

09.24 - Planificación de release y sprint - Clase de consulta

Planificación de release y Sprint
Parcial

Planificación de release y Sprint

Scrum cubre dos niveles de planificación: Iteración (planificación) y día (daily) .

Release: versión del producto que vamos a liberar, lo que se pone en producción.

Plan de release: plan de salida.

Planificación de la diaria: sincronización del proyecto. Microgestión (Daily).

Planificación del sprint:

- Equipo scrum: scrum master, product owner y developers.
- Entradas:
 - Product backlog: lista o cola PRIORIZADA por el product owner, determina el orden de importancia de lo que hay que desarrollar. SIEMPRE hay producto, no tareas. Como mínimo debe tener la cantidad de items mínimo válidos que puede cubrir la capacidad del equipo. Debe ser una cantidad razonable.
 - Velocidad: Si el PO no me lo aceptó no cuenta como velocidad. Si eso pasase debe volver a ingresar al backlog. La velocidad es cuántos puntos de historia el Product Owner me aceptó al final del sprint. Puede ser que esté disponible o no. Si es la primera vez no tengo historia de velocidad. Eje X: Día de sprint. Eje Y: puntos de historia. Si hay pocas variaciones quiere decir que el equipo se estabilizó, lo más probable es que siga quemando la misma cantidad de puntos aproximadamente en el siguiente sprint. NO SE ESTIMA
 - Capacidad: si se estima, se determina para entrar a la planning. Está relacionada con el esfuerzo que el equipo se compromete a hacer. Se

estima en horas ideales o puntos de historia. Lo iniciales suelen hacerlo en horas ideales de trabajo en rangos. Se supone en la propuesta de scrum como ideal que cada integrante del equipo toma una user y la trabaja de principio a fin, hasta que la termina.

- Va al product backlog: Objetivo del producto, objetivo del sprint, Definition of done.
- Optimismo exagerado: superior al máximo de horas estimadas de capacidad. Es muy probable que no se cumpla.

Sprint burndown: Historias de punto quemadas. Lo ideal es una línea recta desde la parte superior izquierda a la inferior derecha. Si es escalonada quiere decir que elegí Users muy grandes. Si aparece un pico puede indicar que le erramos a la estimación (incertidumbre, no tuvimos en cuenta algo), o en el peor de los casos, nos agregaron una User Story, no debería pasar.

El tablero y el realese burndown se borran al final del sprint.

Columnas de tabla: To do, Doing, Done.

Roll back: artefacto que establece que voy a entregar del producto al final del release (?)

Parcial

Duración: 9hs - 12hs

Infografía: imágenes y poco texto. Como por ejemplo: elementos o componentes de una configuración de software.

Justificación de la estimación de la User: no hace falta poner cuantas horas necesito.

Esfuerzo: medido en horas de trabajo por persona (?)

La spike está dentro del backlog. Determinan un tiempo fijo (timebox) para la investigación de la misma. Si la spike está asociado a cierta user, no hay que ponerlas en el mismo sprint.

El caso de uso te describe el actor, que hará y qué devolverá el software. Por eso está en el dominio de la solución.

La user story se escribe desde la perspectiva del negocio, porque describe un problema que tiene.

Scrum: proyecto para gestión.