

Scrum

■ Unidad	Unidad 2
■ tipo	teórico

Que es Scrum?

Un marco de trabajo para generar valor para soluciones complejos. Es un framework para gestión ágil → Adhiere a todas las practicas que están expresadas en el agilismo. En el manifiesto ágil se expresa esto y esta conformado por 4 valores y 12 principios . Scrum adhiere al manifiesto ágil .

Agil adhiere a procesos empíricos . Con lo cual Scrum respeta los 3 pilares del empirismo. Transparencia , inspección y adaptación .

Hay un principio ágil que dice técnicos y no técnicos trabajando juntos en todo el proyecto. Los técnicos son los desarrolladores y los no técnicos son los product owners . El product owner representa el lado del negocio .

El scrum master → es un líder de servicio. Allí queda claro que líder y jefe y no es lo mismo. El scrum master esta para apoyar al equipo, ver que este tenga todo lo que necesita.

Los equipos en scrum tienen que ser autogestionados.

Los principales eventos de scrum:

Todo lo que ocurre en scrum ocurre dentro de un sprint. Iteración de duración fija. Como resultado al final genera una mejora del producto.

Todos los eventos del sprint son time box. La duración máxima de un sprint es máximo un mes.

Planning, daily, review, refinamiento del product backlog.

El objetivo del refinamiento del producto backlog es mantener el producto backlog organizado , consistente en todo momento. Se la define como actividad continua y se la convoca cuando es necesario. Es dueño y señor del producto backlog es el product owner

Mientras que el scrum master toma las decisiones técnicas.

Lo que necesito en el product backlog es La cantidad minima de características para que el equipo pueda comenzar el sprint.

Los elementos dentro del producto backlog se llaman product backlog ítems. Allí adentro se pueden poner otras cosas que ni sean user stories.

Test stories → historias técnicas.

En la configuración inicial no vamos a tener defectos. \

Cualquier forma de describir producto cualquier forma de describir características que el producto

No puede tener tareas.

Lo que puede desarrollarse en el sprint son las user

Los cambios nunca son en el medio del sprint sino para el próximo. De ultima si el producto owner lo considera cancela el sprint y arranca uno nuevo.

La duración del sprint no se cambia tampoco en el curso . Sino que los cambios son siempre hacia adelante.

Sprint planning

El proposito es definir el alcance del spint que se va a realizar . El objetivo que hay que lograr que trae como consecuencia el incremento del producto.

El proposito de la plannign es construir el spint backlog .

Todos tienen que estar presentes en la plannign. Esta tiene 2 partes : el que y el como. Puede que en el como el product owner no este. Se usa el poker planning (con fibonachi) para estimar . Las user story se estiman en story points. Las tareas se estiman en esfuerzo → en horas 🕒

El criterio de listo → asociado al invest model , asegura la calidad. Tiene que tener la deficion de listo para entrar en el sprint backlog . Normalmente es un check List que lo arma el equipo .

TO DO	DOING	DONE
Voy a hacer la US 1 → Tiene 3 SP	US1	
Voy a hacer la US 2 → Tiene 5 SP		

Definition of done → me dice cuando puedo presentar una user en la review .

En el doing pongo la user story con el story point y digo quien la esta haciendo.

No hay gestión por porcentaje de avance en scrum . Si no cumple con el criterio of done entonces no se puede entregar.

Daily stand up meeting

Que hiciste desde la daily anterior hasta hoy?

que piensas hacer en la proxima?

Impedimentos o problemas?

Es obligatorio que todos los developers asistan a la daily y el scrum master. Por definición el product owner no esta. Debe durar 15 minutos. Es obligación que todos los que hagan trabajo asistan.

La daily se hace para sincronización . La idea es que todos veamos en que anda el equipo y se actualice el tablero. Normalmente lo hace el scrum master.

Se inspecciona y se adapta el producto y lo mismo se hace con el proceso → cuando termina el sprint .

La velocidad es la metrica de Scrum . La cantidad de puntos de historia que el product owner me acepto en la review . Las que están terminadas en el done y que el me acepto son las que cuento en la velocidad .

La mejor metrica de progreso es el software funcionando.

Resumen

Framework de gestión ágil

El refinamiento se lo considera como una actividad continua

Sirve para organizarnos entorno a hacer software .

Cada uno de los 3 artefactos siempre fueron los mismos 3 pero no tenían con que compararse.

Niveles de planificación

Scrum trabaja al nivel diario con la iteración diaria del spint. Pero para poder entregar un producto necesitamos de muchas iteraciones. Se necesitan varios niveles de planificación por arriba de la planificación del spint. Tenemos el release. Por arriba de este esta el nivel de plaificacion del producto.

Planificación de release

Voy a tener un producto backlog con todas las características y las estimaciones.

Los grandes grandes se estiman con talle de remera.

Sprint plannig

Objetivo del sprint

Lo que primero tengo que definir es el equipo. Configuración del equipo.

Después el acuerdo de cuanto puede durar el spint → de 1 a 4 semanas.

Duración del sprint → cuantas semanas

La capacidad → a que el equipo se puede comprometer. La capacidad a diferencia de la velocidad si se estima. Para calcular la capacidad yo necesito armar rangos .

A la capacidad se le suele decir velocidad estimada. La velocidad no se estima.

La capacidad se estima al principio del sprint para ver el seteo de compromiso.