

Trabajo Investigación

1.- ¿Qué es SCRUM?

Scrum es un marco que permite el trabajo colaborativo entre equipos. Al igual que un equipo de rugby (de donde proviene su nombre) cuando entrena para un gran partido, scrum anima a los equipos a aprender a través de las experiencias, a autoorganizarse mientras aborda un problema y a reflexionar sobre sus victorias y derrotas para mejorar continuamente.

Aunque son los equipos de desarrollo de software los que utilizan con mayor frecuencia este tipo de scrum, sus principios y lecciones se pueden aplicar a todo tipo de trabajo en equipo. Esta es una de las razones por las que es tan popular. Aunque se considera a menudo un marco de gestión de proyectos ágil, scrum incluye un conjunto de reuniones, herramientas y funciones que, de forma coordinada, ayudan a los equipos a estructurar y gestionar su trabajo.

2.- Características de SCRUM

1. El método apoya la colaboración y la autoorganización. Los miembros del equipo trabajan y desarrollan el proyecto en conjunto, compartiendo ideas y descubrimientos.
2. Los equipos Scrum autogestionan sus actividades, y todas se enmarcan dentro de un margen de tiempo específico.
3. En Scrum, el cliente recibe versiones funcionales del producto final continuamente a lo largo de ciclos incrementales (sprints) que transcurren semanalmente o, como máximo, de mes en mes.
4. Los sprints se repiten hasta que el equipo Scrum consigue desarrollar todas las características solicitadas para el proyecto.
5. En Scrum, la adaptación a las condiciones del mercado tiene especial importancia. Para lograrlo, se incorporan cambios durante el ciclo de desarrollo del producto e incluso más tarde.
6. Scrum se enfoca en brindar respuestas rápidas y eficientes a los cambios, diseñando soluciones creativas y funcionales en el menor tiempo posible.
7. Uno de los principales objetivos del método es ofrecer altos valores comerciales al cliente en poco tiempo.
8. Una vez al día, se efectúa una reunión de seguimiento que no debe durar más de 15 minutos. La finalidad es obtener feedback sobre el avance del equipo y los posibles obstáculos.
9. Gracias a la participación que tienen todas las partes involucradas en el proyecto, con Scrum se puede ahorrar dinero, mitigar riesgos y ganar terreno en el mercado rápidamente.
10. El tamaño del equipo Scrum es un factor decisivo. Un equipo pequeño puede no tener las habilidades necesarias para desarrollar el producto o servicio solicitado, y un equipo grande puede arruinar el trabajo, ya que la colaboración será difícil. Por eso, el tamaño óptimo suele ser de seis a diez personas.

Ciclo SCRUM

3.-¿Qué es un Sprint? ¿Cuanto dura?

Un sprint es un período breve de tiempo fijo en el que un equipo de scrum trabaja para completar una cantidad de trabajo establecida. Los sprints se encuentran en el corazón de las metodologías scrum y ágil, y hacer bien los sprints ayudará a tu equipo ágil a lanzar mejor software con menos quebraderos de cabeza.

La planificación de sprints debería limitarse a no más de dos horas por cada semana del sprint. Así, por ejemplo, la reunión de planificación de sprints de un sprint de dos semanas no debería durar más de dos horas. Esto se llama “fijar el tiempo máximo” o establecer una cantidad máxima de tiempo para que el equipo termine una tarea, en este caso, planificar el sprint.

ARTEFACTOS

4.- ¿Qué es el Product Backlog?

El **Product Backlog** es un inventario de lo que se necesita para mejorar el producto que se está diseñando y darle más valor al usuario. Es un listado ordenado y priorizado que contiene las características, funciones, requisitos, mejoras y correcciones que se realizarán en el producto en futuras versiones.

5.- ¿Qué es el Sprint backlog?

El Sprint Backlog es un **plan realizado por y para los desarrolladores, en el que se detalla, en tiempo real, las tareas que estos planean realizar durante el Sprint** para cumplir con el Sprint Goal.

Las **características del Sprint Backlog** son las siguientes:

- Se compone del Sprint Goal (“por qué”), el conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint (“qué”) y un plan para entregar el Incremento (“cómo”).
- El Sprint Backlog se realiza en el evento de planeación del Sprint (Sprint Planning).
- Se puede ajustar a lo largo de Sprint si es necesario, a medida que el equipo aprende más sobre la tarea.
- Debe tener suficientes detalles para que el Scrum Master pueda inspeccionar el progreso del equipo en el Daily Scrum.

6.- ¿Qué es un Daily scrum meeting? ¿Cuánto Dura? ¿Quién lo organiza?

El **Daily Scrum Meeting** es una reunión diaria de unos 15 minutos de duración del equipo de trabajo scrum. El **objetivo** de esta reunión diaria es sincronizar las tareas del equipo de trabajo hacia la meta del sprint y adaptar el sprint backlog según sea necesario.

Al **Daily Scrum Meeting** asiste el equipo de desarrollo, que son los encargados del Sprint Backlog, aunque si el Product Owner o el Scrum Master están trabajando en elementos del Sprint Backlog pueden participar pero como desarrolladores.

EQUIPO

7.-¿Cuántas personas componen un equipo?

Un equipo completo idealmente debería contar con los siguientes perfiles, en número suficiente:

- director de proyecto
- enlace con el cliente (o con el supervisor / director si es un proyecto interno)
- programador front-end
- programador back-end
- si los equipos de programadores son de varias personas, un arquitecto front-end y otro back-end para coordinarlos
- analista de bases de datos
- experto en seguridad web
- experto en accesibilidad
- experto en usabilidad / experiencia de usuario
- experto en SEM / SEO
- experto en servidores web (con conocimientos de optimización, seguridad y escalabilidad)
- diseñador gráfico con conocimientos del entorno web

- si hay varios diseñadores, un director de diseño
- documentalista (para generar/revisar contenidos)
- editor / coordinador de contenidos, si hay varios documentalistas
- documentalista técnico (para documentar la aplicación)
- testers

8.-¿Quién es el Product Owner? ¿Cuáles son sus funciones y responsabilidades?.

Un Product Owner es una **persona que dirige a un grupo** de personas hacia el objetivo común de entregar un producto. Su función va mucho más allá de la gestión de personas, la definición de historias de usuarios y la priorización de actividades, al tiempo que mantienen la integridad conceptual y técnica de las funciones generales. Manejan **todo, desde la estrategia hasta el diseño de productos** .

Cuáles son las responsabilidades principales del Product Owner:

- Tiene la visión del proyecto
- Gestiona la acumulación de productos
- Prioriza las necesidades
- Escucha las necesidades de los clientes
- Evalúa el progreso del producto

9.-¿Quién es el Scrum Master? ¿Cuáles son sus funciones y responsabilidades?.

Son facilitadores que se aseguran de que el Equipo Scrum está dotado de un ambiente propicio para completar el proyecto con éxito. Un Scrum Master es básicamente un entrenador y facilitador de equipos Scrum. Ayuda al equipo a mantenerse enfocado en los objetivos del proyecto y elimina los impedimentos que van apareciendo durante el camino.

1. 1. Enfoca al equipo en los objetivos de la iteración actual, manteniéndolos en el camino correcto: tener una ventana corta en la que entregar software de trabajo ayuda a mantener al equipo enfocado, pero si eso no es suficiente, el Scrum Master está ahí para ayudar a mantener los objetivos visibles, manteniendo la reunión diaria centrada en los objetivos y eliminando distracciones que de otro modo interferirían en alcanzar dichos objetivos.
2. Elimina las barreras que bloqueen al equipo para que pueda ofrecer un software con la mayor calidad: un Scrum Master supervisa las posibles distracciones, la complejidad de procedimientos innecesarios, los retrasos basados en recursos, o retos de entorno de trabajo o factores humanos, y ayuda al equipo a protegerse de todos ellos.
3. Trabaja estrechamente con el Product Owner, proporcionando un control y equilibrio entre hacer más y mantener una alta calidad y eficiencia: el Product Owner está legítimamente preocupado por recibir el valor más visible. El Scrum Master se asegura de que esto se haga, pero no a expensas de la calidad del software ni a costa de 'quemar' al equipo.
4. Mantén entrenado al equipo en las prácticas de gestión de proyectos Scrum a través de:
 1. Formar equipos orgánicos, auto-organizados y ágiles e integrarlos en la empresa.
 2. Crear una visión de equipo, visión de proyecto y visión de producto que sirva de guía y se comparta.
 3. Implementación de reglas metodológicas sencillas y adaptables para ofrecer valor empresarial de forma rápida y fiable.
 4. Crear un flujo abierto e intercambio de información entre los miembros del equipo del proyecto y grupos externos.
 5. Mantener un toque ligero al apoyar la autonomía del equipo, flexibilidad y enfoque de valor al cliente sin sacrificar el control.

6. Seguimiento y monitoreo del proyecto para obtener retroalimentación oportuna y pertinente mientras se instituye el aprendizaje sistémico y la adaptación.
5. Introduce prácticas y herramientas para ayudar a asegurar que cada iteración sea potencialmente susceptible de ser enviada, incluyendo alguna o todas las de la siguiente lista:
 1. - Construcciones automatizadas e integración continua: Reducen el tiempo y el esfuerzo asociados con las construcciones manuales.
 - 2.
 3. - Simple Design and Refactoring: Evitan que el desarrollo incremental conduzca a arquitecturas deficientes.
 - 4.
 5. - Desarrollo basado en pruebas: Reduce el tiempo y el esfuerzo de las pruebas y permita a los desarrolladores realizar cambios con confianza.
 - 6.
 7. - Programación de pares: Aumentan la calidad del software sin afectar el tiempo de entrega.
 - 8.
 9. - Implementa mejores prácticas de la industria, prácticas corporativas estándar y procedimientos que pueden beneficiar al proyecto.
6. Fomenta y facilita la colaboración con prácticas como las siguientes
 1. - Sesiones de planificación de liberación (Sprint Planning): Para determinar qué debe incluir una liberación y cuándo y cuándo debe entregarse.
 - 2.
 3. - Sesiones de Planificación de Iteración (Sprint Planning): Elaborar, estimar y priorizar los productos de mayor valor para la próxima iteración.
 - 4.
 5. - Reuniones diarias de Standup (Daily Scrum): Reuniones muy breves para tomar rápidamente el pulso del proyecto, abordar los retos y coordinar las actividades del equipo y con el propietario del producto.
 - 6.
 7. - Revisión de la Iteración / Sesiones de Demostración (Sprint Review): Demuestre la funcionalidad completa a las partes interesadas y usuarios para mostrar el progreso y obtener retroalimentación importante.
 - 8.
 9. - Sesiones retrospectivas de iteración (Sprint Retrospective): Reflexione sobre los temas del proyecto y el proceso y tome las medidas apropiadas. Colaboración continua y mejora de procesos

MEETINGS

10.-¿ Qué es el Sprint planning meeting?

En Scrum, la reunión de planificación de sprint (sprint planning meeting) cuenta con la participación del product owner, ScrumMaster y todo el equipo de Scrum. Actores externos pueden asistir por invitación del equipo, pero es extraño que suceda en la mayoría de las compañías.

Durante esta reunión de planificación, el product owner describe las características con mayor prioridad al equipo. El equipo realiza las preguntas necesarias para poder convertir una historia de usuario (user story) de alto nivel del product backlog en tareas más específicas a considerar en el sprint backlog.

El product owner no tiene que describir todos los items presentes en el product backlog. Una buena práctica es que el product owner se presente en la sprint planning meeting preparado para hablar de una cantidad de items del

product backlog correspondiente a 2 sprints. Para hacer un ejemplo bastante simple, supongamos que un equipo siempre finaliza 5 items del product backlog. Su product owner debe ingresar a la reunión preparado para hablar de las 10 historias de usuario más priorizadas.

Hay 2 artefactos definidos que resultan de la sprint planning meeting:

- Un objetivo de sprint
- Un sprint backlog

Un sprint goal (objetivo de sprint) es una descripción corta, de una o dos oraciones, de lo que el equipo tiene previsto alcanzar durante el sprint. Se escribe en conjunto por el equipo y el product owner. Los siguientes son ejemplos de sprint goals de una aplicación eCommerce:

- Implementar la funcionalidad básica del carrito de compras, incluyendo agregar, quitar y actualizar cantidades.
- Desarrollar el proceso de pago: pagar una orden, programar el envío, ordenar que se envuelva como regalo, etc.

El sprint goal puede ser usado para informar de forma rápida a quienes están fuera del sprint. Siempre hay stakeholders que quieren saber en qué está trabajando el equipo, pero no necesitan conocer con detalle cada item del product backlog.

El éxito del sprint será posteriormente evaluado durante la sprint review meeting (reunión de revisión) en función al objetivo del sprint, en vez de considerar cada item específico seleccionado del product backlog

11.-¿ Qué es el Sprint review?

El Sprint Review es uno de los cinco eventos de Scrum, y ocurre en el final del Sprint, para inspeccionar el incremento y adaptar el Product Backlog en caso de que sea necesario. Es una gran oportunidad para poder recibir feedback sobre el desarrollo del producto.

Es una reunión informal, y el objetivo principal del Sprint Review es brindar transparencia tanto al equipo como al cliente.

Tiene una duración de 4 horas para Sprints de 4 semanas. Para Sprints más cortos, esta reunión tenderá a ser más corta. Este evento es organizado por el Product Owner, y es necesaria la presencia de todo el equipo de Scrum. El rol del Scrum Master es asegurar que el evento ocurre y que cumple los tiempos establecidos, además de asegurar una colaboración de todo el equipo.

12.-¿ Qué es el Sprint retrospective?

El sprint retrospective es una reunión que tiene lugar al final de cada sprint o ciclo de la metodología Scrum. Se realiza:

- Después del sprint review,
- y antes de la reunión de planificación del siguiente sprint.

Los miembros del equipo Scrum se reúnen para reflexionar juntos sobre el sprint que acaba de terminar. Este tiempo de intercambio de ideas es una oportunidad para analizar el trabajo y hacer sugerencias.