

SEMINARIO DE SCRUM

Introducción a Scrum	2
Roles Scrum	3
Sprint - Ciclo de Scrum	5
Tablero o Scrum Board	6
Product Backlog	7
Planificación del Sprint	7
Reunión diaria o Daily Standup meeting	10
Revisión	11
Retrospectiva	11
TICs	11
Dinámicas Scrum	11
Lego 4 Scrum	11
The Product Owner Challenge Game	12
Dinámicas para hacer la Retrospectiva	12
Acuerdos a tomar en sesiones futuras	13
Webgrafía	13

Introducción a Scrum

Scrum es un marco que permite el trabajo colaborativo entre equipos. Al igual que un equipo de rugby (de donde proviene su nombre) cuando entrena para un gran partido, scrum anima a los equipos a aprender a través de las experiencias, a autoorganizarse mientras aborda un problema y a reflexionar sobre sus victorias y derrotas para mejorar continuamente.

Normalmente son los equipos de desarrollo de software los que utilizan con mayor frecuencia este tipo de scrum, pero sus principios y lecciones se pueden aplicar a todo tipo de trabajo en equipo.

Scrum incluye un conjunto de reuniones, herramientas y funciones que, de forma coordinada, ayudan a los equipos a estructurar y gestionar su trabajo. El objetivo es obtener mejores resultados cada vez, dándole agilidad al equipo, que mejor con cada experiencia, y la adaptación al cambio, al ser un proceso iterativo.



Ventajas de usar SCRUM

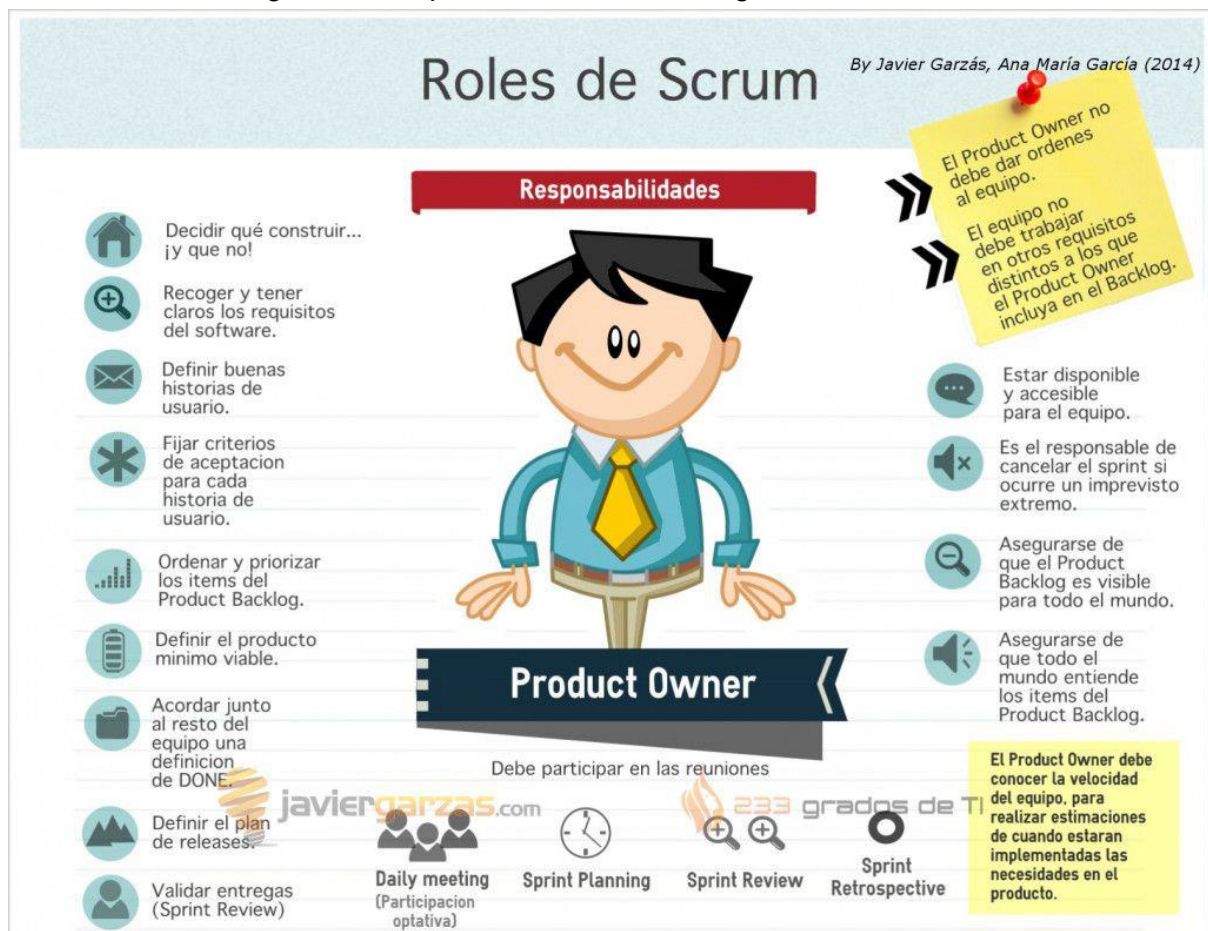
- Mejora el trabajo en equipo y la cooperación. Todos los miembros del equipo pueden ver en qué están trabajando los demás, el objetivo para el que están trabajando y el progreso alcanzado.
- Ayuda a la organización a gestionar los flujos de trabajo y mejora la productividad.
- Aporta un enfoque democrático al trabajo. Todos los miembros del equipo tienen la libertad de organizar sus tareas de manera que se desempeñen mejor. Los miembros se sienten empoderados y, como resultado, son más creativos y comprometidos.
- Permite dimensionar mejor los proyectos: Mediante las Iteraciones o Sprints segmentamos el proyecto en pequeños bloques mucho más gestionables que si tratamos de abarcar un proyecto entero de principio a fin.
- Este trabajo intensificado conlleva una alta predicción de tiempos puesto que se conoce la velocidad y rendimiento del equipo.
- La capacidad de flexibilidad y la reducción de riesgos permiten cumplir las expectativas del cliente, quien indica el valor que le aporta cada requisito del proyecto.
- El método de trabajo y la revisión continua produce una mayor calidad del software.

Roles Scrum

Product Owner (o Propietario del producto)

El Product Owner o dueño del producto es conocido como “la voz del cliente”, ya que debe entender las necesidades y prioridades de los stakeholders, incluyendo los clientes y los usuarios. Este rol es responsable, entre otras cosas, de garantizar una comunicación clara sobre el producto, de definir los criterios de aceptación y asegurar que se cumplan. Dicho de otra forma, el Product Owner es responsable de asegurar que el equipo Scrum ofrezca valor.

El Product Owner ayuda al usuario a escribir las historias de usuario, las prioriza, y las coloca en el Product Backlog. Realiza una “Definición de Hecho/Terminado”, junto con el equipo de Desarrolladores. Definir el producto mínimo viable (MVP). Explicar las historias de usuario al equipo de desarrolladores Scrum, al tiempo que el este crea la lista de tareas. También es el encargado de Aceptar/Rechazar los entregables.



Scrum Master (o Facilitador)

El Scrum Master debe tener una actitud de líder servicial (Servant Leader) para el equipo Scrum. Es quien modera y facilita las interacciones del equipo como facilitador y motivador. Este rol es responsable de asegurar un ambiente de trabajo productivo para el equipo, debe protegerlo de influencias externas, despejar los obstáculos y garantizar que se cumplan los principios, aspectos y procesos de la metodología Scrum.

Ayuda al Product Owner en la creación de la lista priorizada de tareas pendientes del producto y en la definición de criterios de aceptación.

Ayuda a actualizar el tablero Scrum y el registro de los impedimentos que surjan.

Equipo de Desarrolladores o Scrum Team

El Scrum Team también es conocido como equipo de desarrollo, ya que es responsable del desarrollo, servicio o de cualquier otro resultado. Consiste en un grupo de personas que trabajan en las historias de usuario en la lista de pendientes del sprint para crear los entregables del proyecto. Nadie, ni siquiera el Scrum Master, indica al Scrum Team cómo cumplir los objetivos del sprint, es un equipo auto gestionado y multifuncional que cuenta con todas las habilidades necesarias. El tamaño óptimo de un equipo Scrum es de seis a diez miembros.

A continuación se enlistan algunas de las responsabilidades del Scrum Team que consideramos más relevantes:

- Entender las historias de usuario en la lista priorizada de pendientes del producto.
- Estimar las historias de usuario aprobadas por el Product Owner.
- Asignar las historias de usuario que se hacen en un Sprint.
- Desarrollar la lista de tareas en base a las historias de usuario ya convenidas y las dependencias.
- Crear entregables.
- Actualizar el registro de impedimentos y las dependencias.
- Actualizar la tabla del trabajo pendiente y el tablero Scrum.
- Realizar las reuniones diarias de pie (Daily Standup Meeting).
- Identificar oportunidades de mejora en la reunión de retrospectiva del sprint.
- Participar en la reunión de retrospectiva del proyecto.

De forma general te hemos presentado los tres principales roles de la metodología Scrum: Product Owner, Scrum Master y Scrum Team, en conjunto, son los responsables de cumplir con los objetivos del proyecto.

Roles Auxiliares

Los roles auxiliares en los "equipos Scrums" son aquellos que no tienen un rol formal y no se involucran frecuentemente en el "proceso Scrum", sin embargo deben ser tomados en cuenta. Un aspecto importante de una aproximación ágil es la práctica de involucrar en el proceso a los usuarios, expertos del negocio y otros interesados. Es importante que esa

gente participe y entregue retroalimentación con respecto a la salida del proceso a fin de revisar y planear cada sprint.

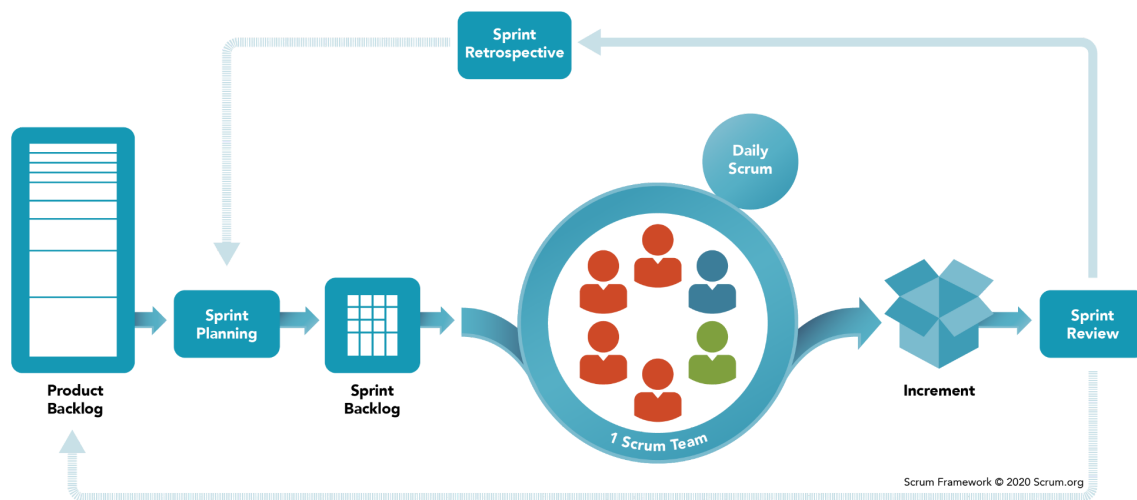
Stakeholders (Clientes, Proveedores, Vendedores, etc)

Son las personas que hacen posible el proyecto y para quienes el proyecto producirá el beneficio acordado que justifica su desarrollo. Solo participan directamente durante las revisiones del "sprint".

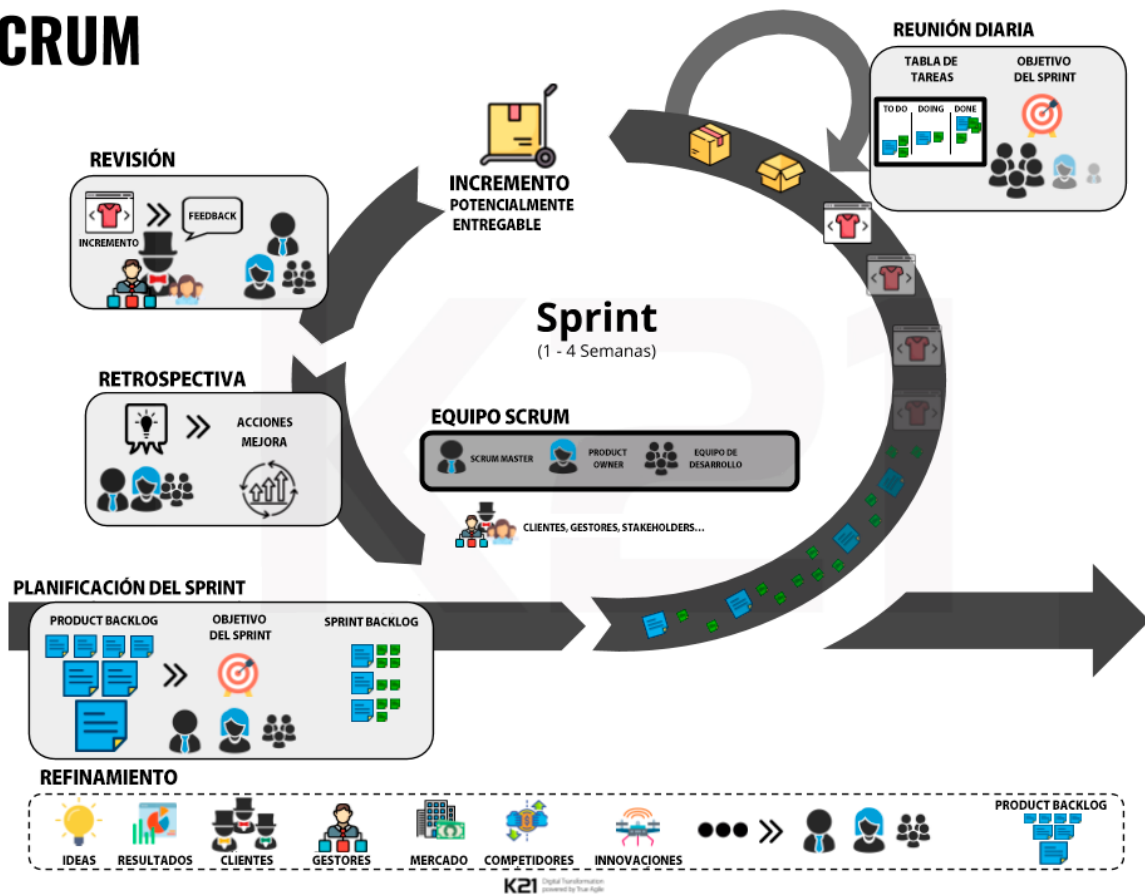
Normalmente para determinar quiénes son nuestros stakeholders debemos preguntarnos ¿Quiénes se ven afectados por nuestras decisiones y actividades?

Al tener una orientación de producto y de feedback continuo, Scrum permite la participación de los Stakeholders en el Sprint Review, a su vez, una de las labores del Product Owner es canalizar los deseos y necesidades de los Stakeholders a través del Product Backlog.

Sprint - Ciclo de Scrum



SCRUM



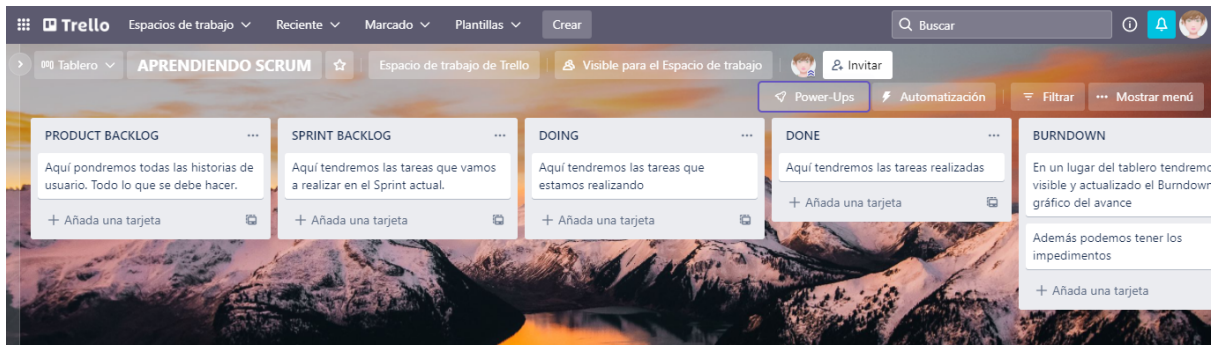
Tablero o Scrum Board

El Scrum Board o tablero Scrum es una herramienta visual que permite al equipo de desarrollo mantener la comunicación constante, fortaleciendo el conocimiento de las actividades que se están desarrollando y en qué etapa del proceso están cada una de ellas. Para el Scrum Board no existen normas formales, cada equipo confecciona su tablero de la manera en que sea más cómoda su gestión, aunque es común que todos sigan un patrón común.

Razones principales del uso del Scrum Board:

- Ayuda a que el equipo se comprometa. El equipo puede ir viendo cómo va el proceso y entiende cómo afecta su desempeño en el logro de los objetivos
- Permite que los nuevos equipos de Scrum entiendan la metodología Scrum.
- Promueve la interacción y la discusión. El tablero de Scrum funciona como un recordatorio del trabajo que hay que hacer, por lo que, al mirarlo, los miembros del equipo pueden sugerir mejoras para que se cumplan los objetivos planteados para la iteración. También sirve para ver si el equipo lleva un buen ritmo de trabajo o no va a llegar a tiempo.

Los tableros pueden ser físicos y digitales (JIRA y Trello son algunas posibles).



Product Backlog

El Product Backlog es un inventario que contiene cualquier tipo de trabajo que haya que hacer en el producto: requerimientos, casos de uso, tareas y dependencias. Es la principal fuente de información sobre el producto en Scrum, una lista, en cualquier formato, que contiene todos los requerimientos que necesitamos implementar en el producto.

Las historias de usuario es uno de los formatos más utilizados para redactar estas necesidades, llamadas Product Backlog Items (PBIs). Contienen descripciones cortas de un requerimiento escritas desde el punto de vista de la persona que lo está solicitando que por lo general es un Stakeholder o un cliente. Está compuesta por tres partes principales:

Como <tipo de usuario>, quiero <algún objetivo> para <alguna razón/propósito>.

El Product Backlog debe ser gestionado en exclusiva por el Product Owner

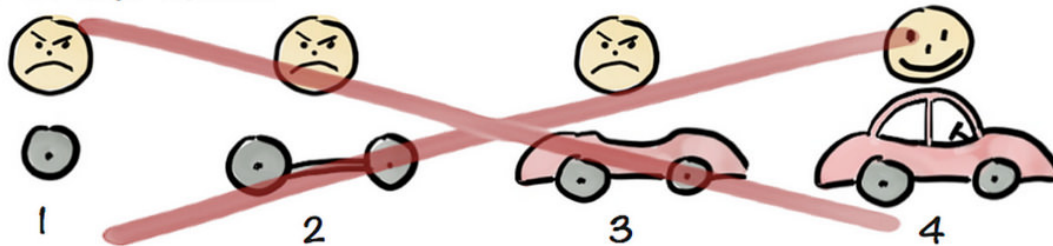
Planificación del Sprint

El Sprint Planning es una reunión que se realiza al comienzo de cada Sprint donde participa el equipo Scrum al completo; sirve para inspeccionar el Backlog del Producto (Product Backlog) y que el equipo de desarrollo seleccione los Product Backlog Items en los que va a trabajar durante el siguiente Sprint. Estos Product Backlog Items son los que compondrán el Sprint Backlog.

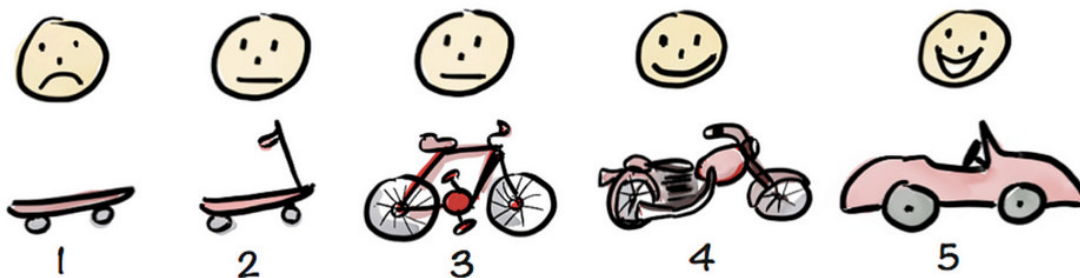
Durante esta reunión, el product owner presenta el Product Backlog actualizado que el equipo de desarrollo se encarga de estimar, además de intentar clarificar aquellos ítems que crea necesarios.

El Sprint Planning se divide en dos partes. En la primera parte de la reunión se trata qué se va a hacer en el siguiente Sprint y, en la segunda parte, se discute el Cómo. La primera parte está organizada y liderada por el product owner, mientras que de la segunda parte se encarga el Development Team. La única labor del Scrum Master es asegurarse de que la reunión existe como parte de Scrum y que se mantiene dentro de las duraciones estimadas.

Not like this....



Like this!



by Henrik Kniberg

Sprint Backlog

En el tablero, ponemos en Sprint Backlog todas las tareas que se vayan a realizar. Las tareas deben perseguir un objetivo marcado para ese Sprint (Sprint Goal). En caso de haber planificado de forma incorrecta, es posible que el equipo necesite agregar o quitar tareas, pero es importante saber que sólo el equipo de desarrollo puede cambiar su Sprint Backlog durante un Sprint.

Podemos encontrar dos definiciones relacionadas:

Definition of Done (DoD): La DoD es un documento que define qué se considera hecho en un equipo Scrum. La idea es establecer una serie de criterios comunes para especificar cuando un ítem está completamente terminado y que aplique a todos los ítems que forman parte del incremento.

Ejemplos de Definición de Hecho

- Pasa los criterios de aceptación de la historia de usuario.
- Pasa los tests unitarios.
- Código peer reviewed.
- APIs públicas documentadas.
- Pasa todos los tests y no hay errores aparentes.
- Aprobado por el Product Owner.
- Documentación de soporte a usuario lista.

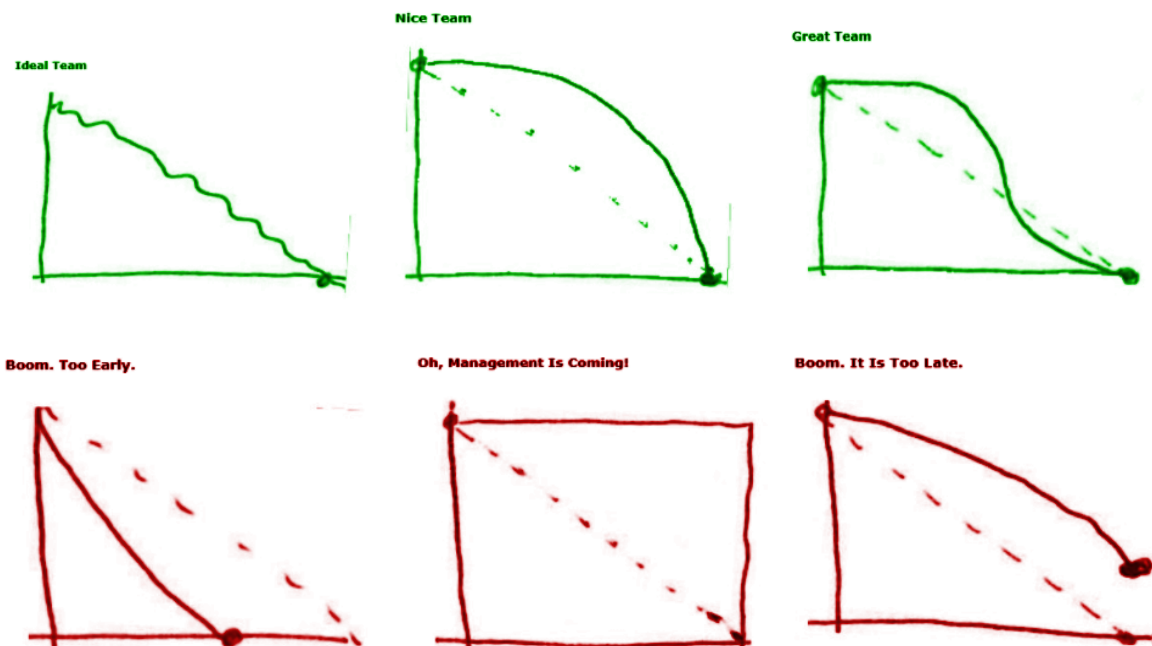
- Traducción a inglés y español.
- Está desplegado en producción.

La Definición de Hecho es diferente a los criterios de aceptación. La Definición de Hecho predica de todos los elementos que se incluyen en el Incremento de producto, esto es, se refiere al Incremento como tal. Por su parte, los criterios de aceptación se refieren a un elemento del Product Backlog o historia de usuario en particular, no a la totalidad del Incremento.

Definition of Ready (DoR): El DoR es un documento que define cuándo un requerimiento (historia de usuario o similar) se considera listo para que el equipo de desarrollo pueda entenderlo, valorarlo e incluirlo en un Sprint Planning con idea de acometerlo en un Sprint.

Burndown Chart

El burndown permite ver con qué velocidad se está realizando un proyecto, estimar tiempos de trabajo y duración del proyecto. También permite predecir si el proyecto se terminará a tiempo. Todo mediante una gráfica.



Para realizar el burndown deberemos estimar las tareas. Para ello el equipo debe asignar un peso a cada tarea. Hay diferentes formas de estimar el esfuerzo de cada tarea: PokerPlan, mediante pesos siguiendo la serie de Fibonacci (1,2,3,5,8,13,...), mediante tallas (XS,S,M,L,XL). Una vez tenemos todas las tareas con su peso, realizaremos la suma de todos los puntos, y lo pondremos en el eje vertical. En el eje horizontal pondremos el tiempo del Sprint, y uniendo ambos puntos sabremos la velocidad que deberemos llevar para llegar a tiempo a la entrega.

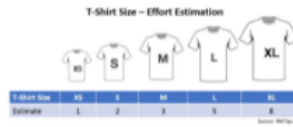
1



Planning Poker

Basada en la serie de Fibonacci (0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, etc.), aunque en ocasiones puede variar.

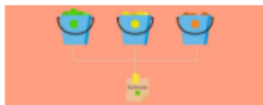
2



T-Shirt Sizes

Se asignan tallas de camiseta (XS, S, M, L, XL) en vez de utilizar números, lo cual ayuda a adoptar la idea de una estimación relativa.

3



Bucket System

Se estima cada uno de los elementos del PB poniendo papeles u otro elemento en el cubo correspondiente.

4



Dot Voting

Se asignan un número de etiquetas a los distintos elementos del PB.

Reunión diaria o Daily Standup meeting



Esta Reunión Diaria, también considerado con otros nombres como “Reunión Diaria de Pie” (Daily Stand Up Meeting) denominado así por el hecho de la brevedad que se le da, “Scrum Diario” (Daily Scrum), y “Reunión Scrum” (Scrum Meeting), es un encuentro informal de todo el equipo que se suele realizar

cada mañana para debatir brevemente o discutir respecto a problemas o cosas que hayan surgido del proyecto.

La duración estimada de este tipo de reuniones suele ser como máximo de 15 minutos y otorgando a todo el mundo el tiempo necesario para hablar sin llegar a profundizar. Cualquier asunto que se deba hablar más determinadamente se hará fuera de dicha reunión.

Son 3 los puntos que se deben abordar individualmente en cada reunión que son las preguntas:

- ¿Qué hice ayer? (¿Cuál fue el logro?)
- ¿Qué haré hoy? (La tarea del día)
- ¿Tengo algún impedimento para mi progreso? (¿A qué desafíos me enfrento?)

El objetivo de todo esto es lograr una mejor coordinación y retroalimentación en

todo el equipo para mejorar en un futuro dicho trabajo o tarea además del trabajo en equipo.

Revisión

Al llegar a este punto, debemos tener «algo» que el Cliente o el Usuario pueda ver y tocar. En esta reunión, suelen asistir el Product Owner, el Scrum Master, el Scrum Team y personas que podrían estar involucradas en el proyecto. El Scrum Team es quién muestra los avances realizados en el Sprint.

Retrospectiva

Al finalizar un Sprint Backlog y el Sprint Review, se inicia el Sprint Retrospective. El Product Owner revisará con el equipo los objetivos marcados inicialmente en el Sprint Backlog concluido, se aplicarán los cambios y ajustes si son necesarios, y se marcarán los aspectos positivos (para repetirlos) y los aspectos negativos (para evitar que se repitan) del Sprint. Participa todo el equipo de SCRUM completo: desarrolladores, SCRUM Master, Product Owner.

El propósito de la retrospectiva es planificar formas de aumentar la calidad y la efectividad. El equipo Scrum inspecciona cómo fue el último Sprint con respecto a las personas, las interacciones, los procesos, las herramientas y su Definición de Terminado. El equipo Scrum identifica los cambios más útiles para mejorar su efectividad. Las mejoras más importantes se abordan lo antes posible. Incluso se pueden agregar al Sprint Backlog para el próximo Sprint.

TICs

¿Qué TICs podemos utilizar? Lo ideal sería acordar las TICs y utilizar esas para la realización del seminario.

Propuestas:

Trello

Teams

Jira

Dinámicas Scrum

Lego 4 Scrum

Consiste en construir una ciudad en 2 horas.

La clase se dividirá en varios equipos, cada uno con su propio Product Owner y Scrum Master.

El objetivo es ver cómo los equipos planifican el trabajo que deberán hacer y qué hacen cuando se les acumula el trabajo o acaba el tiempo, Cuando se dan este tipo de comportamientos el entrenador deberá intervenir y ayudar dirigiéndoles en las técnicas de SCRUM para volver a organizarse.

<https://www.adictosaltrabajo.com/2018/01/16/mi-experiencia-ensenando-scrum-con-lego4scrum/>

<https://daniccardenas.com/lego4scrum-ensenando-scrum-con-lego/>

The Product Owner Challenge Game

El PO se sitúa en una habitación con un libro de instrucciones que no podrá mostrar en ningún momento y el equipo de desarrollo en otra habitación deberá organizarse y crear la construcción atendiendo a las instrucciones del Product Owner.

Con este juego también se evita el micro management (un jefe restrictivo y que se entromete) y fomenta que el P.O. ayude y anime al equipo.

Dinámicas para hacer la Retrospectiva

Estas dinámicas las tenéis explicadas con más detalle en la webgrafía.

El barco

Se trata de poder expresar de una manera metafórica qué tal ha transcurrido el sprint. Siendo el equipo el barco, identificar qué nos ha frenado el ancla, qué riesgos hemos encontrado las piedras, qué nos ha ayudado a avanzar el viento y en qué medida hemos alcanzado nuestros objetivos es la isla. A parte, cómo variante, está bien identificar eventos pasados (viento y ancla) de los que podemos aprender y riesgos/objetivos que vemos de cara al futuro (isla y rocas).

Fat guy

Se trata de expresar de manera lo más concreta posible que cosas debemos mejorar. Para ellos siempre debemos acompañar estos post-its de otros con sugerencias de acciones para empezar a hacer.

Es decir, ¿qué hemos hecho bien en el sprint?: Cosas que hacer, cosas que hacer más y cosas que seguir haciendo.

¿Qué debemos mejorar?: Dejar de hacer o hacer menos.

Fast & furious

El objetivo es ver qué cosas nos han hecho ir rápido (coche fast) frente a las cosas que no han ido bien (coche furious). ¡El que tenga más post-its gana!

Pero la cosa no queda ahí. Nos reservamos la fun zone para destacar a los compañeros o

eventos que nos han ayudado durante el sprint o nos han parecido interesantes. Aparte tenemos los boxes para crear acciones que “reparen” las cosas que hemos identificado como malas.

Hero's journey

La idea es que cada participante cree un Héroe de fantasía y le ponga un rol (mago, guerrero, clérigo,...) según haya sido su sprint. El siguiente paso es ver qué mazmorras ha superado nuestro héroe durante el sprint identificando qué objetivos ha conseguido superar o no.

Pero claro, somos un equipo, no trabajamos solos. ¿Quién o qué nos ha ayudado o nos ha servido de guía? ¡Hay que decirlo también! Tras la ardua batalla, ¿qué tesoros o cosas buenas hemos obtenido?

Para finalizar, nuestros héroes tienen que subir de nivel, ¿qué mejorarías de lo aprendido? Toda esta historia gana muchos puntos si cada participante se mete en el rol de su héroe de fantasía y lo narra de una manera épica al resto del equipo.

Acuerdos a tomar en sesiones futuras

- Ciclos en los que podemos implementarlo, módulos y grupos para gestionar cada ciclo y curso.
- Duración del proyecto
- Cómo realizar el seminario: grupos, horarios, TICs a utilizar, etc.
- Qué partes de la metodología se deben incluir y cuales no son necesarias inicialmente.

Webgrafía

¿Qué es Scrum?

<https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>

Explicando Scrum a mi abuela

<https://geeks.ms/jorge/2007/05/09/explicando-scrum-a-mi-abuela/>

Scrum

<https://www.scrum.org/>

Una-serie-de-divertidas-retrospectivas

<https://blog.kaleidos.net/Una-serie-de-divertidas-retrospectivas/>