

Scrum y metodologías ágiles

 openwebinars.net/academia/curso/scrum/1225/

Durante la reunión de planificación, como hemos comentado, se irán tratando las diferentes historias de usuario. El equipo de desarrollo, al oír las descripciones de cada una, y tras resolver todas sus dudas, deberá intentar separarlas en tareas, y estimar el tiempo de duración de cada una de ellas. Para ello, utilizará el método de planning poker.

Planning poker

Para estimar la duración de las tareas, el equipo utilizará unas cartas de planning poker, cada una de las cuales tiene uno de los siguientes símbolos:

- 1/2, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, refiriéndose a cantidad de horas de la tarea
- 0: La tarea no es necesaria, o ya está implementada previamente
- ?: No se sabe la duración que puede tener la tarea
- infinito: la tarea no se puede realizar
- taza de café: necesitamos una pausa...

Al nombrar cada tarea, todos los desarrolladores elegirán una carta con una estimación de tiempo, y la mostrarán a los demás todos a la vez, de manera que no se vean influenciados por la elección de otro compañero.

Con todas las estimaciones sobre la mesa, dialogan entre los que han puesto las cantidades más altas, y los que han puesto las más bajas, intentando explicar por qué han llegado a esas conclusiones. De forma consensuada al final se toma un valor medio de duración de la tarea, y se procede a estimar la siguiente.

Si una tarea tiene una duración muy larga, idealmente más de 8 horas, será preciso dividirla en tareas más pequeñas para una mejor gestión de la misma.

Conforme se dividen las historias de usuario en tareas, y se estima su duración, se van añadiendo al sprint backlog, hasta alcanzar la velocidad máxima del equipo para ese sprint. En ese momento, podemos parar la planificación, y comenzamos a trabajar.

Comenzado el trabajo del sprint, no se deben incorporar o alterar las historias de usuario planificadas para el mismo. Los desarrolladores deben procurar comenzar a completar las más prioritarias, pero ellos eligen el orden en el que quieren hacerlo durante la duración del mismo.

Scrum board

Es habitual utilizar un panel o algún sistema software para representar las historias de usuario del sprint backlog, sus tareas, y en qué estado se encuentran, mediante postits o papeles con un formato específico preparado.

Para ello se señalan las siguientes columnas en el tablero:

- Historias de usuario: Las del sprint, más arriba las más prioritarias
- No comenzadas: tareas no comenzadas, en la misma fila de la historia a la que corresponden.

- En elaboración: tareas que se están realizando
- Test: tareas completadas, pero a falta de comprobar
- Completadas: Han sido totalmente comprobadas.

Las tareas serán asignadas a diferentes personas (marcándolas de alguna forma), según quién ha expresado más facilidad en su realización durante el planning poker, u otro ajuste necesario para maximizar el trabajo en paralelo. No es preciso asignar al principio todas las tareas, es posible hacerlo a medida que cada uno va realizando las que tiene asignadas al principio. Una vez completada una tarea, es importante que otro miembro del equipo pruebe que lo implementado en la tarea esté correctamente realizado.

Una historia de usuario solo está totalmente completada, si todas sus tareas asignadas están completadas. En este caso, debe ser funcionalidad que potencialmente podría ponerse en producción.

El producto de todo este trabajo debe ser siempre un prototipo sobre el que poder comprobar el funcionamiento.

Reunión de seguimiento

Una vez al día, todos los desarrolladores deben realizar la reunión de seguimiento. Esta debe ser:

- Siempre en el mismo sitio: De esta manera, nadie tiene que preguntar dónde es
- Siempre a la misma hora: Igualmente no hace falta preguntar la hora
- Se realiza de pie: No vale apoyarse en la pared, silla o el compañero. De esta forma la reunión se expedita, evitando prolongaciones innecesarias.

Durante la reunión, todos los participantes indicarán, en primer lugar, qué hicieron el día anterior, actualizarán cuántas horas creen que le faltan a las tareas abordadas (no cuantas han realizado, eso es irrelevante), y qué van a realizar durante el día de hoy.

Así, si una tarea que tenía estimada una duración de 8 horas, es comenzada por una persona, y al día siguiente esta persona dice que le faltan todavía 5 horas más, podemos rápidamente comprobar que la tarea no estaba bien estimada, tiene problemas que no habían sido descubiertos antes, o la persona que la realiza necesita ayuda para resolverla.

Si durante esta reunión surge una conversación entre dos personas sobre como resolver algún problema, se pospone para que hablen entre ellos tras completar la reunión diaria, para no malgastar el tiempo de los compañeros si no tienen nada que añadir.

Se actualiza entonces todas las tareas representadas en el scrum board para reflejar el estado real del proyecto tal como se ha descrito durante la reunión diaria.