



Curso de SCRUM

Christian Ramirez @christian_ramireezz



@latecnologiaavanza

Metodologías ágiles



@latecnologiaavanza

Definición

- Es una filosofía de trabajo y organización donde los proyectos se dividen en partes pequeñas que se completan en semanas. El objetivo es desarrollar productos y servicios de calidad que satisfagan las necesidades de clientes con prioridades cambiantes.

<https://www.bbva.com/es/innovacion/metodologia-agile-la-revolucion-las-formas-trabajo/>



@latecnologiaavanza

Desarrollo Ágil vs Desarrollo tradicional



@latecnologiaavanza

Tradicional/Agil



@latecnologiaavanza

Manifiesto por el Desarrollo Ágil de Software

<https://agilemanifesto.org/iso/es/manifiesto.html>



@latecnologiaavanza

Manifiesto

Individuos e interacciones sobre
procesos y herramientas

Software funcionando sobre
documentación extensiva

Colaboración con el cliente sobre
negociación contractual

Respuesta ante el cambio
sobre seguir un plan



@latecnologiaavanza

12

Principios ágiles

<https://agilemanifesto.org/iso/es/principles.html>



@latecnologiaavanza

Principios

- Satisfacción al cliente
- Cambios
- Software funcional
- Colaboración
- Individuos motivados
- Comunicación cara a cara



@latecnologiaavanza

Principios

- Progreso
- Desarrollo sostenible
- Mejora continua
- Simplicidad
- Autoorganización
- Autoevaluación



¿Qué es SCRUM?



@latecnologiaavanza

Definición

Scrum es el método ágil de desarrollo de software más utilizado del mundo. Se presentó en 1995 y, a día de hoy, un gran número de equipos de desarrollo de Software en el mundo lo usan o están en vías de usarlo.



@latecnologiaavanza

Orígenes de SCRUM

- En el rugby, el "scrum" es una formación táctica donde los jugadores se agrupan para luchar por la posesión del balón.



Orígenes de SCRUM

- Trabajo en Equipo y Colaboración
- Estrategia y Planificación
- Iteración y Adaptabilidad
- Roles y Responsabilidades Definidas



@latecnologiaavanza

Teoría de SCRUM



@latecnologiaavanza

Teoría de SCRUM

- Transparencia
- Inspección
- Adaptación



@latecnologiaavanza

Scrum Team

Scrum Master



Product Owner



Developers



@latecologiaavanza

Scrum Team

Scrum Master



- Es el responsable de unir todo y garantizar que el Scrum se esté haciendo bien



@latecnologiaavanza

Scrum Team

Producto Owner



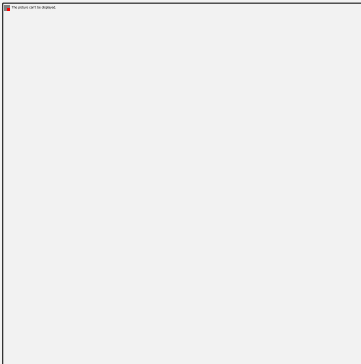
- Comprenden los requisitos comerciales y del cliente y luego crean y gestionan el Product Backlog



@latecnologiaavanza

Scrum Team

Developers



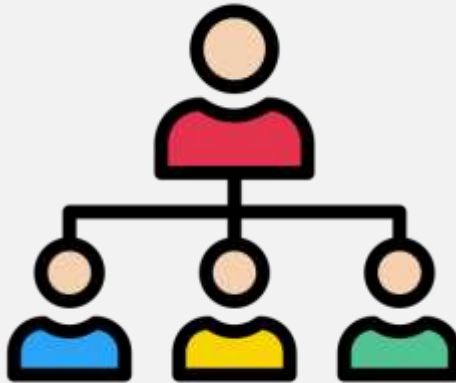
- El equipo de desarrollo incluye a las personas que hacen el trabajo.
- El equipo de desarrollo puede estar compuesto por todo tipo de personas, incluidos diseñadores, escritores, programadores, etc.



@latecnologiaavanza

Stakeholders

En Scrum, los stakeholders son las personas o grupos interesados que tienen un interés en el resultado del proyecto.



Definition of Done

La definición de terminado (DOD) es un criterio común que se aplica a todas las historias de usuarios en un sprint o proyecto. Todas las historias de usuario del sprint deben coincidir con el DOD junto con los criterios de aceptación individuales de la historia de usuario.



Historia de usuarios

Las historias de usuarios son descripciones de funciones breves y sencillas contadas desde la perspectiva de sus usuarios y clientes .

“Como [tipo de usuario] quiero [alguna característica particular] para que se reciba [algún beneficio] ”.



Historia de usuarios

"Como usuario, puedo buscar productos de mi color para encontrar rápidamente lo que estoy buscando".

"Como usuario recurrente, puedo ver los productos que ya compré para ayudarme a tomar una decisión".



@latecnologiaavanza

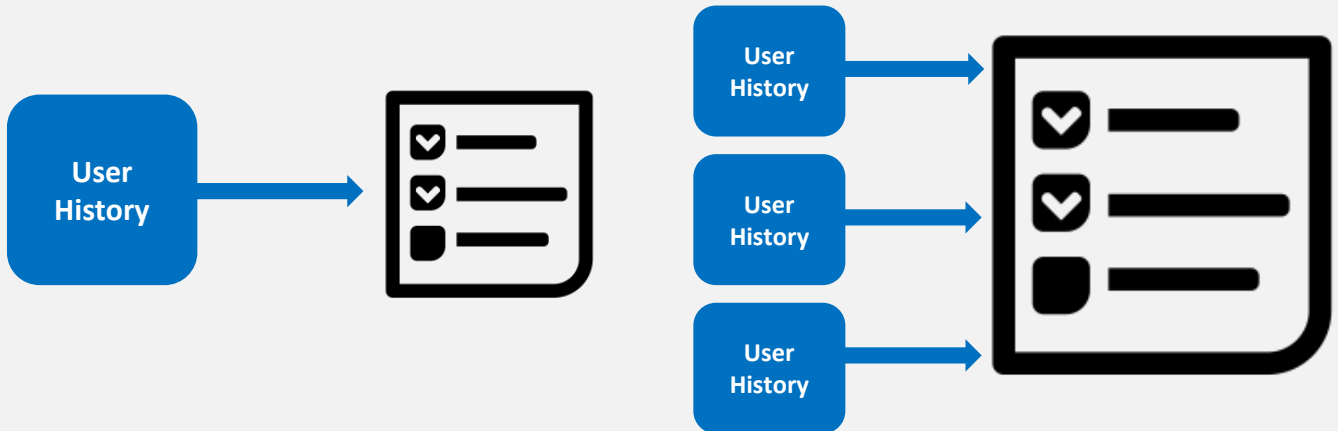
Criterios de aceptación

Los criterios de aceptación son estándares que se aplican al producto/característica para que se considere completo. En gran medida, esta postura debe definirse antes de la creación del producto o de la función, pero hay proyectos en los que los criterios de aceptación de los productos pueden evolucionar con el tiempo.



@latecnologiaavanza

Criterios de aceptación vs DoD



Ejemplo de Criterios de aceptación

Criterios de aceptación (Ejemplo 1)

Historia de usuario/Requisito: Permitir al usuario cargar un archivo de imagen

Criterios de aceptación: Formatos de archivo permitidos (jpeg, png, gif)

Criterios de aceptación (Ejemplo 2)

Historia de usuario: permitir al usuario cambiar la contraseña

Criterios de aceptación: La contraseña debe tener al menos 8 caracteres

Entonces, para cada historia de usuario que escriba, deberá escribir sus criterios de aceptación asociados. Cada historia de usuario tiene sus propios criterios de aceptación únicos.



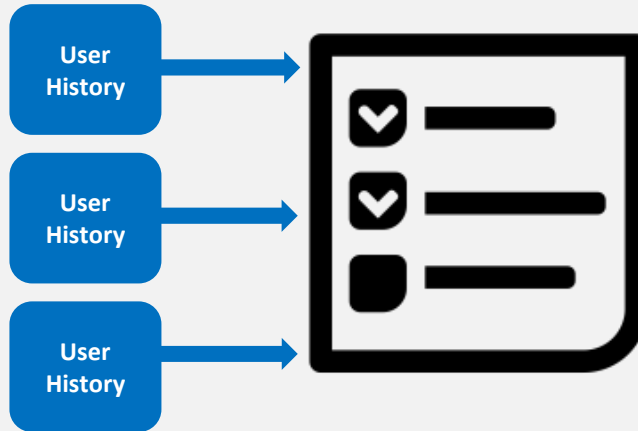
@latecnologiaavanza

Ejemplo de DoD

Historia de usuario 1: crear una presentación scrum.

Historia de usuario 2: crear una presentación de DevOps

Historia de usuario 3: Crear una presentación PMP



Ejemplo de DoD

- Verifique que todas las presentaciones tengan numeración de páginas
- Revise todas las presentaciones en busca de errores gramaticales y ortográficos
- Verifique que todas las presentaciones tengan la información de derechos de autor adecuada
- No más de siete viñetas por diapositiva para todas las presentaciones





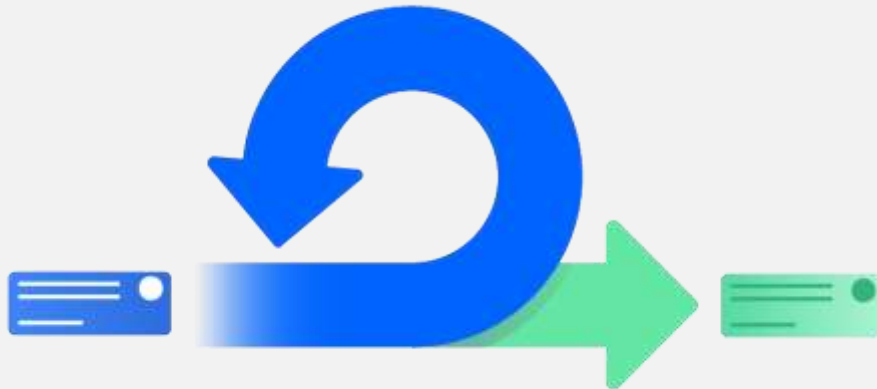
Epics



@latecologiaavanza

Sprint

Es un periodo fijo de tiempo y corto durante el cual se desarrolla un conjunto de funcionalidades, características o mejoras en un producto. Es una iteración que generalmente dura de una a cuatro semanas



Product Backlog

Es una lista de todos los requisitos, características y mejoras pendientes para el producto



@latecnologiaavanza

Sprint Backlog

Es una lista de elementos seleccionados del Product Backlog para trabajar durante un Sprint específico



@latecnologiaavanza

Increment

la suma de todos los elementos del Producto Backlog completados durante un Sprint



@latecnologiaavanza

Sprint Planning

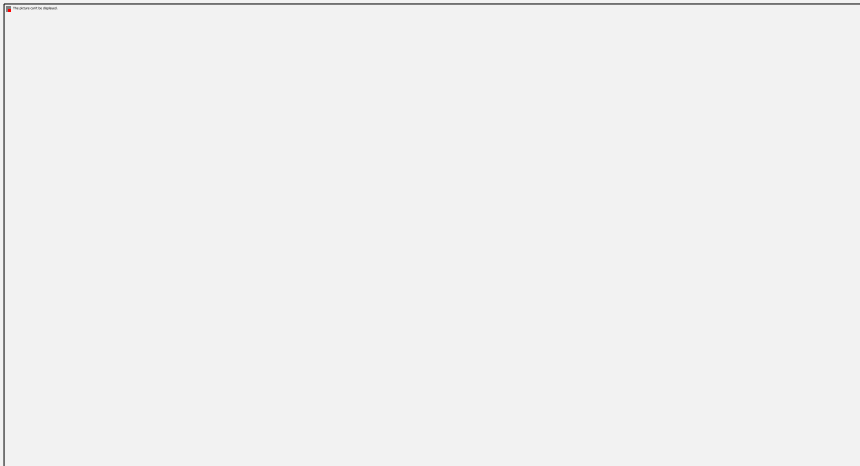
Reunión al comienzo de cada Sprint para planificar el trabajo que se realizara



@latecnologiaavanza

Daily Scrum

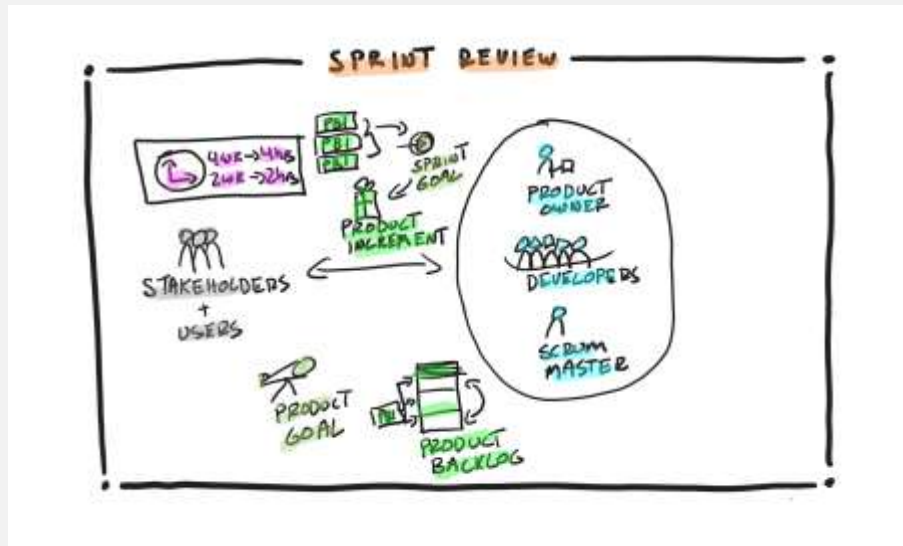
Reunión al comienzo de cada Sprint para planificar el trabajo que se realizara



@latecnologiaavanza

Sprint Review

Reunión al final de cada Sprint para demostrar el trabajo completado al Product Owner y a las partes interesadas



Sprint Retrospective

Reunión al final de cada Sprint para reflexionar sobre el proceso y buscar mejoras



@latecnologiaavanza

Product Backlog

Desarrollar función de seguimiento de pasos diarios

Implementar registro de alimentos y calorías

Crear gráficos de progreso de salud

Integrar con dispositivos de salud externos

Implementar notificaciones para recordatorios de actividad

Desarrollar función de seguimiento del sueño



Sprint Planning

Desarrollar función de seguimiento de pasos diarios

Implementar registro de alimentos y calorías

Crear gráficos de progreso de salud

Realizar pruebas de integración

Implementar notificaciones para recordatorios de actividad



Sprint (3 semanas)

Daily Scrum



@latecnologiaavanza

Sprint (3 semanas)

Progreso



@latecnologiaavanza

Sprint Review

Al final del Sprint, se celebra la reunión de Sprint Review. Laura facilita la reunión y el equipo presenta el trabajo completado

Sara muestra cómo la aplicación cuenta los pasos y guarda los datos de manera eficiente

Roberto muestra cómo se sincroniza la aplicación con dispositivos de salud externos

Miguel muestra gráficos que detallan el progreso del usuario en términos de pasos, calorías quemadas, etc



@latecnologiaavanza

Increment

Al final del Sprint, el equipo ha entregado un incremento del producto con las siguientes características



Función de seguimiento de pasos diarios



Registro de alimentos y calorías



Gráficos de progreso de salud



Integración con dispositivos de salud externos



Notificaciones para recordatorios de actividad



@latecnologiaavanza

Sprint Retrospective

Después de la Sprint Review, Laura facilita la reunión de Sprint Retrospective para reflexionar sobre el proceso:



El equipo discute qué funcionó bien: "La integración con dispositivos externos fue más sencilla de lo esperado gracias a la buena planificación."



Identifican áreas de mejora: "Necesitamos dedicar más tiempo a las pruebas de usabilidad antes del Sprint Review."



@latecnologiaavanza

Sprint Retrospective



Acuerdan mejorar la comunicación sobre los problemas encontrados durante el desarrollo.



Roberto propone utilizar una herramienta de seguimiento de problemas para mejorar la comunicación.



@latecnologiaavanza

Nuestra comunidad



@latecnologiaavanza



@latecnologiaavanza



latecnologiaavanza



La Tecnología Avanza

Suscríbete

