2020

Scrum Ciclos de trabajo

CESDE Escuela de desarrollo empresarial

Alejandro Orozco E.

# Resumen

Los eventos prescritos se utilizan en Scrum para crear regularidad y minimizar la necesidad de reuniones no definidas en Scrum. Todos los eventos están enmarcados por tiempo. Una vez que comienza un Sprint, su duración es fija y no se puede acortar ni alargar. Los eventos restantes pueden terminar cuando se logre el propósito del evento, lo que garantiza que se invierta una cantidad adecuada de tiempo sin permitir el desperdicio en el proceso. Los eventos de Scrum son:

* Sprint
* Planificación de Sprint
* Scrum diario
* Revisión de Sprint
* Retrospectiva del Sprint

# Tabla de contenido

[Resumen 1](#_Toc55309938)

[Tabla de contenido 2](#_Toc55309939)

[Objetivos 4](#_Toc55309940)

[General 4](#_Toc55309941)

[Específicos 4](#_Toc55309942)

[Tabla de ilustraciones 5](#_Toc55309943)

[Ciclos de trabajo Scrum 6](#_Toc55309944)

[Sprint Planning (planificación de la iteración) 6](#_Toc55309945)

[Sprint (ejecución de iteración) 8](#_Toc55309946)

[Scrum daily meetings (sincronización del equipo) 10](#_Toc55309947)

[Sprint review (demostración de requisitos completados) 12](#_Toc55309948)

[Sprint retrospective (retrospectiva) 13](#_Toc55309949)

[Product backlog refinement (refinamiento del producto) 14](#_Toc55309950)

[Análisis de los ciclos de Scrum 16](#_Toc55309951)

[Fases del ciclo de vida en Scrum y adjunte dos o tres características esenciales en cada una de ellas 16](#_Toc55309952)

[Definición del Done y porqué es tan importante 16](#_Toc55309953)

[Que diferencias existen entre la “definición del Done” en la fase de planificación (llamada etapa o fase 0) y la fase “Sprint Planning” 16](#_Toc55309954)

[Cuales serías las consecuencias (Para el Sprint en cuestión y para todo el proyecto) el hecho de no escoger bien las tareas para el Sprint backlog. 16](#_Toc55309955)

[De las características del Daily Meeting ¿Cuál o cuáles le llaman la atención y porque? ¿Con cuál no está de acuerdo o la ve susceptible a mejora? 16](#_Toc55309956)

[Que puede pasar si se omite el “Sprint Review” ¿Afectaría la motivación y satisfacción del cliente? 17](#_Toc55309957)

[Cómo puede afectar el rendimiento y productividad de un equipo el que no se realice el “Sprint Retrospective” 17](#_Toc55309958)

[Conclusiones 18](#_Toc55309959)

[Lista de referencias 19](#_Toc55309960)

# Objetivos

## General

Conocer los diferentes ciclos involucrados durante un Sprint de Scrum, para la optimización de los productos entregados al **owner** en búsqueda del aumento de la calidad y la productividad de un equipo Scrum.

## Específicos

* 1. Identificar los beneficios y restricciones de las etapas de desarrollo del producto
  2. Identificar las responsabilidades de cada unos de los miembros del equipo durante las diferentes de etapas de un Sprint
  3. Conocer los tiempos involucrados de las etapas de un Sprint

# Tabla de ilustraciones

[Ilustración 1: Asignación de tareas de acuerdo con las habilidades de cada miembro Scrum 7](#_Toc55309821)

[Ilustración 2 Ciclos Sprint 8](#_Toc55309822)

[Ilustración 3 DOD en Scrum 9](#_Toc55309823)

[Ilustración 4 Daily meetings de un equipo Scrum 10](#_Toc55309824)

[Ilustración 5 Tiempos para los ciclos dentro de un Sprint 11](#_Toc55309825)

[Ilustración 6 El Sprint review permite mostrar los resultados y adaptarse a cambios 12](#_Toc55309826)

[Ilustración 7 En el refinamiento del producto el owner colabora con el equipo 14](#_Toc55309827)

[Ilustración 8 Ciclo Sprint completo 15](#_Toc55309828)

# Ciclos de trabajo Scrum

## Sprint Planning (planificación de la iteración)

El Scrum planning se desarrolla en 2 partes:

* QUE - Time box de 2 horas
  + El cliente presenta los requisitos y metas para el Sprint, también propone requisitos prioritarios
  + El equipo presenta las dudas o inquietudes de acuerdo a los requerimientos del cliente, además selecciona los objetivos prioritarios ya que estos conocen mejor los procesos involucrados para el desarrollo del producto, además se añaden las condiciones de satisfacción
* COMO – Time box de 2 horas
  + El equipo planifica y elabora las tácticas para la iteración
  + Se definen las tareas para completar los objetivos
  + Se hace una estimación de esfuerzo que se requiere para cada tarea
  + Los miembros del equipo se autoasignan las tareas y forman equipos o grupos de ser necesario, esto con el fin de unir esfuerzos para cumplir las tareas, en especial para aquellas que son complejas de realizar

El Scrum master se encarga de gestionar la información recolectada con el owner del producto, de esta forma puede organizar la información de una forma simple para el equipo Scrum que recibirá las tareas para su desarrollo mediante el backlog

Imagen que contiene lego, juguete

Descripción generada automáticamente

Ilustración 1: Asignación de tareas de acuerdo con las habilidades de cada miembro Scrum

### Beneficios

* Optimizar la productividad a través de la comunicación, la sinergia, el conocimiento y la experiencia de los miembros del equipo con un mínimo esfuerzo
* El compromiso de cada unos de los miembros para generar resulta dos ya que el equipo asume la responsabilidad y se facilita ayuda a los miembros del equipo de desarrollo.
* Cada persona se responsabiliza de sus tareas. Con esto se hace evidente la falta de compromiso del algún miembro durante las reuniones diarias y ayuda a generar resultados a través de la motivación
* La estimación conjunta se hace mas fiable ya que se hace de acuerdo a la experiencia, los conocimientos y las habilidades de cada miembro del equipo.

## Sprint (ejecución de iteración)

Por lo general se ejecuta en iteraciones cortas de 2 semanas / 1 mes, cada iteración genera un producto entregable que se puede presentar al **owner** con un mínimo de esfuerzo. Además:

Cada día el equipo realiza una reunión de sincronización donde se actualiza los estados de las tareas de acuerdo con el **backlog**, y gráficos de trabajos pendientes (burndown charts).

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Ilustración 2 Ciclos Sprint

### Recomendaciones

Se debe completar primero los objetivos / requisitos que den mas valor al cliente, eliminar los trabajos simultáneos menos prioritarios (WIP - work in progress)

### Restricciones

No se puede cambiar los objetivos / requisitos durante una iteración ya que esto disminuye la concentración y la moral del equipo Scrum, así se le permite al owner conocer los requisitos prioritarios en desarrollo. El Scrum siempre minimiza esta necesidad.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Ilustración 3 DOD en Scrum

### Terminación anormal de un Sprint

Solo se debe realizar en situaciones extraordinarias:

* Cuando el equipo encuentra que no es posible cumplir con los objetivos del Sprint
* Cuando el contexto del proyecto cambia enormemente los objetivos

Se finaliza el Sprint y se genera una nueva iteración para realizar una planeación

## Scrum daily meetings (sincronización del equipo)

Este permite la colaboración y la transferencia de parte de los miembros del equipo Scrum para aumentar la productividad, cada miembro inspecciona el trabajo de los otros miembres para hacer adaptaciones de los requerimientos del ciclo. Para esto el equipo cuenta con el backlog donde se encuentra la lista de tareas de cada miembro.

Un grupo de personas en un salón

Descripción generada automáticamente

Ilustración 4 Daily meetings de un equipo Scrum

### Beneficios

* Aumentar la productividad y el compromiso del equipo Scrum ya que:
  + Las tareas pueden afectar a otros miembros
  + Se permite encontrar impedimentos
  + Se abarca las necesidades del equipo y los requerimientos del owner
  + Se permite conocer el ritmo de trabajo de los miembros
  + Se establecen criterios para la entrega del producto
* Se fomenta el aprendizaje
* Se conoce el estado de la iteración y sus objetivos

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

Ilustración 5 Tiempos para los ciclos dentro de un Sprint

### Restricciones

La Reunión de sincronización no es para resolver problemas, además el equipo debe contar con criterios consensuados para la ejecución de las tareas

### Recomendaciones

Se sugiere realizar la reunión de colaboración justo después de la sincronización, ya que esto permite ajustar los requerimientos con la información aún fresca

Realizar la sincronización diaria del equipo de pie, ya que esto permite no extenderse en más detalles de los necesarios

## Sprint review (demostración de requisitos completados)

El timebox es de aproximadamente 1 hora y media. Permite identificar las adaptaciones necesarias de acuerdo con la velocidad, los resultados mostrados y establecer cambios en el proyecto. También puede generar una replanificación del proyecto

Imagen que contiene juguete, computadora

Descripción generada automáticamente

Ilustración 6 El Sprint review permite mostrar los resultados y adaptarse a cambios

### Beneficios

* El cliente ve de manera objetiva el cumplimiento de las expectativas, de acuerdo al estado y la calidad del proyecto
* Permite inspeccionar una obra tangible, fácil de entender que permite la toma de decisiones respecto al proyecto
* Permite la retrospectiva del equipo para determinar si se está atendiendo los requisitos
* Se muestran los resultados generados durante el Sprint

### Restricciones

Se debe mostrar solo los objetivos / requisitos completados para que el cliente no se haga falsas expectativas. Los requisitos completados no se deben replanificar.

## Sprint retrospective (retrospectiva)

El objetivo es mejorar de manera continua la productividad de acuerdo a la iteración y el resultado entregado al cliente, para determinar si se cumple el objetivo.

* Que ha funcionado bien
* Que se debe mejorar
* Problemas que impiden progresar durante el Sprint
* Tácticas de mejora

Se realiza después del Sprint review y el timebox es de aprox. 1 hora y media. Como resultado se genera un plan de acción de mejora, nuevos acuerdos, nuevas mejores prácticas y soluciones a impedimentos presentados.

### Beneficios

Se incrementa la productividad, la calidad del producto / resultado y el aprendizaje sistémico

Se aumenta la motivación del equipo

### Restricciones

Disponer de la autoridad, mecanismos y recursos para mejorar la productividad

## Product backlog refinement (refinamiento del producto)

Tiene lugar unos días antes de la finalización de la iteración ya que busca que el próximo ciclo Sprint inicie sin contratiempos.

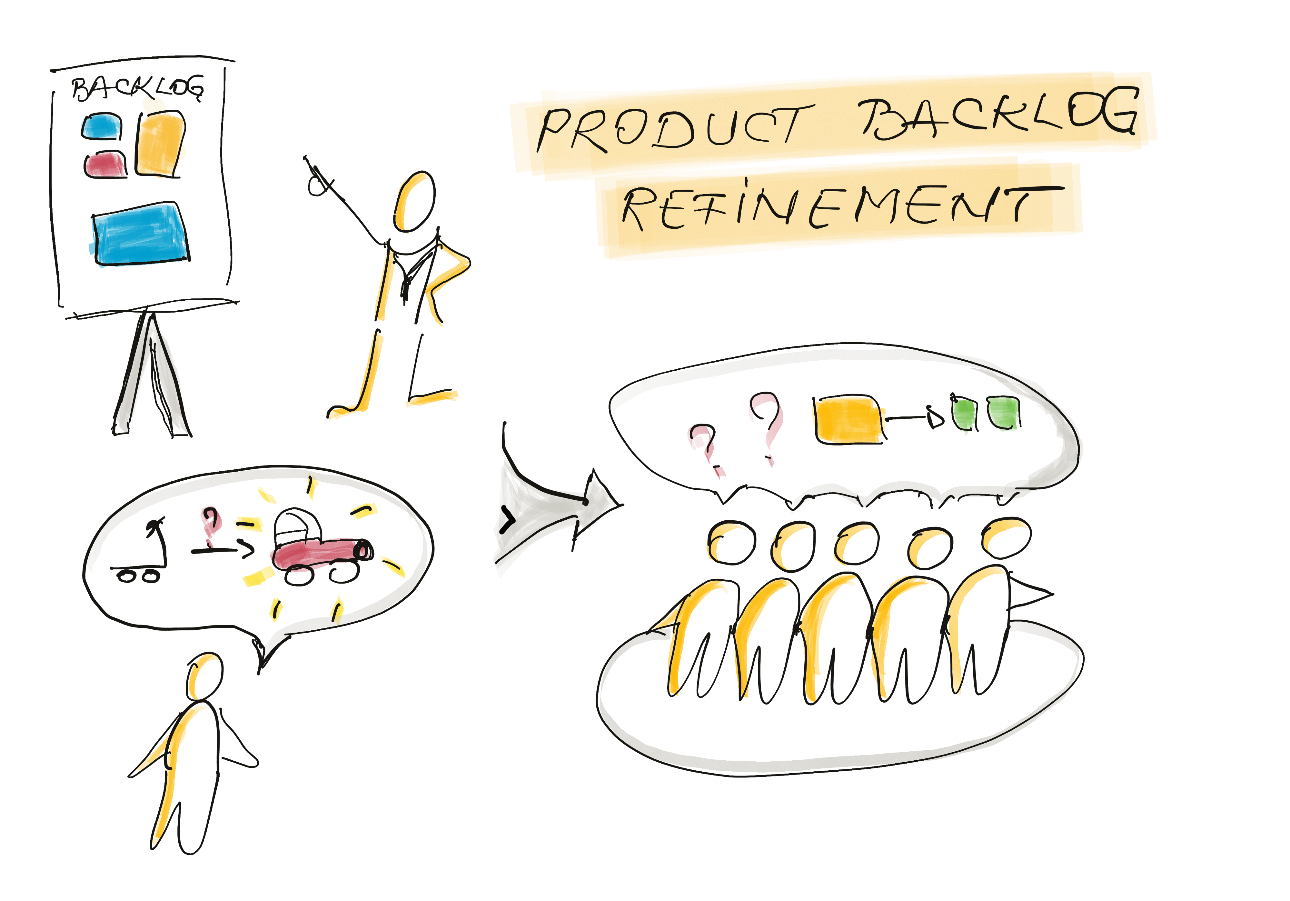


Ilustración 7 En el refinamiento del producto el owner colabora con el equipo

Los cambios pueden surgir por varios motivos:

* Modificaciones por parte del cliente tras la demostración (Sprint review)
* Cambios en el contexto del producto
* Nuevos requisitos o tareas, entre otros.

En este caso el cliente colabora con el equipo:

* La identificación inicial de condiciones de satisfacción
* Reestimación de costos para completar los objetivos / requisitos
* La Re-priorización de objetivos / requisitos de acuerdo a nuevas estimaciones. Estas se presentan en el Sprint planning ya que no es posible hacerlo durante un Sprint.

### Beneficios

* Se evita sorpresas de última hora gracias a que se actualiza el plan de proyecto
* El cliente puede tomar decisiones con tiempo

Imagen que contiene lego, juguete

Descripción generada automáticamente

Ilustración 8 Ciclo Sprint completo

# Análisis de los ciclos de Scrum

## Fases del ciclo de vida en Scrum y adjunte dos o tres características esenciales en cada una de ellas

Adgsrg

## Definición del Done y porqué es tan importante

Dfhdhdgj

## Que diferencias existen entre la “definición del Done” en la fase de planificación (llamada etapa o fase 0) y la fase “Sprint Planning”

Xfgdtydjh

## Cuales serías las consecuencias (Para el Sprint en cuestión y para todo el proyecto) el hecho de no escoger bien las tareas para el Sprint backlog.

Shgdhzd

## De las características del Daily Meeting ¿Cuál o cuáles le llaman la atención y porque? ¿Con cuál no está de acuerdo o la ve susceptible a mejora?

sgsrrhsah

## Que puede pasar si se omite el “Sprint Review” ¿Afectaría la motivación y satisfacción del cliente?

Dhdths

## Cómo puede afectar el rendimiento y productividad de un equipo el que no se realice el “Sprint Retrospective”

sgtrsdydshdh

# Conclusiones

El tiempo de comercialización de productos de software se ha reducido exponencialmente en el actual escenario competitivo global. El ciclo de vida del producto o el desarrollo del sistema comienza con la investigación de mercado de un concepto o la necesidad de un cliente y finaliza en la implementación y operación del sistema. La competencia global y el cambio en las necesidades del cliente han dado como resultado Scrum, que se requiere para desarrollar rápidamente un sistema y cumplir con los cambios en los requisitos iniciados por el cliente incluso al final de la etapa de desarrollo. La evidencia muestra que scrum ha ganado popularidad y continuará en los próximos años.

Scrum es simple y es lo opuesto a una gran colección de componentes obligatorios entrelazados. Scrum no es una metodología e implementa el método científico del empirismo.

# Lista de referencias

https://proyectosagiles.org/planificacion-iteracion-sprint-planning/

https://proyectosagiles.org/ejecucion-iteracion-sprint/

https://proyectosagiles.org/reunion-diaria-de-sincronizacion-scrum-daily-meeting/

https://proyectosagiles.org/demostracion-requisitos-sprint-review/

https://proyectosagiles.org/retrospectiva-sprint-retrospective/

https://proyectosagiles.org/replanificacion-proyecto/