



Scrum

Scrum. Ceremonias . Gestor de Proyectos.

❖ Roles

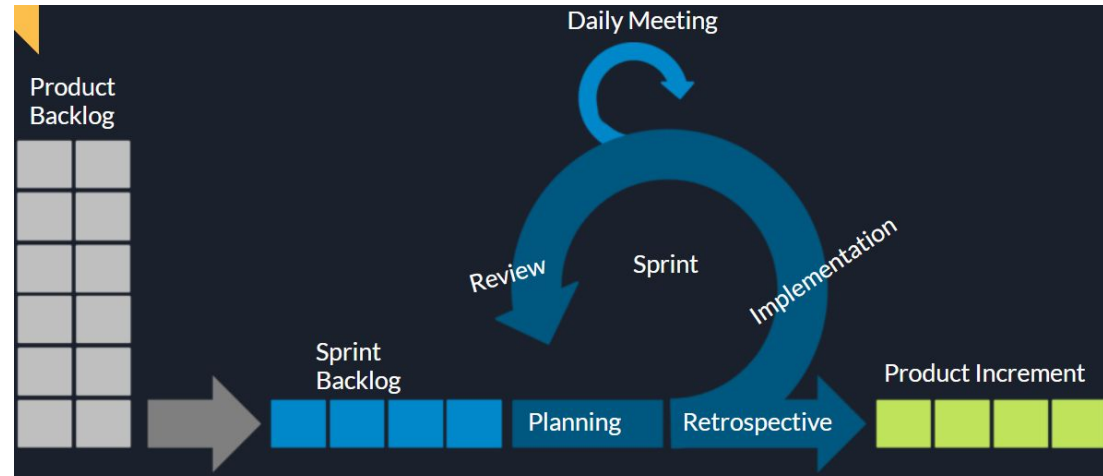
- Equipo Scrum
 - Scrum Master
 - Development Team
 - Product owner

❖ Artefactos

- Product backlog
- Sprint Backlog
- Increment

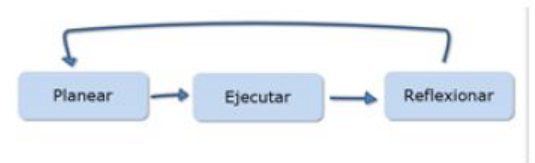
❖ Eventos o Ceremonias

- Sprint
- Planning meeting
- Daily meeting
- Retrospective meeting
- Review Sprint meeting



Scrum

Sprint



Scrum - Sprint

¿Qué es un Sprint?

Período fijo de tiempo donde:

- Tiempo limitado
- No se agrega funcionalidad
- **¡No se permiten cambios!**
- No se permite modificar las reglas de trabajo
- Se mantiene un ritmo constante de trabajo sin interrupciones

Posee un objetivo:

- Alcanzable
- Motivador
- Acuerdo negociado entre Equipo y Dueño del Producto

Scrum

Se obtiene un incremento usable e implementable.

Cancelación de un Sprint:

Se podría cancelar un sprint si:

- El objetivo obsoleto
- Las condiciones técnicas o de mercado cambian
- Objetivo inalcanzable
- Se encuentra un problema GRANDE

¡¡Se decide entre el Equipo de Trabajo, Scrum Master y Dueño de Producto!!

Sprint Cero (Inception)

Sprint destinado a la realización del setup (organización...configuración...) del proyecto:

- **PILA DE PRODUCTO INICIAL**
- **Propósito y visión compartida del producto / servicio**
- **Conformación del equipo de trabajo**
- **Identificación de Stakeholders,**
- **Plan de releases,**

Otros:

- Configuración de los entornos de desarrollo,
- Diseñar Arquitectura de alto nivel,
- Configuración de repositorios de código fuente,
- Determinación de prioridades,
- Etc, etc, etc...

Scrum

Daily Meeting

Scrum - Daily o Reunión Diaria

Objetivo: Sincronización y colaboración equipo Scrum

Participantes: Dueño de producto o PO, Scrum Master y equipo de desarrollo.

Entradas: Pila del Sprint, gráfico de avance, impedimentos.

Salidas: Pila del Sprint actualizado, gráfico de avance actualizado y reuniones y colaboración.

Scrum - Daily o Reunión Diaria

Actividades: Responder ¿Que hice ayer? , ¿Tengo impedimentos?, ¿Que voy hacer hoy? Acordar reuniones para resolver impedimentos.

Ofrecer colaboración para resolver impedimentos

Planificación de las próximas 24 hs.

Monitorear el timebox max=15 min.

Inspección del progreso.

Actualizar pila del sprint.

Actualizar gráfico de Avance.

Planning Meeting o Planificación del Sprint

Scrum - Planning o Planificación del Sprint

Objetivo: Definir que funcionalidades, y como se van a incluir en el producto en el siguiente sprint.

Participantes: Dueño del producto, Scrum master y equipo de desarrollo, partes interesadas.

Entradas: Pbi priorizado y estimado. Dependencia de otros equipos de trabajo. Vision del producto. Capacidad y velocidad del equipo.

Salidas: Sprint backlog, objetivo del sprint y planificación (Tareas asignadas y tiempo de realización)

Actividades: Estimación de pbi, estimación de las tareas (horas), resolver dudas pbi. Asignar tiempo y personas a las tareas. Negociar el objetivo.

Review o Revisión del Sprint

Scrum - Daily o Reunión Diaria

Objetivo: Comprobar y obtener feedback valioso del incremento del sprint.

Participantes: Todos (Po, Sm, Dt, Sh)

Entradas: Pila sprint, objetivo del sprint, criterios de aceptación, producto con valor agregado, entregables (por incremento)

Salidas: feedback valioso, producto backlog ajustado, funcionalidad aprobada y desaprobada. (Registro civil)
Revisión del producto.

Actividades: Inspección del producto, revisiones técnicas, validación de los criterios de aceptación. Revisión de los

Retrospective Meeting o Retrospectiva

Scrum - Retrospectiva

Objetivo: Consolidar y afianzar las fortalezas del equipo y planificar acciones de mejora sobre los puntos débiles.

Participantes: Po, Sm, Dt

Entradas: Gráfico de avance actualizado. Burndown chart.

acciones definidas en el Sprint anterior. Sprint finalizado, cumplimiento del objetivo. Impedimentos.

Salidas: Oportunidades de mejora, propuestas de corrección de errores, plan de acción de mejora.

Actividades: Analizar qué ha funcionado en el último sprint. Analizar que hay que mejorar para el nuevo sprint. Detectar mejoras en el proceso de estimación. Mejorar procesos de priorización.

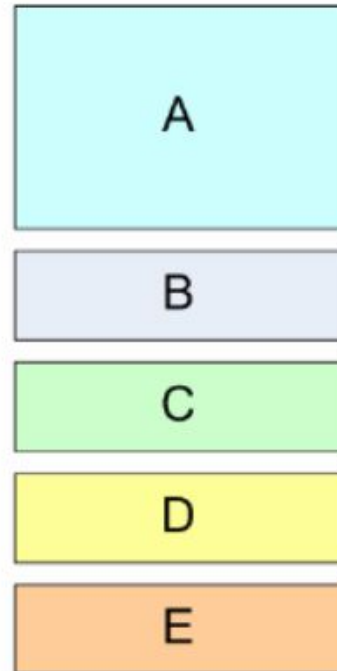
Crear y revisar plan de acciones de mejora

¿Cómo puede el Dueño de Producto alterar las historias que se incluyen en el Sprint?

Al Dueño de Producto
no le gusta que la
historia D no se vaya a
incluir en el Sprint.

¿Cuáles son sus
opciones durante la
reunión de planificación
de Sprint?

PILA DE PRODUCTO



VELOCIDAD ESTIMADA

Una es re-priorizar. Si le da al elemento D la mayor importancia, el equipo se verá obligado a añadirlo al Sprint en primer lugar (descartando en ese caso la historia C)

Opción 1:



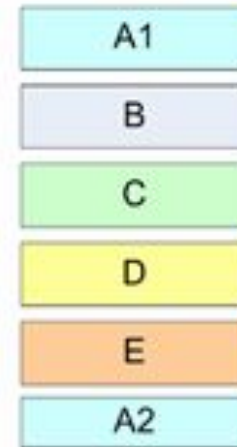
La segunda opción es cambiar el alcance – reducir el alcance de la historia A hasta que el equipo crea que la historia D podría caber en el Sprint.

Opción 2:



La tercera sería dividir una historia. El Dueño de Producto podría decidir que hay algunos aspectos de la historia A que no son tan importantes, así que dividiría la historia A en dos historia A1 y A2 con diferentes niveles de importancia.

Opción 3:

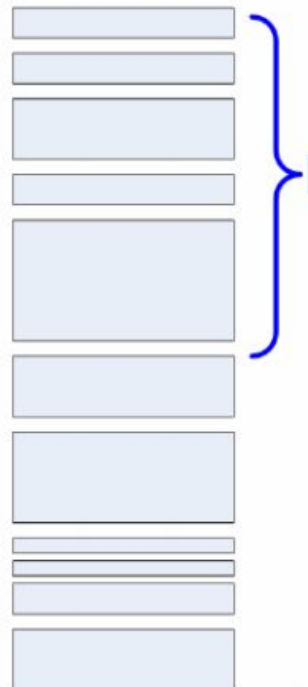


Velocidad estimada

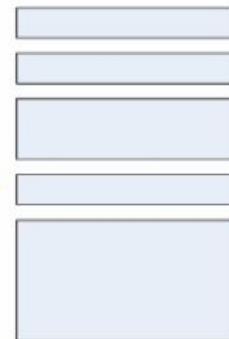
Como ves, aunque el Dueño de Producto no puede controlar normalmente la velocidad estimada, hay varias formas en las que puede influenciar qué historias entran en cada Sprint.

Decidiendo qué historias incluir en el Sprint

PILA DE PRODUCTO



PILA DE SPRINT 1



Utilizamos dos técnicas para esto:

1. Juicio de experto (A ojo de buen cubero)
2. Cálculos de velocidad

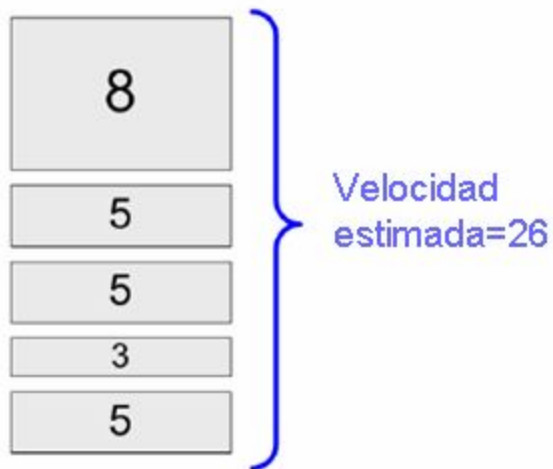
Esta técnica consta de dos pasos

1. Decidir la velocidad estimada

2. Calcular cuántas historias se pueden añadir sin sobrepasar la velocidad estimada

La velocidad es una medida de “cantidad de trabajo realizado”, donde cada elemento se evalúa en función de su estimación inicial.

Comienzo de Sprint:



Final de Sprint:



¿Mediante qué tipo de magia arcana estimamos la velocidad?

Una manera muy fácil de estimar la velocidad es revisar la historia del equipo. ¿Cuál fue su velocidad durante los últimos Sprints? Y entonces asumir que la velocidad será más o menos la misma en el próximo Sprint.

Una forma más sofisticada de hacerlo es realizar un simple cálculo de recursos.

Digamos que estamos planificando un Sprint de 3 semanas (15 días laborables) con un equipo de 4 personas. Lisa estará de vacaciones 2 días. Dave sólo estará disponible al 50% y estará un día de vacaciones. Poniéndolo todo junto...

DÍAS DISPONIBLES

TOM	15
LISA	13
SAM	15
DAVE	7

50 DÍAS-HOMBRE DISPONIBLES

VELOCIDAD ESTIMADA DE ESTE SPRINT

(DÍAS-HOMBRE DISPONIBLES) X
(FACTOR DE DEDICACIÓN) =
VELOCIDAD ESTIMADA

FACTOR DE DEDICACIÓN DEL ÚLTIMO SPRINT

$$\text{(FACTOR DE DEDICACIÓN)} = \frac{\text{(VELOCIDAD REAL)}}{\text{(DIAS-HOMBRE DISPONIBLES)}}$$

Ej:

FACTOR DE DEDICACIÓN DEL ÚLTIMO SPRINT

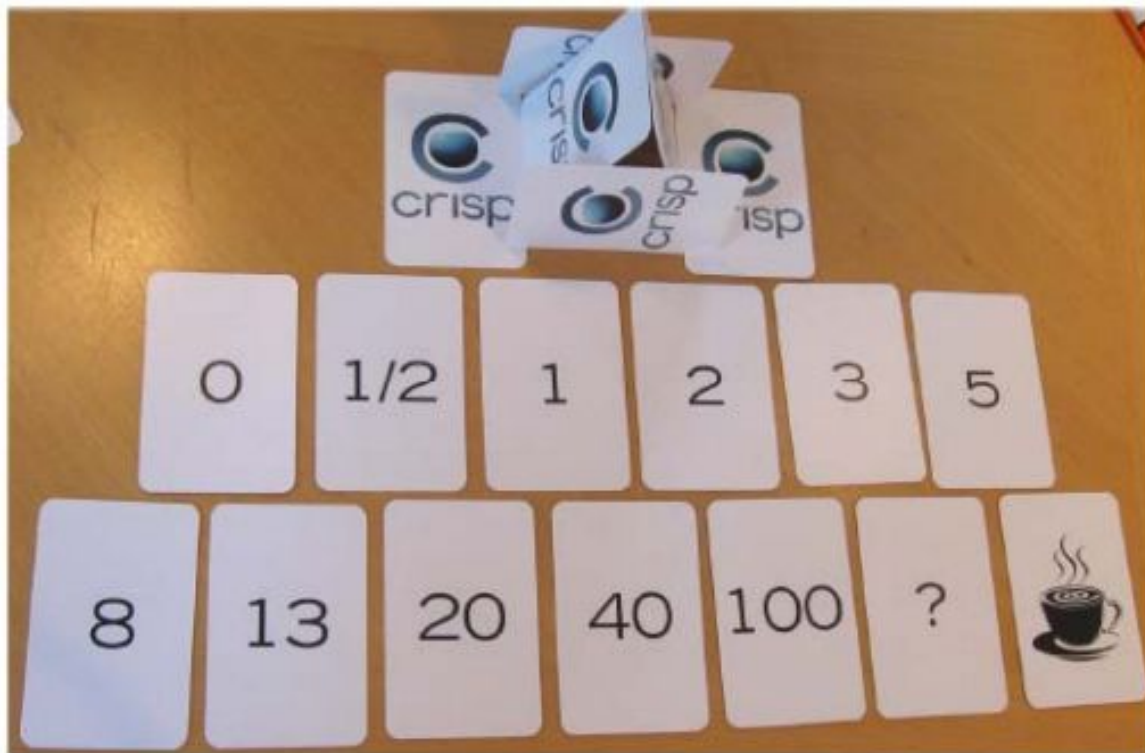
(18 PUNTOS HISTORIA)
(40%) = -----
HISTORIA
(45 DÍAS-HOMBRE)

50 DÍAS-HOMBRE X 40% = 20 PUNTOS-

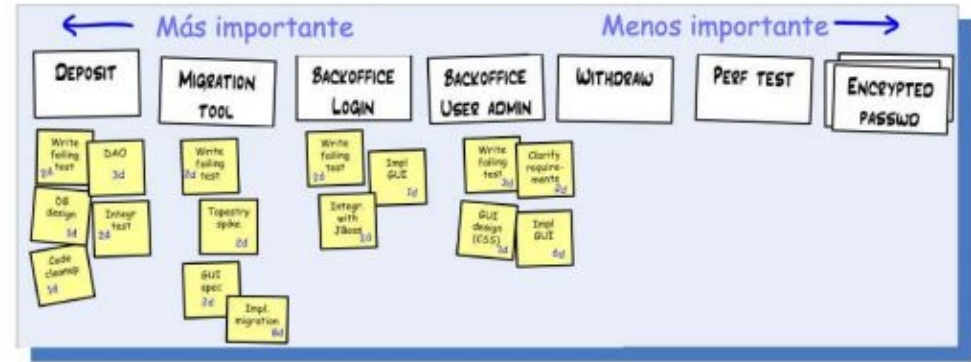
COMIENZO DEL SPRINT

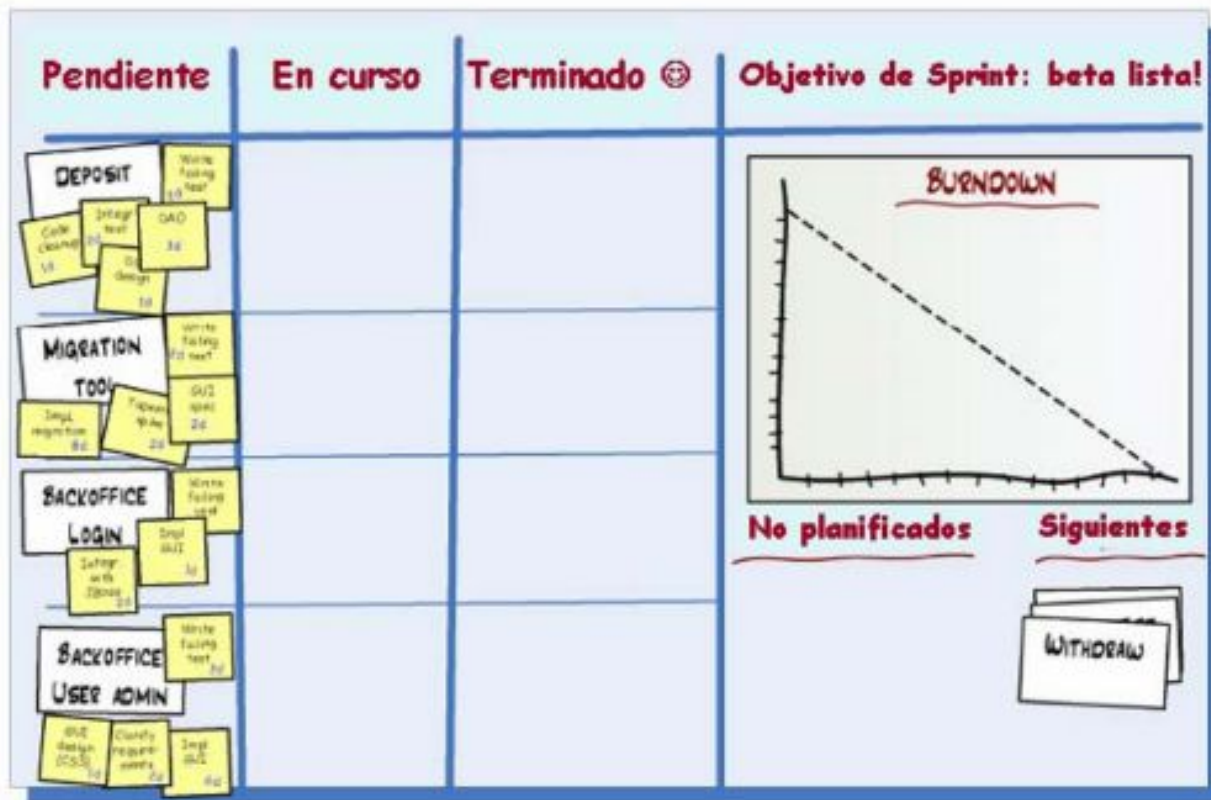


Planning poker



Tablero de tarefas





Cosas en las que nadie está trabajando hoy

Cosas en las que alguien está trabajando hoy

Cosas en las que nadie va a seguir trabajando

Poner un nuevo punto a mano diariamente tras el Scrum diario

Pendiente

En curso

Terminado ☺

Objetivo de Sprint: a lista!

Primero todos los post-it de tareas se mueven en este sentido

Después, las tarjetas blancas de historia se pasan a "terminado"

BURNDOWN

No planificados

Siguientes

Si acabamos con todas las historias antes del fin del Sprint, cogemos más de aquí

WITHDRAW

**Nuestra recompensa se
encuentra en el esfuerzo y no
en el resultado.**



**Un esfuerzo total es una victoria
completa (Mahatma Gandhi)**