

Metodologías de desarrollo ágil

Relación de problemas 4

Alumno: Raúl Rodríguez Pérez

1. En el video “Scrum in 10 minutes” se comentan las características principales de Scrum. Contesta a las siguientes preguntas:

- **¿Faltan en el video conceptos importantes que hemos visto en el Tema 4?**

En el video resumen de manera acertada la mayoría de los conceptos que hemos visto en clase, aun así, ha faltado por explicar el sprint review, el sprint 0 y explicar más en profundidad las funciones de cada rol.

- **¿Alguna idea interesante?**

Ver las horas que se han hecho cada día y cuántas hay que hacer para ajustarse a la fecha en las gráficas.

- **¿Algunos errores?**

El video presenta algunos errores como pueden ser que un sprint es un bloque de tiempo de 1 a 4 semanas (transparencia 36), y en el video dicen que su sprint es de 2 días. Por otro lado en la Daily Meeting lo que se busca es hacer una evaluación del trabajo que se ha realizado, las actividades que se van a realizar y los inconvenientes que se han desarrollado. Pero, en ningún caso se busca soluciones a los problemas como dice en el video.

2. Contesta a las siguientes preguntas sobre la Pila del producto (Product Backlog):

- **¿La Pila del producto contiene todos los requisitos del producto?**

Sí, aunque puede ocurrir que en la revisión del sprint salgan nuevos requisitos.

- **¿Es una lista ordenada o desordenada?**

Es una lista ordenada y priorizada

- **¿Quiénes crean los requisitos que contiene la Pila del producto?**

Los requisitos son creados de forma colectiva y cooperativa por todo el equipo Scrum. Más en concreto en el sprint 0, se desarrolla con el Scrum Master, el Product Owner y los stakeholders.

- **¿Los requisitos de la Pila del producto son de distintos tipos?**

Sí, los requisitos pueden ser funcionales o no funcionales

3. Comenta brevemente las características principales de las técnicas de priorización: Modelo de Kano, Criba de temas y Peso relativo.

- **Modelo de Kano:** Este modelo es una técnica de priorización que se centra en clasificar los requisitos dependiendo de la satisfacción del cliente. Entre sus categorías se encuentran: Calidad atractiva o característica de entusiasmo, Calidad unidimensional o característica de resultado, Calidad requerida, Calidad indiferente, Calidad inversa.
- **Criba de temas:** Este modelo es una técnica de priorización que se basa en establecer unos criterios de selección, como por ejemplo, 'Satisfacción, efectividad, ganar clientes, imagen, seguridad, productividad, etc'. Tras esto se elige un tema o una épica base, a la cual debemos asignar por defecto un 0. Una vez se revise el backlog, se le asigna a cada elemento (épica) un 0, 1 o -1, dependiendo de si sería igual a la base, mejoraría o empeoraría la entrega dependiendo del criterio.

	Épica A	Épica B	Épica base
Criterio 1	1	1	0
Criterio 2	-1	1	0
Criterio 3	0	0	0

- **Peso relativo:** Este modelo es una técnica de priorización que se basa en establecer para todos los elementos del Nacklog, el impacto de tenerlo en el producto. A este se le adjudica un peso del 1 al 9 (menor a mayor impacto). Tras esto, se realiza el mismo proceso pero analizando si no tuviéramos el peso relativo que le hemos adjudicado anteriormente. Una vez tenemos ambos, se calcula el valor total (beneficio relativo + penalización relativa), y el porcentual ($\text{valor total} / \text{suma}[\text{valores totales}]$). Con estos valores se calcula el Coste porcentual ($\text{estimación elem} / \text{suma estimaciones}$). La relación entre el valor y el coste porcentual determina la prioridad, es decir, los elementos más prioritarios serán aquellos que generen más valor y menos coste.

4. ¿Cómo crees que los valores de Scrum, que hemos comentado en el Tema 4, mejoran el proceso de desarrollo del software?

Los valores de Scrum se resumen en darle una agilidad al proyecto, es decir, dado que siempre hay una mejora continua, podemos llegar a conseguir una mejor calidad en el proyecto de forma que podamos adaptarnos mejor a los imprevistos.

Esto se consigue gracias a la información transparente y a las Daily Meeting, herramientas que nos permiten hacer un correcto seguimiento del progreso, y una forma clara de tomar decisiones ante inconvenientes. Además, como scrum presenta la entrega regular de objetivos funcionales, el cliente puede ver el transcurso entero del producto, pudiendo opinar, probar, y/o modificar aspectos según su criterio. Por tanto esto nos facilita la comunicación con el cliente, y nos ahorra tiempo, al saber que estamos elaborando lo que realmente quiere nuestro cliente. Por último, cabe destacar la autosuficiencia del equipo, debido a que están auto-organizados los equipos, además de que existen diferentes roles y sus funciones bien definidos.

5. Indica qué rol o roles de Scrum realizan cada una de las distintas actividades:

- **Actualizar el trabajo en progreso (burndown chart).**
Scrum Master
- **Definir buenas historias de usuario.**
Product Owner
- **Ordenar y priorizar las historias de usuario del Product Backlog.**
Product Owner
- **Planificar la implantación de Scrum junto con la organización.**
Scrum Master
- **Implementar las pruebas de aceptación.**
Equipo
- **Asegurar y promover buenas prácticas de programación.**
Scrum Master
- **Fijar criterios de aceptación para cada historia de usuario.**
Product Owner
- **Dividir las historias de usuario en tareas.**
Equipo y Scrum Master
- **Estimar las tareas.**
Equipo y Scrum Master
- **Estimar las historias de usuario.**
Equipo
- **Implementar las pruebas de unidad.**

Equipo y Scrum Master

- **Solucionar los posibles impedimentos que pudieran surgir durante el sprint.**
Scrum Master
 - **Definir el plan de entregas.**
Product Owner, Scrum Master y Stakeholders
 - **Ayudar al equipo de desarrollo a convertirse en auto-organizado y multifuncional.**
Scrum Master
 - **Ayudar a que las posibles mejoras detectadas en la retrospectiva del sprint se lleven a cabo.**
Scrum Master
 - **Buscar la excelencia técnica.**
Scrum Master
 - **Estar disponible y accesible para el equipo de desarrollo.**
Scrum Master y Product Owner
 - **Gestionar el equipo de desarrollo.**
Scrum Master
6. Indica que roles de Scrum participan en cada una de las siguientes reuniones:
- **Reunión de planificación de Sprint Planning.**
Scrum Master, Product Owner y equipo.
 - **Reunión de planificación detallada de Sprint Planning.**
Scrum Master y equipo
 - **Reunión de revisión del Backlog (Backlog grooming).**
Product Owner
 - **Reunión diaria (Daily meeting).**
Scrum Master y equipo, aunque puede asistir el Product Owner
 - **Reunión de revisión del sprint (Sprint Review).**
Scrum Master, Product Owner, equipo y Stakeholders

- **Reunión de retrospectiva (Sprint retrospective).**

Scrum Master, Product Owner y equipo

7. ¿Cómo se consigue en Scrum los principios de transparencia, inspección y adaptación?

Para conseguir cada uno de los principios descritos, Scrum realiza diferentes actividades. Por ejemplo, gracias a las 'Daily Meeting', el equipo puede saber cómo está yendo el proyecto, si se están consiguiendo los objetivos, y si todo avanza con normalidad. Por otro lado, con el 'Sprint Review' podemos adaptarnos mejor a las necesidades de nuestros clientes, enseñándoles nuestro progreso y consiguiendo una aprobación de los mismos. Por último, con el 'Sprint Retrospective' conseguimos adaptarnos mejor a los inconvenientes que surjan, ya que con la presencia del PO y el SM tenemos una mejor perspectiva del proyecto, y podemos ver en que hemos fallado y cómo mejorarlo.

8. ¿Qué ocurre durante un Sprint si el Product Owner identifica una nueva historia de usuario?

Que el mismo Product Owner se encargará de poner dicha nueva historia de usuario en el Product Backlog, asignándole su prioridad y la estimación de la misma.