



El éxito de un Equipo...

# Taller Scrum Introducción

Al finalizar el taller, los participantes estarán en capacidad de emprender su primer Scrum con éxito, acompañado del debido coaching, a través de la comprensión:

- El Espíritu de los métodos ágiles
- El marco de trabajo de Scrum
- Buenas prácticas y lecciones aprendidas

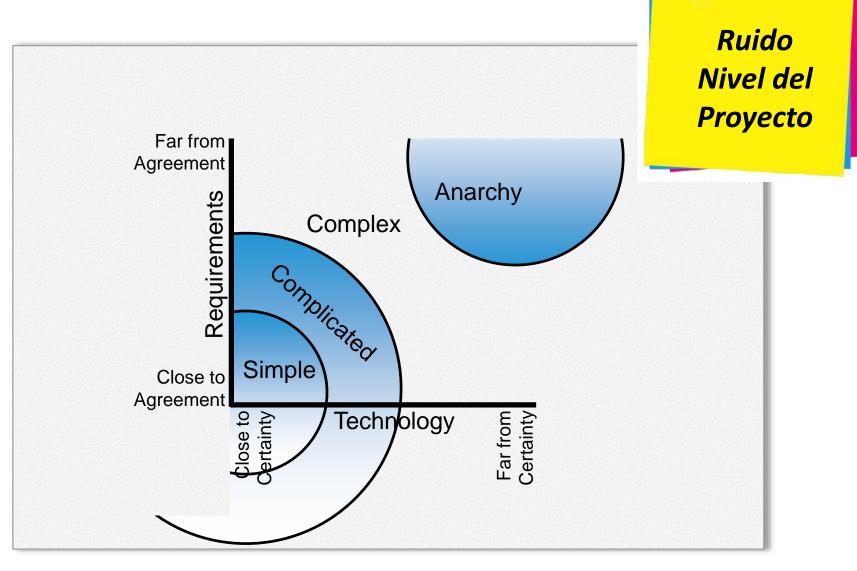






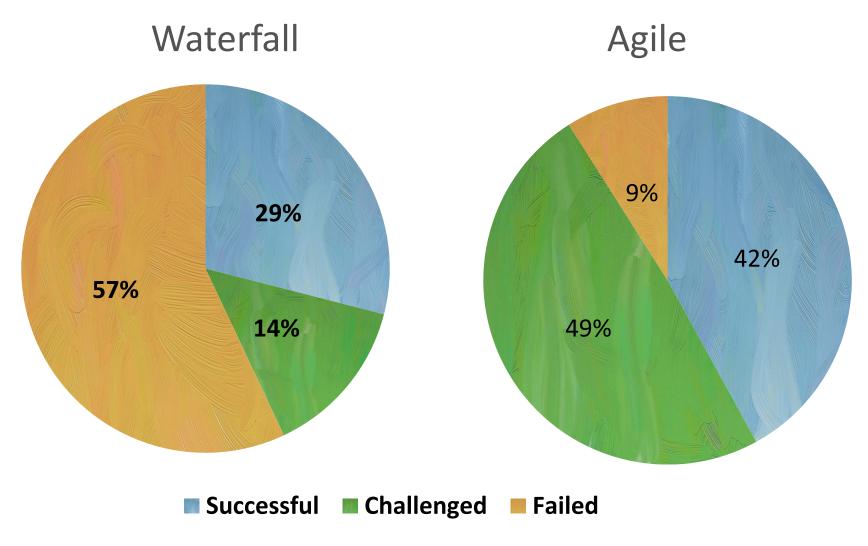


**Trainer: Eduardo Hurtado** eduardo.hurtado@sybven.com

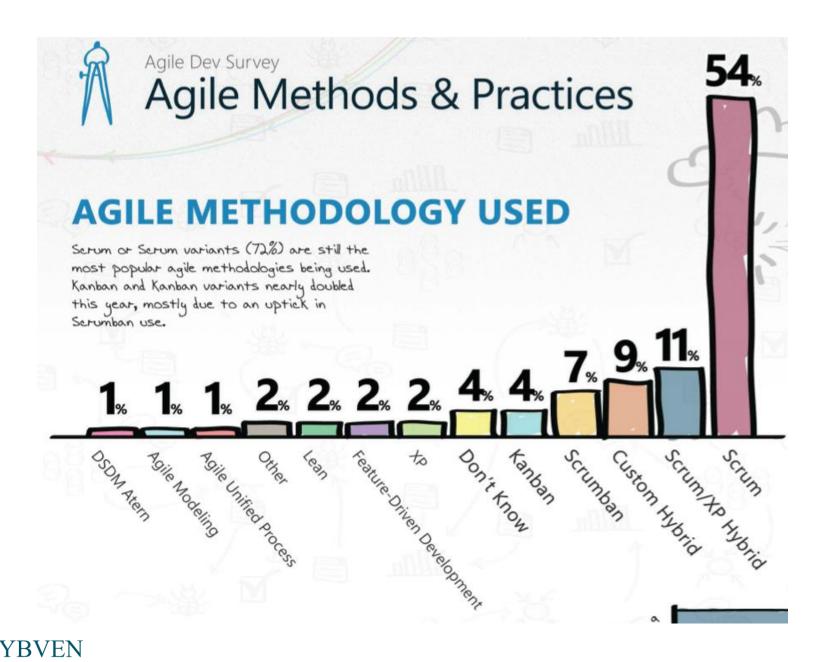




# The CHAOS Manifesto, The Standish Group, 2012

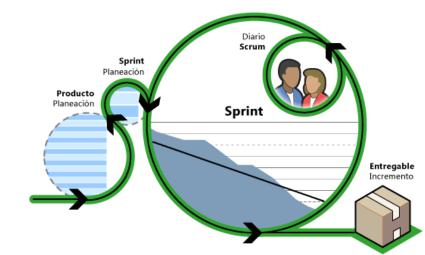








# Roles Artefactos Ceremonias









Scrum Master, Product Owner y Team



- 50% desarrollador, no sólo perfil gerencial
- Asegura el seguimiento de los valores y ceremonias de Scrum
- Media entre la gerencia y el equipo de Scrum
- Escucha el progreso y remueve los impedimentos
- Conduce el Scrum diario
- Conduce la revisión del sprint (demo)







- Define las funcionalidades del producto
- Decide sobre las fechas y contenidos de los releases
- Es responsable por la rentabilidad del producto (ROI)
- Prioriza funcionalidades de acuerdo al valor del mercado/negocio
- Ajusta funcionalidades y prioridades en cada iteración si es necesario
- Revisa junto con otros involucrados el producto al final de cada sprint





- Típicamente de 5 a 9 personas
- Multi-funcional:
  - Programadores, testers, analistas, diseñadores, etc.
- Los miembros deben ser full-time
  - Puede haber excepciones (Ej.: Infraestructura, SCM, etc.)
- Los equipos son auto-organizados
  - Idealmente, no existen títulos pero a veces se utilizan de acuerdo a la organización
  - Solo puede haber cambio de miembros entre los sprints





Cualquier involucrado que desee observar puede hacerlo, pero sin interferir o hablar durante las ceremonias.





# Product Backlog Sprint Backlog Burndown Chart









Historia de Usuario

- Los requisitos
- Una lista de todos los trabajos deseados en el proyecto
- Idealmente cada tema tiene valor para el usuarios o el cliente
- Priorizada por el Product Owner
- Repriorizada al comienzo de cada Sprint



Punto de estimacion del esfuerzo

Puntos: 23

Descripción: Cómo cliente quiero que los socios puedan pedir prestado un libro, indicando su número de socio y la referencia del libro, siempre y cuando no tengan ya tres libros en préstamo en ese momento.

Valor del negocio

Como probarlo

User

**Stories** 

Punto de aceptación:

Importancia: 300

- ✓ Introducir un número de socio incorrecto y comprobar que se indica error
- ✓ Introducir un socio que ya tiene 3 libros en préstamo y comprobar que se indica error
- ✓ Introducir un libro del que no hay ejemplares y comprobar que se indica un error
- ✓ Introducir todos los datos correctos y comprobar que el número de ejemplares disponibles del libro disminuye y el número de préstamos del socio aumenta en uno.



### Independiente

• Una historia debería ser independiente de otras (lo más posible).

### Negociable

• Una historia de usuario es negociable

### **Valiosa**

• Cada historia tiene que tener valor para el cliente

### **Estimable**

• Los desarrolladores necesitan poder estimar una historia de usuario para permitir que se pueda priorizar y planificar la historia

### Small (corta)

• Una buena historia debe ser pequeña en esfuerzo, generalmente representando no más de 2-3 personas/semana de trabajo.

### **Testeable**

• Una historia necesita poder probarse para pasar a otra etapa



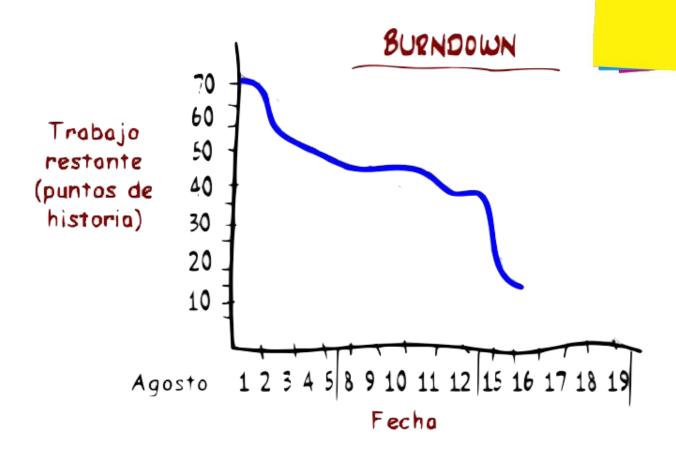
# Atributos Requerimientos INVEST



- Los individuos eligen las tareas
- El trabajo nunca es asignado
- La estimación del trabajo restante es actualizada diariamente
- Cualquier miembro del equipo puede añadir, borrar o cambiar el Sprint Backlog

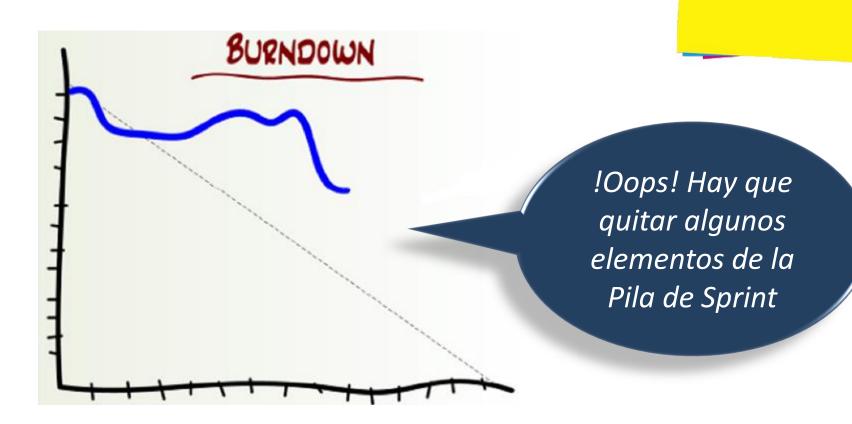


# Burndown chart





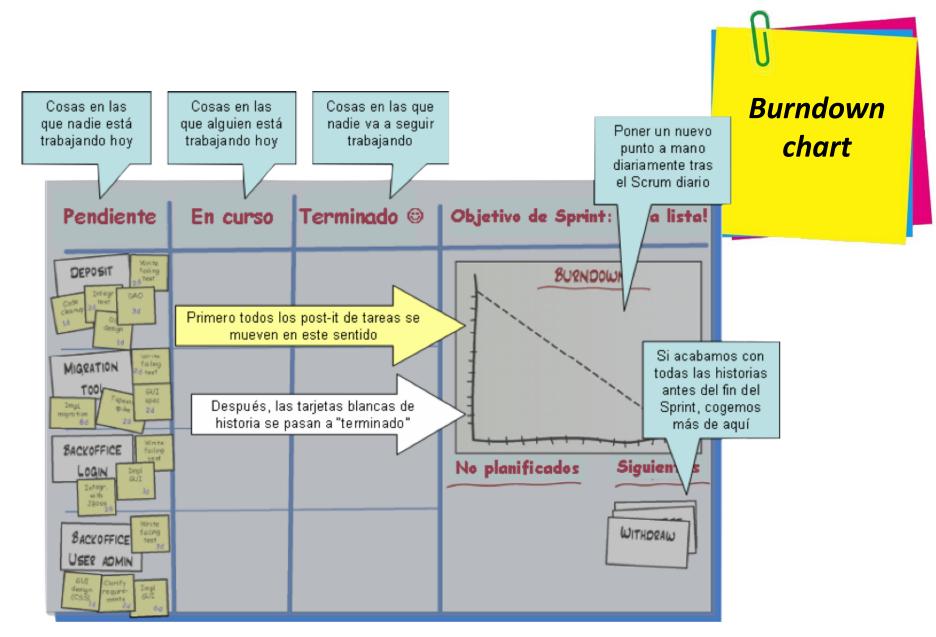














# Task board



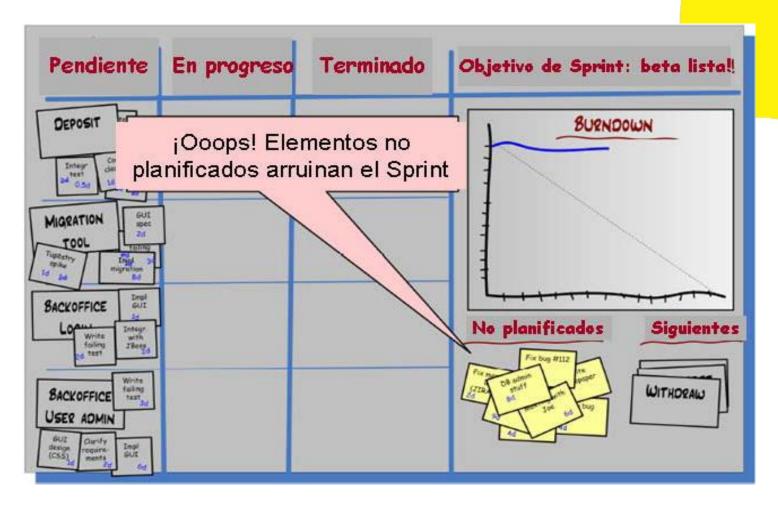


### Task board





# Task board







3

Planificación del Sprint (Sprint Planning) Scrum Diario (Daily Scrum) Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)





# Planificación del Sprint (Sprint Planning)

Comprometerse en los entregables para el Dueño de Producto

# Tiempo

4 horas

# Dueño

**Dueño del producto** (Product Owner)

# **Participantes**

**Equipo, ScrumMaster** 

La planificación del sprint o iteración consta de 2 partes, primero el dueño del producto presenta las historias de usuario, luego que el equipo estima tener suficientes historias para comenzar el sprint, comienzan a descomponer en tareas para llenar el sprint backlog.



# **Sprint** planning

Codificar la capa intermedia (8 hs)



**Escribir los** test fixtures (4)

√ Colaborativamente

**COMO** planificador de

YO QUIERO ver fotos de

vacaciones,

los hoteles.

√ Tareas (1hr – 16 hrs)

Codificar la clase foo (6)

Codificar la

interfaz de

usuario (4)

**Actualizar test** de performance (4)







El objetivo del planning poker es obtener una medida de tamaño relativo de todas las historias respecto a sí mismas





# Scrum Diario (Daily Scrum) Revisa y actualiza el progreso

# Tiempo

15 minutos

# Dirigido por

**Scrum master** 

# **Participantes**

**Equipo,** todas las otras partes interesadas deben permanecer en silencio

Cada día de trabajo a la misma hora y lugar, se realiza una reunión con los miembros del equipo en círculo, donde se realizan las mismas 3 preguntas, se actualiza el burndown chart y se hacen los ajustes necesarios.



1

•Qué hice ayer?

Scrum diario

2

•Qué voy hacer hoy?

3

Algún obstáculo?

No es dar un status report al Scrum Master
Se trata de compromisos delante de pares





# Revisión del Sprint (Sprint Review)

Se demuestra y evalúa el producto

# Tiempo

4 horas

# Dirigido por

**Scrum master** 

# **Participantes**

**Equipo,** dueño de producto y otros involucrados

Al final de cada iteración, se procede a una revisión del demo del producto. Las presentaciones en "power point" están prohibidas.





# Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective) Mantener lo bueno, deshacerse de lo malo

# **Tiempo**

2 horas

# Dirigido por

**Scrum master** 

# **Participantes**

**Equipo,** dueño de producto y otros involucrados

Al final de cada sprint el equipo evalúa la culminación de dicha iteración. Se captura lo positivo y las mejores prácticas, identificando nuevos retos y estrategias de mejora.





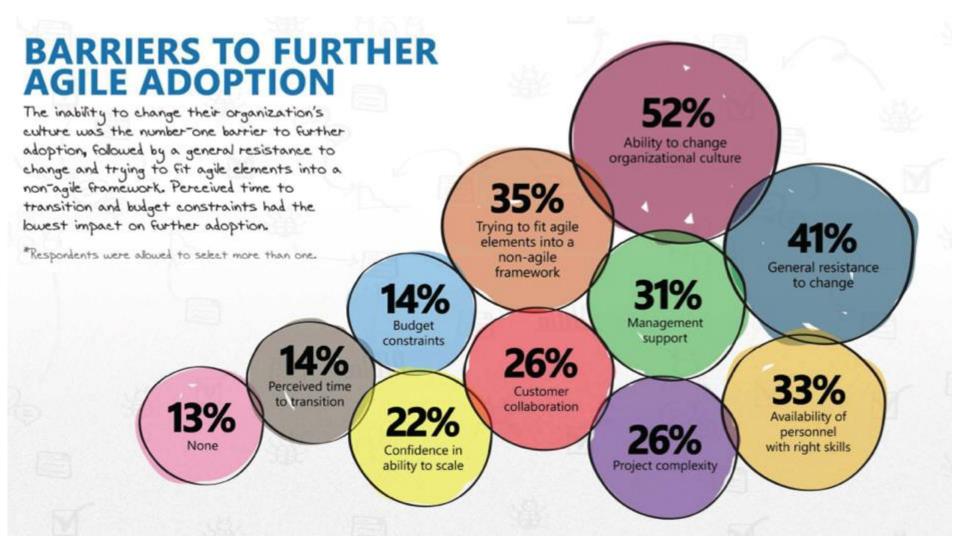
- Equipos auto-organizados
- Los requerimientos forman el Product Backlog
- Entregas funcionales entre 1 y 4 semanas (Sprints)
- Se basa en Mejora Continua
- Es uno de los métodos ágiles





Lecciones aprendidas







# ¿Ágil o no Ágil?

1

¿Deseas manejar los requerimientos cambiantes de forma más eficiente, aumentar la motivación de tus empleados y mejorar la comunicación entre el cliente y el proyecto?



# ¿Ágil o no Ágil?

¿Estas listo para introducir una nueva cultura de liderazgo que signifique alterar roles e incorporar una nueva manera de trabajar, así como también transferir algunas responsabilidades de los Gerentes a los equipos de proyectos?



# ¿Ágil o no Ágil?

3

¿Está dispuesto a seguir los pasos de las compañías como IBM, Microsoft y Xerox, y exitosamente abordar las deficiencias en tu gestión de proyecto?





# SYBVEN



# **Eduardo Hurtado**

eduardo.hurtado@sybven.com