

Introducción a SCRUM

SCRUM es un marco ágil para la gestión de proyectos. Es una metodología popular para el desarrollo de software, pero también se puede utilizar para otros tipos de proyectos.

 by Prof. Claudia Naveda





¿Qué es SCRUM?

SCRUM se basa en un proceso iterativo e incremental. Los proyectos se dividen en ciclos cortos llamados sprints.

Iterativo

Se realiza trabajo en ciclos cortos llamados sprints.

Incremental

Se construye el producto gradualmente, sprint a sprint.

Adaptativo

Se adapta a los cambios con flexibilidad y transparencia.

Principios clave de SCRUM

SCRUM se basa en principios que guían la gestión del proyecto. Se debe promover la colaboración, la transparencia y la auto-organización.

1 Compromiso

El equipo está comprometido con el objetivo del sprint.

2 Foco

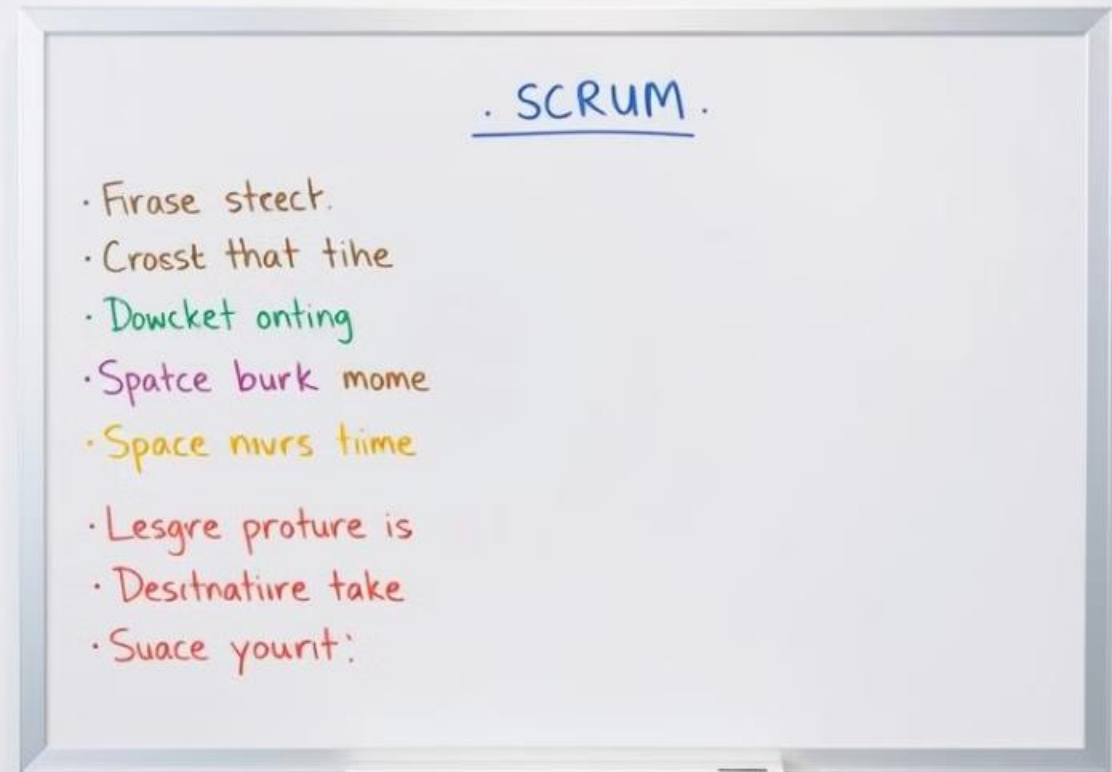
El equipo se concentra en completar el sprint con éxito.

3 Auto-organización

El equipo decide cómo realizar el trabajo.

4 Transparencia

El progreso y los problemas se comunican de forma abierta.



Roles en SCRUM

SCRUM define tres roles principales que colaboran en el desarrollo del proyecto. Cada rol tiene responsabilidades específicas.

Product Owner	Responsable de la visión del producto.
Scrum Master	Facilita el proceso SCRUM y elimina obstáculos.
Equipo de Desarrollo	Realiza el trabajo técnico del proyecto.



Eventos en SCRUM

SCRUM utiliza eventos para guiar el flujo del proyecto. Cada evento tiene un propósito específico.

- 1

Sprint Planning

Planificar el trabajo del próximo sprint.
- 2

Daily Scrum

Sincronización diaria del equipo.
- 3

Sprint Review

Presentación del producto incremental.
- 4

Sprint Retrospective

Reflexión para mejorar el proceso.

Secum 21, 217

	Mav	Tay	Ment	Tut	Wennts	Tup	Tru	Seat	Auces
DM									
PM			<div><div></div><div>200° A Regrinn 222° Ven Skartopig Actayencs Secdayt</div></div>			<div><div></div><div>201° Lene Ropling 15&° Yodt Scrum Podfencs Secdayt</div></div>			
PM			<div><div></div><div>Fonnerluan 200° Eant Sagsting Tolt Hals Brecting Proffencs Secdayt</div></div>			<div><div></div><div>reld Youtrisin Folt Crest Sxigring Scrum Paalinst Secdayt</div></div>			
PM			<div><div></div><div>Poutlum 201° Mt Sesting Proite, Crde Acthan Accerbart Secdayt</div></div>	<div><div></div><div>Inicadium 200° Yeas Sigsting Aoda, Parfeest Paclence</div></div>			<div><div></div><div>loure Sengiain Jolam Mehtaping Proter Predest Podfence</div></div>		
TR			<div><div></div><div>Foginzin S00° Test Baguing Podfencs</div></div>	<div><div></div><div>Lobehealing 210° Mate Beguhing with Aotqnerst Moeleook</div></div>			<div><div></div><div>Fhine Seatigarid Folt Dronfdeels Prayinging Matrkcty</div></div>		
ON			<div><div></div><div>Earatgerim 199° Full Sugning Loting Secodalt Rodfencs Secdayt</div></div>		<div><div></div><div>Stamback 201° Eeeplorant 40° 690 Raigining Archtorcs Serdayt</div></div>				

Artefactos de SCRUM: Product Backlog

El Product Backlog es una lista ordenada de requisitos del producto. Se usa para definir el alcance del proyecto.

Priorizado

Las historias de usuario se ordenan por prioridad.

Dinámico

Se actualiza constantemente con nuevas historias y cambios.

Transparente

El Product Backlog es visible para todos los miembros del equipo.



Artefactos de SCRUM: Sprint Backlog

El Sprint Backlog es un subconjunto del Product Backlog. Contiene las historias de usuario seleccionadas para un sprint.

1

Elegir

Se seleccionan historias de usuario del Product Backlog.

2

Estimar

El equipo estima el esfuerzo necesario para completar cada historia.

3

Planificar

Se define cómo se completará el trabajo del sprint.



Artefactos de SCRUM: Incremento

El incremento es el resultado tangible del trabajo realizado en un sprint. Se entrega al final de cada sprint.



Funcional

El incremento debe ser funcional y usable.



Incremental

Se incrementa con cada sprint.



Valioso

Aporta valor al usuario final.

Project metrics bedelfe the Scrum Formone Magrthins

Project metrics is free appt or profice todeg for louction, begiamers and chedeth, poject, fracurous and lptctle. Scuding Coundetng tradisred.

Cansire metrics the predences



Conmapdetations project hositrest

aftere slopens: In contld sef of Scrum
teramwork gegeslogi prut



Merny indies Scrum tspleaning afer scntiment metatires.

Vicue thenal jptation by fires Cur perwities.

Beneficios de implementar SCRUM

Implementar SCRUM tiene varios beneficios. Se incrementa la eficiencia, se mejora la calidad y se fomenta la colaboración.

1 Mayor eficiencia

Los proyectos se completan más rápido.

2 Calidad mejorada

Se entrega un producto de mayor calidad.

3 Colaboración optimizada

El equipo trabaja de forma más efectiva.

4 Comunicación mejorada

Se reduce la incertidumbre y se mejora la comunicación.



La Guía De Scrum

La Guía Definitiva de Scrum: una guía completa para comprender y aplicar el marco de trabajo Scrum. Esta guía, desarrollada y respaldada por Ken Schwaber y Jeff Sutherland, ofrece una visión detallada de los roles, eventos, artefactos y reglas que conforman Scrum.

P by Prof. Claudia Naveda

Las Reglas del Juego

Propósito

Scrum es un marco de trabajo para el desarrollo y el mantenimiento de productos complejos. Esta Guía contiene la definición de Scrum, incluyendo roles, eventos, artefactos y reglas.

Visión General

Scrum es un marco de trabajo que permite a las personas abordar problemas complejos de forma adaptativa, entregando productos de máximo valor de forma productiva y creativa.

Teoría

Scrum se basa en la teoría de control de procesos empírica o empirismo. El empirismo asegura que el conocimiento procede de la experiencia y de tomar decisiones basándose en lo que se conoce.

El Equipo Scrum

1 Autoorganizado

Los Equipos Scrum son autoorganizados y eligen la mejor forma de llevar a cabo su trabajo, sin depender de personas externas al equipo.

2 Multifuncional

Los equipos multifuncionales tienen todas las competencias necesarias para llevar a cabo el trabajo sin depender de otras personas que no son parte del equipo.

3 Entregas Incrementales

Los Equipos Scrum entregan productos de forma iterativa e incremental, maximizando las oportunidades de obtener retroalimentación.

4 Incremento "Terminado"

Las entregas incrementales de producto "Terminado" aseguran que siempre estará disponible una versión potencialmente útil y funcional del producto.



El Dueño De Producto

El Dueño de Producto es el responsable de maximizar el valor del producto y del trabajo del Equipo de Desarrollo. El Dueño de Producto es la única persona responsable de gestionar la Lista del Producto, incluyendo su contenido, disponibilidad y ordenación.

Expresar Elementos

Expresar claramente los elementos de la Lista del Producto.

Ordenar Elementos

Ordenar los elementos en la Lista del Producto para alcanzar los objetivos y misiones de la mejor manera posible.

Optimizar Valor

Optimizar el valor del trabajo desempeñado por el Equipo de Desarrollo.





El Equipo De Desarrollo

El Equipo de Desarrollo consiste en los profesionales que desempeñan el trabajo de entregar un Incremento de producto "Terminado", que potencialmente se pueda poner en producción, al final de cada Sprint. Solo los miembros del Equipo de Desarrollo participan en la creación del Incremento.

Autoorganizado

Nadie indica al Equipo de Desarrollo cómo convertir elementos de la Lista del Producto en Incrementos.

Multifuncional

El Equipo de Desarrollo cuenta con todas las habilidades necesarias para crear un Incremento de producto.

Sin Títulos

Scrum no reconoce títulos para los miembros de un Equipo de Desarrollo, todos son Desarrolladores.

Sin Sub-equipos

Scrum no reconoce sub-equipos en los equipos de desarrollo.

El Scrum Master

El Scrum Master es el responsable de asegurar que Scrum es entendido y adoptado. Los Scrum Masters hacen esto asegurándose de que el Equipo Scrum trabaja ajustándose a la teoría, prácticas y reglas de Scrum.



1

Servicio al Dueño de Producto

Encontrar técnicas para gestionar la Lista de Producto de manera efectiva; ayudar al Equipo Scrum a entender la necesidad de contar con elementos de Lista de Producto claros y concisos; entender la planificación del producto en un entorno empírico.

2

Servicio al Equipo de Desarrollo

Guiar al Equipo de Desarrollo en ser autoorganizado y multifuncional; ayudar al Equipo de Desarrollo a crear productos de alto valor; eliminar impedimentos para el progreso del Equipo de Desarrollo.

3

Servicio a la Organización

Liderar y guiar a la organización en la adopción de Scrum; planificar las implementaciones de Scrum en la organización; ayudar a los empleados e interesados a entender y llevar a cabo Scrum.

Eventos De Scrum

En Scrum existen eventos predefinidos con el fin de crear regularidad y minimizar la necesidad de reuniones no definidas en Scrum. Todos los eventos son bloques de tiempo, de tal modo que todos tienen una duración máxima.

1

El Sprint

El corazón de Scrum es el Sprint, es un bloque de tiempo de un mes o menos durante el cual se crea un incremento de producto "Terminado", utilizable y potencialmente desplegable.

2

Reunión de Planificación del Sprint

El trabajo a realizar durante el Sprint se planifica en la Reunión de Planificación de Sprint. Este plan se crea mediante el trabajo colaborativo del Equipo Scrum completo.

3

Scrum Diario

El Scrum Diario es una reunión con un bloque de tiempo de 15 minutos para que el Equipo de Desarrollo sincronice sus actividades y cree un plan para las siguientes 24 horas.

4

Revisión del Sprint

Al final del Sprint se lleva a cabo una Revisión de Sprint para inspeccionar el Incremento y adaptar la Lista de Producto si fuese necesario.

5

Retrospectiva del Sprint

La Retrospectiva de Sprint es una oportunidad para el Equipo Scrum de inspeccionarse a sí mismo y crear un plan de mejoras que sean abordadas durante el siguiente Sprint.

Artefactos De Scrum

Los artefactos de Scrum representan trabajo o valor en diversas formas que son útiles para proporcionar transparencia y oportunidades para la inspección y adaptación. Los artefactos definidos por Scrum están diseñados específicamente para maximizar la transparencia de la información clave, que es necesaria para asegurar que todos tengan el mismo entendimiento del artefacto.



Lista De Producto

La Lista de Producto es una lista ordenada de todo lo que podría ser necesario en el producto, y es la única fuente de requisitos para cualquier cambio a realizarse en el producto.



Lista De Pendientes Del Sprint

La Lista de Pendientes del Sprint es el conjunto de elementos de la Lista de Producto seleccionados para el Sprint, más un plan para entregar el Incremento de producto y conseguir el Objetivo del Sprint.



Incremento

El Incremento es la suma de todos los elementos de la Lista de Producto completados durante un Sprint y el valor de los incrementos de todos los Sprints anteriores.

