

Scrum

Filosofía = En el Scrum, hay que actuar como un equipo, no como 8 individuos
 Todos tienen un rol. Nunca debemos olvidar que cada uno de nosotros
 Juntos creamos un equipo, no todos los días que la suma de los roles

Autores ← Ken Schwaber = Creador y Promotor Scrum para Dev no SaaS
 JEFF SCHWABER = Promotor y Promotor Inicial
 Mike Cohn = Uno de los primeros Scrum Masters XP

Scrum → **Framework** = Permite crear su propio proceso para crear nuevos
 Productos
 Simple, Fácil de Implementar, Mucho tiempo en Performance
 → **Empírico** → Metodologías basadas en métodos repetidos (ciclos)
 → Control + iterar de los procesos y ajustes.

→ **Valores** (Compañía, Foco, Compromiso, Respeto, Adaptación)

→ **Plan** → Planificación y Gestión

→ **Cinco pilares** = Empírico, Auto-organización, Colaboración, Programación, Time Boxing

Empírico
 Origen y Control
 Ciclos de Inspección y
 Retrospectiva y
 Ciclos de Adaptación

Auto-organización
 Todos se comprometen
 a lo que quieren
 o necesitan

Colaboración
 Trabajo en equipo
 de todo el mundo
 Promover la transparencia
 (24/7 siempre)
 Tener comunicación
 Frecuente y constante

Programación
 Aumento de la capacidad
 interna sin ser guiado
 por un agente externo
 Liberar la capacidad
 programar equipos mejor su
 propia carga de trabajo

Time Boxing
 Para limitar
 el tiempo de
 las actividades

Time Boxing
 Crear el ritmo
 de 6 u 8 horas
 de trabajo

→ **Características** = Equipes pequeños (7±2), Son no SaaS, los roles visuales
 y usables, Time Boxing, Auto-organización, Colaboración, Programación

→ **Roles** → **Product Owner** = Controla y Gestiona Backlog, un Representante
 Cliente de negocio
 → **Scrum Master** = Responsables de Promover, Mantener y Regular Scrum
 No es un gerente y equipo, Daily & Daily, Se asegura que
 se conozcan los contextos y tomar de decisiones rápidas.
 Toma decisiones, Registra y Resuelve problemas, Mantener el equipo
 unido, Seguimiento de Avance
 → **Equipo** = 7±2 Personas, Auto-organizados y Auto-organizados, Liberados
 de roles, no hay roles, todos codifican.

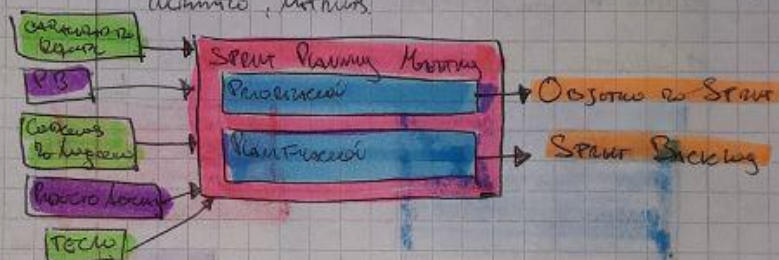
→ **Arquitectura de Trabajo** = Arquitecto, Promotor, Role Handlers

Scrum

Битва в Лос

- **Product Backlog** = Es un cole de prioridades de requerimientos, tareas y de negocios, que necesitan ser realizados. Lista de Req. = Características, Funcs, Bugs, Mejoras, Bugs KS, mejoras de producto.
- **Producto**, con problemas a ser solucionados.
- **EPIC** es un US más repetitivo hasta ser completado.
- **Estándares** = es como convención entre los equipos, librerías.
- **Backlog de Sprint** = Objetivo a cumplir en el Sprint. El Backlog no se modifica durante el desarrollo.
- **Producto** es su representación visto por el usuario.

- 4) Ресурсы → Спринт Planning - 20 часов = 1 человек рабочего и инженер
2 человек соев. инженер АЕВТО. КРАТКО = Бэклог с тем
исходом, мотив.

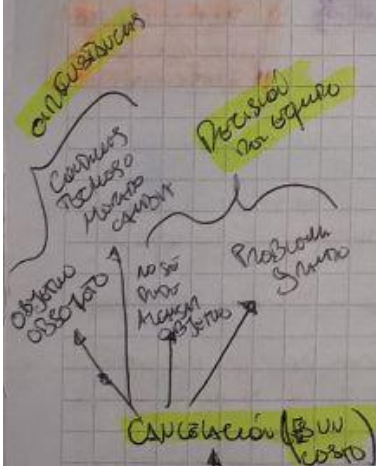


- Dado: 2 15-30 min. Anamnese, diagnóstico, compromisso, Fatores de R. S.H
3 Perguntas → Que se compõe? Onde e como fazer?
→ Ostracismo que se praticam?
→ Que se vê no futuro mas não se pode ver?

- Spent Domo/Review = Normal information (4ms)
Glosses, Clones, Vocab, Roots, Inflection, Punctuation
Pronouns, Colours from Pure and Aggregated colour, &
References, So on the way spent.

- **SPINUL NOROCCIDENTE** = 1-4 ms. Se potrivește lungă de lung SPINUL NOROCCIDENTE PARTICIPAT.

- **Story Time** = El equipo se reúne con el PO para discutir temas del Backlog y los próximos.



SPAWT

- No So Pudo Cambiar Alcanos, Lo So Pudo Agregar Funcionamiento, Lo So Pudo Modificar las Reglas Del Segundo
- Objeto = Como Para Alcanos.
- Reglas = Foco en la tarea, Sin interrupciones, Sin cambios, El segundo Pudo Escuchar Masajo Para Alcanos
- Bloques = Normas, Mecanismo Usable y Visible, Compromiso
- Mecanismos = So conjoin + Torno (300), Costos (Salones + Alumnos)
Cambio (Estancia), Pudo conjoin Funcionamiento Muros con la Sprint
- Tareas Objeto = Normas (2) = Seren Dams, Backery

Heurísticas no SCRUM

- TASK BOARD = Tarjetas, Código no Item no BL, N° no Sprint, Non Acumulado, Incrutos no la Person, Tiempo estimado (4s)
- TABlero = Story, To DO, Work in Progress, To VERIFY, Done

Gráficos no Backlog → (Pagroso no Sprint, Retaso, Progreso)

- Backlog = List no trabajo que queda para ser realizado
- Tendencia en Backlog = trabajo que gana la tiempo

Burn Down Chart

+ VALOR en TIEMPO

Backlog no SCRUM

- Gestionar Cambios de Req
- Incorpora Visual de trabajo
- los items son nombrados que reflejan en todos los cambios
- Mayor Prioridad con el tiempo

CAMBIO EN LOS SPRINT NO

"Scrum no es para todos, sino para aquellos que tienen que trabajar con sistemas funcionando con la complejidad de tecnología inestable y el surgimiento de requerimientos"

KEN SCHWABE

SCRUM es BAILAR

Quedan las reglas y las cosas
que todo...

→ Sigue las reglas y
descubre las creaciones
creativas de su equipo
de trabajo

SCRUM

Lo Ayuda a FRUSTRAR en
30 dias o menos

Métricas Agiles

La métrica no es una ciencia, no una actividad
UNA FILOSOFÍA MINIMALISTA sobre las
Métricas lo que son Métricas y más

Dos Principales Áreas que quita la brecha de las métricas:

① "Nuestra mayor prioridad es satisfacción al cliente por medio de entregas
tempranas y continuas de su producto"

② "De su trabajo es la PRIMERA METRICA de Progreso"

Capacidad = Una estimación de cuánto trabajo puede completarse en un periodo de tiempo dado. Se puede medir en esfuerzo (hs) o Puntos de Historia (Story Points)

$$HS \text{ Trabajo Disponible} \times PM (WH) \times \text{Días Disponibles} \text{ Iteración} (DI) = Capacidad$$

$$Capacidad = WH \times DI$$

Consideraciones: Cálculo Capacidad Realista, Estimaciones Históricas, Considerar aumento máx de 50% y 75% considerando la capacidad a largo plazo con la Variación y los Story Points.
Cálculo de Flujo de trabajo no es ~~realista~~ Story Point para un equipo o individuo

Velocidad: Obtenemos evidencia de la capacidad del equipo para completar el trabajo por iteración.

Solo cuenta el trabajo completado para la Velocidad

Consideraciones por equipo	Unidad de Medida
Completado con los HS	HISTORIAS
Tamaño (Puntos)	Puntos de Historias
Estimación (hs reales)	Horas reales

Metadatos Ágiles

Componentes de un proyecto

Requisitos: Todo lo necesario para cumplir con el objetivo del proyecto

Tiempo: Provisión, Real, Variaciones

Calidad: Resultado de la negociación de las expectativas del cliente

Alcance: Contorno de lo que se quiere alcanzar como resultado del proyecto

[Roles Responsables Cambio | Equipos más pequeños | Equipos Colaborativos
Feedback Continuo | Carga de trabajo más homogénea | Mayor Comunicación
Clientes más satisfechos]

Problemas de Modelos Tradicionales: Falta de Comunicación, Cambios de Req, Retraso
Problemas de Gestión Recursos Inapropiados, Nadie se hace cargo, Errores en la estimación, Varios proyectos simultáneos, Falta de Motivación.

Modelos Tradicionales	Modelos Ágiles
Especialización	Equipo Multi-disciplinario
Equipos independientes	Equipo Unico e Interdependiente
Fases	Simultaneo
Perf. Individuos	Visión por Producto
Alcance Fijo	Alcance Flexible
Seguimiento de Plan	Adaptación a los Cambios

El cambio es una oportunidad

Manifiesto Ágil

Individuos e Interacciones
Sobre Procesos y Herramientas

Software que Funciona
Sobre Documentos
Extensores

Colaboración con el Cliente
Sobre Negociación de Contratos

Responder Ante el Cambio
Sobre Seguimiento de un Plan

Principios Ágiles

- ① **Satisfacer al Cliente** a través de la entrega temprana y continua de su que aporta valor
- ② **Acordados de buen grado cambios** en los requisitos, incluso si llegan tarde al desarrollo, los procesos ágiles responden al cambio para la máxima competitividad del cliente
- ③ **Colaborar con frecuencia** sin que funcione, desde un par de semanas hasta un par de meses, con preferencia a la escala de tiempo más corta.
- ④ **La gente de negocio y los desarrolladores** deben trabajar juntos de forma cotidiana durante toda el proyecto. (**Colaboración Multidisciplinaria**)
- ⑤ **Construir proyectos** entorno a individuos motivados. Darles el entorno y el apoyo que necesitan y confiar en que ellos conseguirán hacer el trabajo (**Apoyo y Confianza**)
- ⑥ El método más eficiente y efectivo de comunicar información y dentro del equipo de desarrollo es la **comunicación cara a cara**.
- ⑦ El **seu que funciona** es la principal medida de progreso
- ⑧ Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenido. Los promotores, desarrolladores y usuarios deben ser capaces de mantener un **ritmo constante** de forma indefinida.
- ⑨ La atención continua a la **excepción técnica** y al buen diseño mejoran la agilidad
- ⑩ La simplicidad o arte de maximizar la cantidad de trabajo que no se hace, es esencial (**Sencillo**)
- ⑪ Las mejores arquitecturas, requisitos y diseño emergen de equipos **auto-organizados**
- ⑫ En humanos, el equipo que funciona en equipo se adapta, se afina, y ajusta su comportamiento de acuerdo con esto (**Reflexión y Adaptación**)

Jerarquía

- **TRONCO** = Conjunto de historias relacionadas
- **BRANCO** = Grupos historias de usuario que tienen relación entre sí de desarrollo y una o más entregas de producto. Se van refinando progresivamente en requisitos y stories
- **FRAGMENTOS** = Historias de usuario de tamaño pequeño. Desarrolladas en grupos como una parte independiente en un solo sprint.
- **STORIES** = Historias de tamaño "pequeño" para implementar en un sprint. Tienen asociada una suma de puntos.