

Scrum

El principio de scrum es la sinergia, en donde el todo es más que las partes. Scrum trata de potenciar eso

Scrum es un framework que permite crear su propio proceso para crear nuevos productos. Es un proceso empírico, por lo que es una metodología basada en métodos definidos

Valores son

Coraje, Foco, Compromiso, Respeto y Apertura

Ritmo

Ejecutar, Reflexionar y Plan

Se ven reflejadas en las ceremonias

Cimientos

- Empirismo: Framework que trabaja bajo las características del proceso empírico. No procesos definidos o de metodologías tradicionales
- AutoOrganización: Equipos conformados por personas autónomas capaces de lograr la autoorganizacion
- Colaboración: Colaboración entre todos los miembros del equipo
- Priorización: Nos vamos a concentrar en aquello que tiene mayor prioridad
- Time Boxing: Dejamos fijo el tiempo, y vamos a mover el alcance para saber que vamos a construir en ese tiempo fijo

Equipos Pequeños 7+-2

Scrum es muy útil para trabajar en dominios impredecibles

No supo un proceso repetible

Roles

- Product Owner: Experto en dominio y se encarga principalmente de priorizar el product backlog de acuerdo al valor que le aporta al negocio
- Scrum Master: Quien vela por el bien del scrum. Es un integrante más del equipo. Es quien más conoce el framework. Es un facilitador
- Equipo de Trabajo: Conformado por gente autoorganizada, colaborativa. **Todos hacen todo**

Entregables

- Product Backlog: Es una cola priorizada de funcionalidades técnicas y de negocio, que necesitan ser desarrolladas. Lo que está arriba de la pila deben tener el nivel suficiente de detalle para ser trabajadas. Las inferiores pueden ser épicas que luego

van a detallarse conforme se vayan priorizando. Se re-prioriza cada comienzo de sprint

- Sprint Backlog: Tareas que se van a desarrollar a lo largo del sprint. Se desglosan las tareas y se dividen a lo largo de toda la semana. (No deberían demorar más de 16hs o menos de 4hs)
- Estimaciones: Son iterativas. La unidad de medidas son story point y el método es Poker Planning. Si una US supera los 8 SP debe ser dividida
- Producto de Sw: Al terminar el sprint tenemos un entregable del producto que puede desplegarse en producción (no es obligatorio que se despliegue)

Ceremonias

- Sprint Planning: Tomar el product backlog, priorizar, crear el sprint backlog. Considerar la capacidad del equipo
- Daily
- Sprint Demo/ Review
- Retrospectivas
- Story Time/Product Backlog Refinement (opcional)

Herramientas

- Taskboard: En donde se establecen los elementos de nuestro backlog que entran en el sprint por cada línea y sus tareas correspondientes necesarias para llegar a fecha término del sprint con la DoD
- Burndown Chart: Medir el progreso. Un gráfico de trabajo pendiente a lo largo del tiempo muestra la velocidad a la que se está completando los objetivos/requisitos. Permite extrapolar si el Equipo podrá completar el trabajo en el tiempo estimado.