

Scrum

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
GESTIÓN DE PROYECTOS

Principios de Scrum



Control empírico de procesos

En SCRUM muchas de las decisiones a lo largo del proyecto son tomadas en base a procesos de observación y experimentación. Este es el eje principal del marco de trabajo SCRUM y aplica 3 ideas principales:

- ✓ Transparencia, en SCRUM toda la organización está enterada de lo que sucede en el proyecto
- ✓ Inspección, la información sobre el desarrollo de cada Sprint está plasmada en el ScrumBoard propicia los procesos de retroalimentación y revisión de las prioridades del Sprint y de la entrega al Product Owner.
- ✓ Adaptación, ocurre cuando el equipo principal de SCRUM y el resto de la organización comprenden a través de la transparencia y la inspección, cómo adaptarse a las mejores formas de trabajo para el proyecto.

Auto-organización

SCRUM promueve el estilo de aquellos trabajadores que adoptan una forma de trabajo auto-organizada con responsabilidades y compromisos claros en entregar productos o servicios de valor al cliente, en vez de trabajar bajo un enfoque de mando y control del enfoque de gestión tradicional e proyectos.

Colaboración

Basado en el trabajo colaborativo, explota 3 dimensiones básicas:

- Conciencia
- Articulación
- Apropiación

Prioritización basada en valor

De lo que trata es de crear un producto que entregue el máximo valor al negocio del cliente, de manera que, todo lo que es prioridad para el negocio del cliente, será lo que tenga mayor importancia en el desarrollo del proyecto.

Bloque de tiempo asignado

En SCRUM la variable tiempo es sumamente limitante e importante, entendiendo que su uso adecuado contribuye al cumplimiento de una planificación y ejecución eficaz del proyecto. Los elementos de Bloques de Tiempo en Scrum son:

- Ciclos de desarrollo de trabajo cortos o Sprints.
- Reunión diaria del equipo (Daily Standup Meetings)
- Reunión de Planificación del Sprit (Sprint Planning Meetings)
- Reunión de revisión del Sprit (Sprint Review Meetings)

Desarrollo iterativo

Este principio se enfoca en saber manejar los cambios a objeto de crear productos que satisfagan las necesidades del cliente y que le entreguen un verdadero valor a su organización, definiendo responsabilidades del Product Owner, el Equipo de Trabajo y del resto de roles relacionados al proyecto.

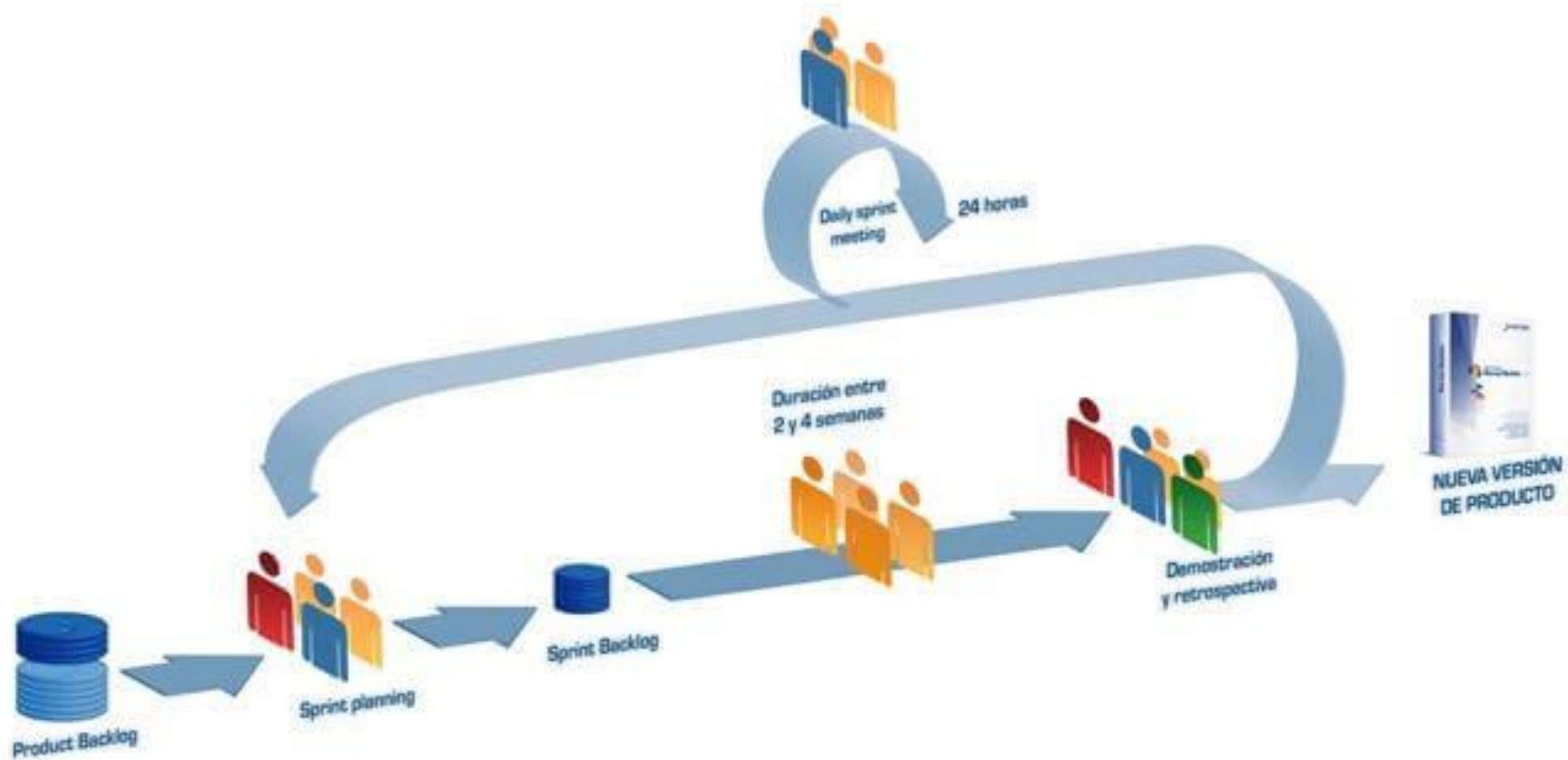
Fases Scrum

- Inicio.
- Planificación y estimación.
- Implementación.
- Revisión y retrospectiva.
- Lanzamiento.

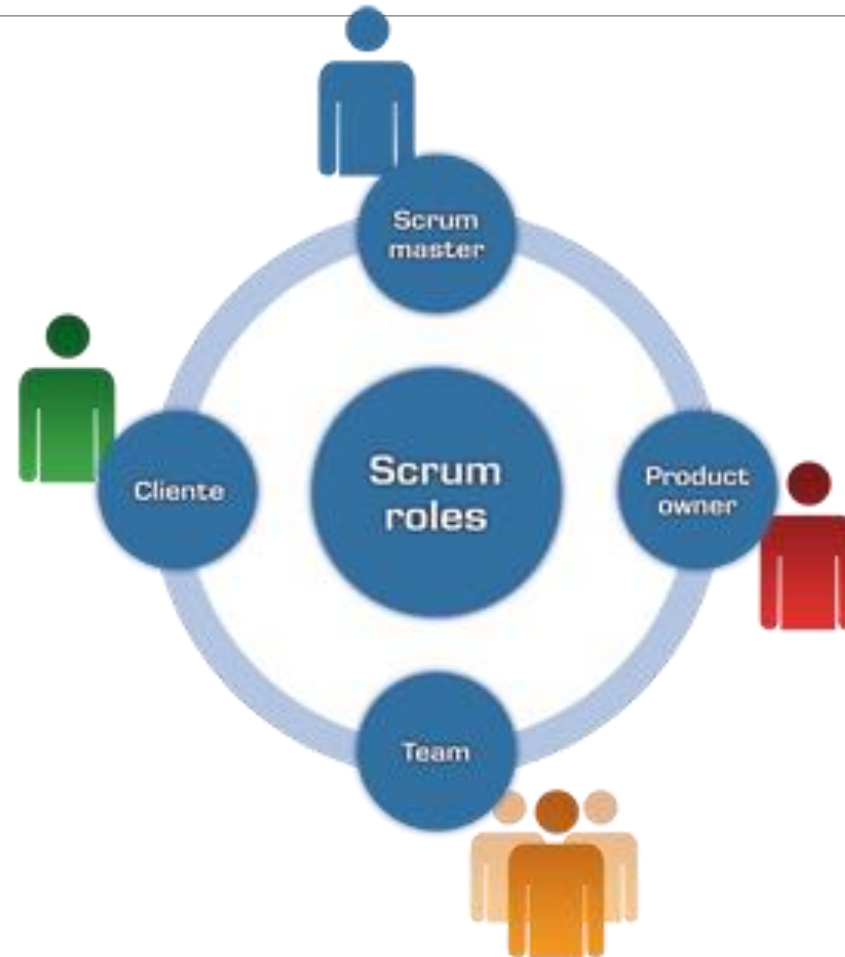
Procesos Scrum



Scrum



Roles Scrum



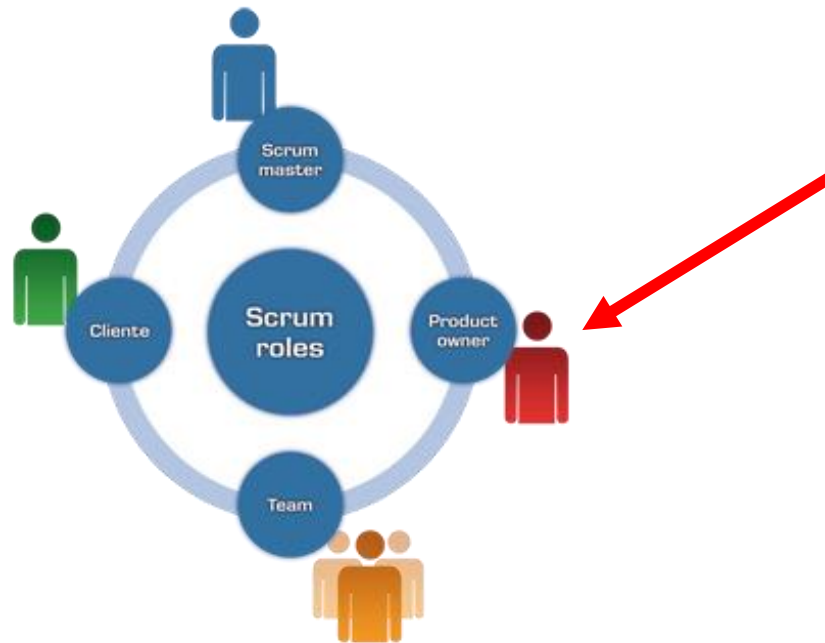
Scrum master

Persona que lidera al equipo guiándolo para que cumpla las reglas y procesos de la metodología. Gestiona la reducción de impedimentos del proyecto y trabaja con el **Product Owner** para maximizar el ROI.



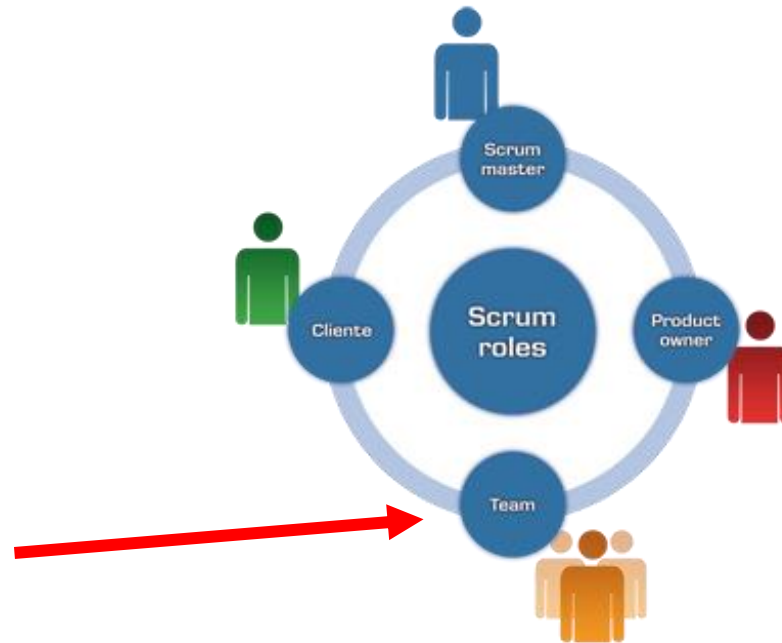
Product owner (PO)

Representante de los accionistas y clientes que usan el software. Se focaliza en la parte de negocio y es responsable del ROI del proyecto (entregar un valor superior al dinero invertido). Traslada la visión del proyecto al equipo, formaliza las prestaciones en historias a incorporar en el Product Backlog y las reprioriza de forma regular.



Scrum Team

Grupo de profesionales con los conocimientos técnicos necesarios y que desarrollan el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.



Errores comunes

Scrum master priorizando historias

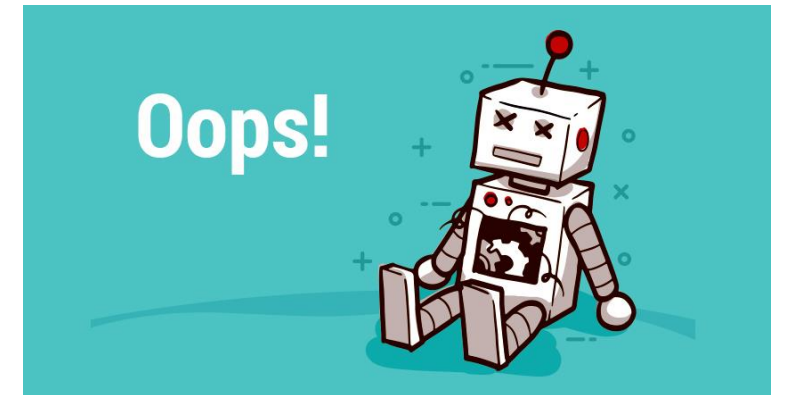
Scrum master redactando historias sin el producto owner

Equipo poniendo en marcha cambios sin que el product owner los apruebe

Product owner imponiendo criterios técnicos

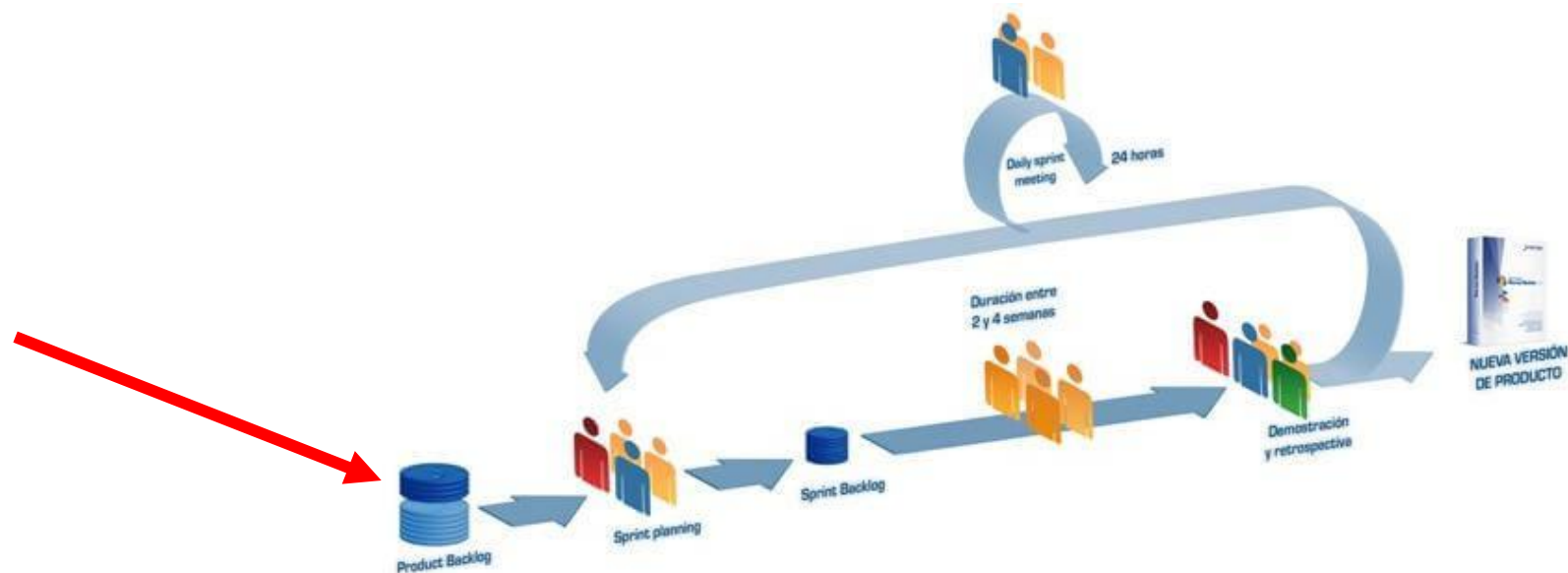
No hacer el scrum Daily

No involucrar a los interesados (stakeholders)



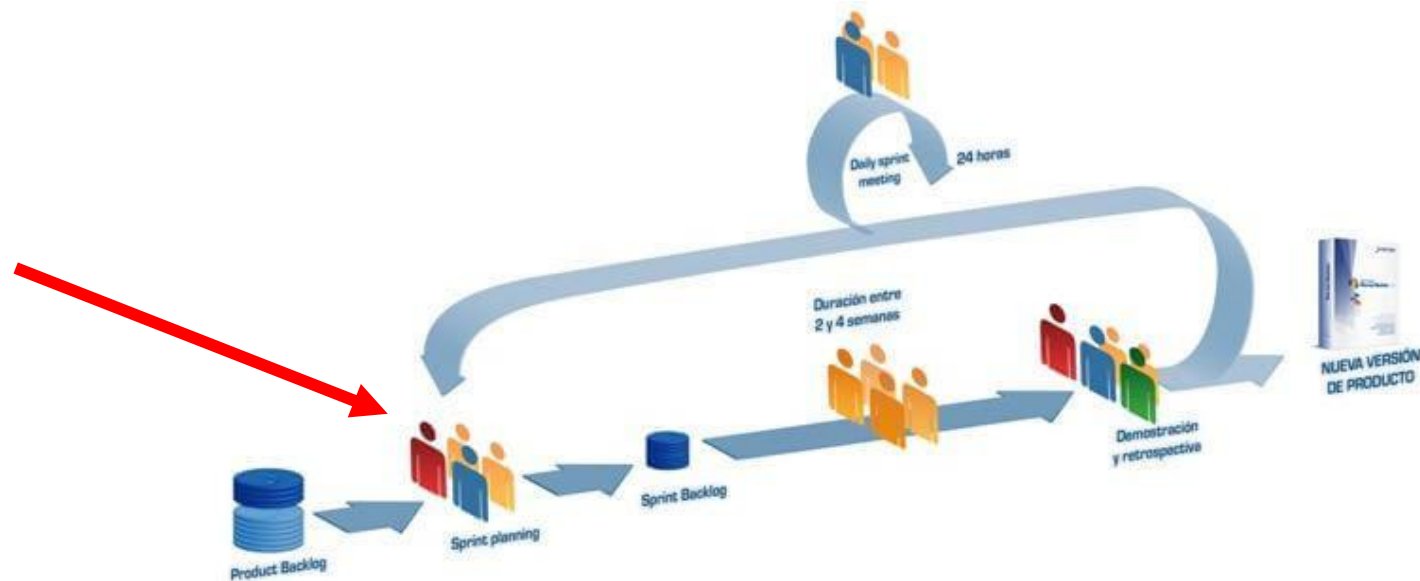
Product Backlog

Conjunto de requisitos denominados historias descritos en un lenguaje no técnico y priorizados por valor de negocio, o lo que es lo mismo, por retorno de inversión considerando su beneficio y coste. Los requisitos y prioridades se revisan y ajustan durante el curso del proyecto a intervalos regulares.



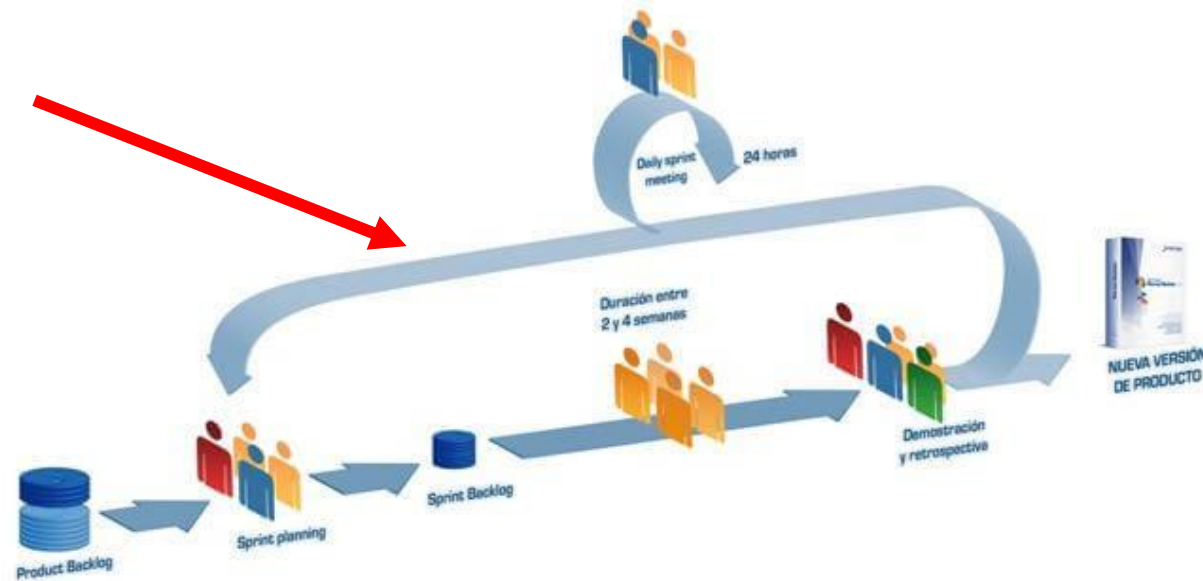
Sprint Planning

Reunión durante la cual el Product Owner presenta las historias del backlog por orden de prioridad. El equipo determina la cantidad de historias que puede comprometerse a completar en ese sprint, para en una segunda parte de la reunión, decidir y organizar cómo lo va a conseguir.



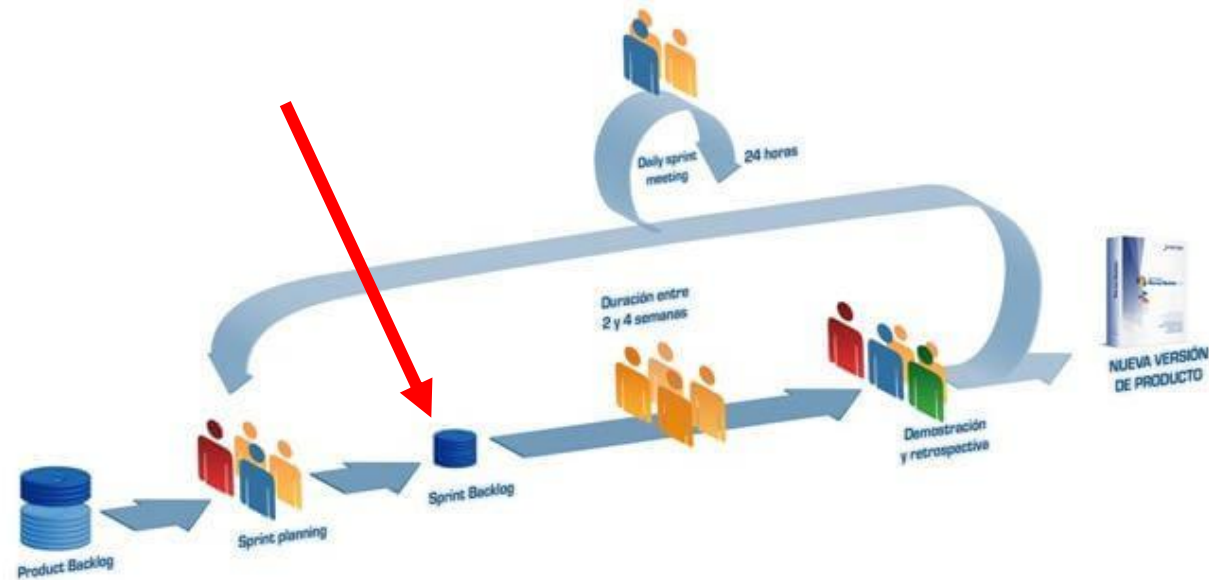
Sprint

Iteración de duración prefijada durante la cual el equipo trabaja para convertir las historias del Product Backlog a las que se ha comprometido, en una nueva versión del software totalmente operativo.



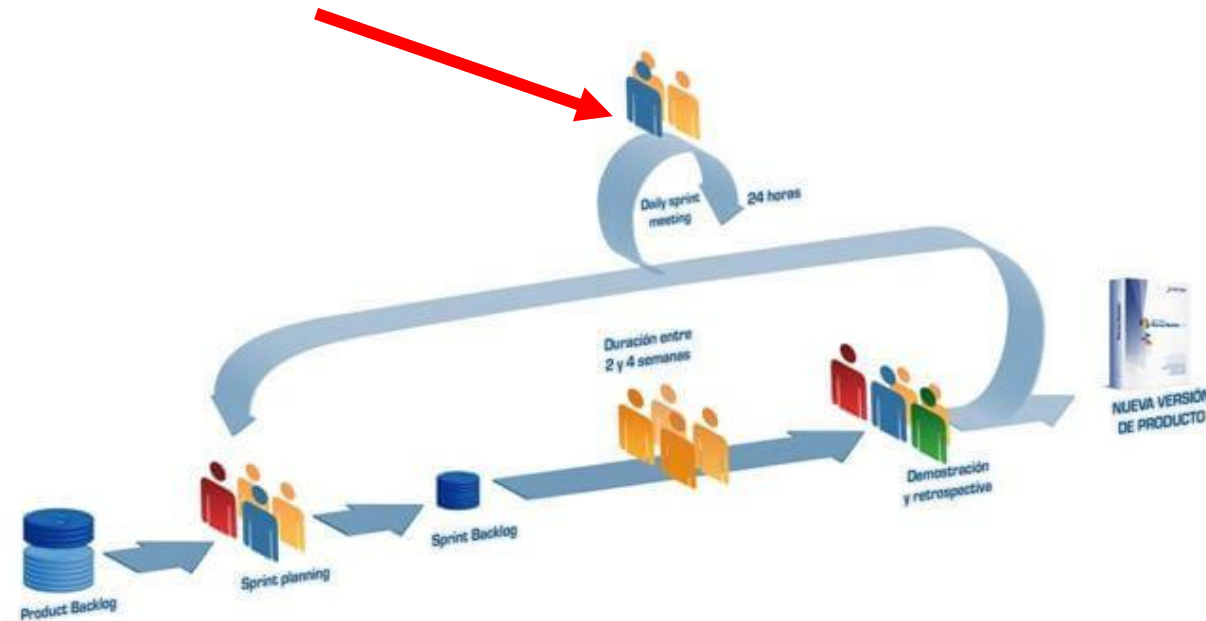
Sprint Backlog

Lista de las tareas necesarias para llevar a cabo las **historias** del sprint.



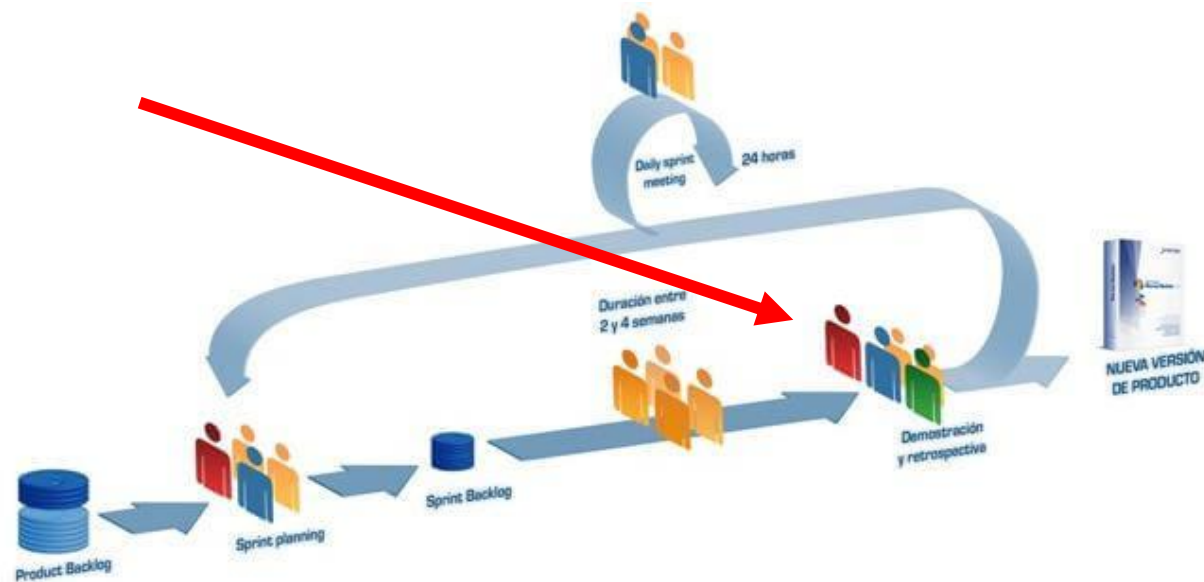
Daily sprint meeting

Reunión diaria de cómo máximo 15 min. en la que el equipo se sincroniza para trabajar de forma coordinada. Cada miembro comenta que hizo el día anterior, que hará hoy y si hay impedimentos.



Demo y retrospectiva

Reunión que se celebra al final del sprint y en la que el equipo presenta las historias conseguidas mediante una demostración del producto. Posteriormente, en la retrospectiva, el equipo analiza qué se hizo bien, qué procesos serían mejorables y discute acerca de cómo perfeccionarlos.



Historia de usuario

Una historia de usuario es una explicación general e informal de una función de software escrita desde la perspectiva del usuario final o cliente. El propósito de una historia de usuario es articular cómo un elemento de trabajo entregará un valor particular al cliente.

Título de la Historia

Como <role, persona>

Persona o rol de usuario que tiene la necesidad

Quiero <objetivo, comportamiento>

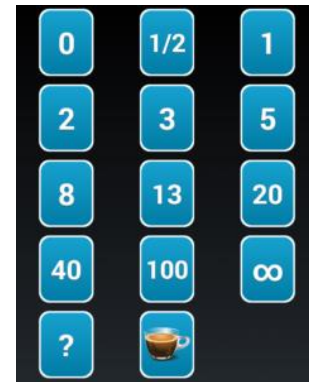
Lo que se quiere obtener: una funcionalidad, característica, etc.

Para <motivo, razón, valor>

Motivo por el que se necesita, valor que se obtiene como resultado, etc.

Scrum Poker

La mecánica es que el cliente (en entornos Scrum sería el Product Owner) lee una historia, se aclara y cada miembro del equipo técnico escribe su estimación en una tarjeta. Una vez que todos han escrito su estimación, las tarjetas se ponen sobre la mesa. Si hay acuerdo, no es necesario debatir.



Video de apoyo Cris Rúa: <https://www.youtube.com/watch?v=ey6Pm46WXkY>

Certifications by Scrum Team Role

SCRUM MASTER TRACK



Certified ScrumMaster®

Intro course for those wishing to fill the role of Scrum Master or Scrum team member.

Prerequisite: none

[Learn more](#) →

[Find a course](#)



Advanced Certified ScrumMasterSM

Advanced course for Scrum Masters who have one or more years of work experience in that role.

Prerequisite: CSM

[Learn more](#) →

[Find a course](#)



Certified Scrum Professional® ScrumMaster

Pinnacle course for experts wishing to develop mastery of the Scrum Master track.

Prerequisite: A-CSM

[Learn more](#) →

[Find a course](#)

PRODUCT OWNER TRACK



Certified Scrum Product Owner®

Intro course for those who are closest to the "business side" of the project.

Prerequisite: none

[Learn more](#) →

[Find a course](#)



Advanced Certified Scrum Product OwnerSM

Advanced course for Product Owners who already have one year of experience on a Scrum team.

Prerequisite: CSPO

[Learn more](#) →

[Find a course](#)



Certified Scrum Professional® Product Owner

Pinnacle course for experts wishing to master the Product Owner track.

Prerequisite: A-CSPO

[Learn more](#) →

[Find a course](#)

DEVELOPER TRACK



Certified Scrum Developer®

Intro course focused on collaborative product development for Scrum team members.

Prerequisite: none

[Learn more](#) →

[Find a course](#)



Advanced Certified Scrum DeveloperSM

Advanced course for Scrum product development team members.

Prerequisite: CSD

[Learn more](#) →

[Find a course](#)



Certified Scrum Professional® for Developers

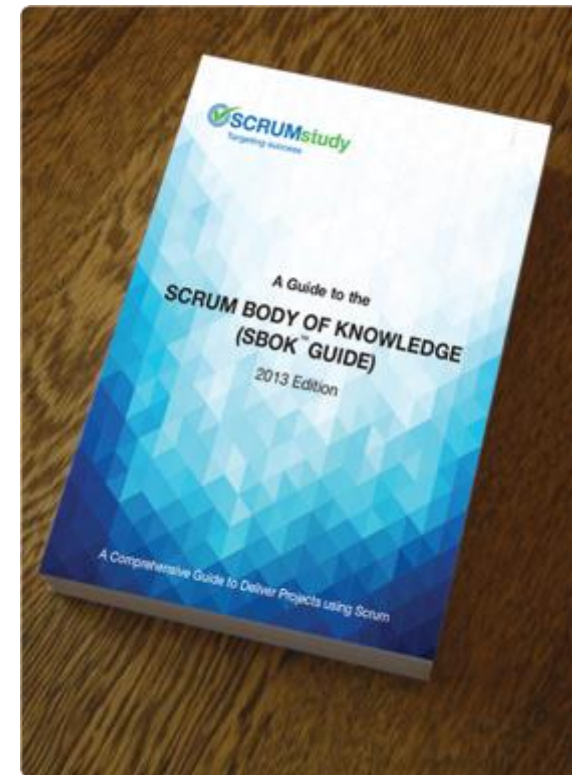
Pinnacle course for experts wishing to master Scrum product development.

Prerequisite: active A-CSD

[Learn more](#) →

[Find a course](#)

Certificación



Certificación costos

Alrededor de \$400 para Scrum master

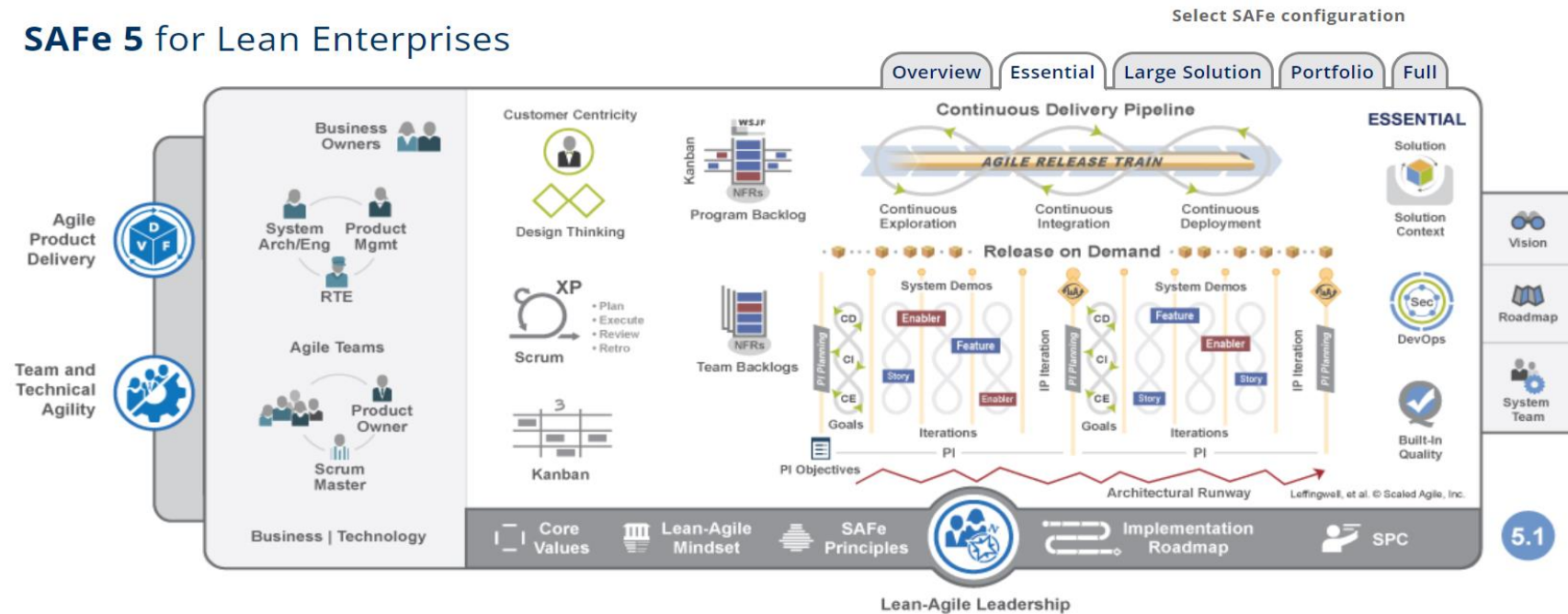
<https://mapolearning.com/scrum-master/>

<https://www.ucenfotec.ac.cr/cursos-de-actualizacion/scrum-master-professional-certificate-smpc>

Scaled Agile Framework® (SAFe®)

Es un conjunto de patrones de organización y flujo de trabajo que sirve para implementar prácticas ágiles a escala empresarial.

SAFe 5 for Lean Enterprises



Sitio Web del framework <https://www.scaledagileframework.com/>

Realice la S2-Actividad 1

Tiempo estimado 40 min

Consultas
