

Scrum

Scrum es un modelo de desarrollo ágil concebido por Jeff Sutherland y su equipo de desarrollo en la década de los 90 y que luego fue desarrollado por Schwaber y Beedle. Este modelo de desarrollo ágil tiene como objetivo la entrega de valor (productos) al cliente en cortos periodos de tiempo y se basa en tres pilares: transparencia, inspección y adaptación:

- **Transparencia:** todas las personas involucradas en el proyecto conocen en todo momento qué ocurre y cómo, lo que permite que haya una visión global del proyecto.
- **Inspección:** todos los miembros del equipo inspeccionan de manera autoorganizada el progreso del proyecto para detectar posibles problemas.
- **Adaptación:** cuando es necesario realizar algún cambio en el proyecto, el equipo se adapta para conseguir el objetivo.

En esta metodología, se consideran las siguientes actividades estructurales: *requerimientos, análisis, diseño, evolución y entrega*. Cada actividad estructural se divide en una serie de *sprints*. Un **sprint** abarca el periodo de tiempo que se emplea para realizar el trabajo necesario para entregar valor al cliente. La duración máxima de un *sprint* es de un mes, aunque es aconsejable que sea inferior (unas dos semanas). La duración se determina en función del nivel de comunicación que el cliente desea tener con el equipo de desarrollo.

Antes de iniciarse un *sprint*, tiene lugar una reunión llamada **sprint planning**, en la que todo el equipo establece qué tareas se van a realizar en el *sprint*, cuál es su objetivo y cómo se van a llevar a cabo las tareas. Al final del *sprint*, se hace una entrega de valor al cliente. Se organizan **reuniones diarias** dentro de cada *sprint* con una duración máxima de 15 minutos. En las reuniones, se responde a las siguientes preguntas: ¿qué hicimos ayer?, ¿qué vamos a hacer hoy? Y ¿tenemos algún problema que hay que solucionar?

Una vez ha concluido el *sprint*, se entrega y presenta el producto al cliente (**sprint review**). El equipo de desarrollo muestra el funcionamiento del producto al cliente, quien tendrá que validarlo. Además, durante esta reunión, el cliente proporciona retroalimentación útil para nuevas tareas.

Tras el *sprint review*, se efectúa una **retrospectiva** del *sprint*, en la que se hace una evaluación del trabajo realizado durante el *sprint*, proponiendo mejoras para el siguiente *sprint*. Finalizada esta reunión, se comienza el siguiente *sprint*, que incluirá las cuatro tareas que se han indicado: planificación, reuniones diarias, *sprint review* y retrospectiva.

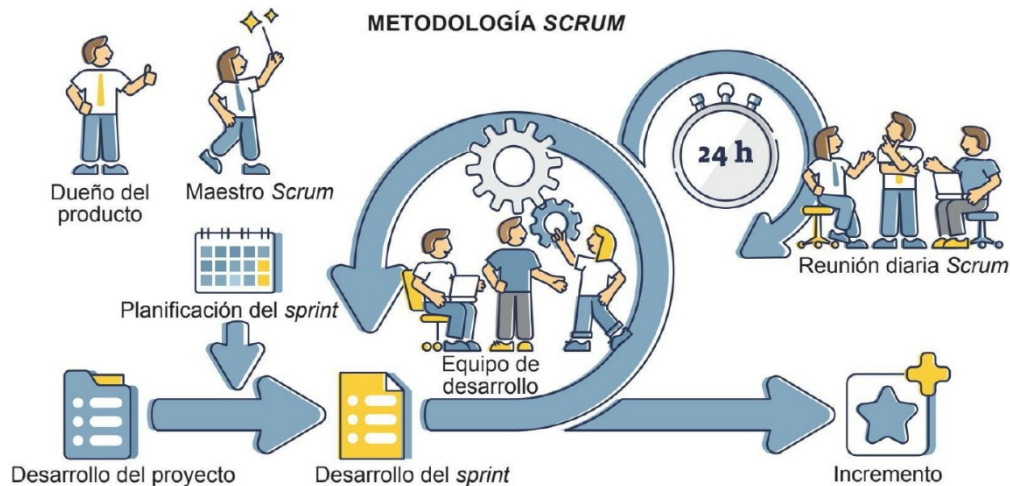


Figura 1.19. En la metodología Scrum todo el trabajo que hay que realizar para el desarrollo del proyecto (product backlog) se divide en una serie de sprints. A partir de la planificación del sprint, se crea una lista de tareas (sprint backlog) que irá realizando el equipo asignado (Scrum team). Cada día de trabajo, se lleva a cabo una reunión para analizar la marcha del sprint (Scrum meeting) y, al finalizar el sprint, se realiza una presentación al cliente (sprint review) del producto obtenido hasta el momento (incremento, en inglés 'product increment').

HERRAMIENTA TRELLO

<https://trello.com/>

En Trello podemos crear tableros, dentro de los cuales vamos a crear una serie de listas (en cada una de ellas vamos a crear elementos llamados tarjetas).

A las tarjetas les podemos asignar una prioridad, una descripción, quién la va a realizar, etc.

Comenzaremos creando un nuevo espacio de trabajo (Crear -> Crear Espacio de trabajo -> le asignamos un nombre y un tipo). En Ajustes del Espacio de trabajo se puede cambiar la visibilidad del Espacio de trabajo y añadir miembros.

Dentro del Espacio de trabajo podemos ir creando tableros (Crear -> Crear tablero -> indicamos el título). Por ejemplo:

Vamos a crear el tablero Sprint 1 con las siguientes listas:

1. Product Backlog, contiene las siguientes tarjetas:
 - a) Gestionar Usuarios
 - b) Gestionar Libros
 - c) Almacenar y cargar datos desde disco
 - d) Almacenar en bases de datos
2. Sprint Backlog, contiene las siguientes tarjetas:
 - a) Dar de alta usuarios: en descripción indicar pedir nombre, dni, fecha de nacimiento. Añadir las subtareas "Crear elemento usuario con los datos requeridos" y "Almacenar ese elemento en una estructura de datos".

Marcar como terminada la subtarea 1. Pasarla a la lista “En progreso”, ya que estaría completada solo una subtarea de las dos. Para mover la tarjeta -> se arrastra de una lista a otra.

- b) Eliminar usuarios
- c) Guardar datos en disco físico
- d) Modificar datos de usuarios

3. En progreso

4. Hechas

5. Bloqueadas

Si queremos copiar una lista en otro tablero (... -> Copiar lista -> Nombre -> Crear lista), después ... -> Mover lista -> seleccionamos el tablero donde queremos que se copie.

En la columna de la izquierda, en “Sus tableros”, tenemos todos nuestros tableros creados.

En cada tarjeta puedo indicar la prioridad de la misma con el color, puedo añadir una descripción...etc. Me posiciono sobre la tarjeta -> símbolo del lápiz -> Abrir tarjeta -> ahí aparecen todos los datos (por ejemplo, el color lo puedo modificar mediante “Etiquetas”).

Cada tarea puede estar formada por tareas intermedias. Para crearlas -> Abrir tarjeta -> Checklist -> indicar título y añadir.

Para eliminar una tarjeta -> seleccionar lápiz -> Archivar.

Para ver los elementos archivados -> ... de la derecha -> Elementos archivados -> Eliminar.