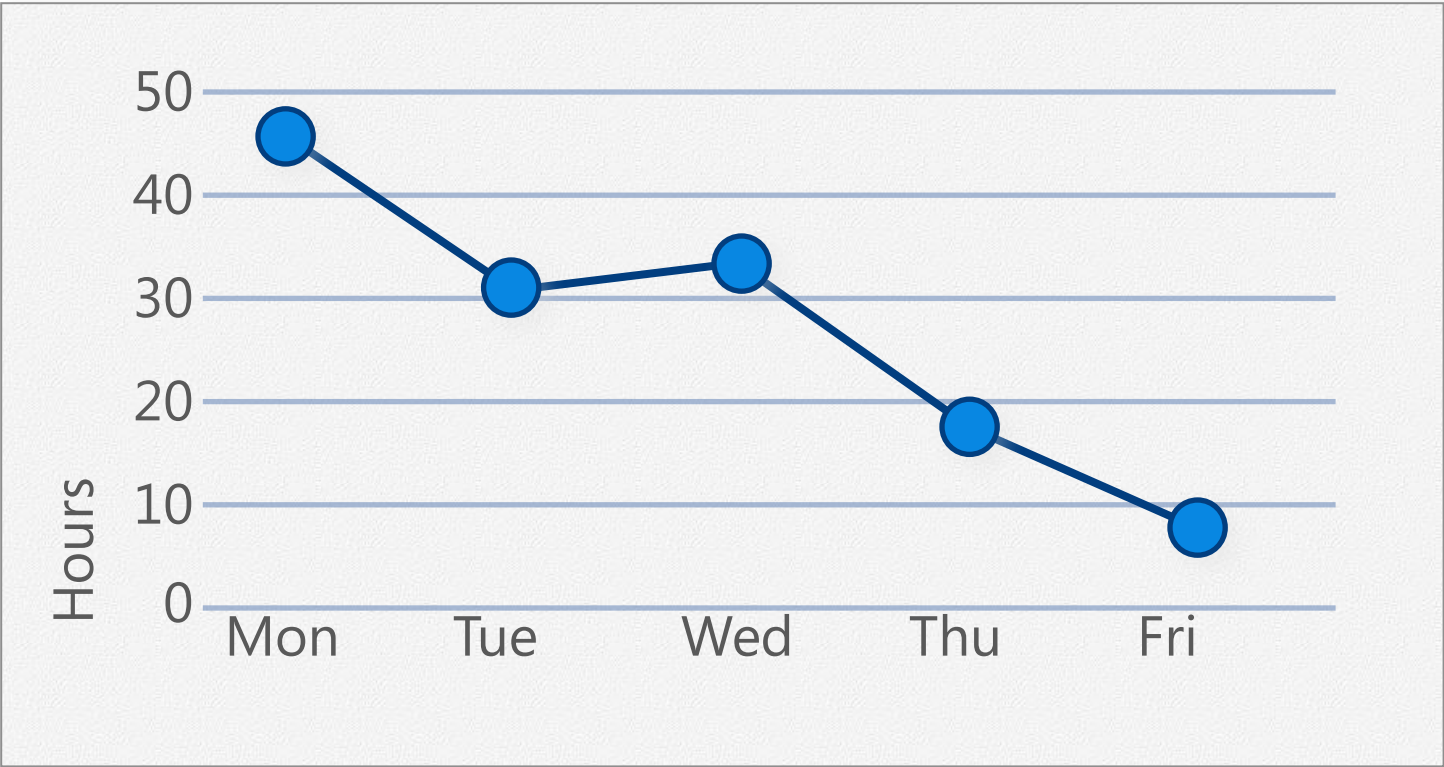


OUCH! Need to remove some backlog items from the sprint



Need to add some backlog items to the sprint.

Tareas	L	M	M	J	V
Codificar UI	8	4	8		
Codificar Negocio	16	12	10	7	
Testear Negocio	8	16	16	11	8
Escribir ayuda online	12				



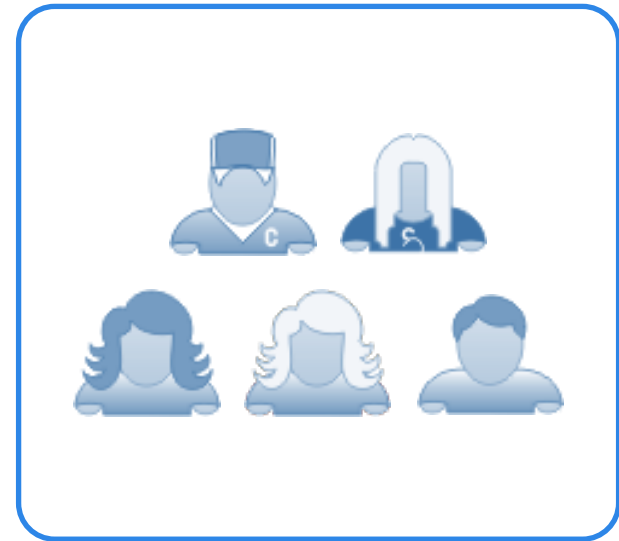
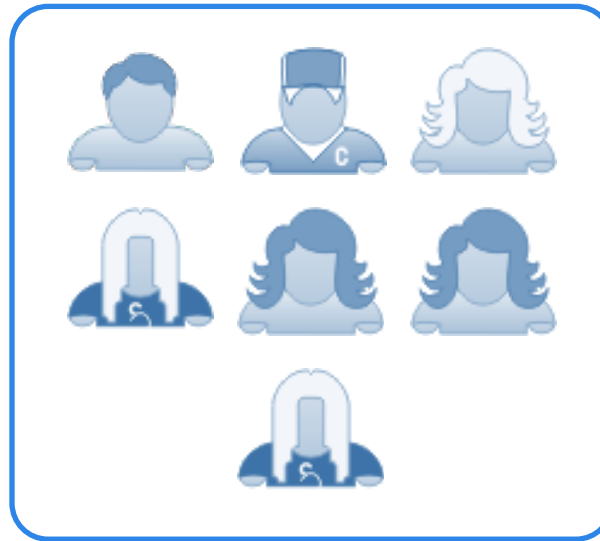
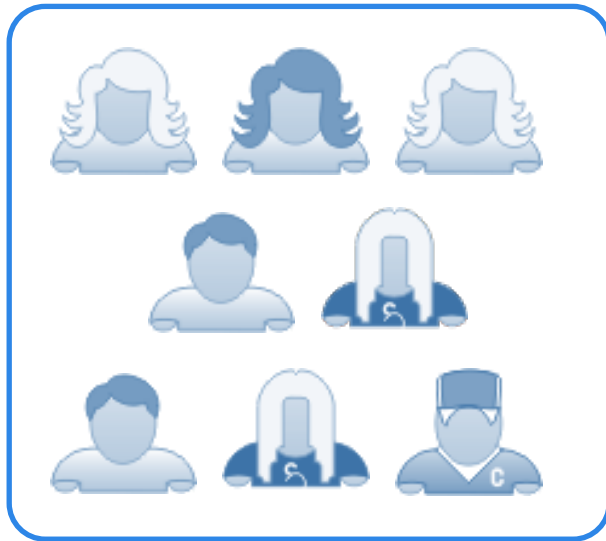
# Scrum de scrums



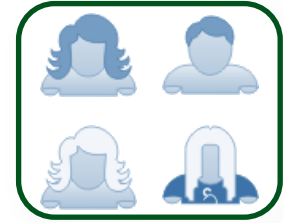
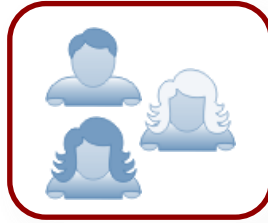
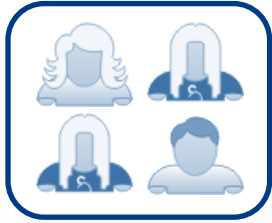
# Escalabilidad

- Normalmente los equipos son de  $7 \pm 2$  personas
  - La escalabilidad proviene de equipos de equipos
- Factores a tener cuenta
  - Tipo de aplicación
  - Tamaño del equipo
  - Dispersión del equipo
  - Duración del proyecto
- Scrum se ha utilizado en múltiples proyectos de más de 500 personas

# Expansión a través de Scrum de scrums



# Scrum de scrums de scrums



# Scrum y TFS

# Instalación

- TFS2010
- Scrum templates: Microsoft and Conchango

Save Work Item

New Task 3 : TF20012: Field 'Title' cannot be empty.

Title: <Required> Activity: [dropdown]

Status

Assigned To: [dropdown]

State: Active

Reason: New

Classification

Area: eC2010

Iteration: eC2010

Planning

Project Order: 6000 Priority: 2

Effort (Hours)

Original Estimate: [text] Remaining: [text] Completed: [text]

Details Implementation All Links Attachments

Description: [text area]

History: [text area]

Customization of work item templates – Best Practice  
Install latest Powertool

<http://msdn.microsoft.com/en-us/vstudio/bb980963.aspx>

# Work Item Templates – Best Practice

Team Explorer

New Template 1\* - Microsoft Visual Studio

File Edit View Build Debug Team Tools Window Help

New Work Item

New Template 1\* X

Template data

Name: New Template 1 - naming convention: <scrum project>\_<sprint x>\_<template type>

Description: Template naming convention: <scrum project>\_<sprint x>\_<template type>

Server: http://tfs-prod-2:8080/tfs

Project: eC2010

Type: Bug

Work item data

Title: <Required>

Status

Assigned To:

State:

Reason:

Resolved Reason:

Classification

Area: <Required> = Scrum Project

Iteration: <Required> = Sprint

Planning

Project Order:

Severity:

# User Stories – Best Practice

New User Story 1\* - Microsoft Visual Studio

File Edit View Build Debug Team Tools Window Help

New Work Item

New User Story 1\* X

Save Work Item

New User Story 1 : User Story

Title: User Story

Status

Assigned To: Joarnt, DuWayne

State: Active

Reason: New

Classification

Area: eC2010\Redesign = Scrum Project

Iteration: eC2010\Sprint 0 = Sprint

Planning

Stack Rank:

Story Points:

Risk:

Details Implementation Test Cases All Links Attachments

Description with Acceptance Criteria:

As a <type of user> I want <some goal> so that <some reason>

ACCEPTANCE CRITERIA

PRIORITY

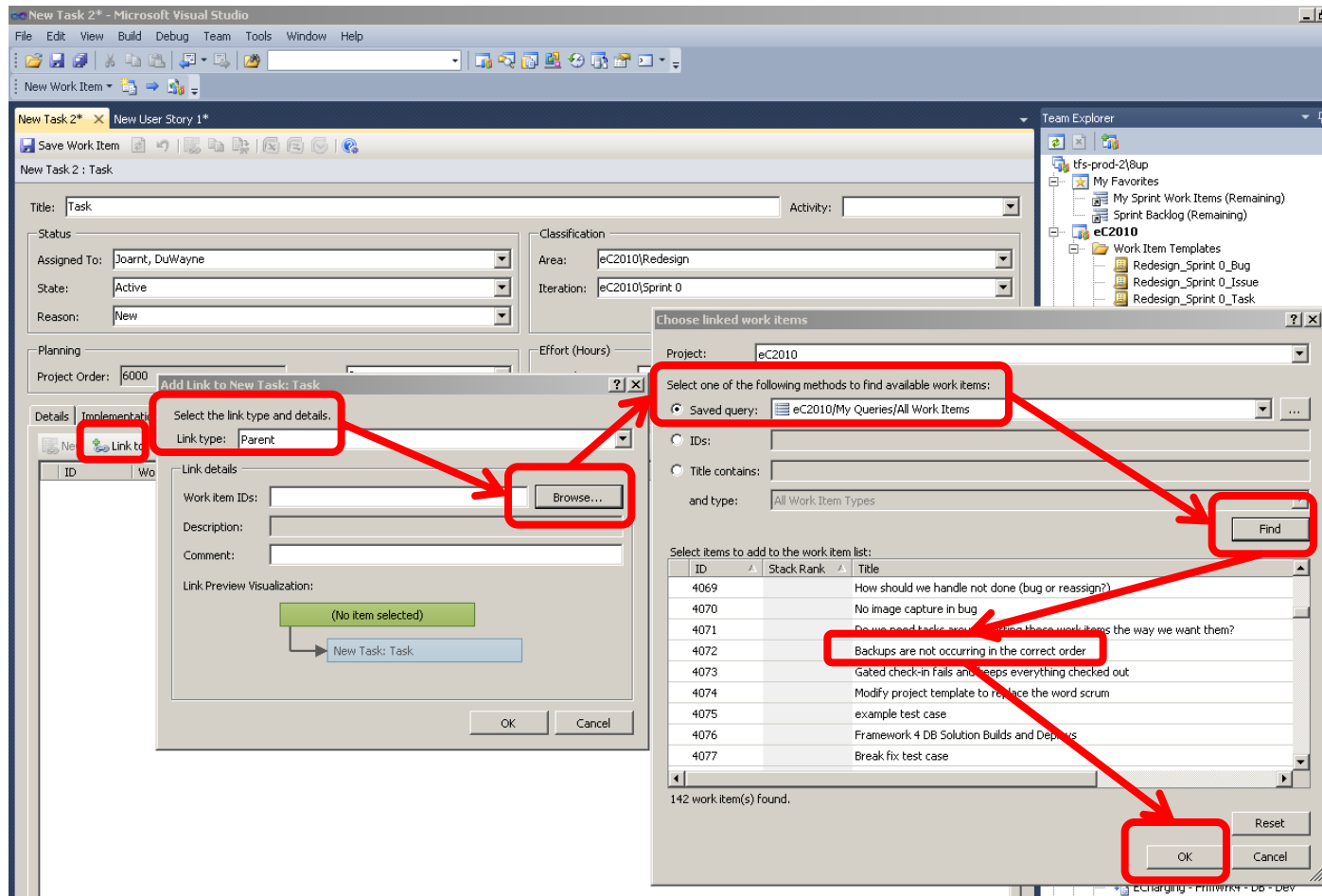
History:

Team Explorer

- tfs-prod-2\8up
  - My Favorites
    - My Sprint Work Items (Remaining)
    - Sprint Backlog (Remaining)
  - eC2010
    - Work Item Templates
      - Redesign\_Sprint 0\_Bug
      - Redesign\_Sprint 0\_Issue
      - Redesign\_Sprint 0\_Task
      - Redesign\_Sprint 0\_User Story
    - Work Items
      - My Queries
      - Team Queries
    - Documents
      - Excel Reports
      - Form Templates
      - Process Guidance
      - Samples and Templates
    - Shared Documents
      - Iteration 1
        - Issues.xlsx
        - Iteration Backlog.xlsm
        - Redesign\_Sprint 0 Backlog.xlsm
        - Triage.xlsx
      - Iteration 2
      - Iteration 3
      - Product Planning.xlsm
      - Wiki.htm
    - Reports

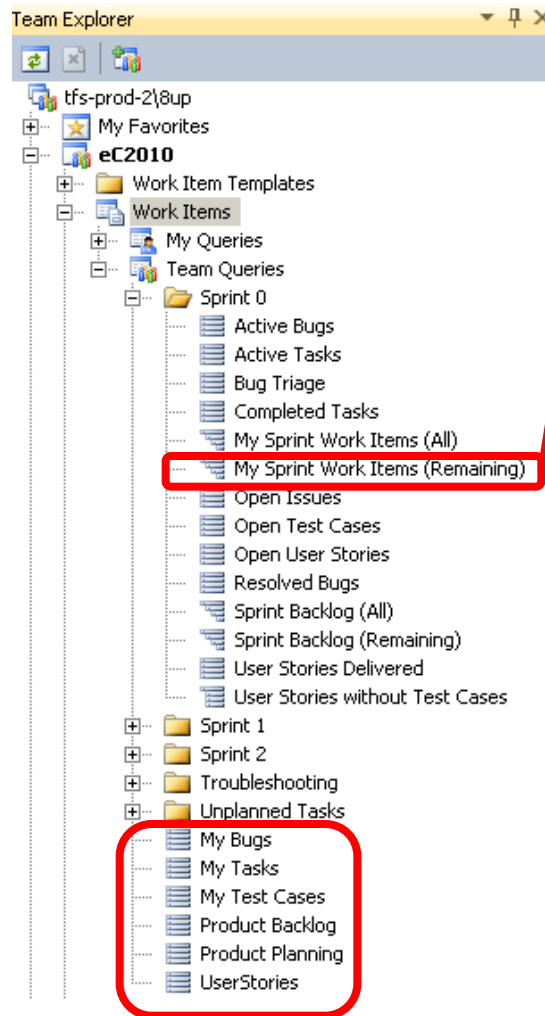
# Linking – Best Practice

(Task to User Story & Bugs/Issues/Test Cases to Tasks)





# Queries – Best Practice



My Sprint Work Items (All) [Results]

Save Results Refresh Open in Microsoft Office Edit Query Column Options

Query Results: 13 items found (2 top level, 11 linked items, 1 currently selected).

ID	Title	Remaining...	Work Item...	Activ
4108	Sprint 0		Task	
4023	NF: Migrate PROD Support Team to .NET 4.0 Framework		User Story	
4094	V52010 Install, Prove, and Document Best Practice for eCharging		Task	
4050	Install V52010 on client machines (tester)	4	Task	
4104	Build and Deploy Framework 4.0		Task	
4113	NF: Create Usable Scrum Process for each Team's Scrum 1		User Story	
4055	Customize and document how to customize portal by Scrum	0	Task	
4056	Sunset V52008 Work Items (copied into Excel)	0	Task	
4027	NF: Tester Understands Process/Tools Being Used		User Story	
4029	NF: Create Database Project in V52010		User Story	
4062	Create database build/deploy for each environment	0	Task	
4188	DBA to give permission to tfs-build.service to do DB Schema Compare		Issue	
4168	Continuously Merge ec2010 with main		User Story	

# Use MSDN as a reference

- Workbooks [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/dd997891\(v=VS.100\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/dd997891(v=VS.100).aspx)
- Dashboards [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/dd380719\(v=VS.100\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/dd380719(v=VS.100).aspx)
- Reports [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/dd380714\(v=VS.100\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/dd380714(v=VS.100).aspx)

## Artifacts (Agile)

### Workbooks (Agile)

- Product Planning Workbook
- Iteration Backlog Workbook
- Issues Workbook
- Triage Workbook

## Artifacts (Agile)

### Dashboards (Agile)

- My Dashboard (Agile)
- Progress Dashboard (Agile)
- Bugs Dashboard
- Build Dashboard
- Quality Dashboard (Agile)
- Test Dashboard (Agile)
- Project Dashboard (Agile)

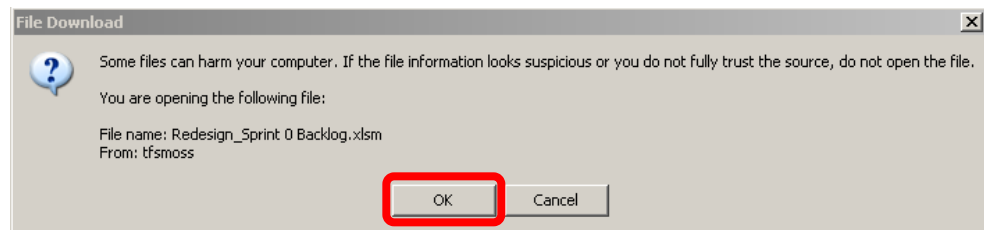
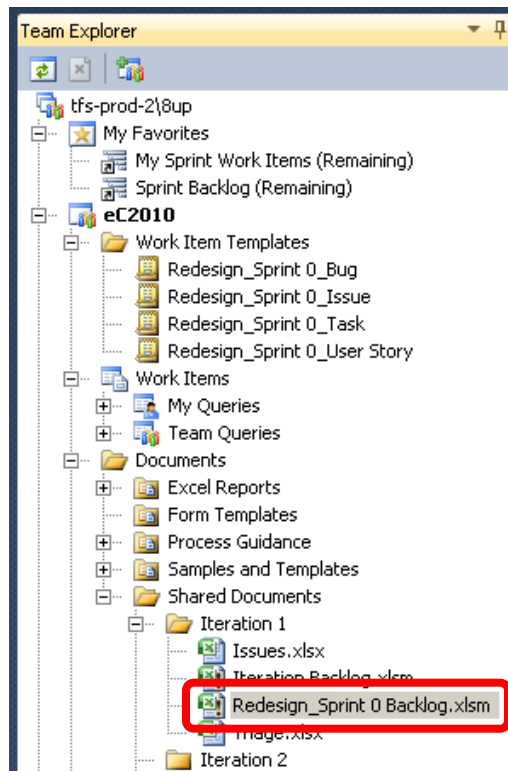
## Artifacts (Agile)

### Reports (Agile)

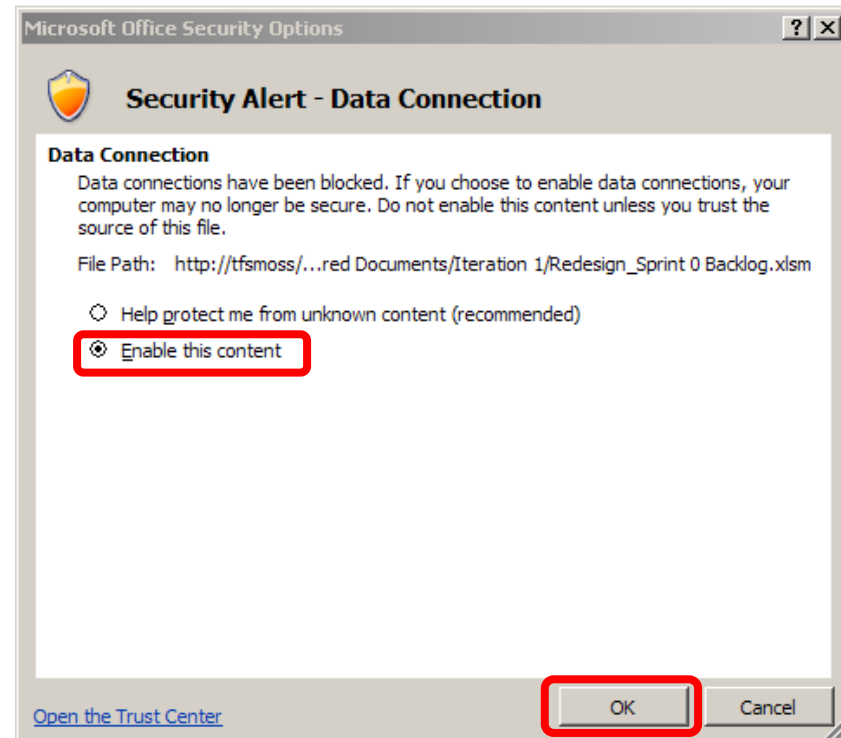
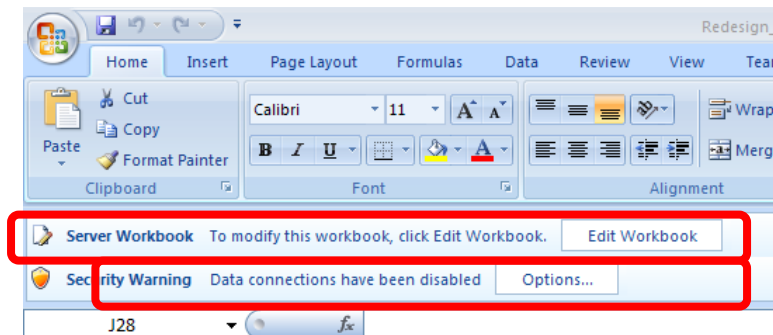
- Bug Status Report
- Bug Trends Report
- Reactivations Report
- Build Quality Indicators Report
- Build Success Over Time Report
- Build Summary Report
- Burndown and Burn Rate Report (...)
- Remaining Work Report
- Status on All Iterations Report...
- Stories Overview Report (Agile)
- Stories Progress Report (Agile)
- Test Case Readiness Report
- Test Plan Progress Report
- Unplanned Work

# Work Items Entered – What's Next?

- Create an Iteration Backlog Workbook
  - [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/dd380681\(v=VS.100\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/dd380681(v=VS.100).aspx)



# Iteration Backlog Workbook



Let's assume you've completed the steps in the MSDN guide and take a look at the workbook

# Iteration Backlog Workbook

Redesign\_Sprint 0 Backlog.xlsm - Microsoft Excel

Table Tools

Home Insert Page Layout Formulas Data Review View **Team** Design

Get Work Items Edit Areas and Iterations Add Tree Level Outdent  
 Choose Columns Configure Add Child Indent  
 Links and Attachments Open in Web Access

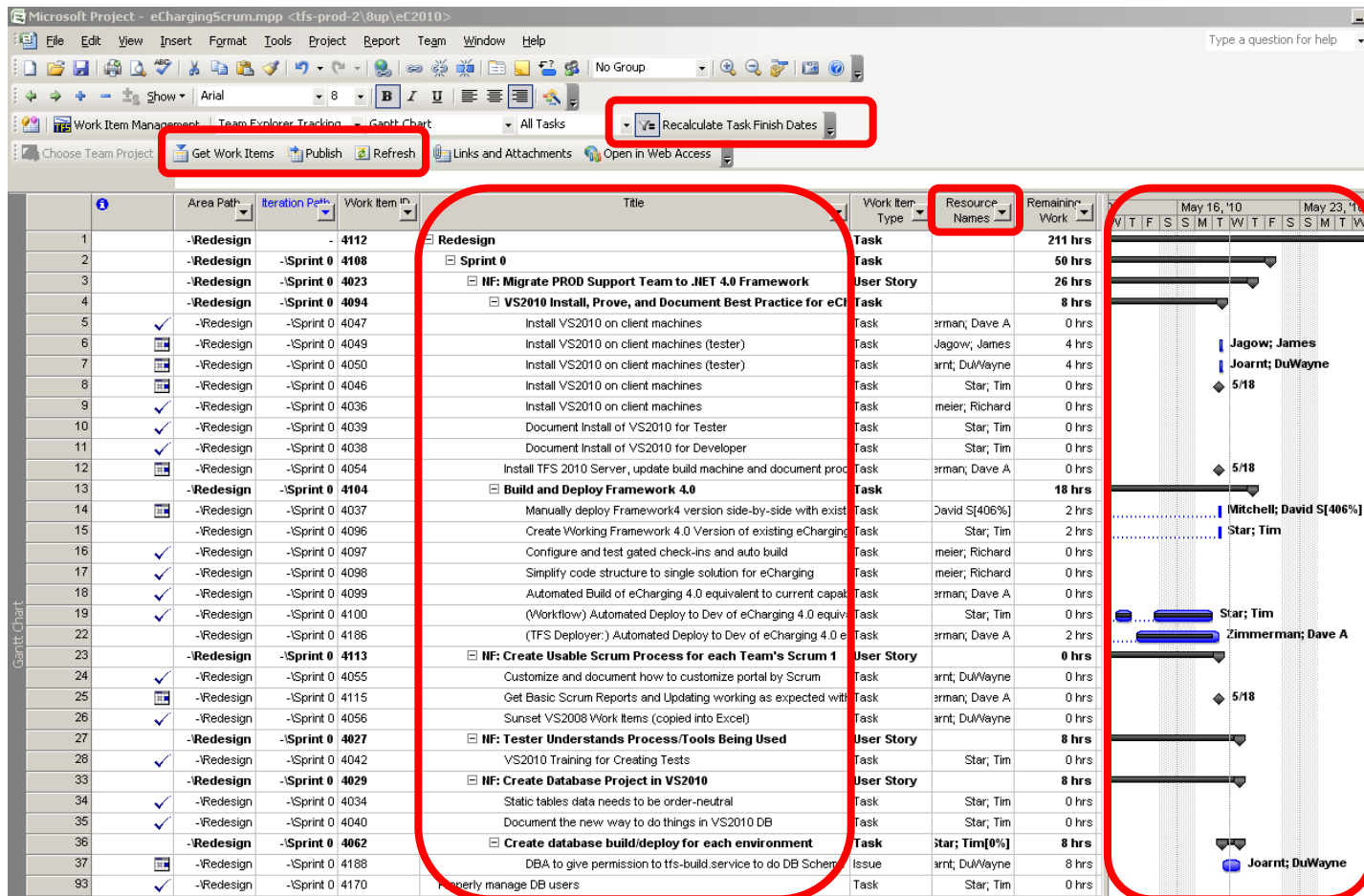
Work Items Tree New Report Reports Team Foundation Help Team Project Process Guidance Team Project Portal Help

J32 0

Project: eC2010 Server: tfs-prod-2\8up Query: Redesign\_Sprint 0 List type: Tree

ID	Work Item Type	Title 1	Title 2	Title 3	Title 4	State	Assigned To
4108	Task	Sprint 0				Active	
4023	User Story		NF: Migrate PROD Support Team to .NET 4.0 Framework			Active	
4094	Task			VS2010 Install, Prove, and Document Best Practices		Active	
4038	Task				Document Install of VS2010 for Developers	Closed	Star, Tim
4047	Task				Install VS2010 on client machines	Closed	Zimmerman, Dave A
4049	Task				Install VS2010 on client machines	Active	Jagow, James
4050	Task				Install VS2010 on client machines	Active	Joarnt, DuWayne
4046	Task				Install VS2010 on client machines	Closed	Star, Tim
4036	Task				Install VS2010 on client machines	Closed	Franzmeier, Richard
4039	Task				Document Install of VS2010 for Testers	Closed	Star, Tim
4054	Task			Install TFS 2010 Server, update build machine and		Active	Zimmerman, Dave A
4104	Task			Build and Deploy Framework 4.0		Active	
4037	Task			Manually deploy Framework4 version		Active	Mitchell, David S
4096	Task			Create Working Framework 4.0 Version		Active	Star, Tim
4097	Task			Configure and test gated check-ins		Closed	Franzmeier, Richard
4098	Task			Simplify code structure to single source		Closed	Franzmeier, Richard
4099	Task			Automated Build of eCharging 4.0		Active	Zimmerman, Dave A
4100	Task			Automated Deploy to Dev of eCharging		Active	Zimmerman, Dave A
4101	Task			Automated Deploy to Prod according		Active	Zimmerman, Dave A
4053	Task			Automated Deploy to Test according		Active	Zimmerman, Dave A


# Project: Recalculate Finish Dates Best Practice







# Reports: Subscriptions – Best Practice






SQL Server Reporting Services  
Home > [TfsReports](#) > [8up](#) > **eC2010**

Home | [My Subscriptions](#) | [Help](#)

Search for:  


**Contents** **Properties**


 New Folder  New Data Source  Upload File  Show Details




-  [Bugs](#)
-  [Builds](#)
-  [Dashboards](#)
-  [Project Management](#)
-  [Tests](#)

SQL Server Reporting Services  
**My Subscriptions**

Home | [My Subscriptions](#) | [Help](#)

Search for:  

 Delete

<input type="checkbox"/>		Report↓	Description	Folder	Trigger	Last Run	Status
<input type="checkbox"/>		<a href="#">Edit Burndown</a>	Save in \\tfs-prod-2 \\ReportSubscriptions as Burndown	<a href="#">/TfsReports/8up/eC2010/Dashboards</a>	Timed Subscription	5/14/2010 9:00 AM	Failure writing file \\tfs-prod-2 \\ReportSubscriptions\\Burndown.mhtml : A log on error occurred when attempting to access the file share. The user account or password is not valid.
<input type="checkbox"/>		<a href="#">Edit Burndown and Burn Rate</a>	Send e-mail to DuWayne.Joarnt@state.mn.us	<a href="#">/TfsReports/8up/eC2010/Project Management</a>	Timed Subscription	5/14/2010 6:00 AM	Mail sent to DuWayne.Joarnt@state.mn.us

# Reports: Subscriptions – Best Practice

(File used in Portal: Dashboard)



SQL Server Reporting Services  
[Home](#) > [TfsReports](#) > [8up](#) > [eC2010](#) > [Dashboards](#) >  
**Subscription: Burndown**

## Report Delivery Options

Specify options for report delivery.

Delivered by: Windows File Share

File Name: Burndown

☒ Add a file extension when the file is created

Path: \\tfs-prod-2\ReportSubscriptions

Render Format: MHTML (web archive)

Credentials used to access the file share:  
User Name: bca-nbt\djoarnt  
Password:

Overwrite options:  
☒ Overwrite an existing file with a newer version  
☐ Do not overwrite the file if a previous version exists  
☐ Increment file names as newer versions are added

## Subscription Processing Options

Specify options for subscription processing.

Run the subscription:

When the scheduled report run is complete. Select Schedule

At 9:00 AM every Mon, Tue, Wed, Thu, Fri of every week, starting 5/5/2010

## Report Parameter Values

Specify the report parameter values to use with this subscription.

### Iteration Start (Date)

4/12/2010 12:00:00 AM ☐ Use Default

### Iteration End (Date)

5/12/2010 12:00:00 AM ☐ Use Default

### Iteration

Sprint 0 ☐ Use Default

### Area

Redesign ☐ Use Default

### Work Item Type

Task ☒ Use Default

### State

All (No Filter) ☐ Use Default

### Measurement

Hours of Work ☐ Use Default

### Trend Line

Display Both ☐ Use Default

### Width

☒ NULL ☐ Use Default

### Height

☒ NULL ☐ Use Default



# Reports: Subscriptions – Best Practice

(Emailed every morning at 6 AM)



SQL Server Reporting Services

[Home](#) > [TfsReports](#) > [8up](#) > [eC2010](#) > [Project Management](#) >

## Subscription: Burndown and Burn Rate

### Report Delivery Options

Specify options for report delivery.

Delivered by:

To:	<input type="text" value="DuWayne.Joant@state.mn.us"/>
Cc:	<input type="text"/>
Bcc:	<input type="text"/>
Reply-To:	<input type="text" value="(Use (;) to separate multiple e-mail addresses.)"/>
Subject:	<input type="text" value="@ReportName was executed at @ExecutionTime"/>
	<input checked="" type="checkbox"/> Include Report    Render Format: <input type="text" value="MHTML (web archive)"/>
	<input checked="" type="checkbox"/> Include Link
Priority:	<input type="text" value="Normal"/>
Comment:	<input type="text" value="Today's burndown report."/>

### Subscription Processing Options

Specify options for subscription processing.

Run the subscription:

When the scheduled report run is complete.

At 6:00 AM every Mon, Tue, Wed, Thu, Fri of every week, starting 4/30/2010

### Report Parameter Values

Specify the report parameter values to use with this subscription.

#### Iteration Start (Date)

☐ Use Default

#### Iteration End (Date)

☐ Use Default

#### Iteration

☐ Use Default

#### Area

☐ Use Default

#### Work Item Type

☒ Use Default

#### State

☐ Use Default

#### TopUserCount

☐ Use Default

#### Measurement

☐ Use Default

#### Trend Line

☐ Use Default

#### IsDashboard

☐ True ☒ False ☐ Use Default

#### ViewGraph

☐ Use Default

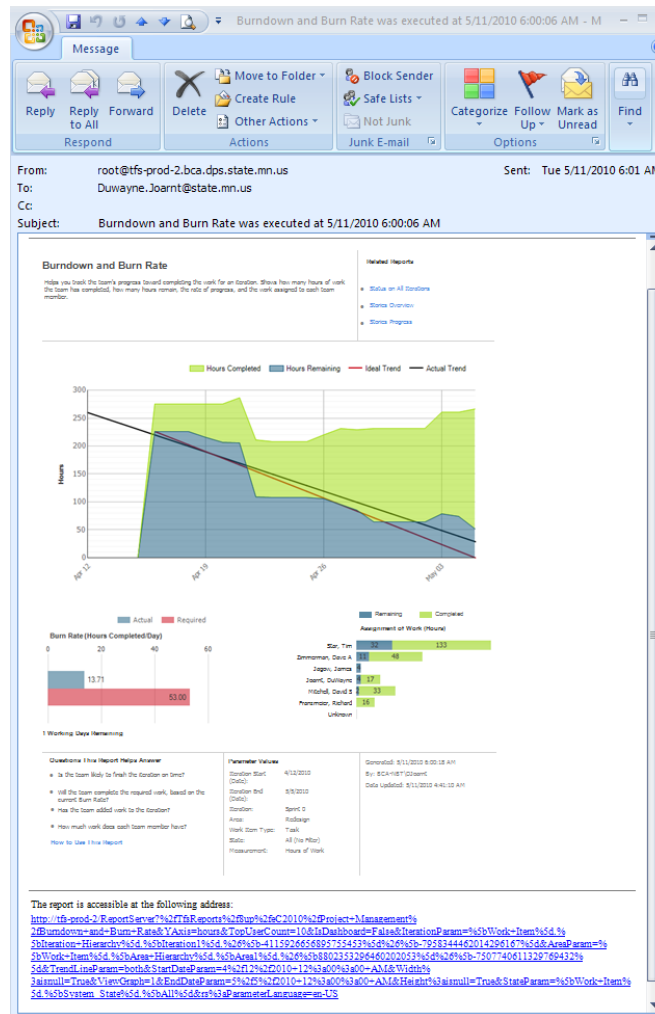
#### Width

☒ NULL ☐ Use Default

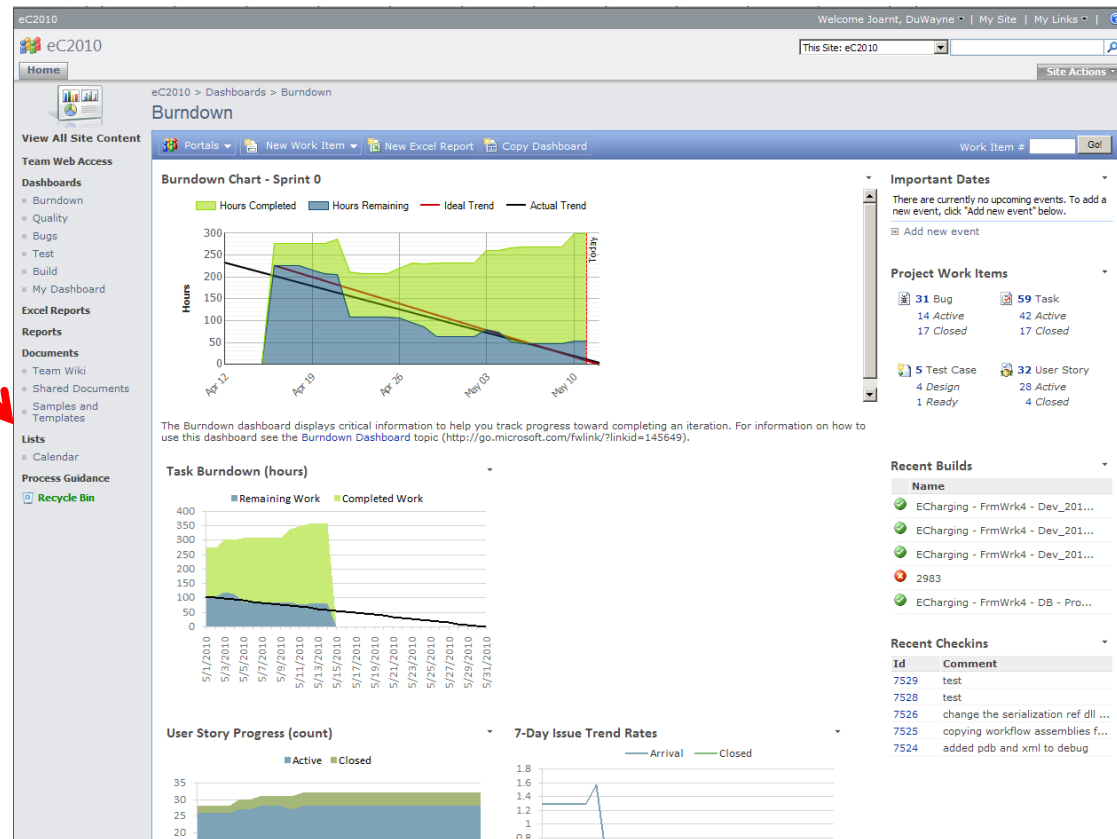
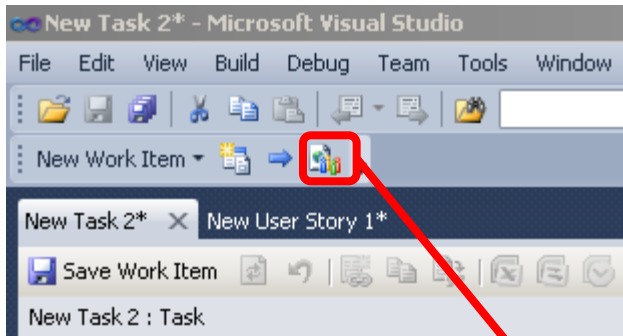
#### Height

☒ NULL ☐ Use Default

# Burndown and Burn Rate – Report Email



# Portal: Access Dashboards



# Portal: Dashboards – Report Generation

eC2010 Welcome Joarnt, DuWayne | M

eC2010 This Site: eC2010

Home

eC2010 > Dashboards > Bugs

## Bugs

**View All Site Content**

**Team Web Access**

**Dashboards**

- Burndown
- Quality
- Bugs
- Test
- Build
- My Dashboard

**Excel Reports**

**Reports**

**Documents**

- Team Wiki
- Shared Documents
- Samples and Templates

**Lists**

- Calendar

**Process Guidance**

- Recycle Bin

The Bugs dashboard gives you an overview of the team's progress toward finding and fixing bugs. For information on how to use this dashboard see the [Bugs Dashboard](http://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=145650) topic (<http://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=145650>).

**Bug Progress** 7-Day Bug Trend Rates

Operation in progress... Cancel

Operation in progress... Cancel

**Active Bugs by Priority** Active Bugs by Assignment

Operation in progress... Cancel

Operation in progress... Cancel

**Active Bugs**

Query Results: 14 results found (1 currently selected).

ID	Prio...	Severity	Assigned To	Title
----	---------	----------	-------------	-------

**Important Date**

There are currently no new events. Click "Add" to add a new event.

**Project Work Item**

Querying...

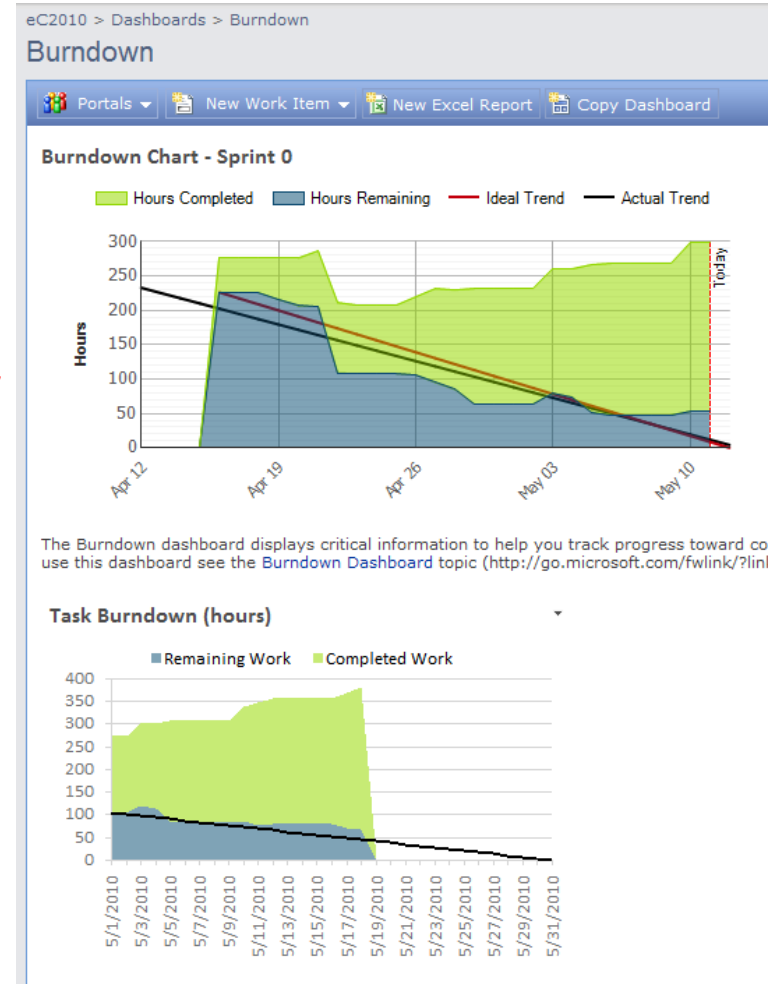
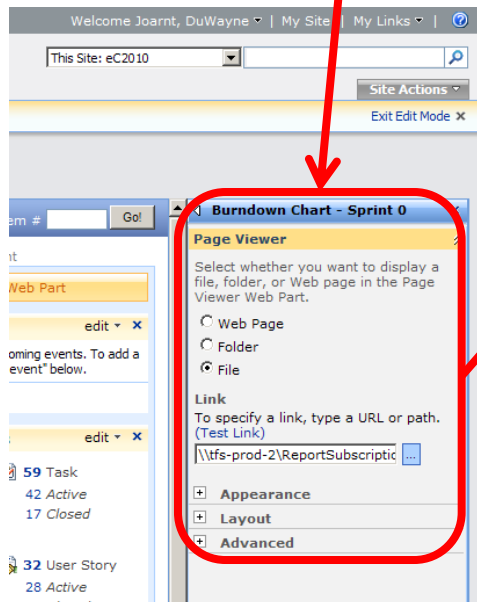
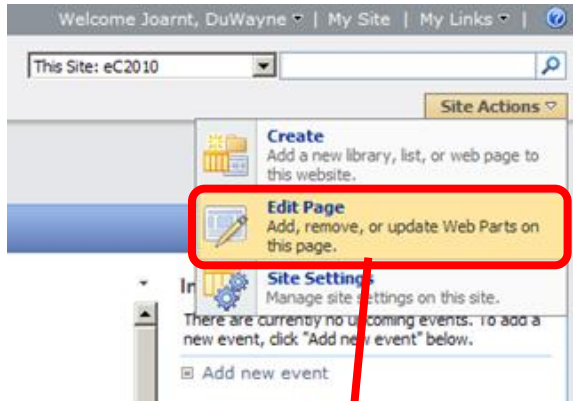
**Recent Builds**

Name
✓ ECharging - F
✓ ECharging - F
✓ ECharging - F
✓ ECharging - F
✓ ECharging - F

**Recent Checkin**

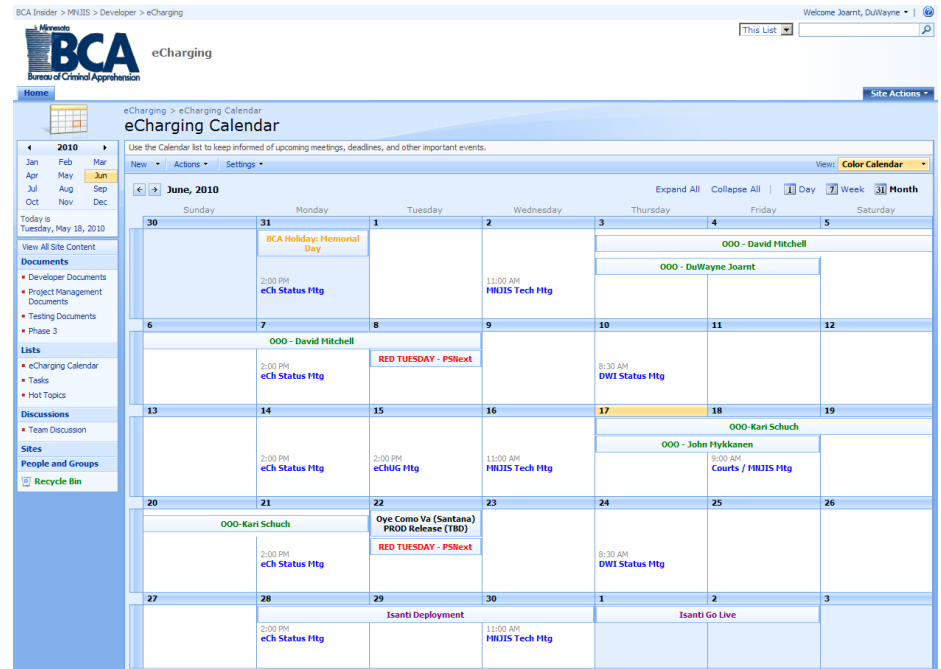
Querying...

# Portal: Dashboards – Best Practice



# Daily Meeting– Best Practice (Prep)

- The Team Prep
  - Update hours – critical (garbage in/garbage out)
    - Completed
    - Remaining
  - Create and Link
    - Bugs or Issues
  - Identify Roadblock(s)
- Scrum Master Prep
  - Update Calendar
  - Review/Update Issues
  - Synchronizes w/ TFS
    - Project Plan
    - Iteration Backlog Workbook
  - Projector
- Product Manager - Identify business-related topics to share



# Daily Huddle – Best Practice (Execution)

- Scrum Master begins meeting
- Calendar – review and update as necessary
- Issues – recap on status
- Burndown Chart – how are we tracking?
- Project Plan – work items listed in priority order: **Product Manager visibility**
  - Iteration through each member of The Team
  - Discuss any roadblocks
- Iteration Backlog Workbook – priority order: **Product Manager visibility**
  - Iteration Backlog
  - Settings
  - Interruptions – review and update as necessary
  - Capacity – use for work redistribution (in concert w/ Project Plan review)
  - Burndown
- Scrum Master ends meeting

# Daily Huddle – Best Practice (Post)

- Scrum Master Wrap Up
  - Synchronizes changes to TFS
    - Project Plan
    - Backlog Iteration Workbook
  - Pursue resolution to outstanding Issues
- The Team
  - Continue work item progress (in priority order)
  - Approvals (Done, Done, Done)
    - Developer notify Developer (1<sup>st</sup> Done)
    - Developer notify Tester (2<sup>nd</sup> Done)
    - Tester and Scrum Master notify Product Manager (3<sup>rd</sup> Done)
- Product Manager
  - Available for questions/clarifications
  - Performs review/approval of User Stories (3<sup>rd</sup> Done)



# Referencias

# Donde seguir?

[www.mountaingoatsoftware.com/scrum](http://www.mountaingoatsoftware.com/scrum)

[www.scrumalliance.org](http://www.scrumalliance.org)

[www.controlchaos.com](http://www.controlchaos.com)

[scrumdevelopment@yahoogroups.com](mailto:scrumdevelopment@yahoogroups.com)

# Una lista de lecturas sobre Scrum

- *Agile and Iterative Development: A Manager's Guide* by Craig Larman
- *Agile Estimating and Planning* by Mike Cohn
- *Agile Project Management with Scrum* by Ken Schwaber
- *Agile Retrospectives* by Esther Derby and Diana Larsen
- *Agile Software Development Ecosystems* by Jim Highsmith
- *Agile Software Development with Scrum* by Ken Schwaber and Mike Beedle
- *Scrum and The Enterprise* by Ken Schwaber
- *User Stories Applied for Agile Software Development* by Mike Cohn
- Artículos semanales en [www.scrumalliance.org](http://www.scrumalliance.org)



© 2010 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Windows, Windows Vista and other product names are or may be registered trademarks and/or trademarks in the U.S. and/or other countries. The information herein is for informational purposes only and represents the current view of Microsoft Corporation as of the date of this presentation. Because Microsoft must respond to changing market conditions, it should not be interpreted to be a commitment on the part of Microsoft, and Microsoft cannot guarantee the accuracy of any information provided after the date of this presentation. MICROSOFT MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY, AS TO THE INFORMATION IN THIS PRESENTATION.