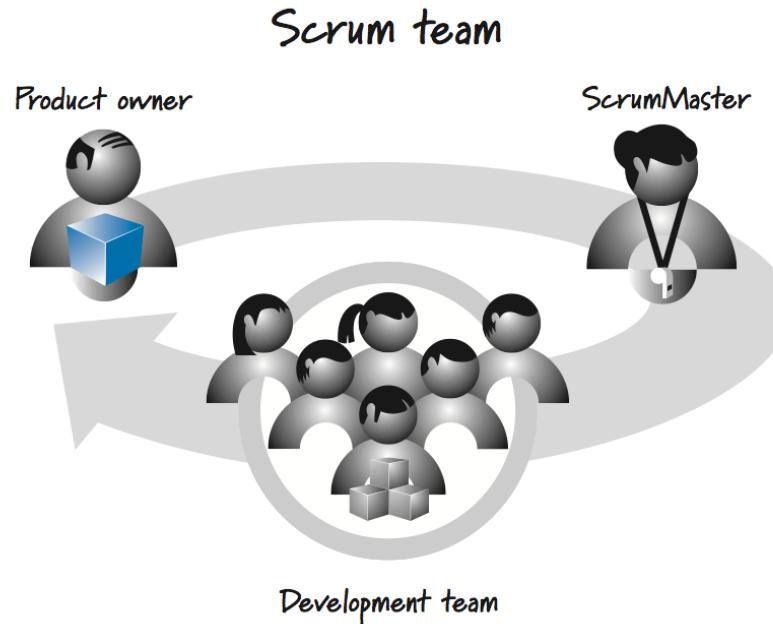


# SCRUM

- ▶ Modelo de proceso iterativo incremental
- ▶ Desarrollado a principios de los 90´s (Ken Schwaber)
- ▶ Uno de los más populares actualmente

# La esencia de Scrum

- ▶ Software se elabora en iteraciones llamadas "sprints"
- ▶ Cada sprint agrega un incremento y genera un producto "potencialmente entregable"
- ▶ Qué va a ir en el sprint depende principalmente de la negociación con el representante del cliente (product owner)
- ▶ Al final de cada iteración hay dos reuniones antes de comenzar siguiente
  - ▶ review - que es lo que se logró y que es lo que falta
  - ▶ retrospectiva - como funcionó el proceso



- ▶ **Product Owner**
  - ▶ responsabilidad del producto, del éxito o fracaso del proyecto
  - ▶ decide y prioriza features que se incorporan
- ▶ **ScrumMaster**
  - ▶ coach, liderazgo proceso, facilitador
  - ▶ resovedor de problemas
- ▶ **Team**
  - ▶ diverse, cross functional , 5 a 8 personas

# El "Product Owner"

- ▶ típicamente un interesado clave
  - ▶ usuario líder, alguien con conocimiento de los usuarios, el mercado y las tendencias para el dominio
  - ▶ disponibilidad, conocimiento del negocio, compromiso con el proyecto
- ▶ debe tener una visión clara de lo que se quiere y poder transmitir esa visión al equipo
- ▶ prioriza el backlog del producto, no decide cuánto es lo que entra en el sprint
- ▶ no se agregan nuevas cosas durante un sprint

# Product Owner

## COMMUNICATOR

- communicates progress to external parties
- negotiates with stakeholders
- works with stakeholders on value to be realised
- creates shared understanding
- available to the team
- participate in team events

## PLANNER

- plans sprints and releases to maximize the value
- prioritizes the backlog
- makes decisions



## VISIONARY

- has a clear vision on what is required
- sells project to the organization
- defines goals

## DOMAIN EXPERT

- has domain knowledge
- is respected in the organization
- represents the business

## TEAM PLAYER

- motivates team with clear, elevated goals
- provides team with information required to deliver value

Product Owner is one person to reduce hands-off, ensure continuity and long term thinking. He is respected in the organization, with decision power.

designed by  freepik.com



# El "Scrum Master"

- Responsable de apoyar y promover el proceso Scrum (teoría, prácticas reales y valores)
- Apoyo al equipo de desarrollo
  - coaching en auto-organización y multi funcionalidades
  - eliminar obstáculos
  - ayudar a desarrolladores a crear productos de alto valor
- Apoyo al Product Owner
  - asegurar que todos entienden las metas
  - sugerir técnicas para manejo del backlog
  - asegurar que el PO está priorizando adecuadamente el backlog
- Apoyo a la Organización
  - acelerar adopción de procesos ágiles
  - planear despliegue del modelo Scrum en la organización
  - Ayudar a empleados e interesados en llevar adelante procesos con Scrum

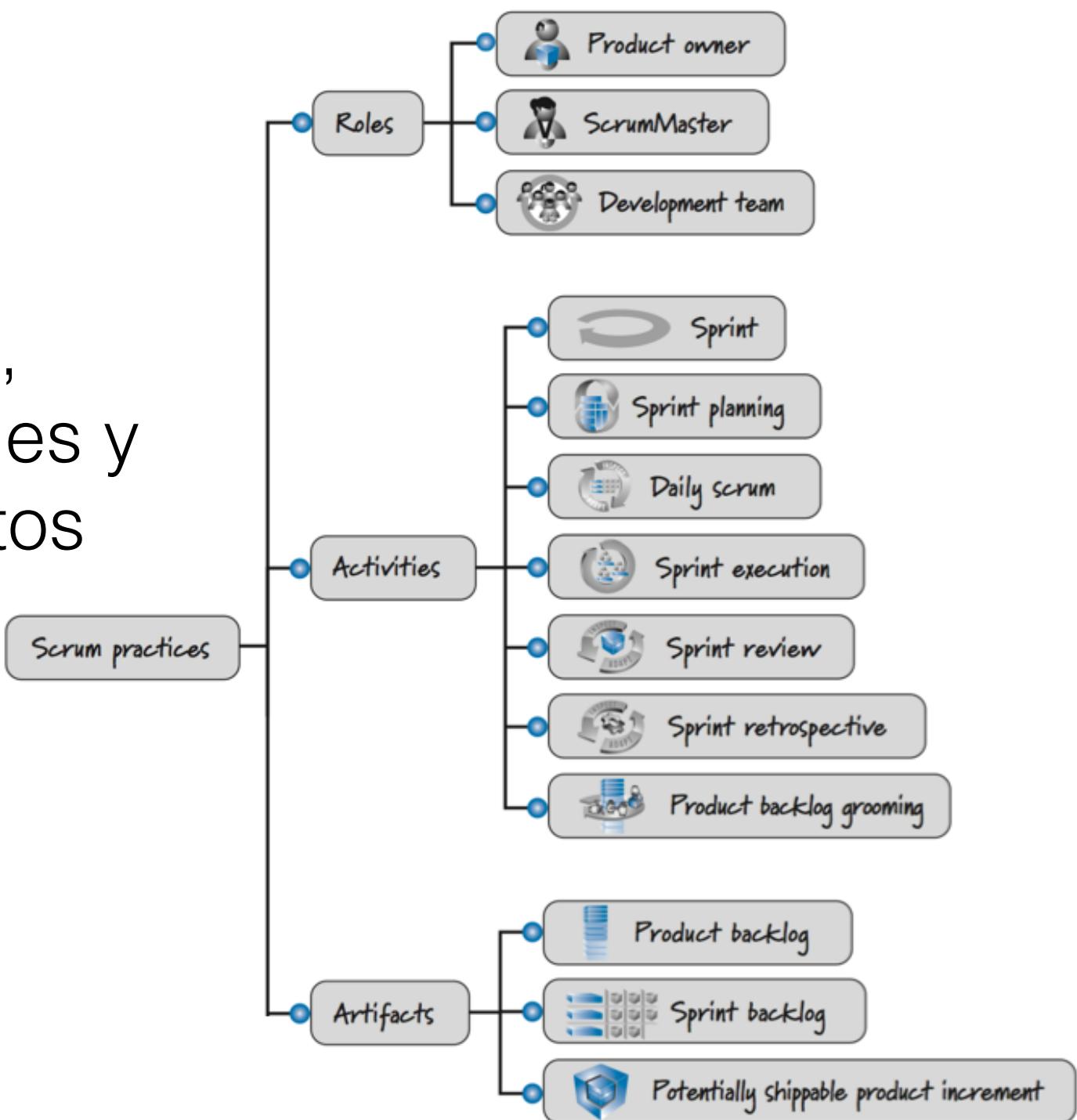




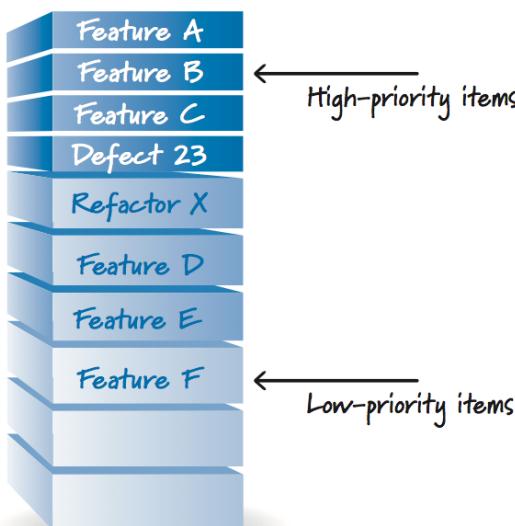
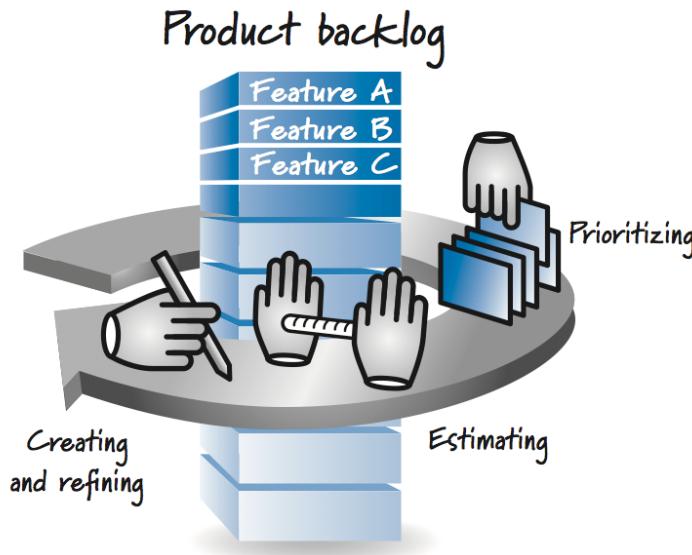
# SCRUM: Más detalles

- ▶ **product backlog:** lista priorizada de cosas por hacer
- ▶ ***timeboxed iteration:*** trabajar durante un tiempo fijo dado en los items de más alta prioridad
  - ▶ al comenzar iteración se decide sobre subconjunto de features
  - ▶ lo no completado pasa a baja prioridad al fin de la iteración
- ▶ durante una iteración se hace diseño, programación y testing
- ▶ al completar iteración
  - ▶ se revisa lo logrado con interesados para obtener feedback
  - ▶ se revisa la experiencia para mejorar el proceso
- ▶ se obtiene un incremento funcional

# Roles, Actividades y Artefactos



# El Product Backlog



- ▶ puede incluir construcción de nuevos features, reparación o cambios de otras ya existentes
- ▶ product owner tiene responsabilidad de la priorización (consulta a interesados)
- ▶ es necesario estimar el costo de cada uno de los items (influye en priorización)

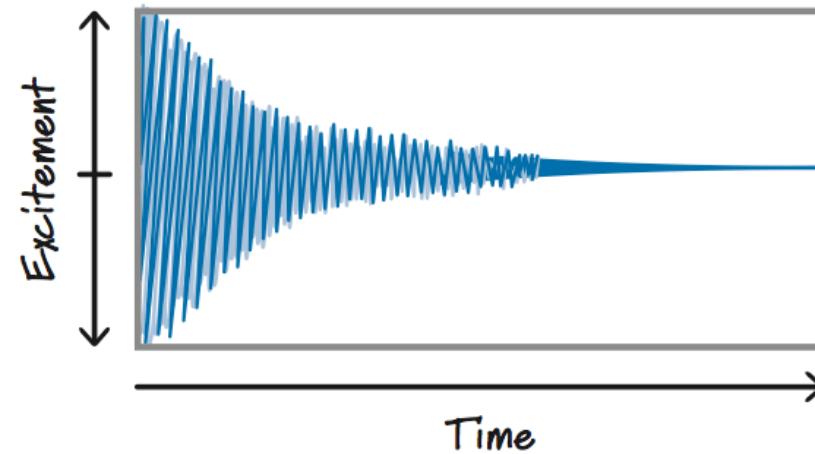
# Por qué timeboxing



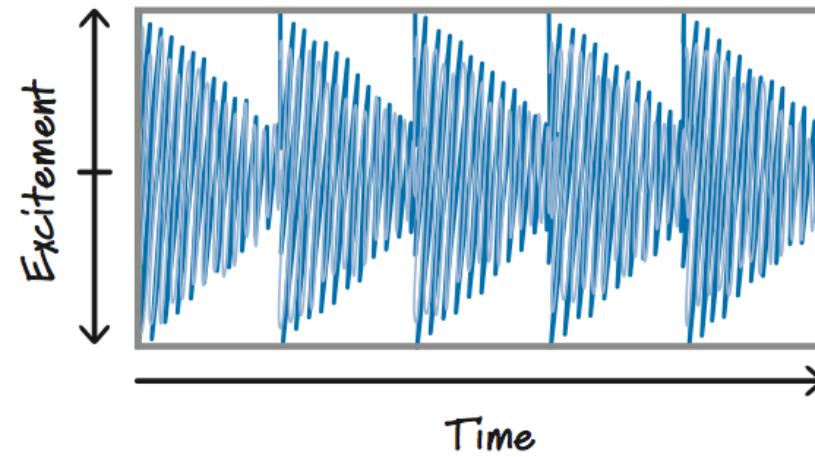
- ▶ establece un límite para el trabajo en progreso (WIP)
- ▶ obliga a la priorización
- ▶ demuestra progreso (fin de iteración)
- ▶ evita perfeccionismo innecesario
- ▶ motiva “cierre” (cosas se completan cuando hay un deadline)
- ▶ mejora predictibilidad

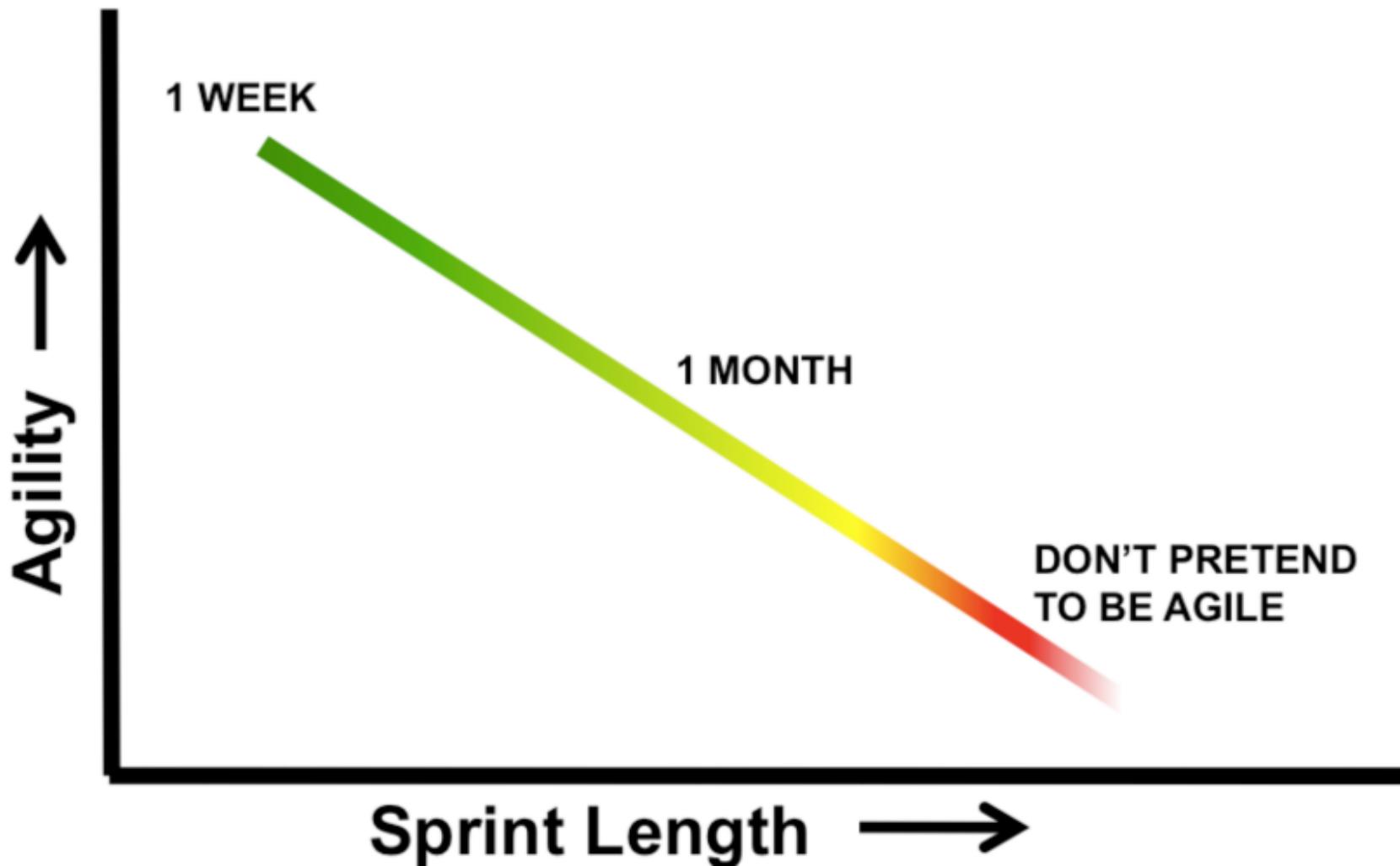
# Desarrollo Incremental Mantiene el Entusiasmo en el Equipo

Hagamos el mejor browser de la historia

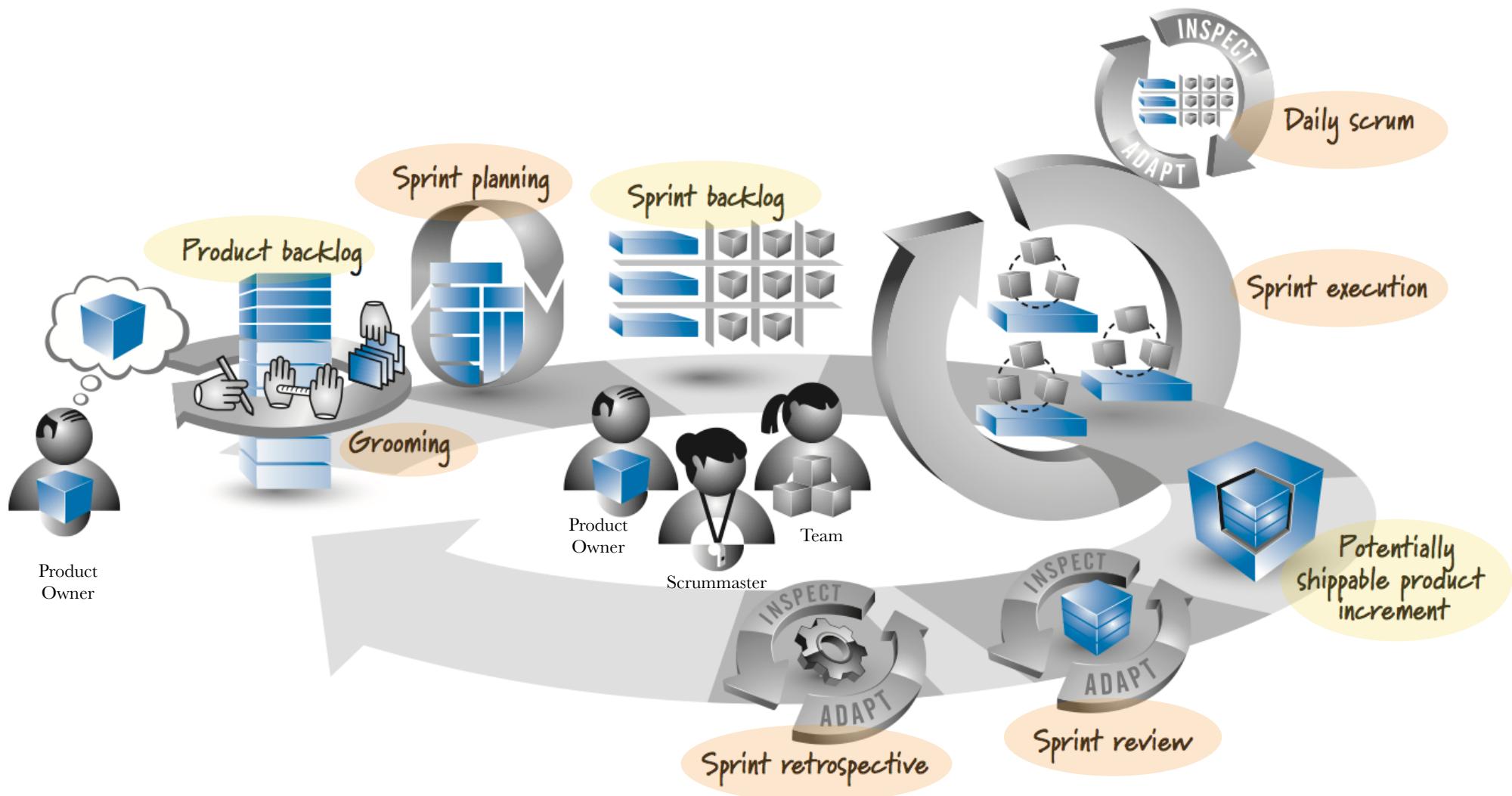


Releases incrementales de corta duración

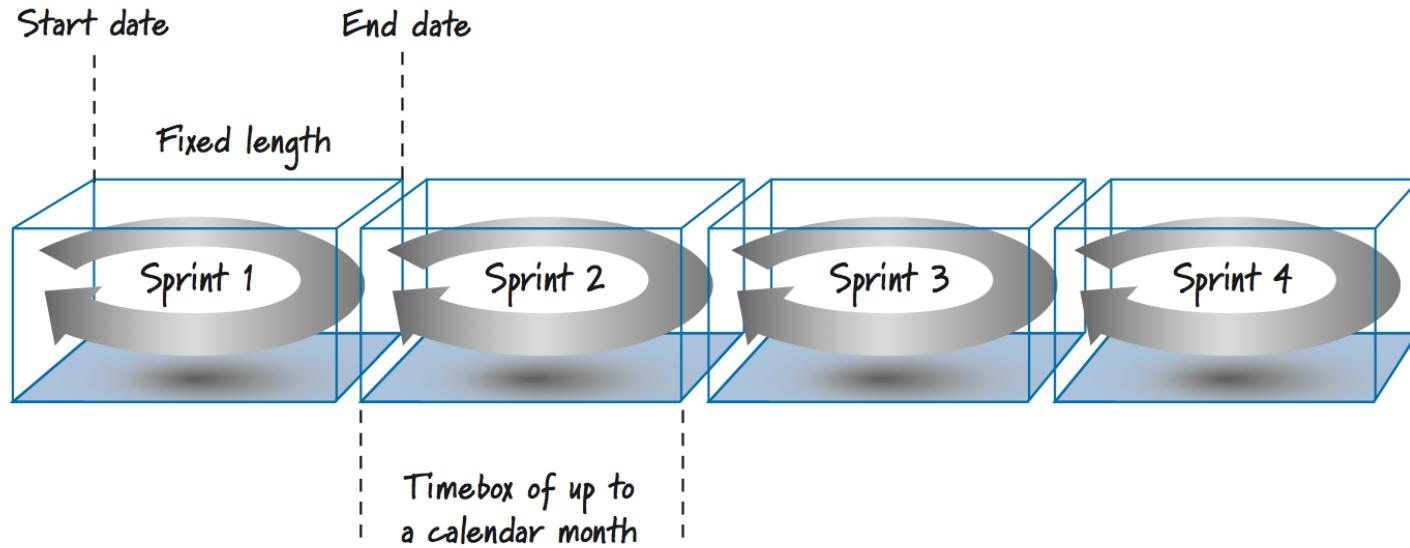




# Actividades y Artefactos de Scrum

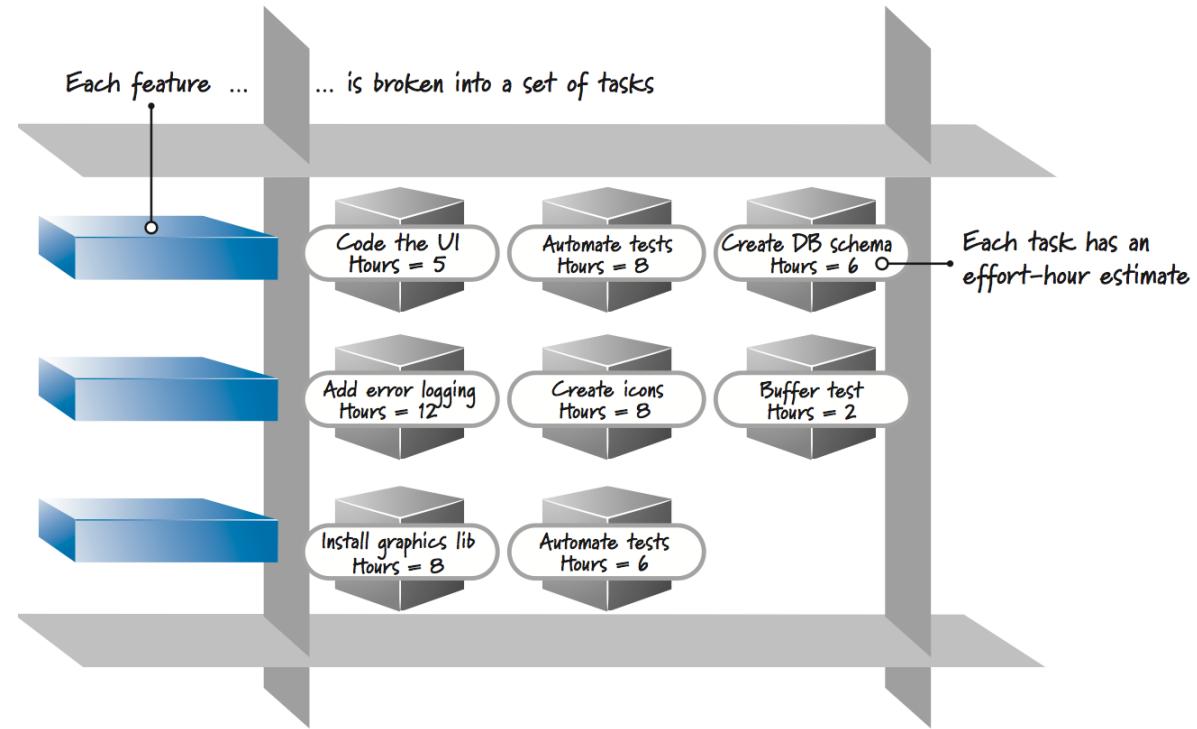
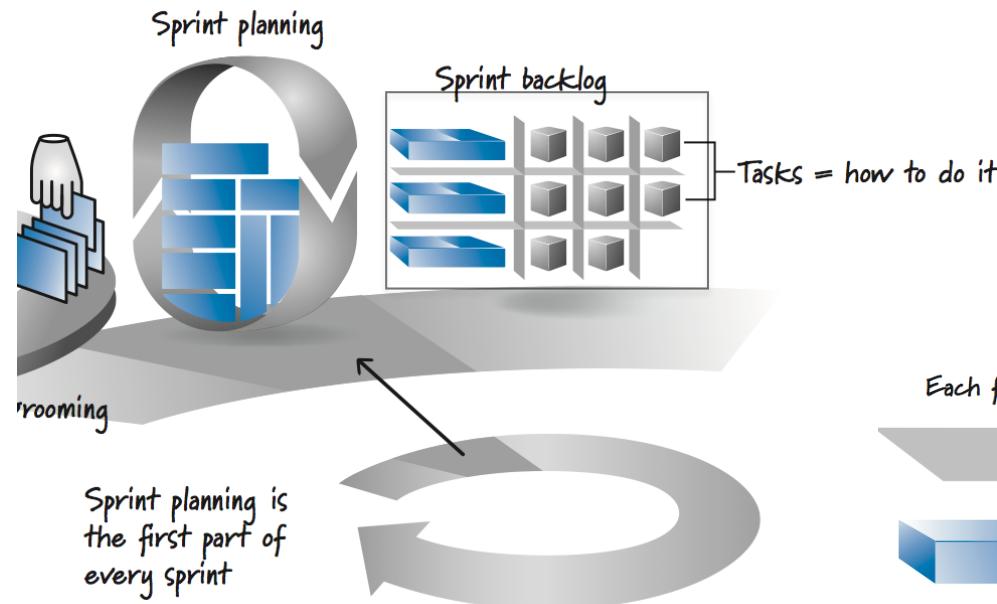


# El Sprint



- ▶ típicamente 2 a 3 semanas (todos de igual duración)
- ▶ debe crear algo tangible de valor para el cliente
- ▶ timeboxed

# Planeación del Sprint



# Ejecución del Sprint

- ▶ ejecución de las tareas en el orden que el equipo decida
- ▶ nadie dice al equipo cómo llevar a cabo las tareas
- ▶ no hay cosas “casi hechas”, es hecha o no hecha
- ▶ scrumMaster a mano para guías y consultas sobre proceso

# El Daily Meeting



- Cada día temprano reunión de 15 - 20 minutos (de pie)
- Miembros indican: que hice desde ayer, que pretendo hacer hoy y posibles obstáculos visibles
- No es momento de resolver problemas

# El Sprint Review



- ▶ inspeccionar y adaptar el producto
- ▶ conversación incluye al equipo, a los interesados, sponsors, clientes
- ▶ oportunidad para que equipo adquiera feedback de la gente relacionada con el negocio

# Sprint Retrospective



- ▶ inspeccionar y adaptar el proceso que se está usando
- ▶ mejora continua del proceso
- ▶ participan principalmente ScrumMaster y el equipo de desarrollo (mas posiblemente el product owner)

# Scrum y los principios ágiles

- ▶ abrazar la variabilidad
- ▶ desarrollo iterativo e incremental
- ▶ inspeccionar y adaptar constantemente
- ▶ transparencia (todos saben lo que está pasando)
- ▶ reducir las incertezas