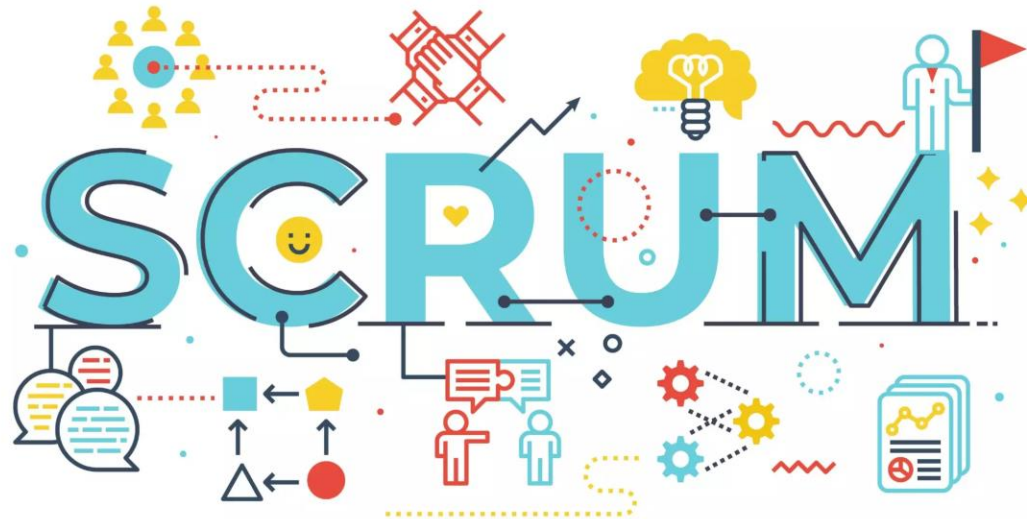


# TALLER SCRUM



# CLÁSICO VS SCRUM



# EL MÉTODO SCRUM

## SCRUM, EL REVOLUCIONARIO MÉTODO...



### LIBÉRESE DE LOS TÍTULOS

DÉ A LAS PERSONAS LA LIBERTAD DE HACER LO QUE CREEN MEJOR  
Y LA RESPONSABILIDAD DE RESPONDER DE ELLO.  
ROMPA SUS TARJETAS DE REPRESENTACIÓN.

### EL SECRETO ES DAÑINO

EN SU ORGANIZACIÓN. EN LOS EQUIPOS...  
NADA DEBERÍA SER SECRETO.



### NO BUSQUE CULPABLES...

...EXAMINE EL SISTEMA QUE PRODUJO EL  
FALLO Y ARREGLELO.

### NO A LA MULTITAREA

REALIZAR MÁS DE UNA TAREA A LA VEZ  
NOS HACE MÁS LENTOS. MENOS EFICIENTES.  
TODO LO HAREMOS PEOR.



### SER FELIZ ES EL PRIMER PASO...

...HACIA EL ÉXITO. SI SOLO NOS RECOMPENSAN POR LOS RESULTADOS  
NO POR LOS PROCESOS SEREMOS BASTANTE INFELICES. SCRUM  
HECHO CORRECTAMENTE HARÁ FELICES A TRABAJADORES, CLIENTES,  
DIRECTIVOS Y ACCIONISTAS. (POR LO GENERAL EN ESE ORDEN).



### ARREGLE EL PROBLEMA...

...JUSTO CUANDO SE DETECTA. ES EL MOMENTO  
IDEAL. NO DESPUÉS.



DISEÑO Y SELECCIÓN DE TEXTOS: DOMINGO HERAS

Café-ágil

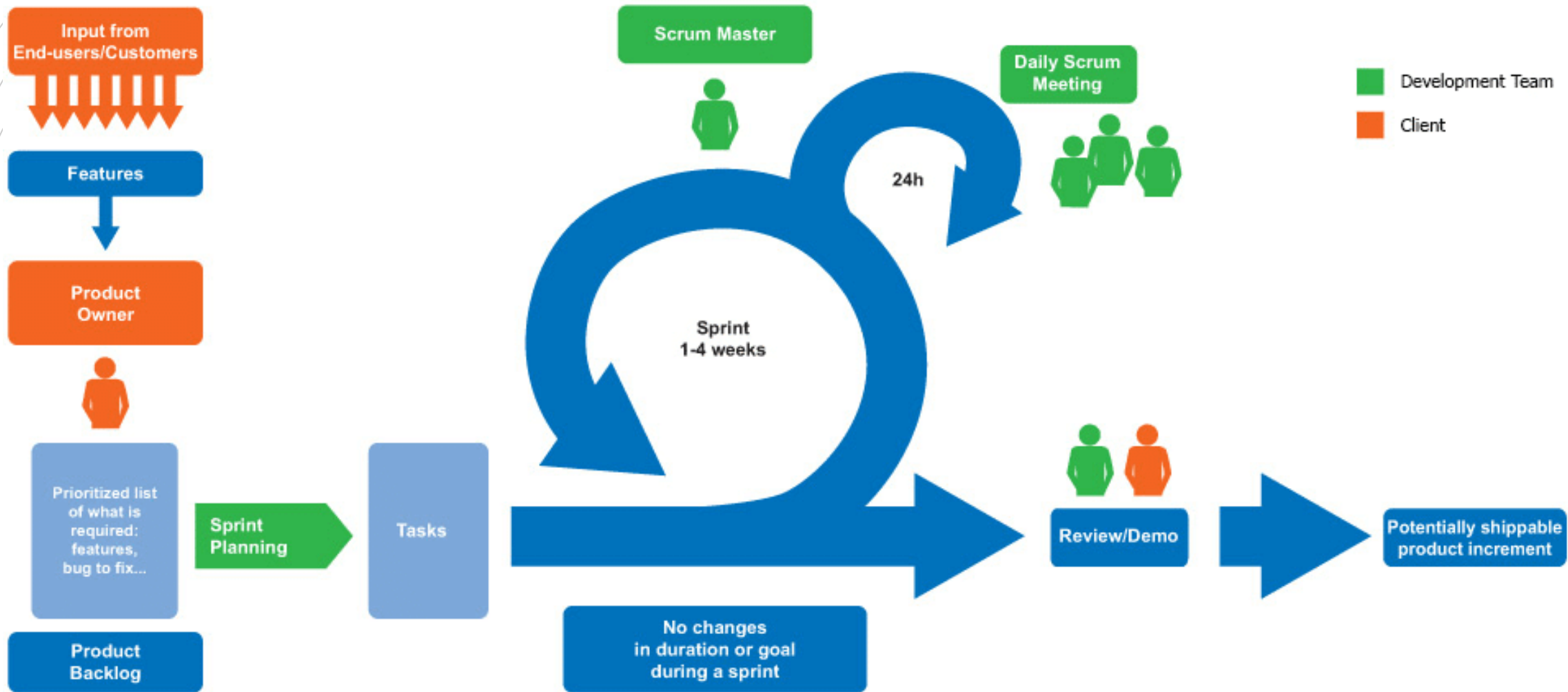
# VENTAJAS

- **Mejora de la calidad del producto:** Estas metodologías fomentan el enfoque proactivo de los miembros del equipo en la búsqueda de la excelencia del producto. Además, la integración, comprobación y mejora cíclica de las propiedades del producto mejora considerablemente el resultado final.
- **Mayor satisfacción del cliente:** El cliente está más satisfecho al verse involucrado y comprometido a lo largo de todo el proceso de desarrollo. Mediante varias demostraciones y entregas, el cliente vive a tiempo real las mejoras introducidas en el proceso.
- **Mayor motivación de los trabajadores:** Los equipos de trabajo autogestionados, facilitan el desarrollo de la capacidad creativa y de innovación entre sus miembros.
- **Trabajo colaborativo:** La división del trabajo por distintos equipos y roles junto al desarrollo de reuniones frecuentes, permite una mejor organización del trabajo.
- **Uso de métricas más relevantes:** Las métricas utilizadas para estimar parámetros como tiempo, coste, rendimiento, etc. son normalmente más reales en proyectos ágiles que en los tradicionales. Gracias a la división en pequeños equipos y fases podemos ser más conscientes de lo que está sucediendo.
- **Mayor control y capacidad de predicción:** La oportunidad de revisar y adaptar el producto a lo largo del proceso ágil, permite a todos los miembros del proyecto ejercer un mayor control sobre su trabajo, cosa que permite mejorar la capacidad de predicción en tiempo y costes.
- **Reducción de costes:** La gestión ágil del proyecto elimina prácticamente la posibilidad de fracaso absoluto en el proyecto, porque los errores se van identificando a lo largo del desarrollo en lugar de esperar a que el producto esté acabado y toda la inversión realizada.

# METODOLOGÍAS ÁGILES







# SCRUM EFECTIVO

## Cómo funciona un equipo Scrum efectivo



### 1.El cliente elabora

- Lista de objetivos.
- La prioriza.
- Se la transmite al equipo de trabajo.



### 2.Reunión de equipo de trabajo

- Qué objetivos son más prioritarios.
- Tareas a realizar.
- Requisitos necesarios.



### 3.Período de tiempo máximo de 30 días

- Reuniones diarias coordinadas por un líder.
- Duran 15 minutos.
- Se evalúan y mejoran los procesos de trabajo.



### 4.Reunión con el cliente

- Propuesta del producto.
- Observaciones de modificaciones.



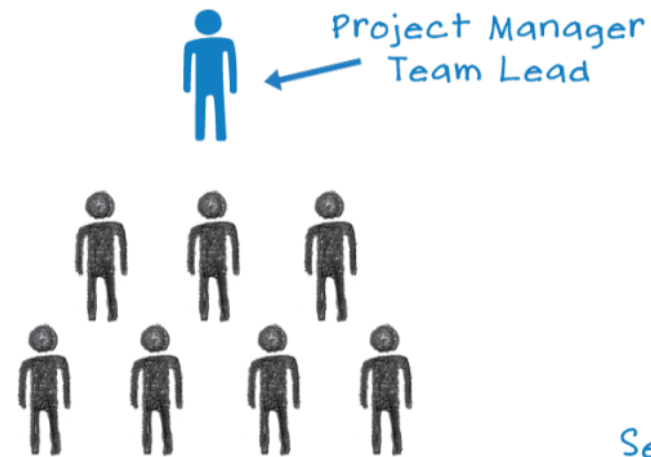
### 5.Reunión de equipo

- Conclusiones para mejorar la productividad.
- Medidas a implementar en el siguiente proceso.

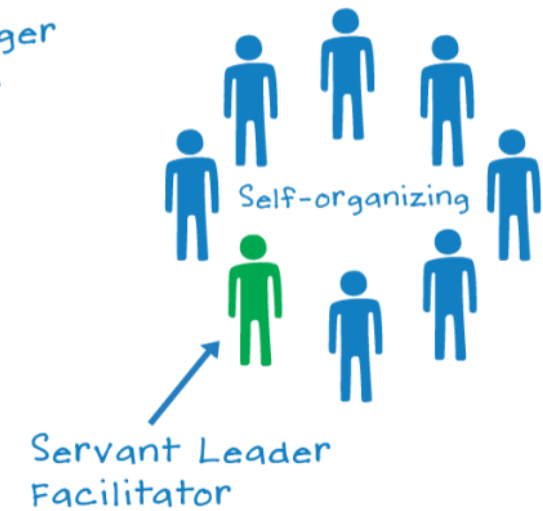


# ROLES

## Traditional Teams



## Agile Teams





## ROLES

**Agile coach:** Es la persona que va allanando el camino para que los trabajadores lleguen a conseguir los objetivos marcados. Si te interesa saber más sobre este puesto visita este artículo sobre el papel del [Agile Coach](#).

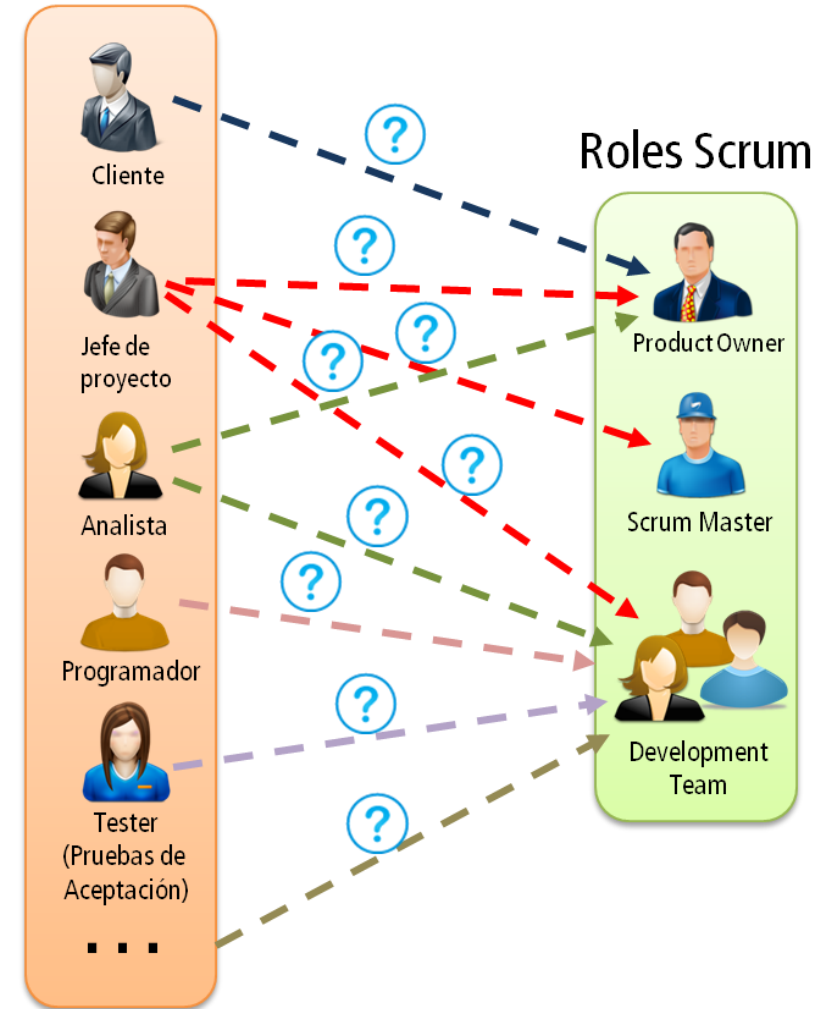
**Scrum máster:** Máximo responsable del desarrollo de un Proyecto agile. Entre sus funciones destacan el liderazgo de equipos, controlar la calidad del trabajo y organizar a los diferentes equipos. Puedes encontrar más información aquí sobre las [funciones de un scrum master](#).

**Project Manager:** No sólo para desarrollo de software, sino para cualquier disciplina en la que se trabaje el I+D y se lleven a cabo proyectos largos que implican un equipo multidisciplinar.

**Product Owner:** Uno de los roles más importantes de las metodologías agile. Su principal función es controlar todos los desarrollos que afectan a un producto determinado

# ROLES

## Roles Tradicionales



# ROLES

## Roles en SCRUM

Metodologías Ágiles



**Product owner (PO)**



**Scrum master (SM)**



**Scrum team (ST)**



**Stakeholders**

- **Product owner:** Dueño de producto. Se encarga de la visión, es el interlocutor con usuarios y clientes. Mantiene el backlog actualizado y priorizado. Autoriza los requisitos que entran y los que no.
- **Scrum master:** Rol encargado del proceso, mantiene y facilita las reuniones. Asiste al equipo en los problemas. Muy orientado a las personas.
- **Scrum team:** Equipo de construcción. Equipo de personas que desarrollan el producto. Equipos de hasta 9 personas, multidisciplinarios y deben ser equipos autoorganizados.
- **Stakeholders:** usuarios (utiliza el producto) y clientes (paga por el producto).

Infografía elaborada por Alfredo Vela

# ROLES



# SCRUM CARDS







# SPRINT

**Scrum prescribe que un Sprint debe durar 4 semanas más o menos.** Aunque es bastante habitual que los equipos Scrum elijan tener Sprints de diversas duraciones según la finalidad perseguida.

Un Sprint normal tendría los siguiente **eventos o ceremonias**:

1. El ***Sprint Planning*** al comienzo del Sprint
2. ***Daily Scrums*** a diario
3. Un ***Sprint Review*** al final del Sprint para inspeccionar el incremento realizado.
4. Y, finalmente, una **Retrospectiva** para inspeccionar el equipo y levantar mejoras que se apliquen en el siguiente Sprint.
5. Adicionalmente se ha incorporado también una reunión de ***Grooming*** o ***Refinement***, que sirve para, dentro del Sprint, afinar y aclarar ciertas historias de usuario que pudieron quedar pendientes durante el *Sprint Planning*.

# SPRINT PLANNING

**El Sprint Planning es una reunión que se realiza al comienzo de cada Sprint donde participa el equipo Scrum al completo;** sirve para inspeccionar el *Backlog* del Producto (*Product Backlog*) y que el equipo de desarrollo seleccione los *Product Backlog Items* en los que va a trabajar durante el siguiente Sprint. Estos *Product Backlog Items* son los que compondrán el *Sprint Backlog*.

## Daily Scrum

El *Daily Scrum*, conocido comúnmente sólo como “La Daily”, **es una reunión diaria de 15 minutos en la que participa exclusivamente el *Development Team*.**

En esta reunión todas y cada una de las personas del *Development Team* responden a las siguientes preguntas:

- 1.¿Qué hice ayer para contribuir al Sprint Goal?
- 2.¿Qué voy a hacer hoy para contribuir al Sprint Goal?
- 3.¿Tengo algún impedimento que me impida entregar?

## Sprint Review

El *Sprint Review* es la reunión que ocurre al final del Sprint, generalmente el último viernes del Sprint, donde el *product owner* y el *Development Team* presentan a los *stakeholders* el incremento terminado para su inspección y adaptación **correspondientes**. En esta reunión organizada por el *product owner* se estudia cuál es la situación y se actualiza el *Product Backlog* con las nuevas condiciones que puedan afectar al negocio.

## Sprint Retrospective

**El objetivo de la retrospectiva es hacer de reflexión sobre el último Sprint e identificar posibles mejoras para el próximo.** Aunque lo habitual es que el Scrum Master sea el facilitador, es normal que distintos miembros del equipo Scrum vayan rotando el rol de facilitador durante la retrospectiva.



# EN RESUMEN



# CARACTERÍSTICAS

*Una característica es una función o servicio consistente del producto.*

Las características representan partes del producto que aportan un valor significativo a sus usuarios. Las características suelen ser demasiado grandes para que se puedan trabajar directamente, por lo que se dividen en unidades de negocio más pequeñas: **las historias**. Con respecto a la planificación, se espera que la producción de una característica dure varios sprints. Las características ayudan a materializar la visión y compartirla con el equipo ágil y las partes interesadas (stakeholders).

El flujo de trabajo de características tiene tres estados:

- **En espera:** no tiene ninguna historia con un estado más avanzado que *Planeada*,
- **En progreso:** no se ha cambiado a *Terminada* y tiene al menos una historia en un estado más avanzado que *Planeada*,
- **Terminada:** tiene todas sus historias *Terminadas* y ha sido pasada a *Terminada* (ya sea manual o automáticamente). No es posible crear historias sobre una característica *Terminada*.

# HISTORIAS

*Una historia es un objeto de la Pila del producto que aporta valor a los usuarios, stakeholders y ocasionalmente al equipo mismo.*

Se espera que una historia se realice dentro de una iteración, por lo que debe ser la más pequeña posible.

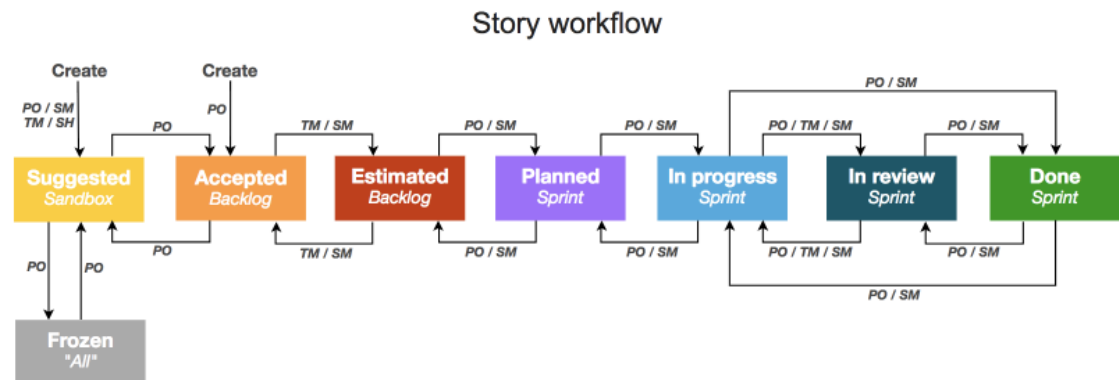
una historia puede ser de 3 tipos:

- **Historia de usuario:** una historia que aporta valor a los stakeholders/usuarios, como una nueva función o una mejora en el producto.
- **Historia de defecto:** algo que elimina valor y que debe ser corregido, generalmente lo que se llama un error.
- **Historia técnica:** una historia que aporta valor al equipo, p. para reducir el riesgo, aumentar el conocimiento técnico, mejorar la calidad técnica...

# HISTORIAS

Una historia pasará por varios estados en su vida:

- **Sugerida:** Cada idea se envía primero al *Area de ensayo*.
- **Aceptada:** Si el Propietario del producto lo reconoce como una idea valiosa para el proyecto, se lo acepta en la *Pila del producto*.
- **Estimada:** Una vez que el equipo ha estimado el esfuerzo para terminar la historia, está lista para ser planeada.
- **Planeada:** La historia está planeada en una iteración que todavía no está en progreso.
- **En progreso:** La historia es parte de la iteración actual
- **En revisión:** El trabajo técnico está hecho y la historia se está probando / validando.
- **Terminada:** La historia ha sido validada por el *Propietario del producto*
- **Congelada:** La historia aporta valor pero no se ajusta a la visión actual





## TAREAS

*Una tarea es una unidad de trabajo necesaria para terminar una historia.*

Para producir una historia, el equipo necesita realizar actividades estructuradas como Tareas. A diferencia de los otros elementos presentados aquí, una tarea no es parte del resultado del proyecto, **es más bien el medio para producir el resultado**. Una tarea puede ser realizada por un solo miembro del equipo, mientras que producir una historia es responsabilidad de todo el equipo. Además de las tareas de historia, las tareas se pueden crear fuera de una historia como *tareas urgentes* y *tareas recurrentes*. Las tareas asociadas a una historia pueden evolucionar a medida que avanza la historia. Cuando el sprint está en progreso, el estado de una tarea se puede cambiar manualmente arrastrando y soltando:

- **En espera (por defecto)**
- **En progreso**
- **Terminada**



## PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

*Una prueba de aceptación es una prueba realizada para decidir si se puede aceptar una historia de usuario terminada.*

Las pruebas de aceptación (a menudo llamados criterios de aceptación) se adjuntan a una historia para definir exactamente qué se espera de esta historia. Son el lugar donde se definen las reglas y restricciones comerciales relacionadas con esta historia. Deben escribirse para cada historia de usuario antes del comienzo del sprint. El equipo está consciente del resultado esperado tan pronto como comiencen a trabajar en esta historia.

Cuando el sprint está en progreso, puede cambiar el estado de una prueba de aceptación manualmente:

- **Para verificar (default)**
- **Fallado**
- **Éxito**

A red speech bubble graphic with a white outline, pointing downwards. It contains the text 'SCRUM TASK' in white, uppercase letters.

# SCRUM TASK

<https://proyectosagiles.org/2010/09/26/ejemplo-tablero-pizarra-tareas-scrum-taskboard/>

# SCRUMBOARD



# SCRUMBOARD

