



salesianos
CÁDIZ

Entornos de Desarrollo

UD1. Metodología SCRUM

Raúl Reyes Mangano
Patricia Vegas
Adrián Seoane

TRABAJO

- ? METODOLOGÍAS ÁGILES
- ? QUÉ ES SCRUM
- ? CICLO DE VIDA BÁSICO
- ? PARTICIPANTES
- ? ELEMENTOS UTILIZADOS

Metodologías ágiles

? MANIFIESTO ÁGIL

? “Estamos descubriendo mejores maneras de desarrollar software tanto por nuestra propia experiencia como ayudando a terceros. A través de esta experiencia hemos aprendido a valorar:

- **Individuos e interacciones sobre *procesos y herramientas***
- **Software que funciona sobre *documentación exhaustiva***
- **Colaboración con el cliente sobre *negociación de contratos***
- **Responder ante el cambio sobre *seguimiento de un plan***

Aunque los elementos a la derecha tienen valor, nosotros valoramos por encima de ellos los que están a la izquierda.”

¿Qué es Scrum?

- ? **SCRUM**
- ? Es una metodología ágil para la gestión de proyectos basado en la iteración y entregas incrementales de un producto o servicio.
- ? **ITERATIVO:** Ciclos de entre 2 y 4 semanas llamados **Sprints**.
- ? **INCREMENTAL:** Incrementos en la funcionalidad están listos al final de cada sprint.
- ? **PRIORIZADO:** Se trabaja en orden de prioridad dado por el cliente

Ciclo básico



Participantes

- ? **Dueño del Producto:** Habla por el cliente, y asegura que el equipo cumpla las expectativas. Es “**el jefe” responsable del proyecto.**
- ? **Scrum Master:** Lidera las reuniones y **ayuda al equipo si es que tienen problemas.** Además, minimiza los obstáculos para cumplir el objetivo del Sprint, es un “facilitador” pero no es un gestor.
- ? **Scrum Team:** Son los **encargados de desarrollar** y cumplir lo que les asigna el Dueño del Producto
- ? **Cliente:** Recibe el producto y **puede influir en el proceso,** entregando sus ideas o comentarios respecto al desarrollo.

Funcionamiento del proceso

Pila de Producto

Pila de Sprint

Planificación del Sprint

Reunión SCRUM diaria

Revisión del Sprint (Demo)

Retrospectiva del Sprint

Pila de Producto

- ? Lista sobre las funcionalidades del producto
- ? El responsable de la Pila de Producto y de su correcta priorización es el Dueño de Producto
- ? El objetivo es que el Dueño del Producto responda la pregunta **“¿Qué hay que hacer?”**.
- ? Proviene de un plan de negocio que puede ser creado junto con el cliente

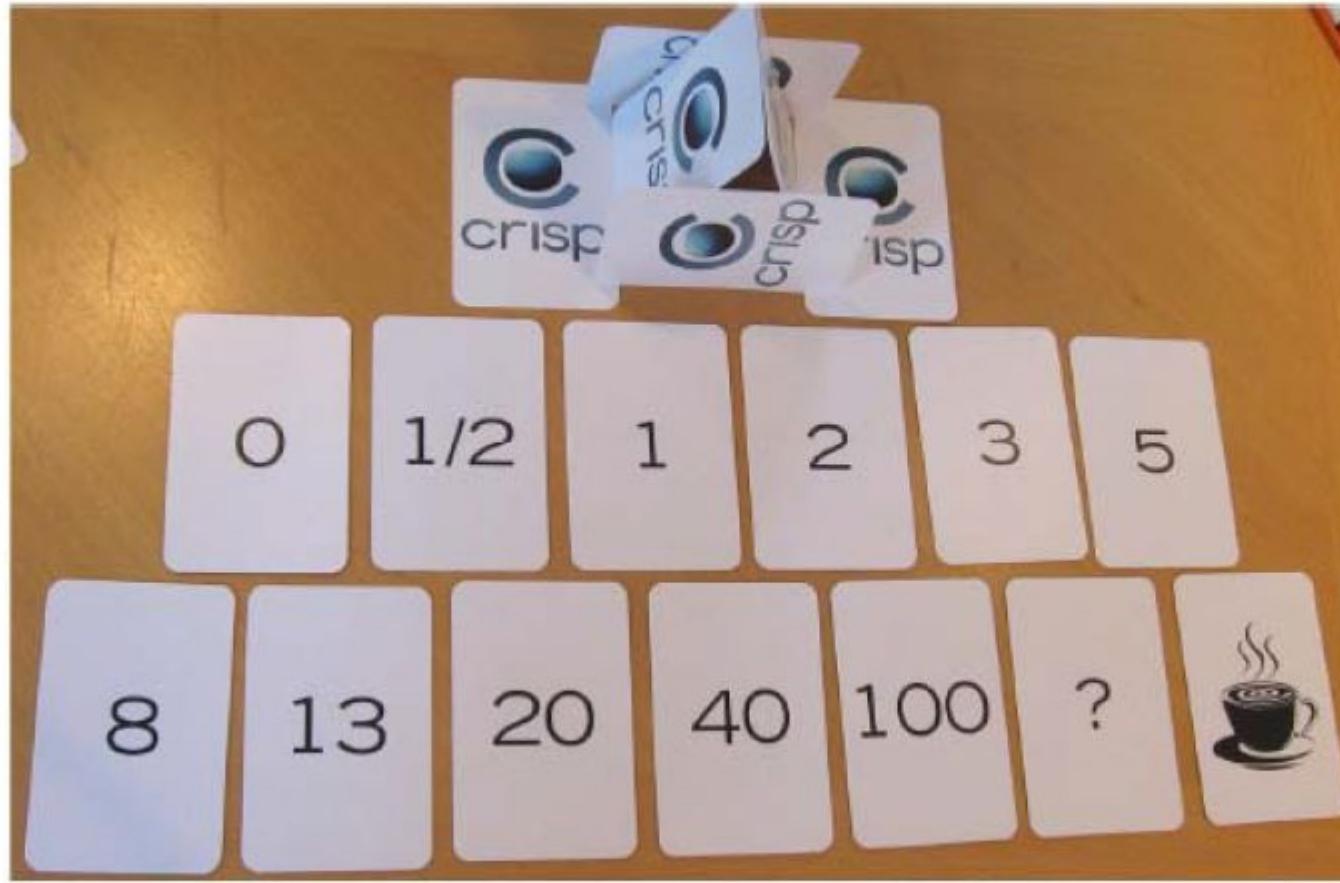
Pila de Producto (ejemplo)						
ID	Nombre	Imp.	Est.	Como probarlo	Notas	
1	Depósito	30	5	Entrar, abrir página de depósito, depositar 10€, ir a página de balance y comprobar que se ha incrementado en 10€	Necesita un diagrama UML. No preocuparse por encriptación aun	
2	Ver tu historial de transacciones	10	8	Entrar, ver transacciones. Realizar un depósito de 10€. Ir a transacciones y comprobar que se ha actualizado con el nuevo depósito	Utilizar paginación para no hacer consultas muy grandes a la BB.DD. Diseño similar a la página de usuario.	

Pila de Producto

? Herramientas para la Pila de Producto

- Excel, Confluence, White board
- Otras:
 - <http://www.bananascrum.com>
 - <http://danube.com/scrumworks>
 - <http://www.agile42.com/>

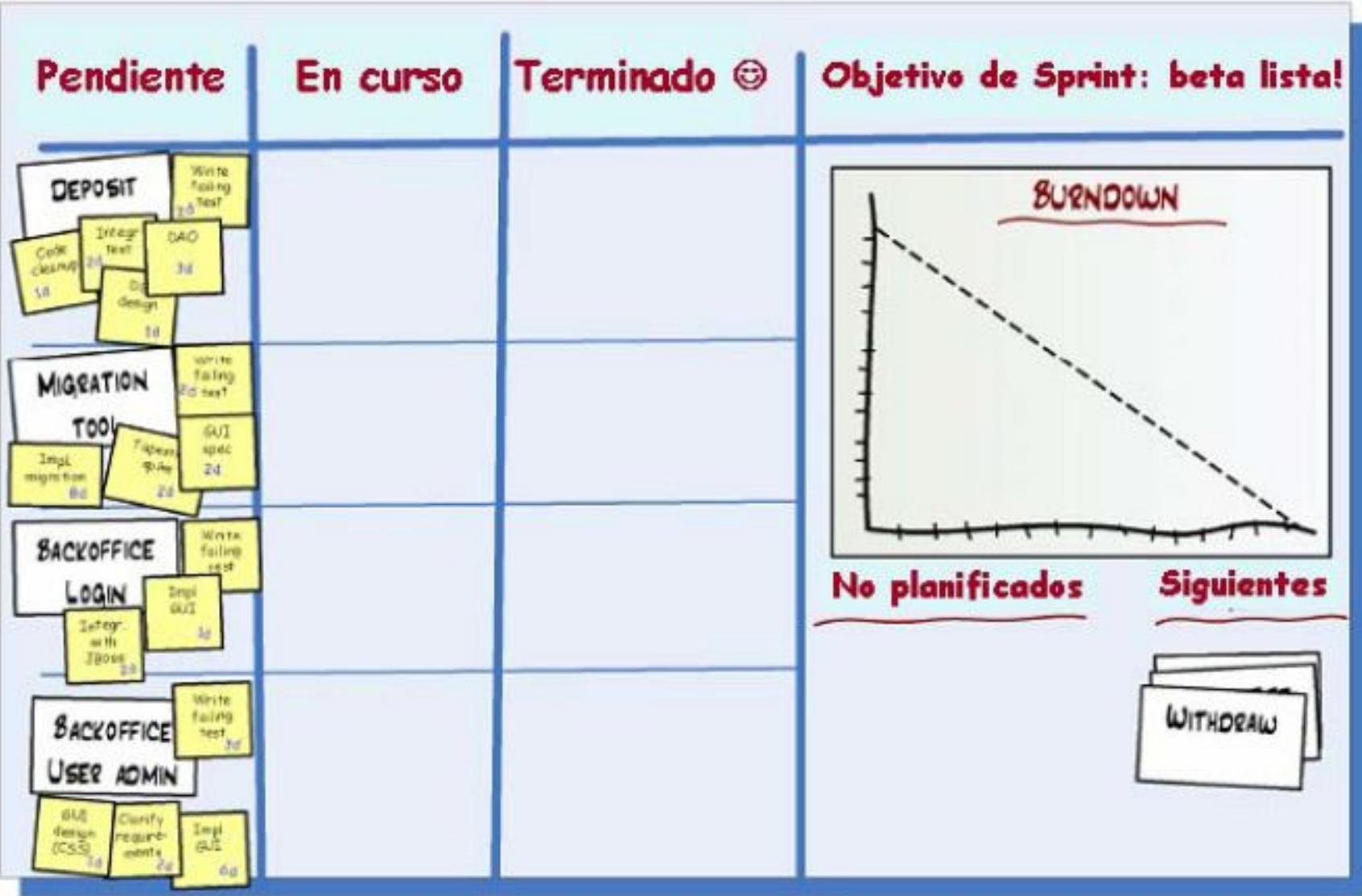
Planning Poker



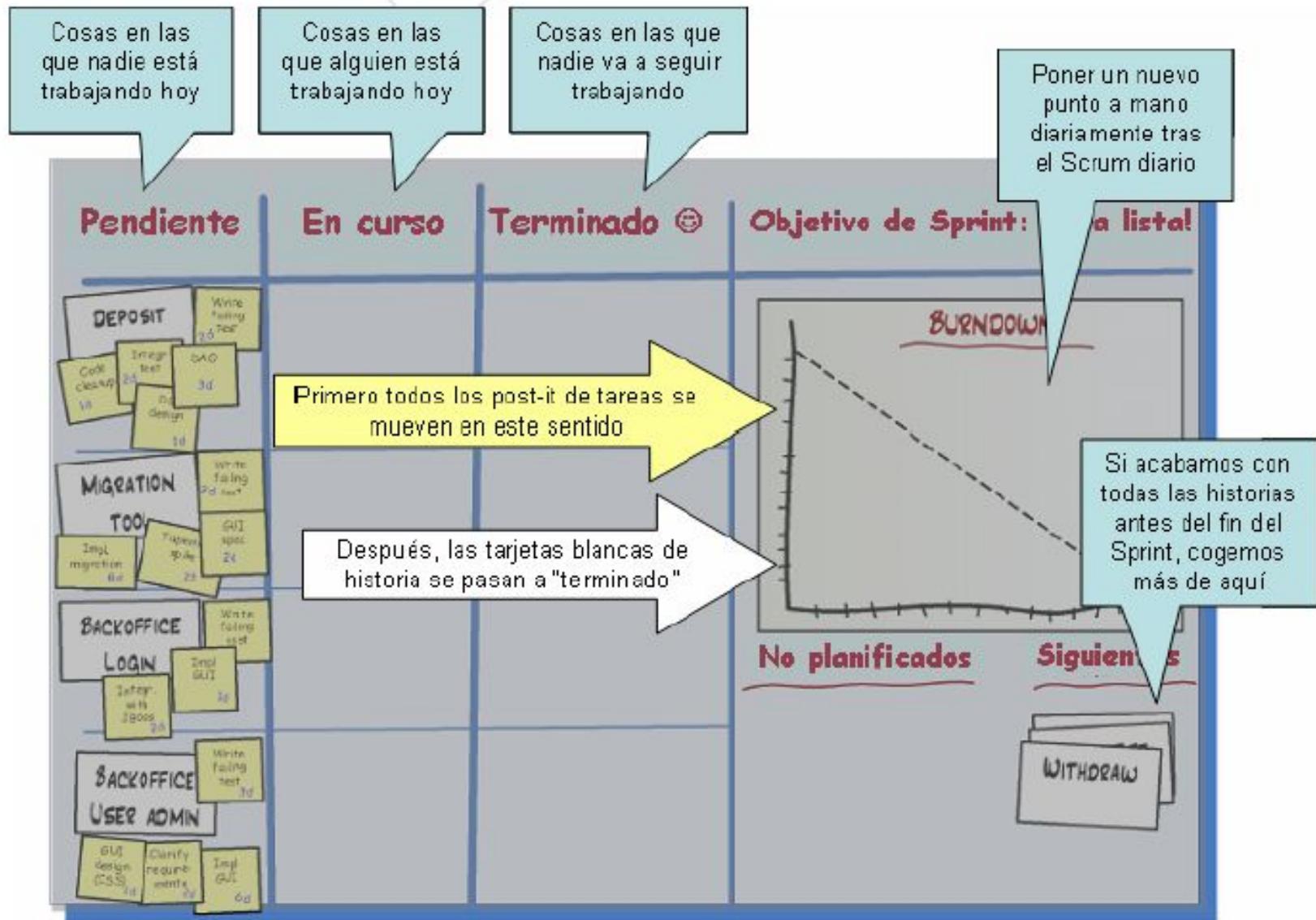
Pila de Sprint

- ? El equipo selecciona tareas de desarrollo que están en la Pila de Producto y que se realizarán durante el Sprint sobre el que se va a trabajar.
- ? **El equipo establece la duración de cada Sprint.**
- ? Las tareas son estimadas y éstas actualizadas diariamente
- ? Las tareas no suelen tener un responsable al principio del sprint y cualquiera puede cogerlas
- ? ¿Qué tareas incluir en el Sprint?
 - A ojo de buen cubero
 - Cálculos de velocidad

Pila de Sprint



Pila de Sprint



Pila de Sprint

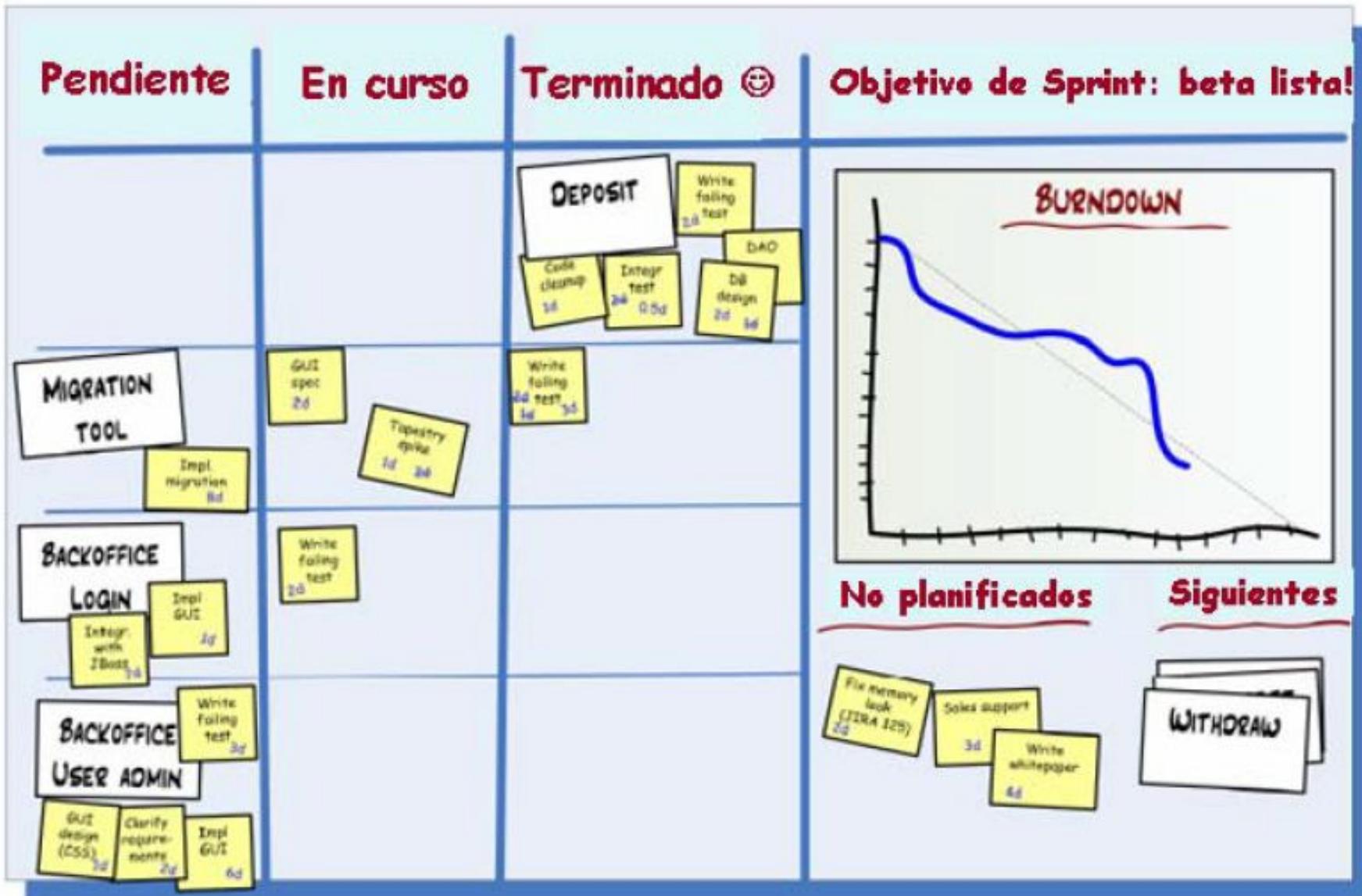
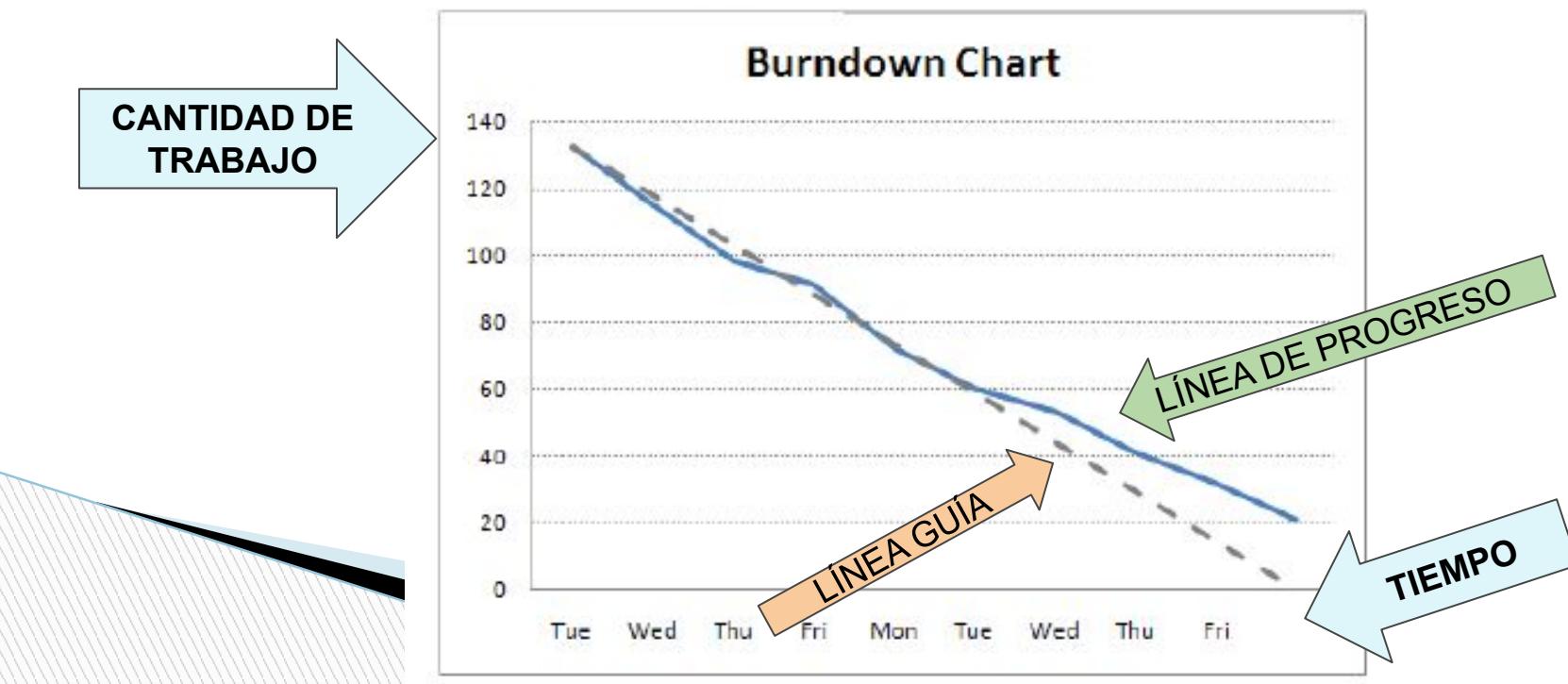


Diagrama Burn-down

- ? Muestra el progreso diario del equipo
- ? Se actualiza diariamente
- ? Muestra si la meta original del sprint será alcanzada o no



Reunión SCRUM diaria

- ? Es una reunión breve que se realiza a diario mientras dura el periodo de Sprint.
- ? Scrum Master es el responsable de la reunión
- ? 15 minutos máximo
- ? Cada miembro del equipo responde a tres preguntas:
 - ***¿Qué hice ayer?***
 - ***¿Qué voy a hacer hoy?***
 - ***¿Qué impedimentos o problemas tienes en tu camino? ¿Qué ayuda necesito?***
- ? Compartir el estado del proyecto y los problemas

Revisión del Sprint (Demo)

- ? **Scrum Master** es el responsable de coordinar y facilitar la reunión
- ? Es Informal, 4 horas máximo (2 h. aconsejable)
- ? Se demuestra lo que se ha logrado durante el sprint
- ? Se revisa el progreso de la pila de producto durante el sprint
 - ¿Qué se ha completado?
 - ¿Qué se ha quedado a medias?

Retrospectiva de Sprint

- ?
- El equipo revisa los objetivos cumplidos del Sprint terminado.
- ?
- Identifica qué ha ido bien
- ?
- Identifica los problemas, lo inservible, las cosas a mejorar, etc.
- ?
- Discuten e identifican cómo mejorar los problemas y eligen al menos una mejora para el siguiente sprint
- ?
- Revisa la última mejora elegida y discuten cómo ha funcionado
- ?
- Entre 30 minutos y 1 hora normalmente

Retrospectiva de Sprint



¿Quién usa SCRUM?

- Microsoft
- Yahoo
- Google
- Electronic Arts
- Philips
- Siemens
- Nokia
- Ericsson
- IBM
- Capital One
- BBC
- F-Secure
- Telefónica
- BMC Software
- Y otros...

