

# **CÁTEDRA DE CALIDAD DE SOFTWARE**

# Temario

- Manifiesto Ágil
- Predictivo vs. Empírico
- ¿Qué significa ágil?
- Scrum

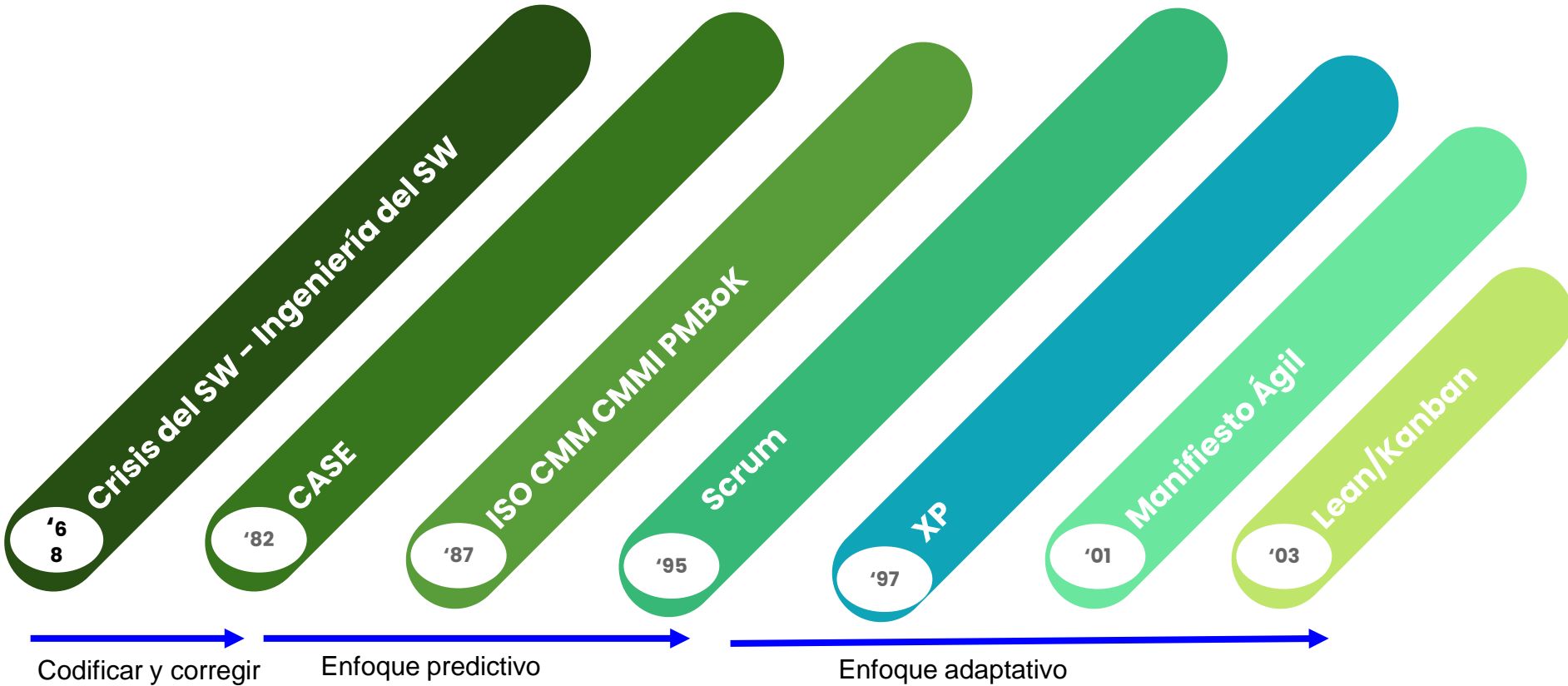


1

# Manifiesto Ágil

2001

# Historia



**2**

# **Predictivo vs. Empírico**

# Predictivo vs. Empírico



- **Supone que todo puede conocerse de antemano**
- **Los trabajadores simplemente necesitan ejecutar lo planeado**
- **Supone que podemos repetir el mismo proceso una y otra vez, indefinidamente, obteniendo los mismos resultados.**



---

# Proceso predictivo

- **Supone que los procesos son sofisticados con variables cambiantes y definidos imperfectamente**
- **Cuando repetimos el proceso, es probable que obtengamos resultados diferentes**
- **Ciclo de Deming: Plan, Do, Check, Adapt**
- **Funciona bien con proceso creativos complejos como el desarrollo de productos software**



# Proceso Empírico



- **La gestión y el control surgen de inspecciones y adaptaciones frecuentes**



# **Proceso Empírico**

# **3 ¿Qué significa ágil?**

- Balance entre ningún proceso y demasiado proceso.
- Enfoque adaptativo en lugar de predictivo.
- Mejoras constantes basadas en Inspeccionar y Adaptar.
- Orientación a las personas más que al proceso



---

# Metodologías ágiles

4

# Scrum

- Scrum es un ***marco de trabajo*** que le permite crear su propio ***proceso*** para desarrollar productos.
- Scrum es simple. Puede ser entendido e implementado en pocos días.... toma mucho tiempo perfeccionarlo!!!!.



---

# Scrum

# Cimientos

- **Empirismo:** La planificación detallada y los procesos bien definidos son reemplazados por ciclos de inspección y adaptación.
- **Auto-organizados:** Equipos pequeños administran su propio trabajo y se auto-organizan alrededor de objetivos claros y restricciones existentes.
- **Priorización:** Trabajar en las cosas más importantes, no perder tiempo enfocado en trabajo que no agrega valor inmediatamente.

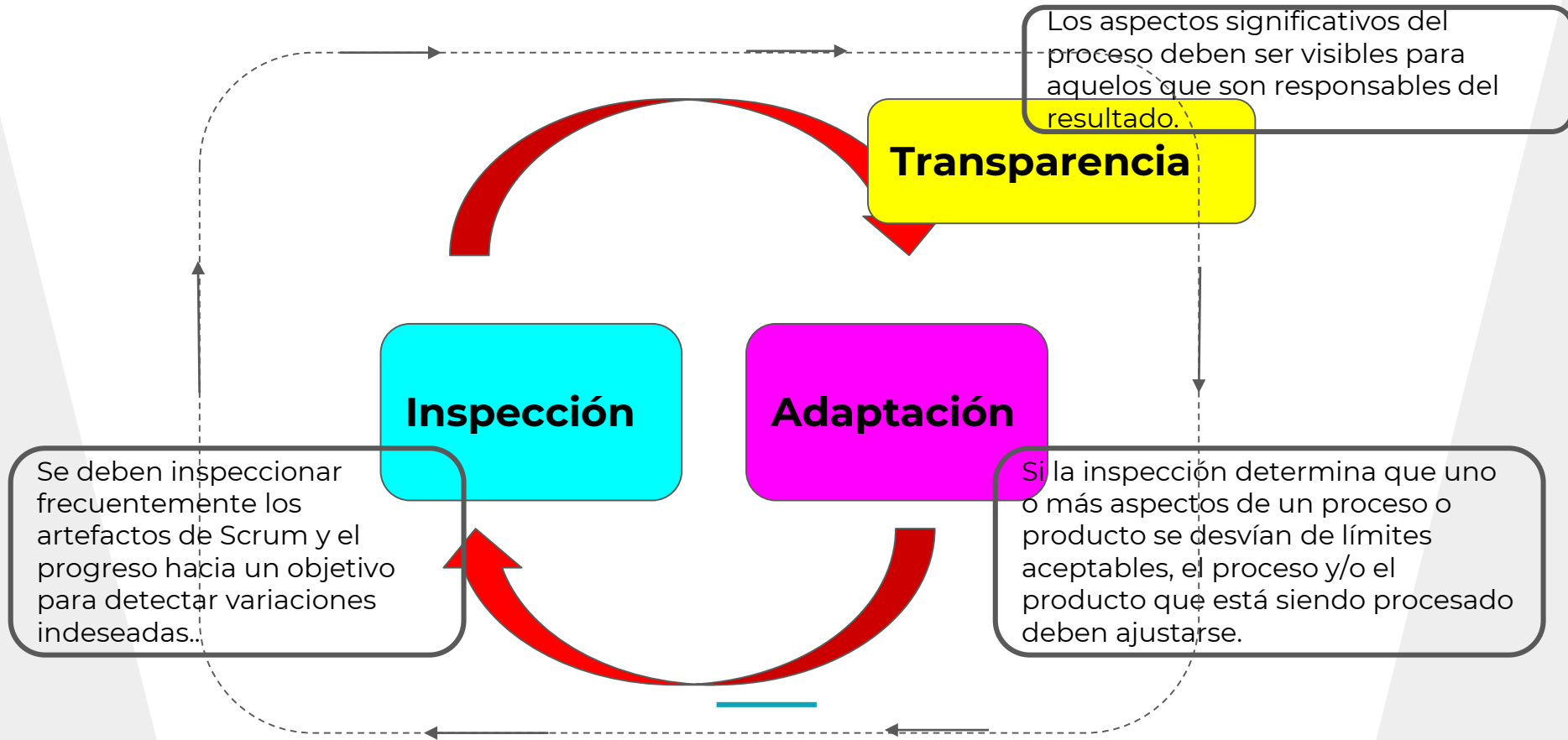
# Cimientos

- **Time-boxing:** Todo período de trabajo posee un tiempo fijo que posee sus propios entregables, fechas, costos, etc.
- **Colaboración:** Líderes en Scrum, visionarios de producto y clientes colaboran con los desarrolladores, no los administran ni dirigen.

# Valores

- **Foco:** El trabajo se enfoca en un conjunto acotado de actividades y características a desarrollar.
- **Coraje:** Los equipos deben asumir compromisos desafiantes que les permitan crecer como profesionales y como equipo.
- **Transparencia:** Se privilegian la apertura y la discusión abierta. La información está disponible para todos todo el tiempo.
- **Compromiso:** El equipo se compromete a lograr los compromisos que asume.
- **Respeto:** Se fomenta el respeto mutuo entre los miembros del equipo y la ayuda entre pares con el fin de poder compartir éxitos y fracasos.





# Empirismo, pilar de Scrum

### **3 artefactos**

1. Product Backlog
2. Sprint Backlog
3. Product Increment

### **3 Roles**

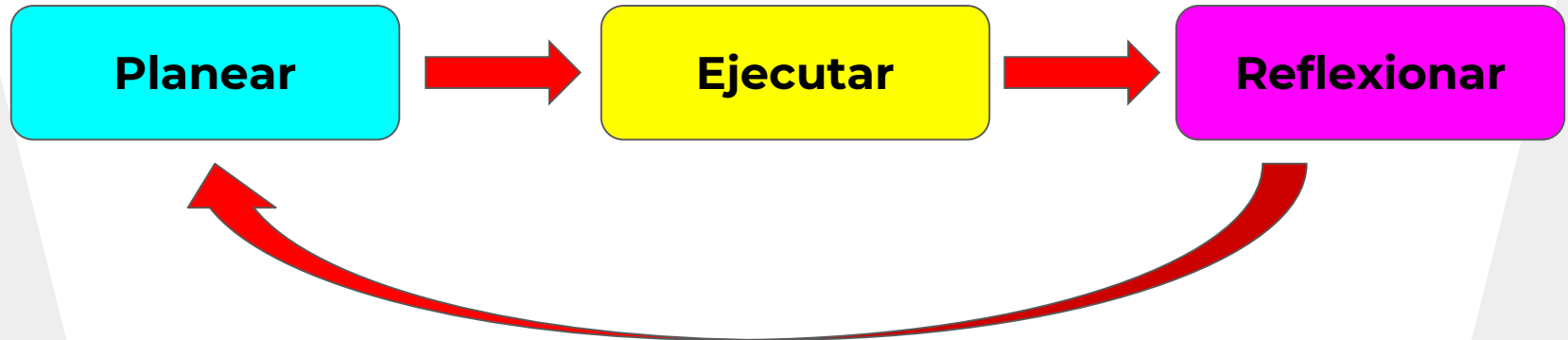
1. Product Owner
2. Scrum Master
3. Equipo de construcción

### **5 eventos**

1. Sprint Planning
2. Daily
3. Sprint Review
4. Retrospective
5. Story Time - Grooming

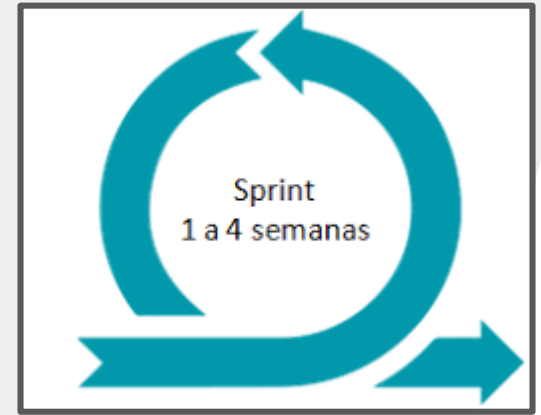
## **SPRINT**

# **Framework Scrum**



**Ritmo Scrum**

# Sprint



- **Período fijo de tiempo donde:**
  - a. El tiempo es previamente limitado.
  - b. No se puede agregar funcionalidad.
  - c. No se permiten cambios.
  - d. No se permiten modificar las reglas de trabajo.
  - e. Se mantiene un ritmo constante de trabajo sin interrupciones
- **Posee un objetivo:**
  - a. Alcanzable.
  - b. Motivador
  - c. El objetivo del sprint es un acuerdo negociado entre el PO y el Equipo de Construcción.

**Se obtiene un incremento usable e implementable!!!**



---

**En un sprint... No hay cambios!!!!**

**Requerimientos**

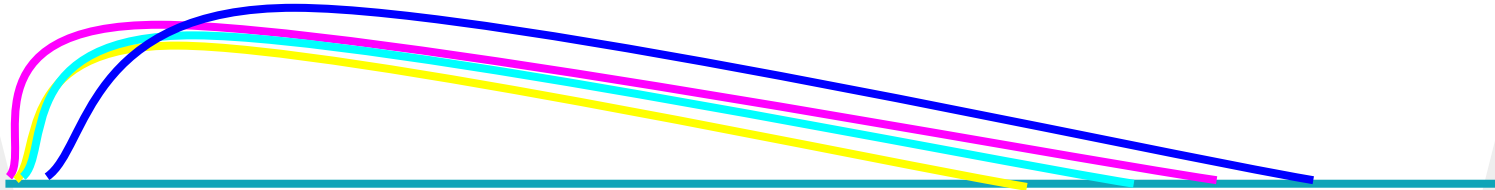
**Diseño**

**Código**

**Prueba**

En vez de hacer una sola  
cosa a la vez

los equipos Scrum hacen  
un poco de todo, todo el  
tiempo

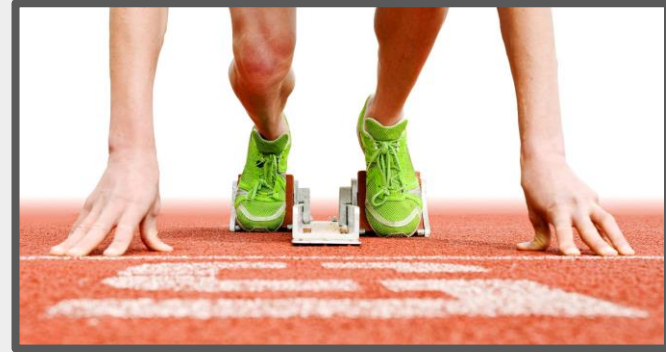


**En un sprint... No hay cambios!!!!**

# Sprint Cero = Inception

**Sprint destinado a la realización del setup (organización... configuración... ) del proyecto**

- **Configuración de los entornos de desarrollo**
- **Presentación y conocimiento del producto**
- **Plan de releases**
- **Diseñar Arquitectura de alto nivel**
- **Configuración de repositorios de código fuente**
- **Conformación del equipo de trabajo e identificación de Stakeholders**
- **Determinación de prioridades**
- **Etc, etc, etc.**



# Cancelación de un Sprint

**Se puede cancelar un sprint si las circunstancias hacen que no sea necesario**

- **El objetivo se vuelve obsoleto**
- **Las condiciones técnicas o de mercado cambian**
- **Porque no se puede alcanzar el objetivo**
- **Se encuentra un problema muy grande**

**¡¡Decidido por el Equipo de Trabajo, Scrum Master y PO!!!**



**Scrum le  
ayudará a  
fallar en 30  
días menos**



**¡Muchas gracias!**