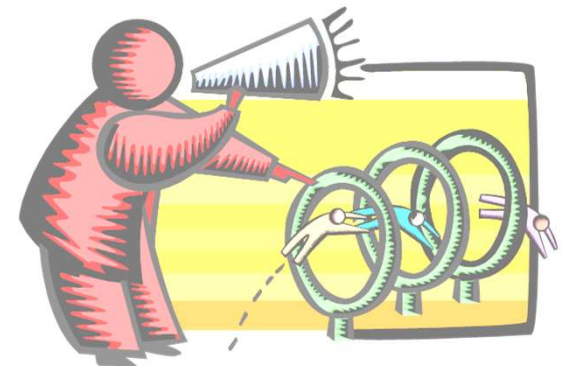


# Práctica 1

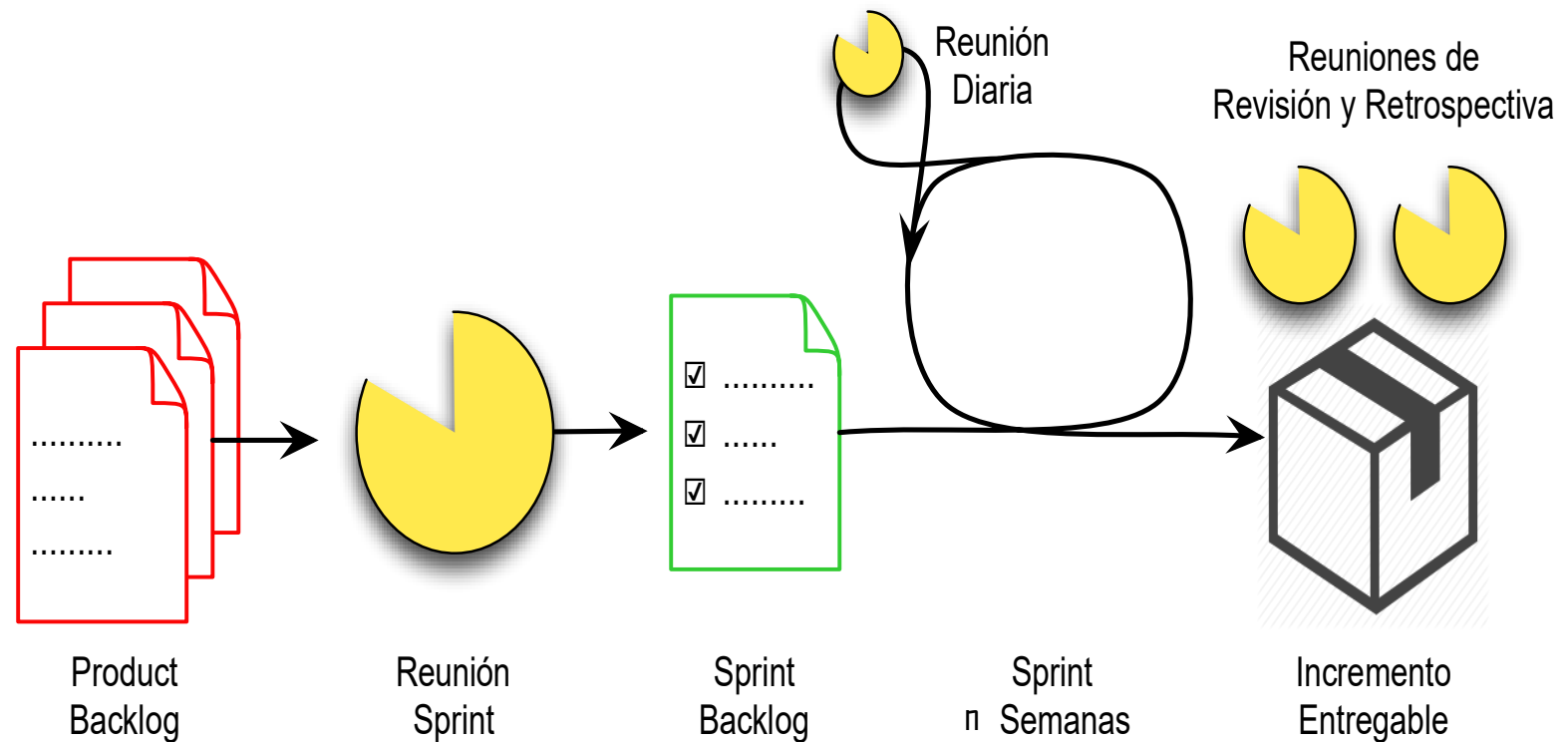
## SCRUM



# Scrum

- Se basa en **sprints**: iteraciones de desarrollo cuya duración recomendada es 2-4 semanas. El sprint es por tanto el núcleo central que proporciona la base de desarrollo iterativo e incremental.
  - Durante cada sprint, el equipo crea un incremento de software potencialmente entregable (utilizable).
  - El conjunto de características que forma parte de cada sprint viene del *Product Backlog*, que es un conjunto de requisitos de alto nivel priorizados que definen el trabajo a realizar.
  - Los elementos del *Product Backlog* que forman parte del Sprint se determinan durante la reunión de *Sprint Planning*. Durante esta reunión, el *Product Owner* identifica los elementos del *Product Backlog* que quiere ver completados y los hace del conocimiento del equipo.
  - El equipo determina la cantidad de ese trabajo que puede comprometerse a completar durante el siguiente Sprint.
  - Durante el Sprint, nadie puede cambiar las historias de usuario del *Sprint Backlog*, lo que significa que los requisitos están congelados durante el Sprint.
- Se centra en entregables pequeños y concretos trabajados por orden de prioridad. Al finalizar cada sprint se entrega uno o varios productos funcionales completos.

# Proceso de un Sprint



# Roles (I)



# Roles (II)

## ■ Roles Principales

- **Product Owner:** Representa la voz del cliente. Conoce las prioridades del proyecto, organiza, administra y dirige y prioriza las tareas a realizar. Comúnmente, escribe las *Historias de Usuario*, las prioriza y las pone en el *Product Backlog*.
- **Scrum Master:** Asegura el seguimiento de la metodología guiando a los demás en la forma de actuar en cada fase del proyecto y guiándolos para que el equipo alcance el objetivo del *sprint*. No es el líder del equipo.
- **Scrum Team:** Responsables de implementar las funcionalidades asignadas por el Product Owner y entregar el producto. Es descentralizado y auto-dirigido. De tamaño pequeño (tamaño ideal 7 (+/-2)), con habilidades idealmente transversales.

## ■ Roles Secundarios

- **Stakeholders:** Interesados en el negocio: clientes, vendedores, proveedores, vendedores, etc. Suelen participar durante las revisiones del sprint.
- **Otros:** Usuarios finales y expertos del negocio. Participan y entregan retroalimentación a la salida del proceso con el objetivo de revisar y planear cada sprint.

# Product Backlog

- Representa la definición del proyecto a realizar.
- Se divide en objetivos expresados como *Historias de Usuario*, cada una aportando valor de negocio incremental e individual.
- Una historia es un requisito de negocio visto desde el punto de vista de un usuario y se enuncia del siguiente modo:

**COMO** <usuario> **QUIERO** <funcionalidad> **PARA** <beneficio>

# Sprint Planning Meeting



- Tiempo máximo de 2 horas por semana del sprint.
- Se reúne todo el equipo (PO, SM y ST).
- Priorización de tareas (por ROI o valor).
- Preparación del *Sprint Backlog*.
- Compromiso del equipo.

# Sprint Backlog

- Documento detallado donde se describe el cómo el equipo va a implementar los requisitos durante el siguiente sprint.
- Esta lista permite ver las tareas donde el equipo está teniendo problemas y no avanza.



# Sprint (iteración)

- Es el periodo en el cual se lleva a cabo el trabajo en sí.
- Se realiza cada día una breve reunión: *Daily Scrum*.
- El progreso de la iteración y su velocidad con respecto a tareas u horas pendientes se muestra mediante un gráfico de quemado (*Burndown chart*).
- Se van actualizando los estados de las tareas en el *Scrum panel*.
- Al final de cada sprint, el equipo deberá presentar los avances logrados, y el resultado obtenido es un producto potencialmente entregable al cliente
- Se actualiza el gráfico de quemado.

# Daily Scrum



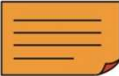

































- También llamado stand-up meeting
- Reunión puntual a la misma hora y mismo sitio. Se realiza cada día de un sprint para ver el estado del proyecto
- Tiempo máximo de 15 minutos.

**¿Qué has hecho desde ayer?**

**¿Qué harás hasta mañana?**

**¿Has tenido algún problema?**

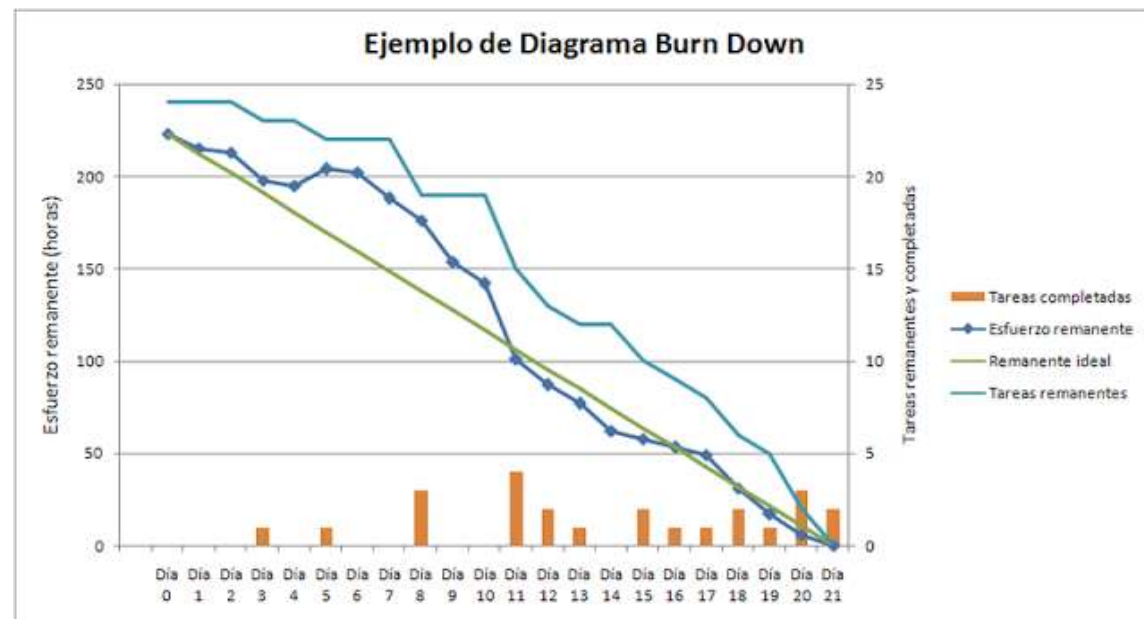
# Scrum Panel

HISTORIAS	PENDIENTE	EN PROCESO	TERMINADO	IMPEDIMENTOS
	  		  	
	  	 	   	
	  		  	
	   	 Diseñado		



# Gráfico de Quemado (Burndown Chart)

- Es una representación gráfica del trabajo pendiente que a lo largo del tiempo muestra la velocidad a la que se están completando los objetivos/requisitos. Permite extrapolar si el equipo podrá completar el trabajo en el tiempo estimado.



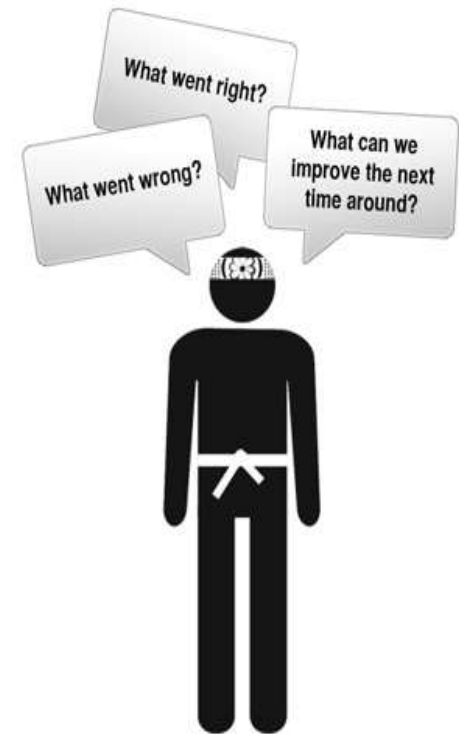
# Sprint Review Meeting



- Tiempo máximo de 4 horas.
- Se reúne todo el equipo (PO, SM y ST).
- Revisión del trabajo completado y no completado.
- Presentación del trabajo completado (demo).
- Aceptación de las tareas satisfactorias.

# Scrum Retrospective Meeting

- Reunión llevada a cabo una vez finalizado el Sprint y antes de comenzar el siguiente.
- Se discuten experiencias del pasado Sprint: aspectos positivos y negativos.
- ¿Cómo hacer más efectivo y placentero el siguiente Sprint?



# Ventajas Scrum

- Flexibilidad a cambios
- Reducción del *Time to Market*
- Optimiza el proceso
- Alcance viable
- Mayor productividad del equipo
- Maximiza el retorno de la inversión (*ROI*)
- Incremental
- Reducción de riesgos



# Desventajas Scrum

- Equipo auto-organizado (puede ser ventaja pero tiene riesgos)
- Fuerte compromiso por parte del equipo
- Fuerte compromiso por parte del cliente
- Restricciones en el tamaño de los proyectos
- Posible falta de documentación