



# Metodologías ágiles: SCRUM



# HOLA!

En esta presentación  
hablaremos de la  
metodología **SCRUM**

# Introducción Scrum

## Definición

Scrum es una metodología de creación de software, es decir, un conjunto de procedimientos, técnicas, herramientas y soporte documental que ayuda a los desarrolladores a realizar nuevos software.

## Origen del término



# Breve introducción

Un poco de historia sobre el origen de Scrum

## Takeuchi & Nonaka (1986)

- ▶ La creación del concepto.





“

*SCRUM defines the systems development process as a loose set of activities that combines known, workable tools and techniques with the best that a development team can devise to build systems.*



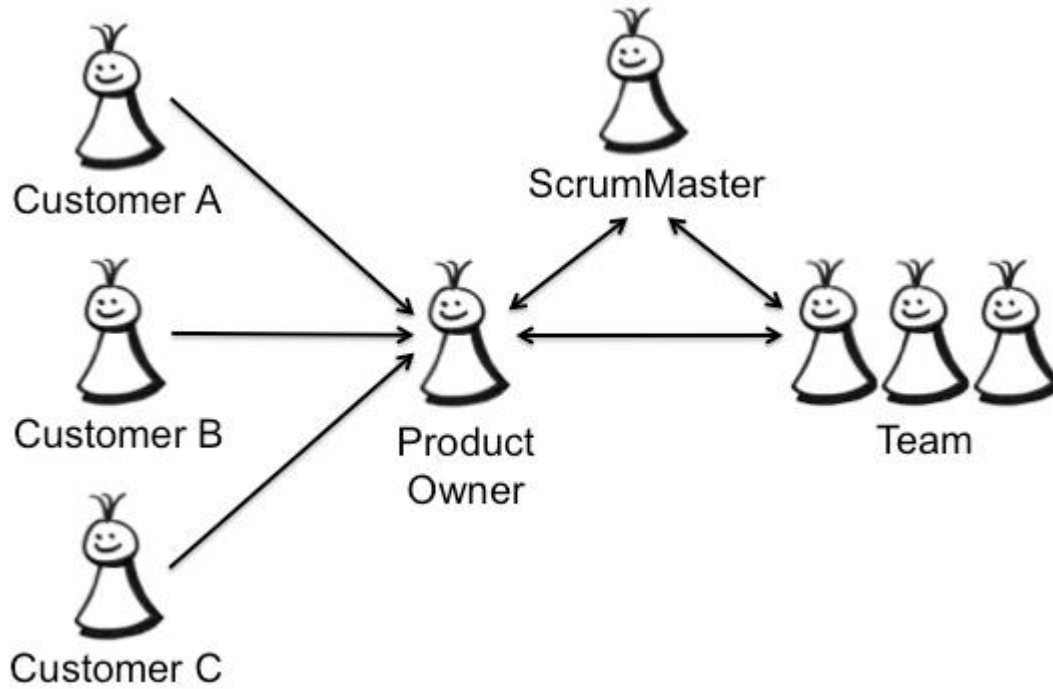
”

## Ken Schwaber, Schwaber, 1997

- ▶ Normalizó el proceso para la industria mundial de software.



## ROLES: 1. Product Owner

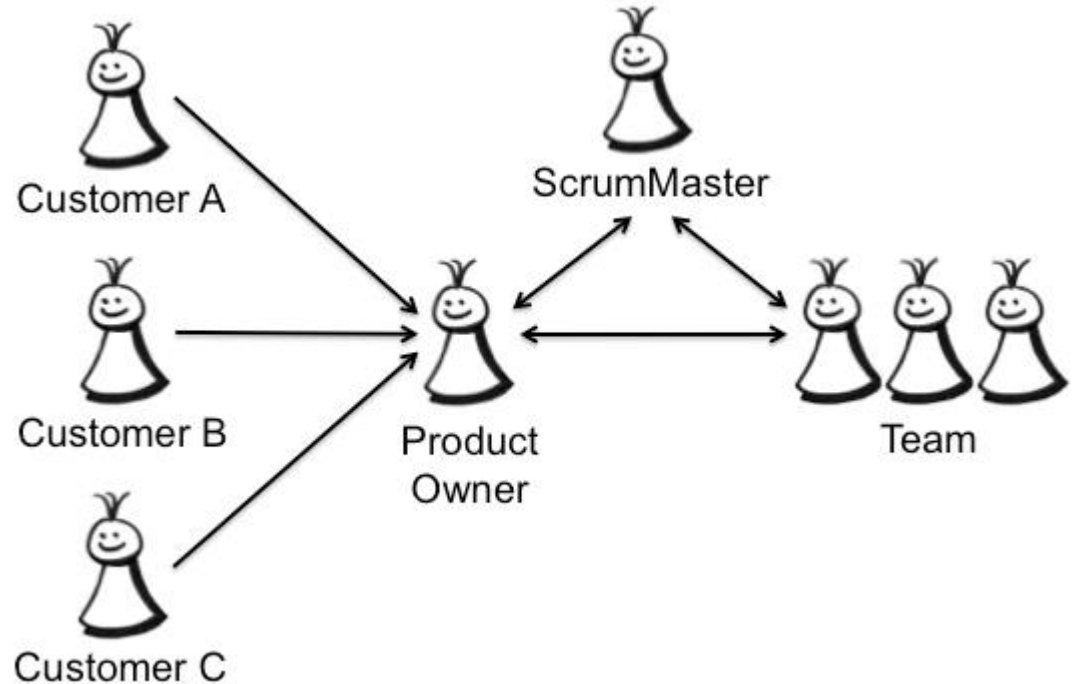


- Representa a los **interesados**.
- Escribe y prioriza ítems.
- Se centra en la parte de **negocio**.
- Empatiza con los *stakeholders*.
- Devuelve **feedback** al equipo.

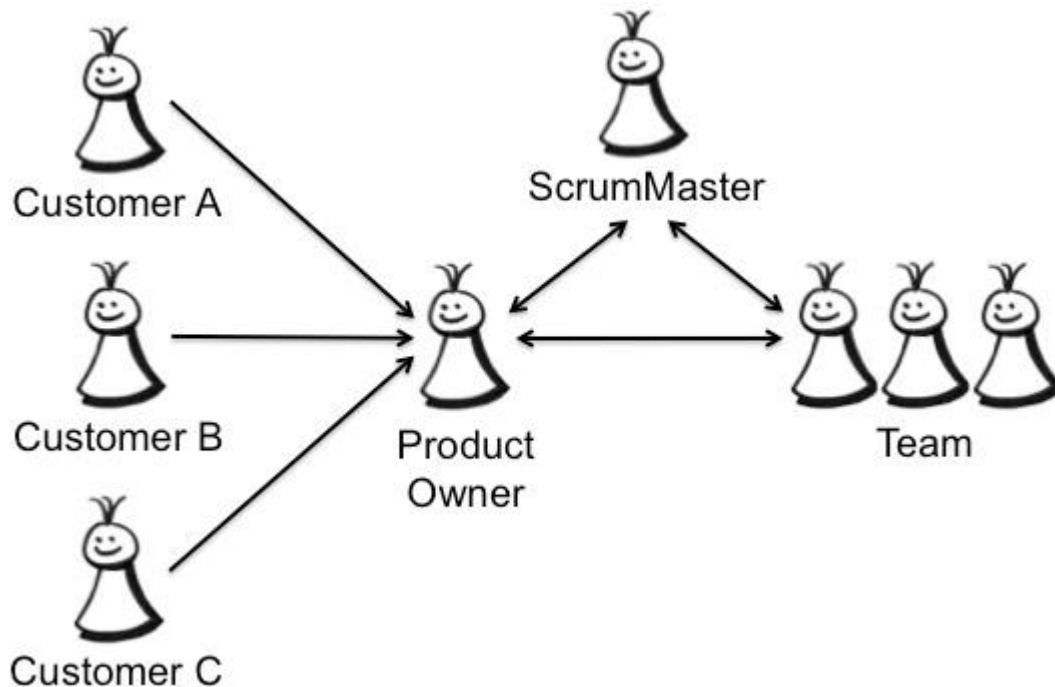


## ROLES: 2. Development Team

- Entre **3 y 9** miembros.
- Entrega los PSI.
- Equipo complementario, con conocimientos solapados.
- Organización **autónoma**.



## ROLES: 3. Scrum Master



- Filtro entre el equipo y el exterior: *Team facilitator*.
- **Definition of Done**
- Promueve la auto-organización y motiva al equipo.
- No tiene responsabilidades de gestión del equipo.
- Se centra en la **motivación**.

# El Sprint



## ARTIFACTS: 1. Product backlog



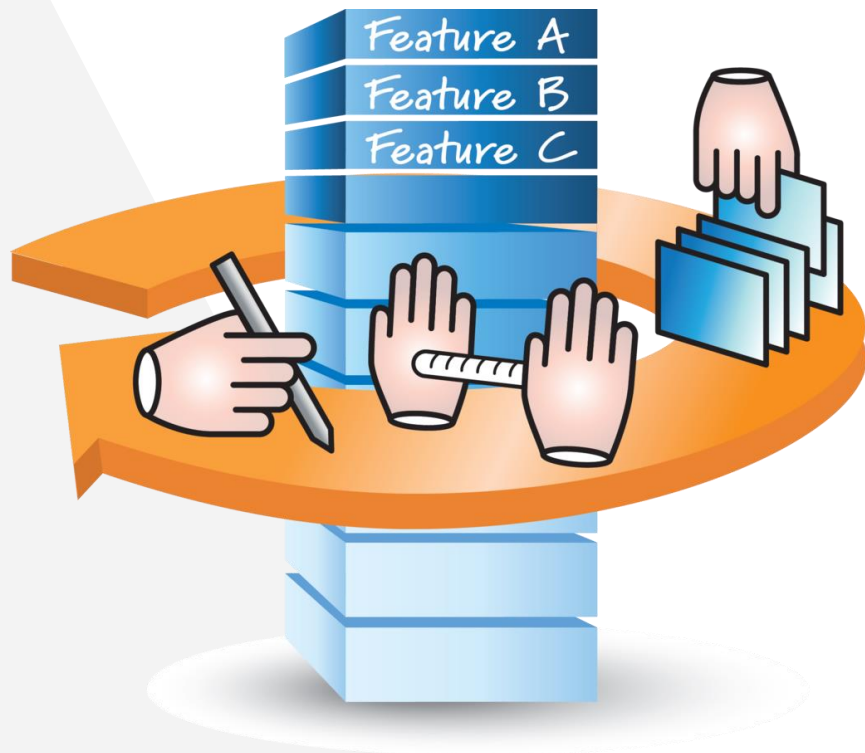
Lista ordenada de **requisitos** que el equipo tiene que cumplir:

- Características finales del producto.
- Reparación de bugs.
- Cambios tras recibir *feedback* del cliente.

El **Product Owner** se encarga de ordenarlos por prioridad en función de riesgos, valor de negocio, dependencias y fechas requeridas.

Contiene una **valoración de esfuerzo** esperado para cada ítem, realizada por el equipo (escala de *Fibonacci*).

## ARTIFACTS: 2. Sprint backlog



Lista de **trabajo** para el **Sprint actual**.

Para obtener sus ítems, al principio del Sprint, se seleccionan los más prioritarios del *Product backlog*.

Suele mostrarse en una pizarra, en la que cada ítem tiene uno de los siguientes tres estados:

- Por hacer
- En progreso
- Realizado

## ARTIFACTS: 3. Product increment (PSI)

Es la **suma** de todos los ítems del **Sprint backlog**, integrados con el trabajo de todos los sprint previos.

Debe ser una **versión completa y funcional**, en una condición usable si el *Product Owner* decidiera lanzarlo.

¿Cómo se comprueba que está completado?

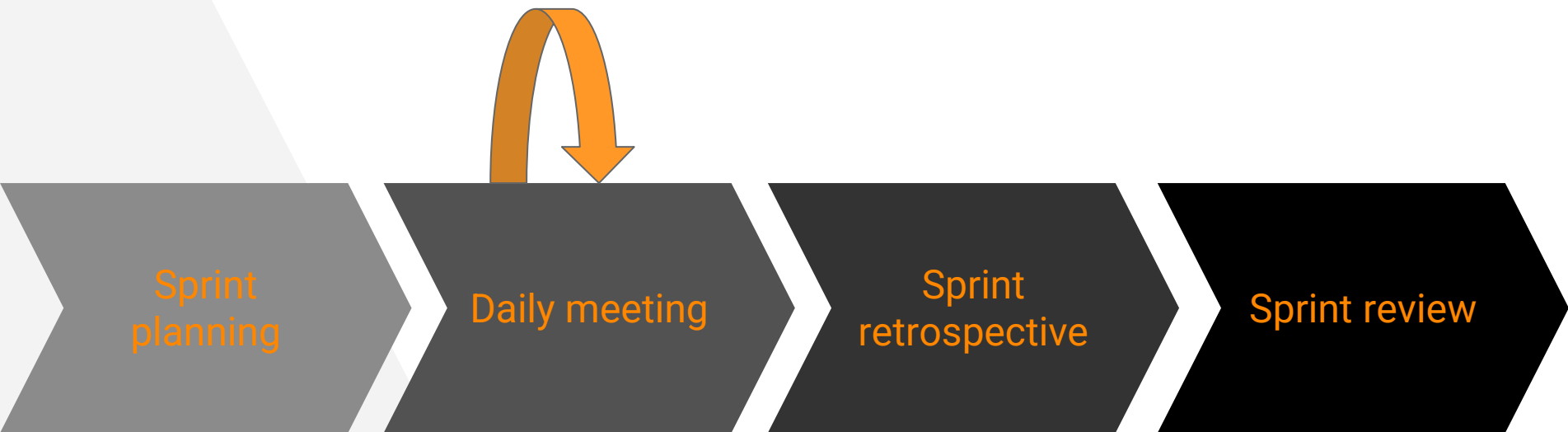
- **Scrum Team's Definition of Done.**



# WORKFLOW SCRUM



## El proceso del scrum





## Sprint planning

**Selección de  
requisitos**

**Planificación  
de la iteración**

¿Qué hice ayer?

¿Qué haré hoy?

¿Qué problemas tendré?

# Sprint Review



Esta reunión está basada  
en el **producto**.  
Participa el equipo y los  
clientes.

## Sprint Retrospective

Reunión enfocada en el  
**proceso.**

Participa únicamente el  
equipo.



¿Qué hemos hecho bien?

¿Qué hemos hecho mal?

¿Qué acciones tomamos?

# CONCLUSIONES

**Entrega periódica** de resultados.

**Feedback** continuo

Mejor productividad y calidad

Mantiene la **motivación** en el equipo



A veces no funciona bien:

1. Equipos **dispersos** geográfica o temporalmente.
1. Equipos con **miembros** muy **especializados**.
1. En **proyectos con** muchas **dependencias externas**.

# Muchas gracias!

**¿Algunas preguntas?**

No tengas miedo a preguntar.