



FLOWERS IN SPACE
flowersinspace.com

Breve introducción a Scrum

Incluye un caso práctico



Breve introducción a Scrum

¿Que significa Scrum?

Scrum significa melé



Melé es un tipo de jugada del deporte Rugby. Todos los jugadores de ambos equipo se agrupan en una formación en la cual lucharán por obtener el balón que se introduce por el centro.



La complejidad de una melé hace que:

Si un miembro del equipo se viene abajo, se cae toda la melé.

En consecuencia, los jugadores deben estar bien coordinados, apoyarse en sus compañeros para empujar al mismo tiempo y con ello, avanzar a la misma velocidad.

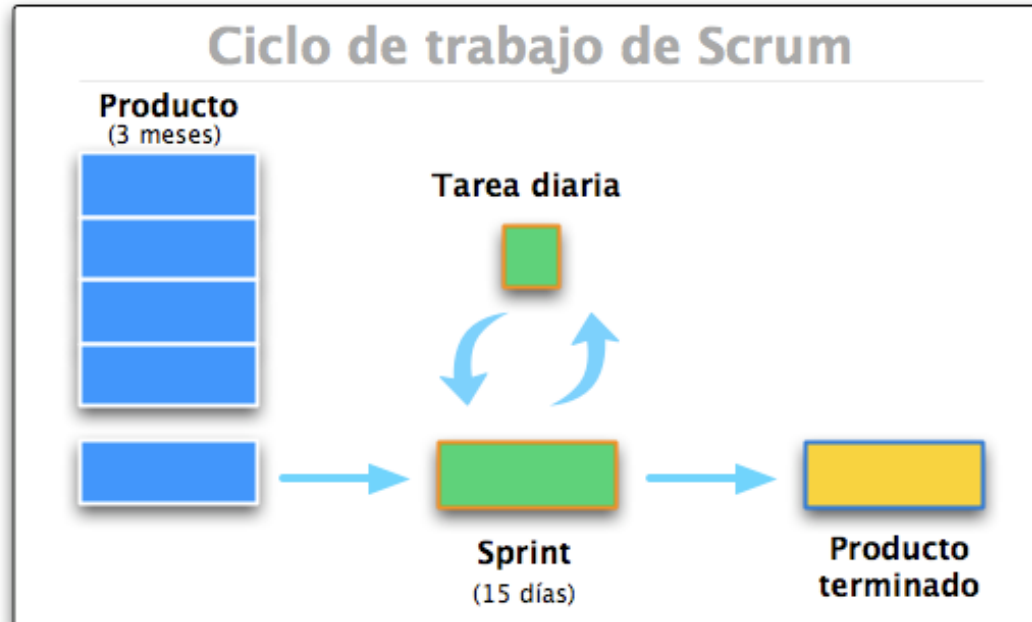




Breve introducción a Scrum

¿Que es Scrum?

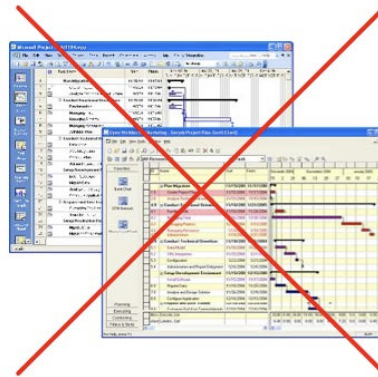
Es un marco de trabajo ágil que se basa en la iteración y entrega incrementales de desarrollo de un producto o servicio.





Metodologías ágiles

Se acuñó el termino “Métodos Ágiles” para dar un nombre a la corriente que estaba naciendo como alternativa a las metodologías tradicionales, las cuales se consideraban excesivamente pesadas y rígidas, dado su carácter normativo y fuerte dependencias de planificaciones previas detalladas.





Metodologías ágiles

Sus premisas principales son valorar:

- A los individuos y su interacción por encima de los procesos y las herramientas.
- Al software que funciona, por encima de la documentación exhaustiva.
- A la colaboración con el cliente, por encima de la negociación contractual.
- A la respuesta al cambio por encima del seguimiento de un plan.



Ciclo de trabajo Scrum

- 1º- Toma de requisitos al cliente. Para cada requisito principal se crea un bloque de trabajo, llamado **historia**
- 2º- El cliente ordena los bloques de trabajo en una **pila de producto** según su prioridad de entrega.
- 3º- El equipo de trabajo toma un grupo de historias, con el que trabajan durante una iteración o **sprint**.
- 4º- Una vez finalizado un sprint entregan al cliente el resultado del trabajo. Se vuelve al punto 2º hasta terminar la pila de producto.



Breve introducción a Scrum

Roles

Cada persona que interviene en el proceso de creación de un producto o servicio tiene un rol específico en Scrum. En el ejemplo práctico veremos el papel que desarrolla cada uno y sus funciones.



Cliente



Dueño de Producto



Scrum Master



Equipo



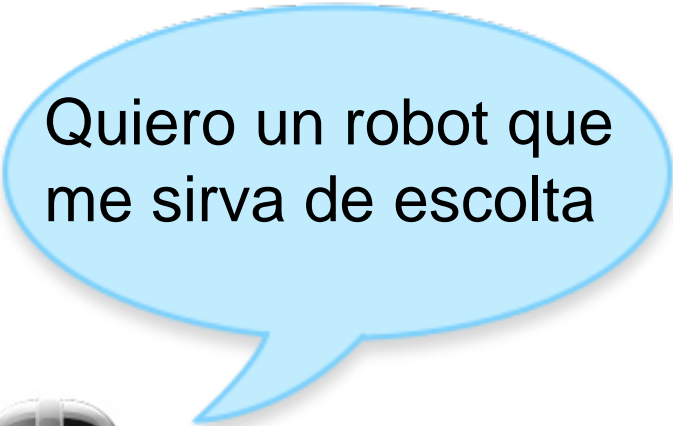
Caso práctico





Un cliente se pone en contacto con una empresa que fabrica robots.

El cliente les realiza el pedido.

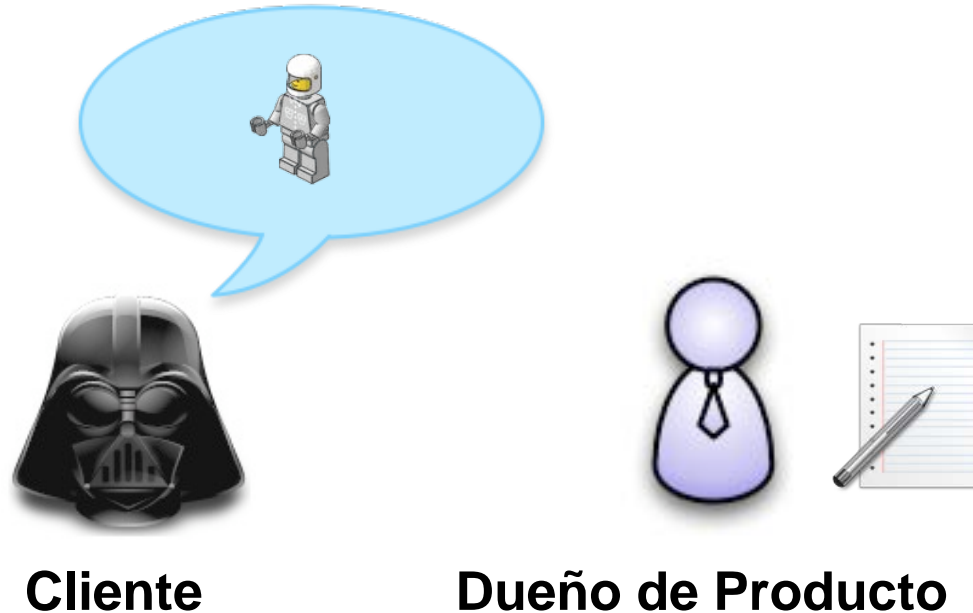


Quiero un robot que
me sirva de escolta



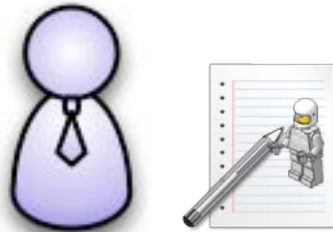


El Cliente se reúne con el Dueño de producto, que toma nota de lo que tiene en su cabeza.





El Duelo de Producto divide el proyecto en historias que son las que componen la pila de producto.



Dueño de Producto

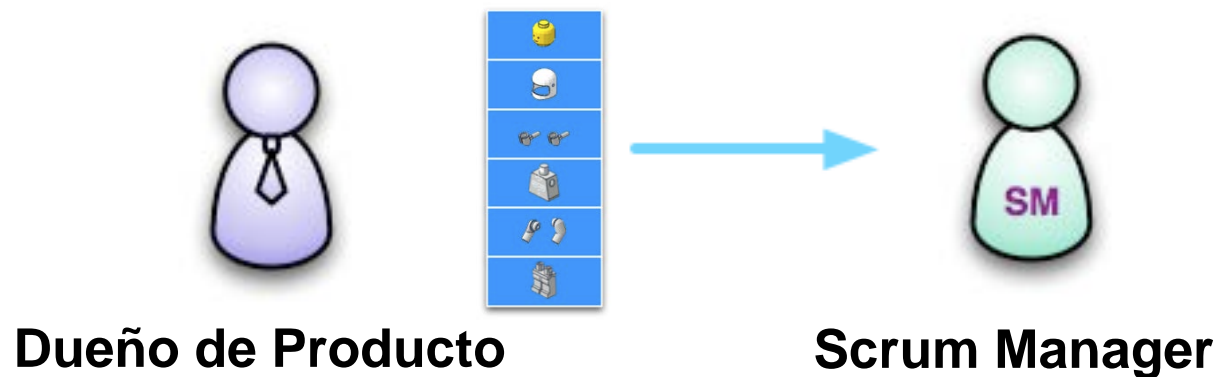


Pila de Producto



El Scrum Master es un miembro del equipo que tiene el papel de comunicar y gestionar las necesidades del Dueño de Producto y la pila de Sprint.

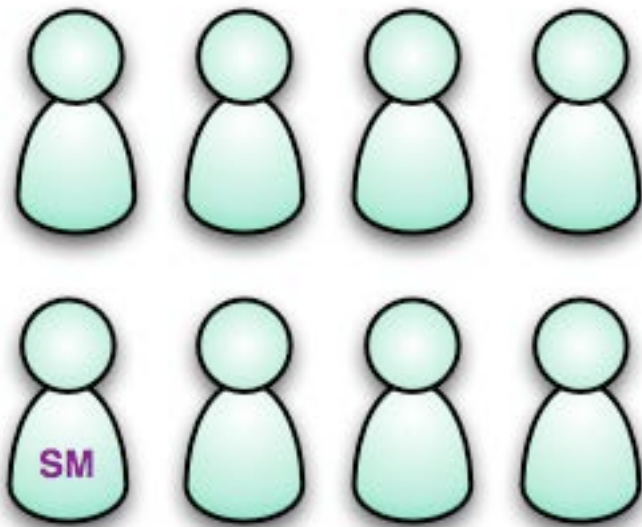
El Dueño de Producto le entrega la pila de producto para que estimen el coste de creación del producto.





El equipo se reúne para estimar el coste de cada historia de la pila de producto.

En este caso utilizan Planning Poker.



Equipo



0	$\frac{1}{2}$	1	2
3	5	8	13
20	40	100	?

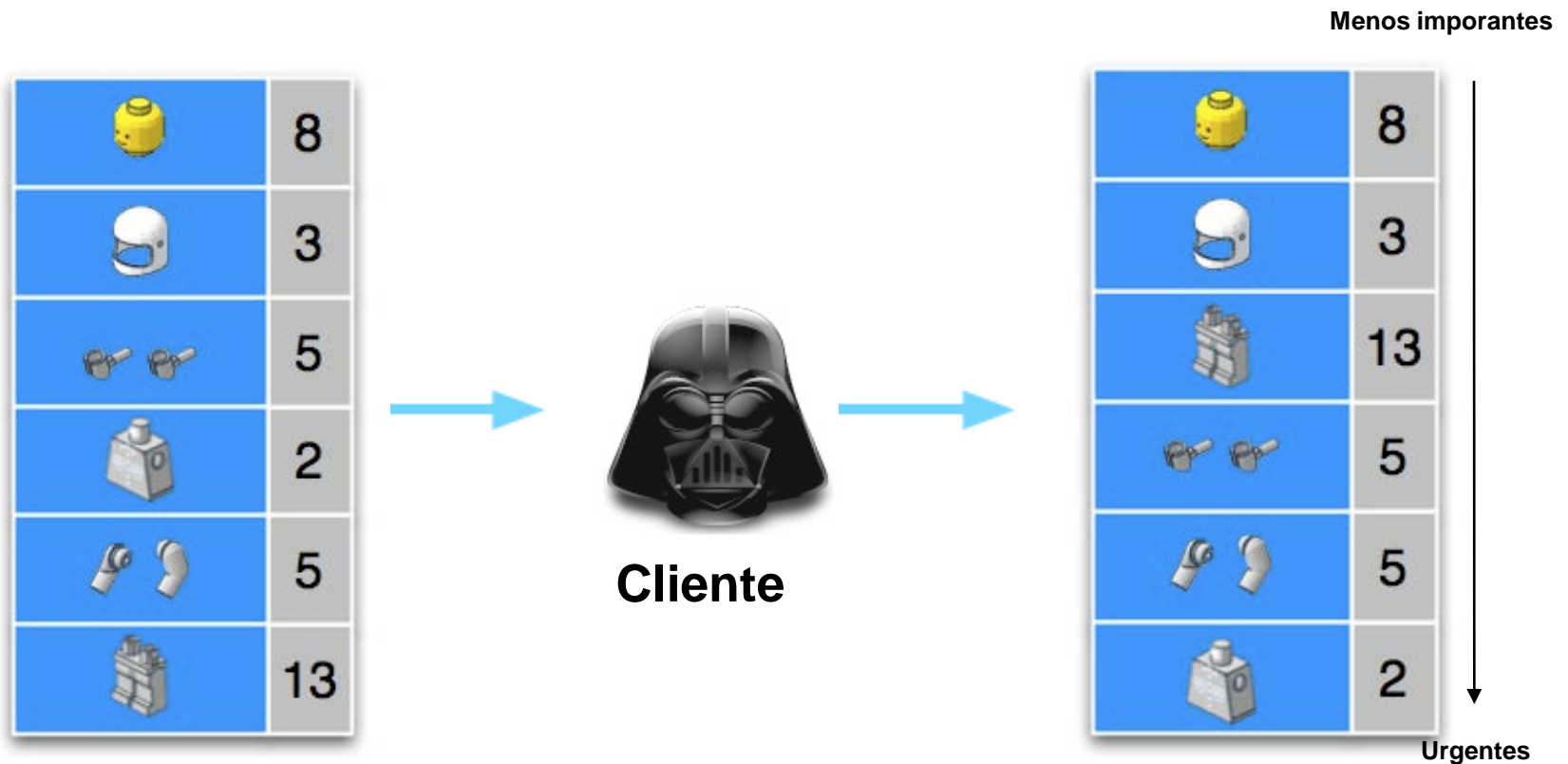
Beer



	8
	3
	5
	2
	5
	13

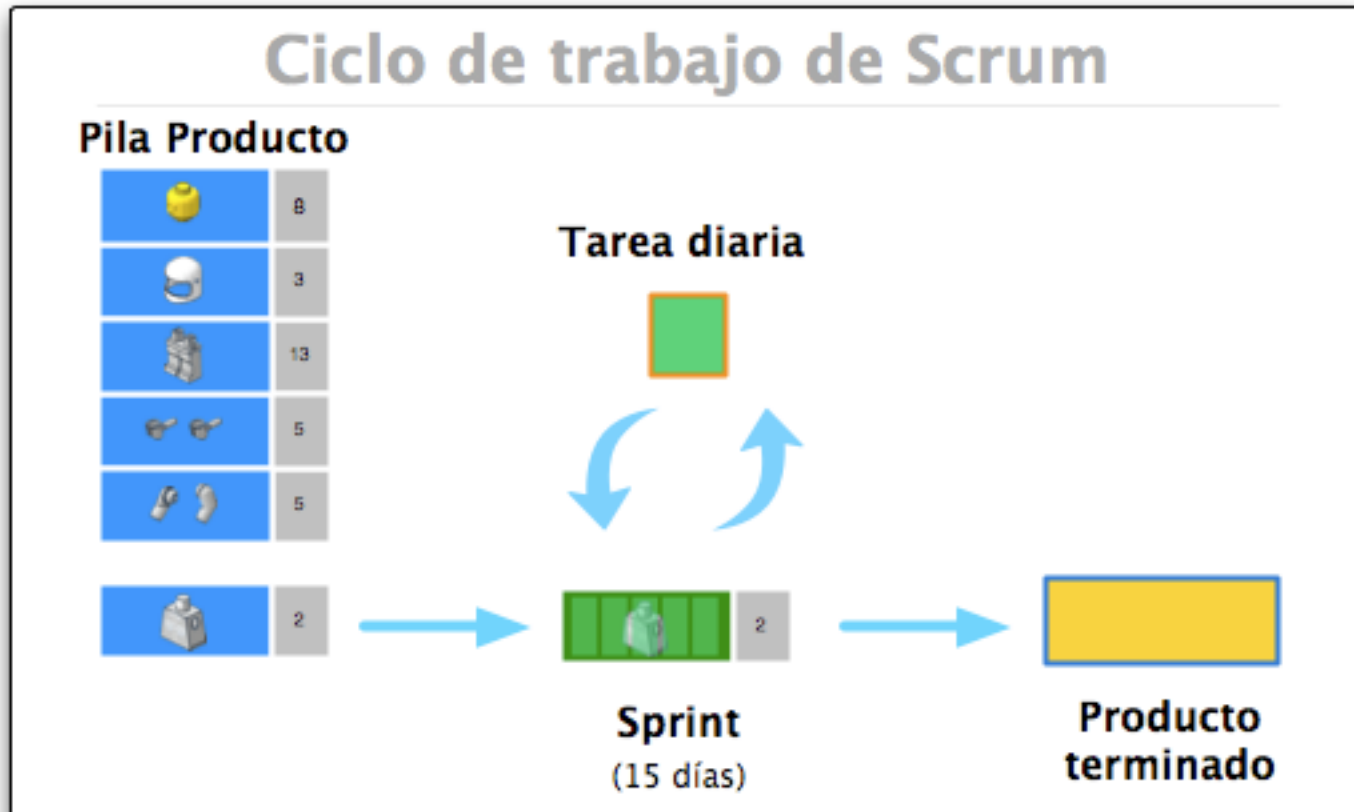


El cliente, una vez aprobado el presupuesto, reordena la pila de producto para que el equipo vaya trabajando según la prioridad del cliente.





El equipo comienza su trabajo desglosando la primera historia de la pila de producto, la cual subdividen en tareas menores para crear la pila de sprint.





La pila de sprint tiene como utilidad fraccionar el trabajo de un periodo de 15 días en tareas mas pequeñas, que tarden como mucho dos días.





Estas tareas se colocan en una pila, la cual prioriza el Dueño de Producto, que ha consultado con el cliente, antes de comenzar el sprint.

Menos importantes



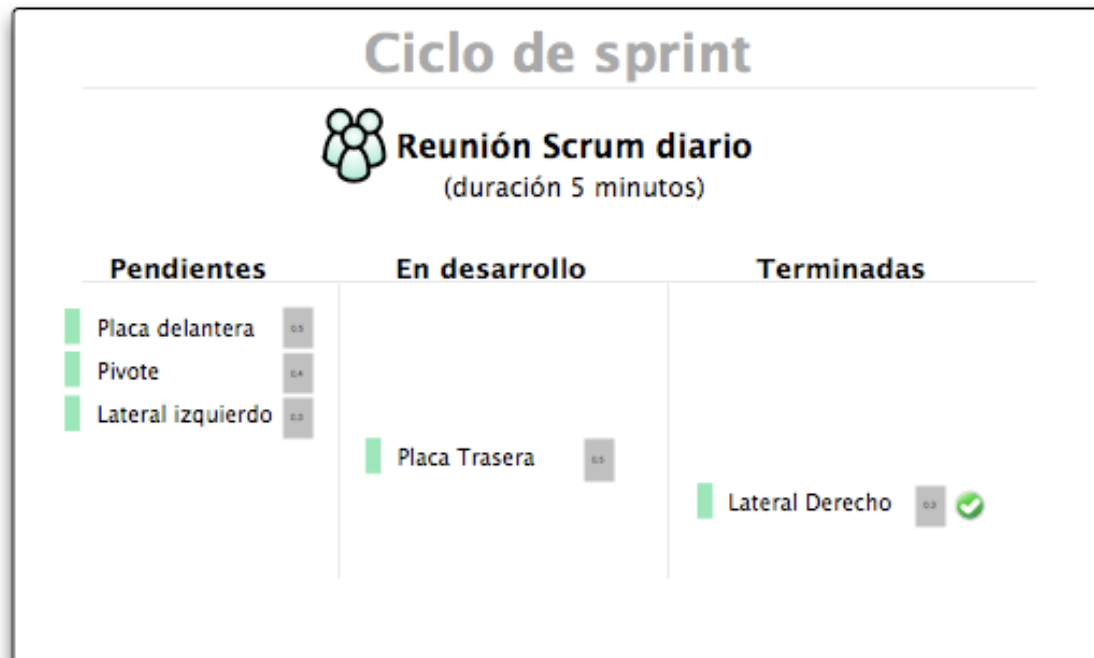
Dueño de Producto



Urgentes



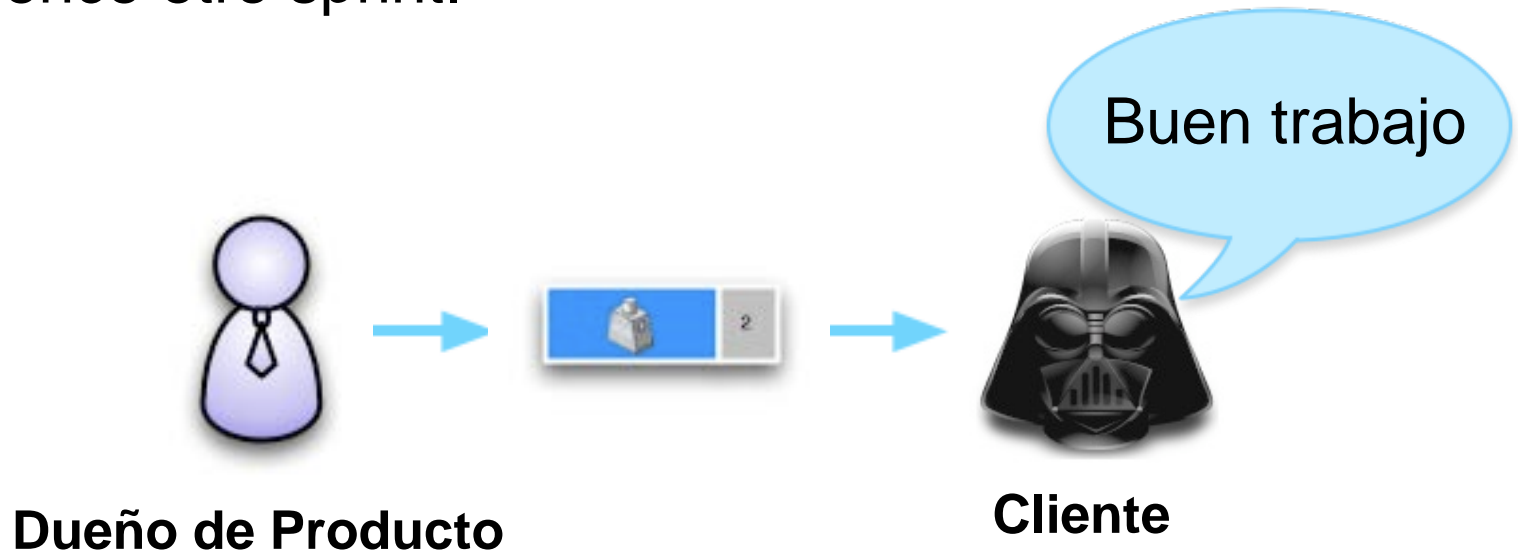
El equipo comienza el sprint tomando las tareas priorizadas. Una vez concluida una se toma la siguiente de la lista. Se convoca todos los días una reunión del equipo donde se cuenta las tareas realizadas el día anterior y cuales se van a realizar ese día.





Una vez finalizado el sprint, el Dueño de Producto le muestra al cliente el resultado del trabajo realizado.

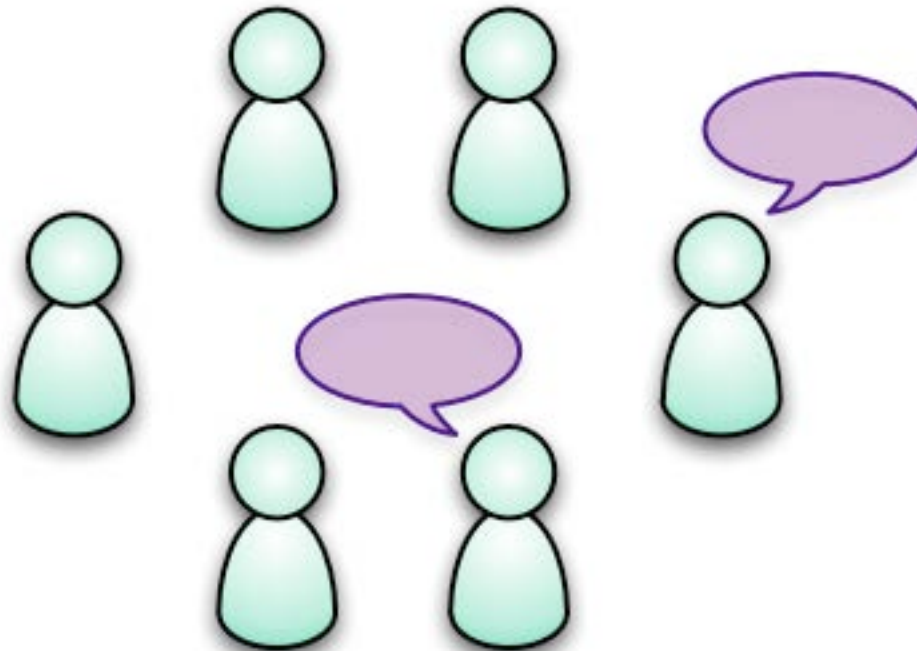
El cliente ya tiene el primer contacto con su encargo y además puede volver a priorizar la pila de producto antes de que comience otro sprint.





El equipo de trabajo celebra su buen hacer con una reunión de retrospectiva, donde se analiza lo ocurrido durante el sprint.

Esta reunión se celebra fuera de la oficina, normalmente con comida y bebidas de por medio.





Mas información:

info@flowersinspace.com