
ACADEMY
by NUMEN

Metodologías Ágiles

SCRUM

1. Necesidades del Mercado


The background image shows a person from behind, wearing large white headphones, sitting at a desk. They are looking at a large computer monitor that displays a webpage with a person's face. A laptop is open on the desk in front of them. To the right of the monitor is a potted plant with large green leaves. The entire scene is overlaid with a semi-transparent yellow filter.




¿Quién
es?



El valor crucial del Tiempo

 Benjamin Franklin – uno de los Padres Fundadores de Estados Unidos – en su ensayo “Consejos a un Joven Comerciante”, dijo la célebre frase: ***el tiempo es dinero***.

 Es de vital importancia entender el valor crucial del tiempo en el desarrollo y producción de software. Porque si el tiempo es importante en cualquier ámbito de la vida, en el mundo de la tecnología digital, mucho más.

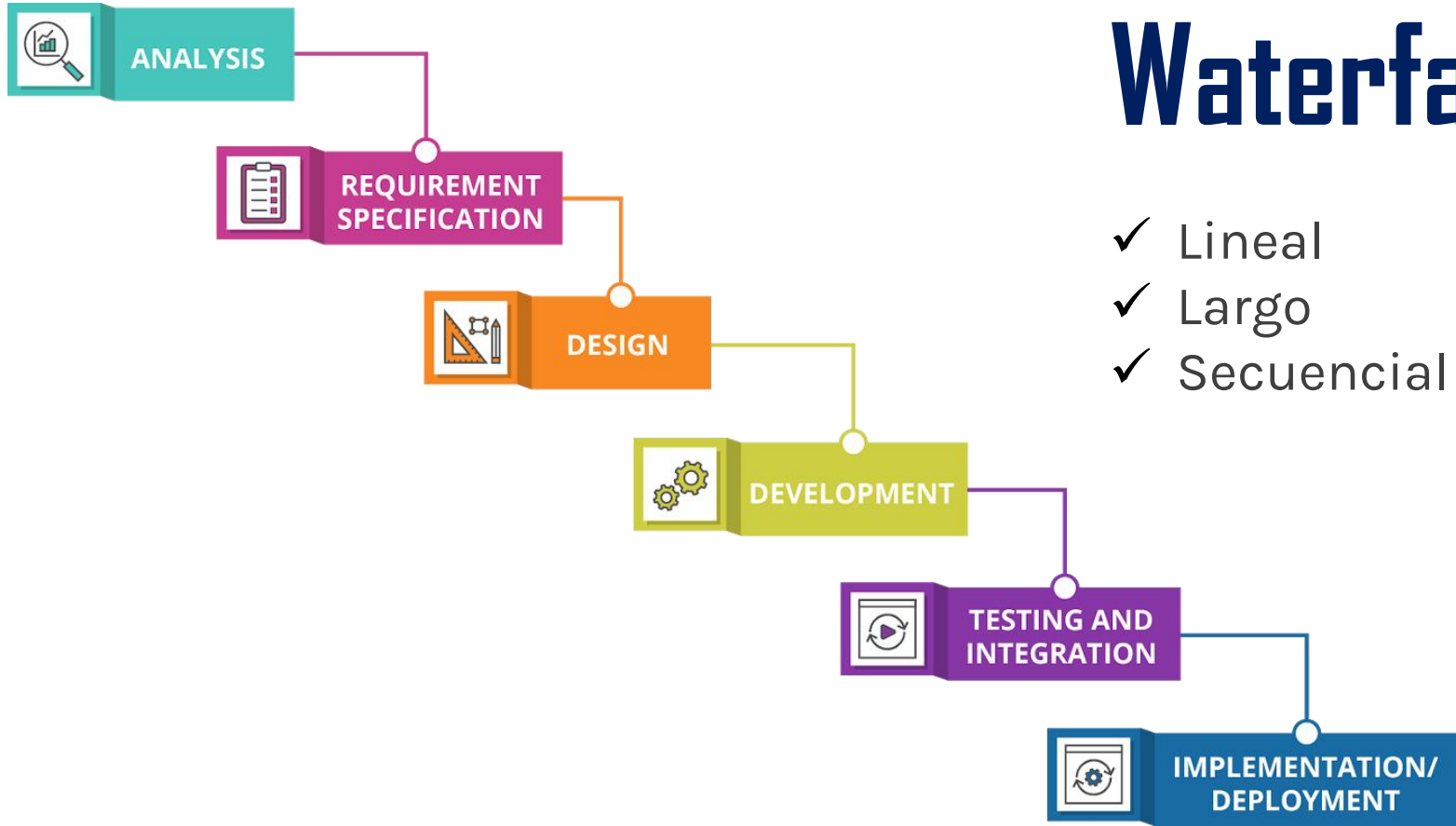
AGILE



VS

WATERFALL



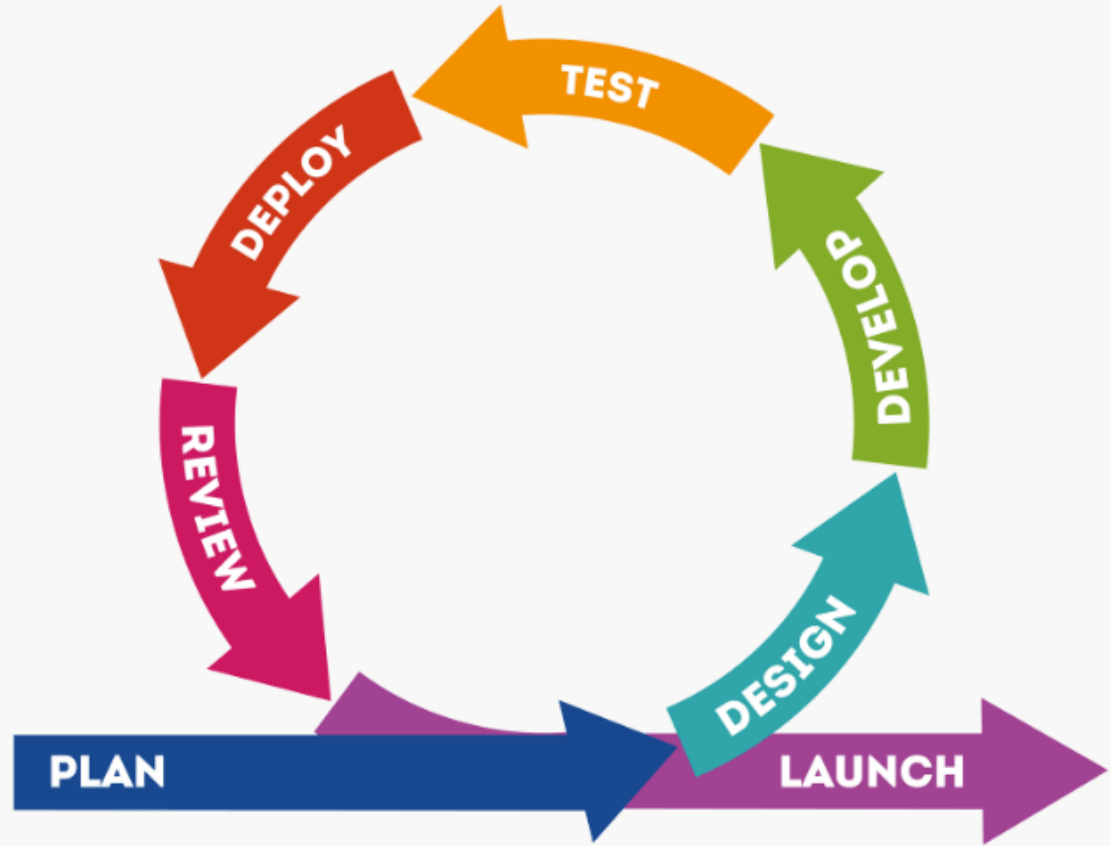


Waterfall

- ✓ Lineal
- ✓ Largo
- ✓ Secuencial

Agile

- ✓ Cíclico
- ✓ Corto
- ✓ Iterativo



Metodologías Tradicionales



Metodologías Ágiles



The background image shows a person from behind, wearing large white headphones, sitting at a desk. They are looking at a laptop. In front of them is a large computer monitor displaying a video call with a man. To the right of the monitor is a small potted plant and a glass bottle. The entire image has a yellow-green color overlay.

2. Metodologías Ágiles

Visualizar el
Proyecto (sin
detallarlo)

Encontrar lo
más
importante



**¿Qué es la
agilidad?**

Detallarlo y
construirlo

Ponerlo a
funcionar

¿Qué puede variar en Agile?

Tres Escenarios Posibles :

$$\begin{array}{ccc} + & - & = \\ \underbrace{\hspace{1.5cm}} & & \end{array}$$

Alcance

Tiempo

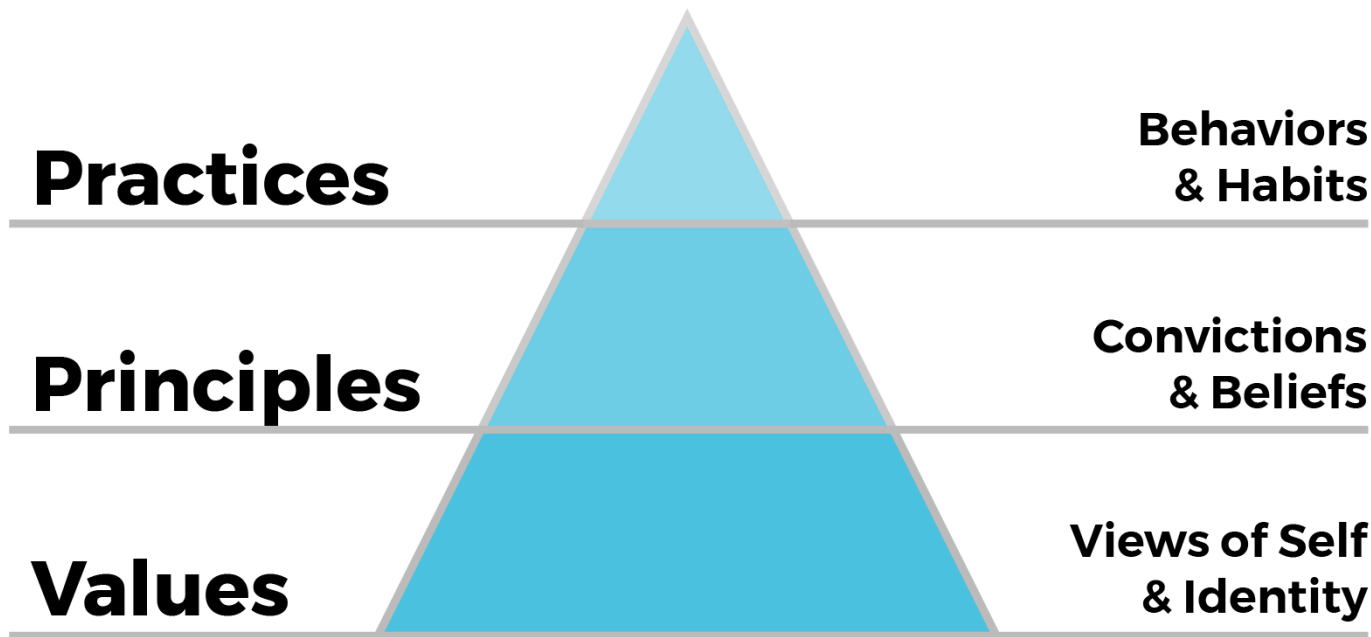
Costos

¿Qué es Agile?

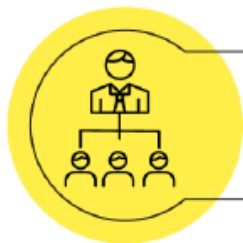
💡 Agile es fundamentalmente una mentalidad, una serie de valores, principios y prácticas para crear y ofrecer **valor** con mayor rapidez.

❏ La palabra clave es valor, porque *ágil* no implica ofrecer un producto de menor calidad, sin valor. Por el contrario, *ágil* significa hacer posible ofrecer un producto de calidad constantemente, y en el menor tiempo posible.

i Agile es descrita por 4 *valores*, definida por 12 *principios* y posee *prácticas* ilimitadas.

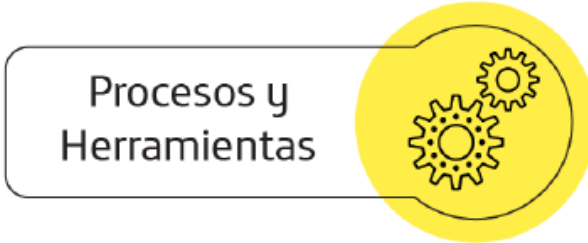


4 VALORES

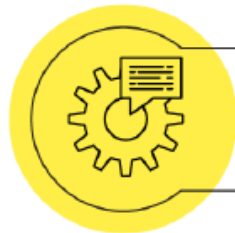


Individuos e
Interacciones

sobre



Procesos y
Herramientas



Producto
funcionando

sobre



Documentación
exhaustiva



Colaboración
con el cliente

sobre



Negociación
contractual



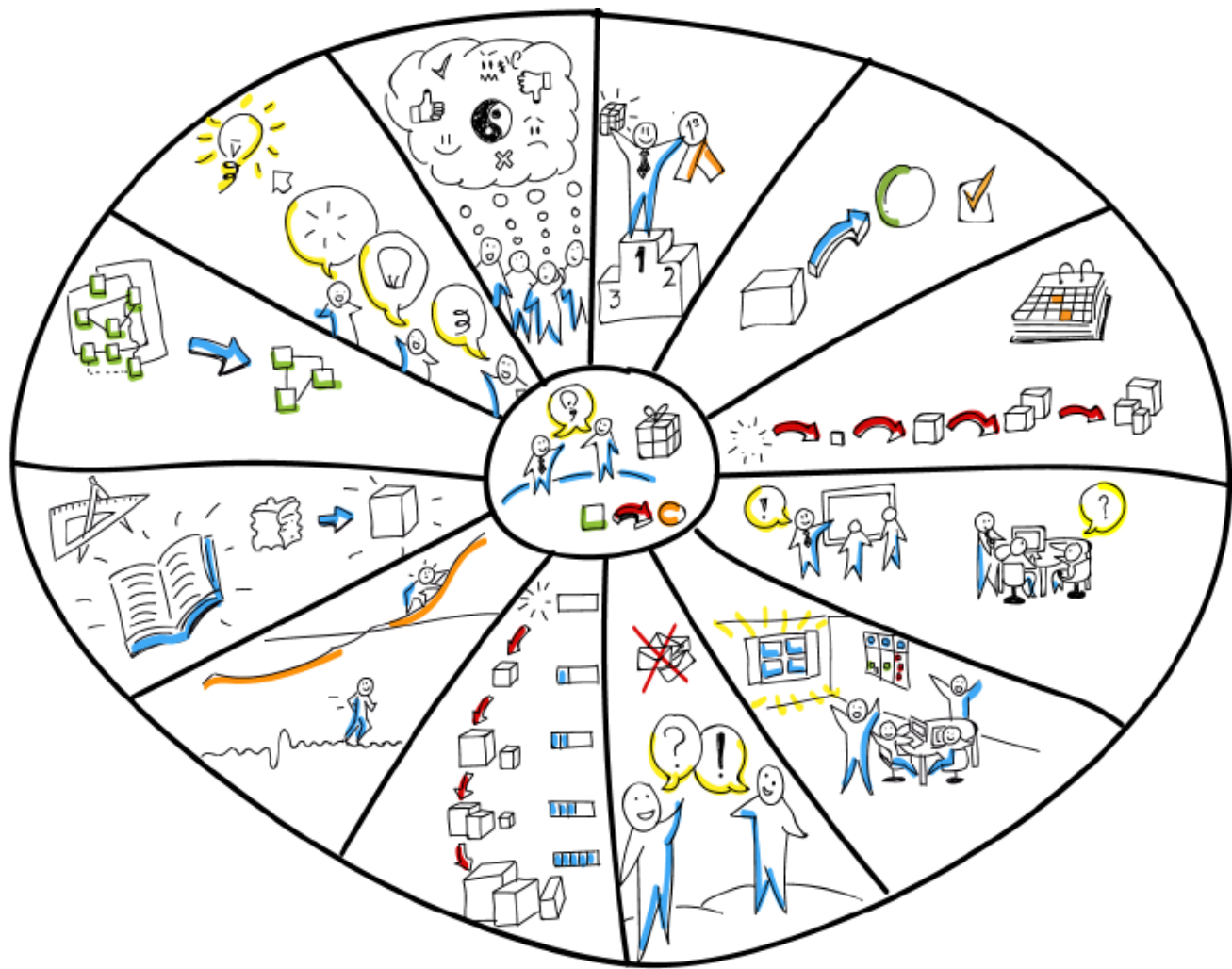
Respuesta
ante el cambio

sobre



Seguir
un plan

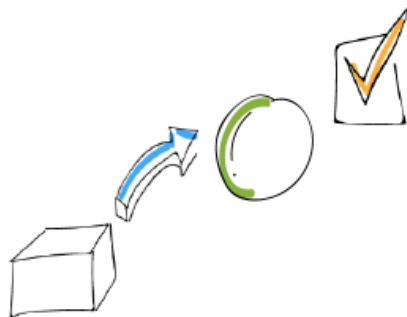
12 PRINCIPIOS



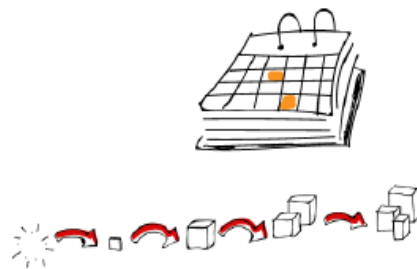
- 1 Nuestra prioridad es **satisfacer al cliente** mediante la entrega temprana y continua de productos con valor.



- 2 Aceptamos que los **requisitos** cambien, incluso en etapas tardías.



- 3 Realizamos entregas de **producto funcionando** entre dos semanas y dos meses, con preferencia al período de tiempo más corto.



- 4 Los responsables del negocio y los miembros de equipo **trabajamos juntos** de forma cotidiana durante todo el proyecto.



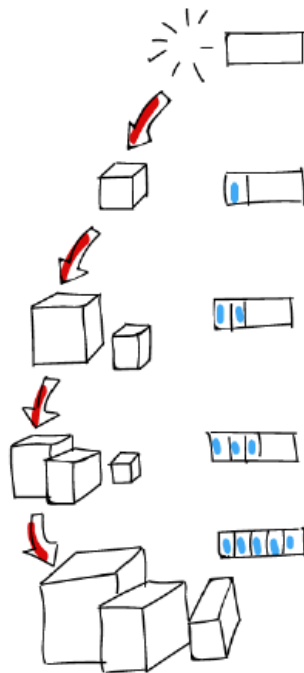
- 5 Los proyectos se desarrollan en torno a **individuos motivados**. Hay que darles el entorno, apoyo y confianza.



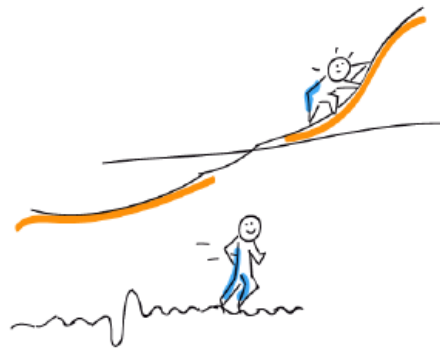
- 6 El método más eficiente y efectivo de comunicar información a los miembros del equipo es la **conversación cara a cara**.



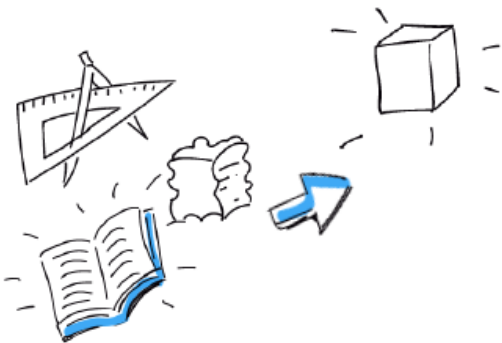
- 7 El **producto funcionando** es la medida principal de **progreso**.



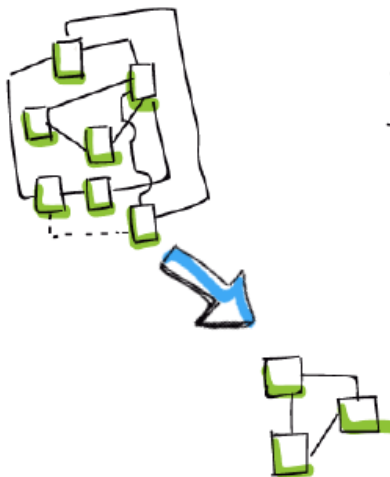
- 8 Los procesos ágiles promueven el **desarrollo sostenible**.



- 9 La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño mejora la agilidad.



- 10 La simplicidad es esencial.



- 11 Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de **equipos auto-organizados**.



- 12 A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para **ajustar y perfeccionar su comportamiento**.



Satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software.

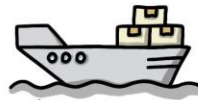


12 Agile Principles

@OlgaHeismann



Welcome changing requirements, even late in development.

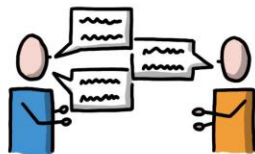


Deliver working software frequently.

Business people and developers must work together.



Build projects around motivated individuals. Give them the support they need. Trust them.



The most efficient and effective method of conveying information is face-to-face conversation.

Working software is the primary measure of progress.



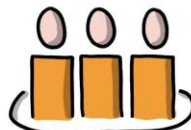
The sponsors, developers, and users should be able to maintain a constant pace indefinitely.

Continuous attention to technical excellence and good design.

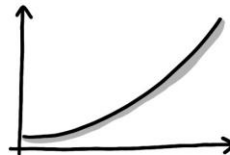



Simplicity — the art of maximizing the amount of work not done — is essential.

The best architectures, requirements, and designs emerge from self-organizing teams.



The team reflects on how to become more effective and adjusts its behavior accordingly.



A woman with dark hair tied back, wearing a white headset, is seated at a desk. She is looking at a laptop. In front of her is a large computer monitor displaying a video conference with three participants. The background is slightly blurred, showing some greenery and a desk lamp. The entire image has a yellowish-green tint.

3. SCRUM: Un Marco de Trabajo Flexible



SCRUM



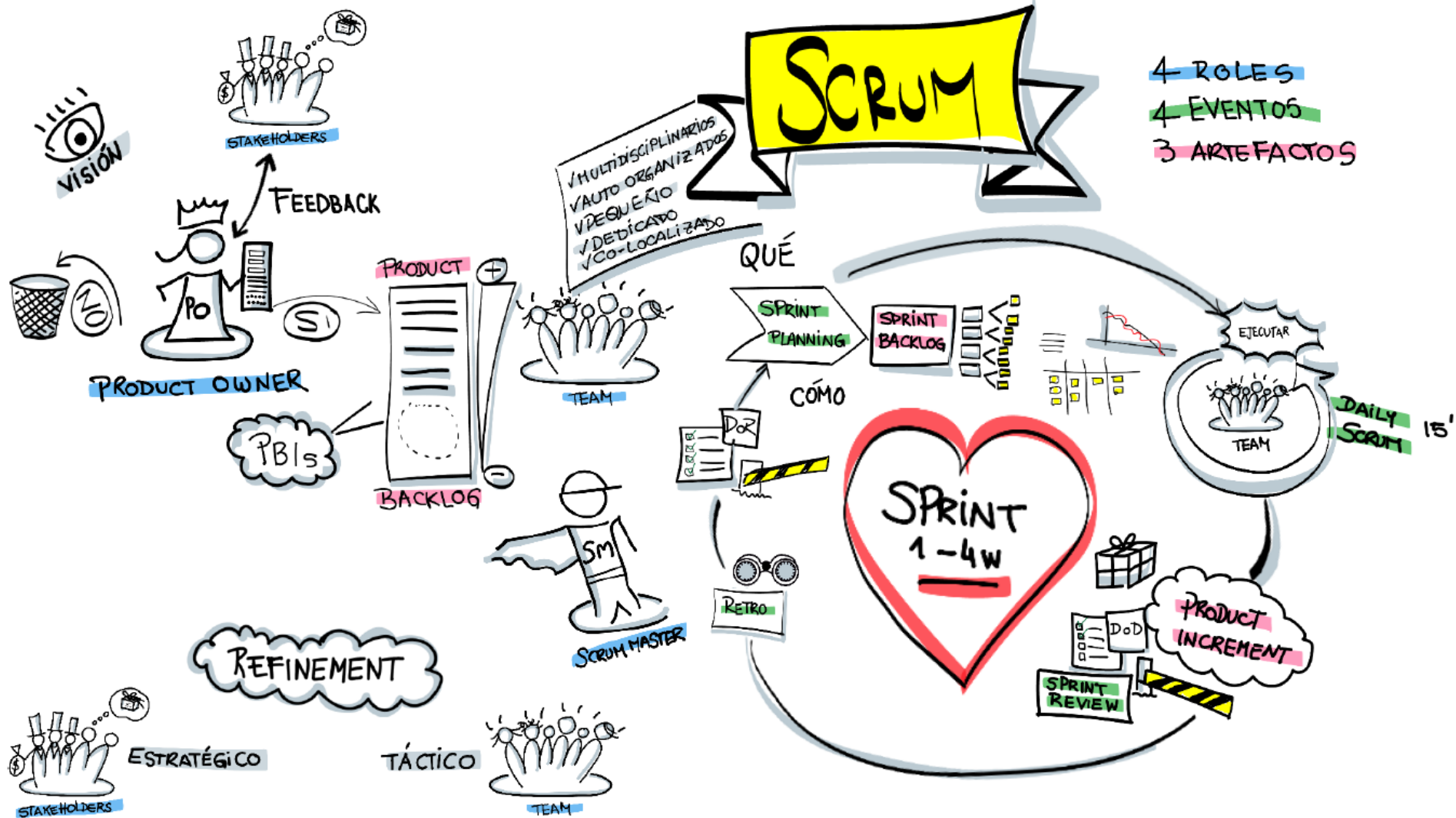
```
graph TD; SCRUM[SCRUM] --- Line1[ ]; Line1 --- Line2[ ]; Line2 --- EC[Entornos Complejos]; Line2 --- RR[Resultados Rápidos]; Line2 --- RC[Requisitos Cambiantes];
```

Entornos
Complejos

Resultados
Rápidos

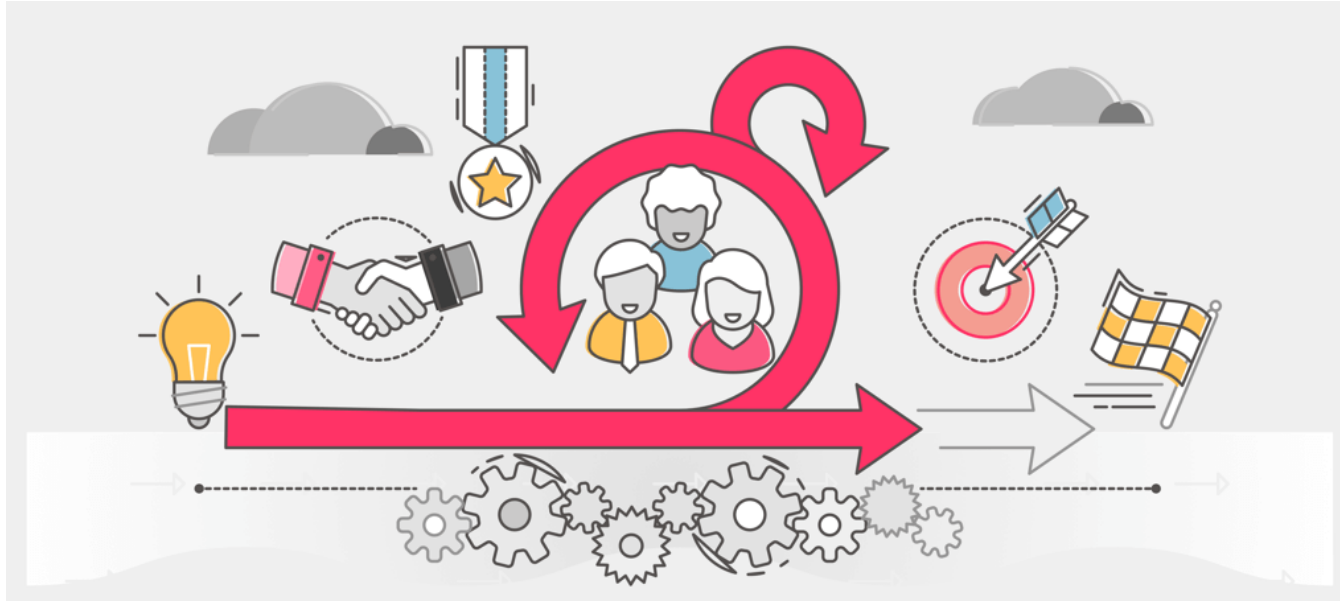
Requisitos
Cambiantes

4 ROLES
4 EVENTOS
3 ARTEFACTOS





¿Qué es un Sprint?



💡 Un **sprint** es un período fijo y breve de tiempo en el que un equipo de scrum trabaja para completar una cantidad de trabajo establecida. En otras palabras, el proyecto – que es grande y complejo – se divide en porciones más pequeñas y simples que son abordadas en dichos sprints.

4. SCRUM: Roles

A person with dark hair tied back, wearing a white headset, is seated at a desk. They are looking at a laptop screen. In front of them is a large computer monitor displaying a webpage with a person's face. To the right of the monitor is a small potted plant with large green leaves. The entire scene is overlaid with a semi-transparent yellow gradient.

ROLES



PRODUCT OWNER



SCRUM MASTER



TEAM

PRODUCT OWNER

- ➡ Define el QUÉ.
- ➡ Miembro del equipo.
- ➡ Define y comunica el objetivo de la visión y el valor de la solución o servicio que estamos brindando.
- ➡ Transmite la voz del cliente.
- ➡ Prioriza y detalla las necesidades de los usuarios.
- ➡ Garantiza la rentabilidad del producto o servicio.
- ➡ Interactúa con otros equipos.



TEAM

- ➡ Los miembros de equipo trabajan día a día para crear el producto con la más alta calidad dentro del plazo comprometido y en línea con el propósito y la visión.
- ➡ Se auto organizan para distribuir las actividades de la manera más eficiente para maximizar la cantidad y la calidad del trabajo.
- ➡ Son los especialistas en un área de conocimiento.



SCRUM MASTER

- ➡ Es el facilitador, responsable de asegurar que todos los miembros apliquen el marco de trabajo
- ➡ Facilita los eventos del equipo y los ayuda en la medición del progreso, impedimentos y resolución de bloqueos.
- ➡ Se ocupa de la mejora continua y la maximización del rendimiento del equipo.
- ➡ Facilita los eventos del equipo desde la planificación del sprint hasta la demostración.





✦ Son básicamente todas las demás personas que interesadas en el proyecto, pero que no forman parte del Equipo de Scrum.

[i] Son fuente de información para el Equipo de Scrum. La organización debe promover que trabajen en función a lo que el equipo necesita para completar el Sprint.

\$ Ejemplos de *Stakeholders* son los usuarios finales, gerencias, sponsors, equipos de TI del lado del cliente y cualquier otra persona que vaya a interactuar con el proyecto.

A person with long dark hair, wearing large white headphones, is seen from the back, sitting at a desk. They are holding a tablet or a piece of paper. In front of them is a laptop and a large monitor. The monitor displays a video call with a man in a suit and glasses. The background is a bright, yellowish-green color with some blurred plants and a glass bottle on the right side.

5. SCRUM: Artefactos

PRODUCT BACKLOG

ÚNICA FUENTE
DE VERDAD



ARTEFACTO
VIVIENTE



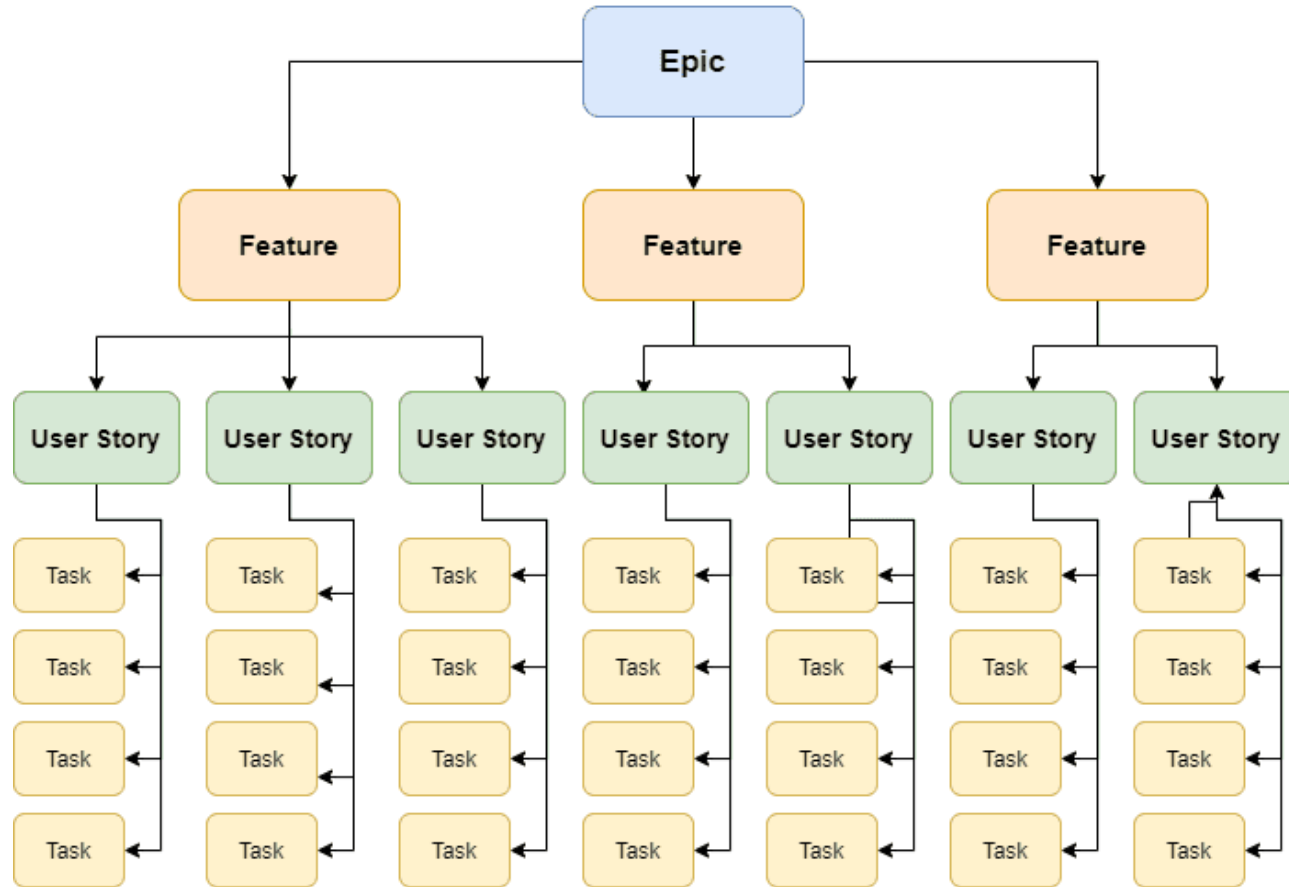
NUNCA COMPLETO



RESPONSABILIDAD
DEL PRODUCT OWNER



PRODUCT BACKLOG

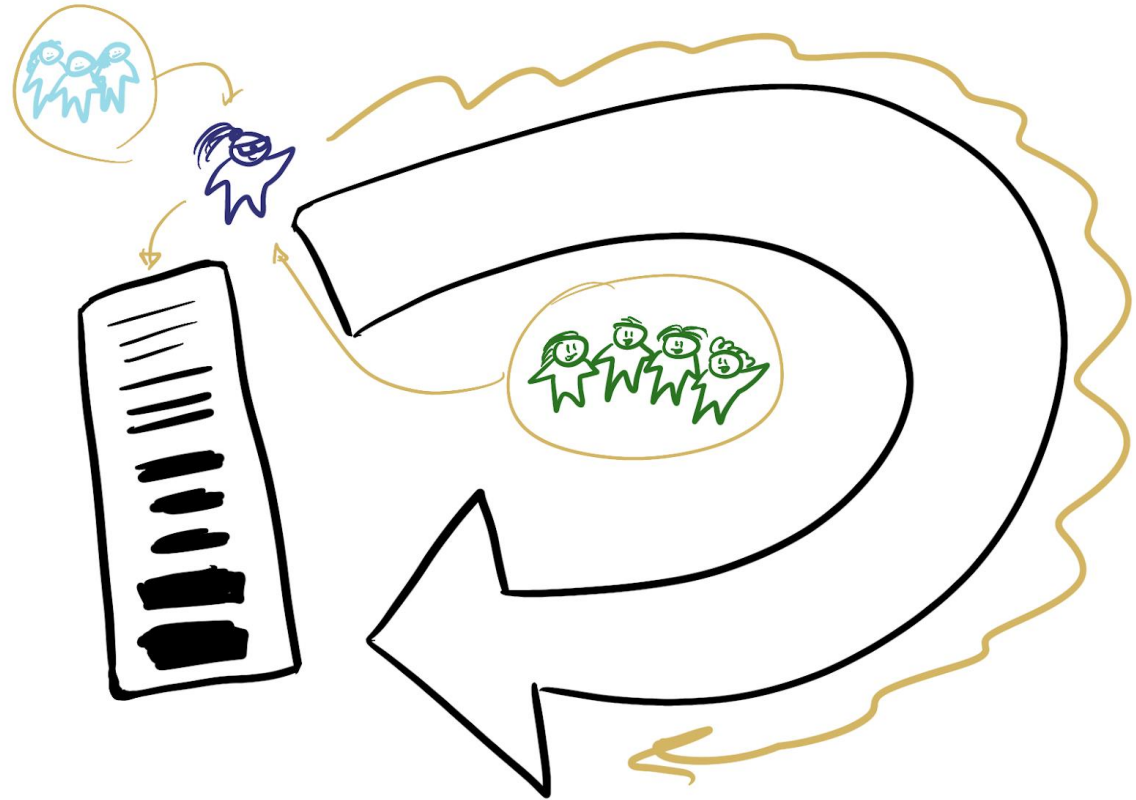


Ejemplo E-commerce

Temas	Compras		Pagos		Usuarios	Promociones
Épicas	Carrito de compra		Buscar Libro	Pagar	Cuentas de Usuarios	Campañas
Features	Llenar Carrito	Visualizar Carrito	Pago con tarjeta de crédito.		Pago con MercadoPago	

Historias de Usuario	Agregar ítem al Carrito		Ingresar Tarjeta	Confirmar pago				PMV
Historias de Usuario	Ver resumen de ítems en Carrito	Buscar libro por título	Reutilizar tarjeta ingresada			Registrarse en la Tienda	Loguearse a la Tienda	Release 1

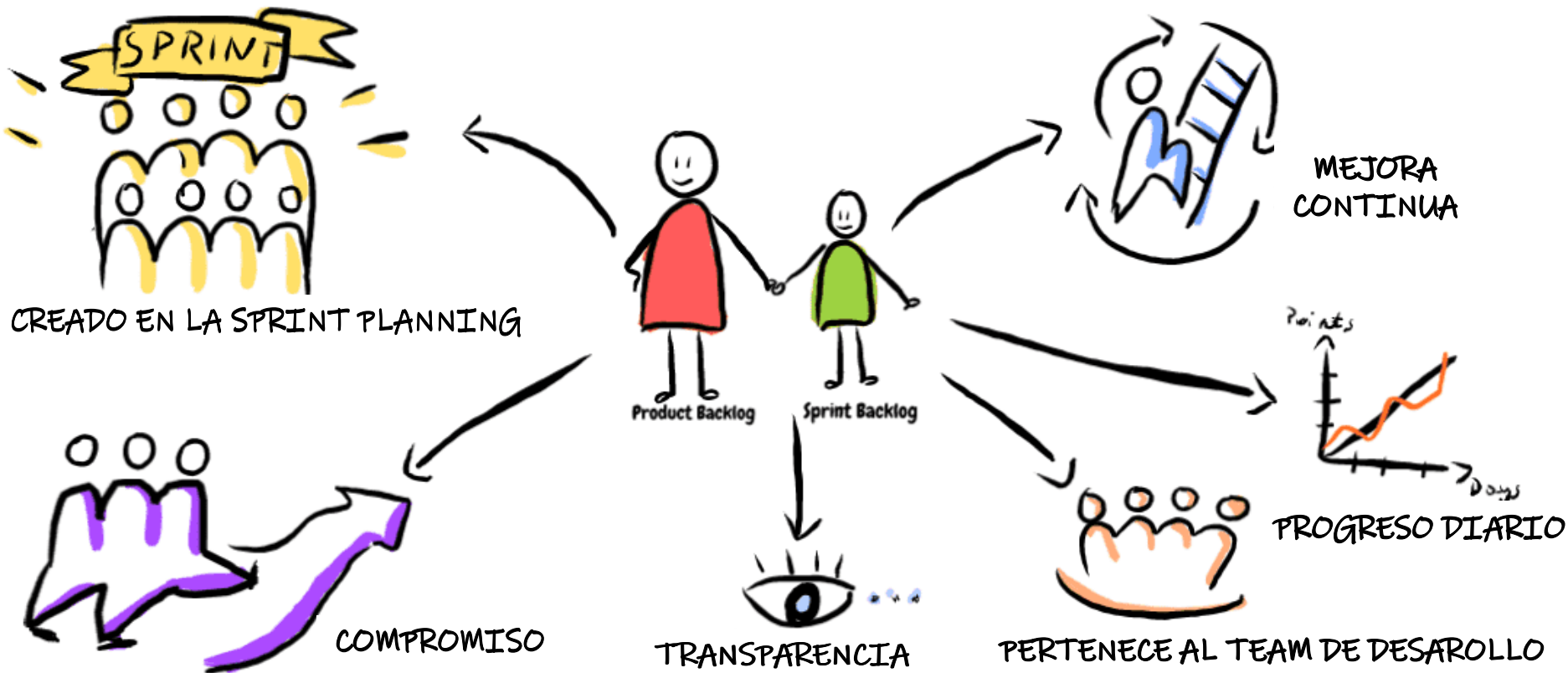
💡 El refinamiento del Product Backlog es el acto de añadir detalle, estimaciones y orden a los ítems del Product Backlog. Este es un proceso continuo en el que el product Owner y el Development Team colaboran en los detalles de los ítems del Product Backlog.



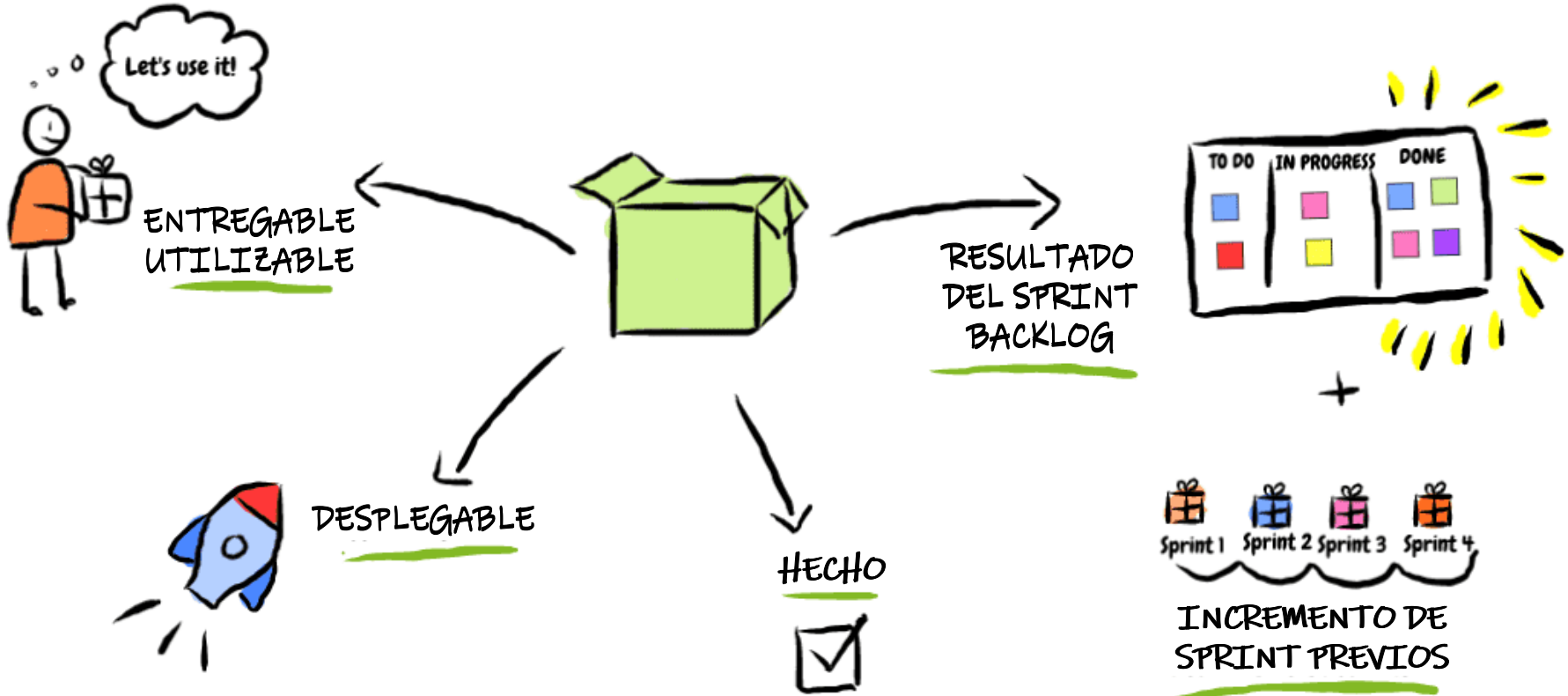
¿Qué se hace en el Refinement?

- ✚ **Entender** el alcance de los ítems
- ✚ **Identificar** las dependencias funcionales y técnicas entre ítems.
- ✚ **Analizar** funcionalmente los ítems, usualmente considerando dichas dependencias.
- ✚ **Diseñar** técnicamente las soluciones escogidas para realizar los ítems.
- ✚ **Definir** criterios y pruebas de aceptación, ya sean más laxos o más estrictos.
- ✚ **Estimar** el coste de realización de los ítems, ya sea en tiempo o en tamaño relativo (p.e. puntos/historia).

SPRINT BACKLOG



INCREMENT





6. SCRUM: Ceremonias

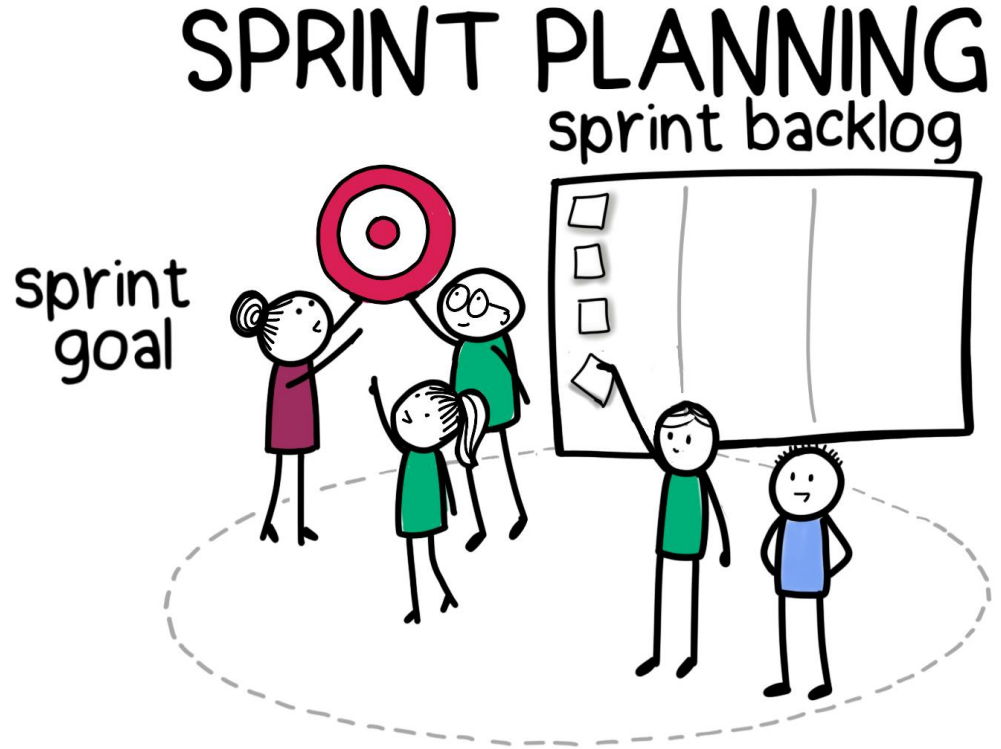
⌚ Tiempo Límite: **8 horas**

👥 Todo el Equipo

🤝 Alineamiento entre negocio y desarrollo de cara al siguiente Sprint.

🔍 Tiempo de planificación en relación a:

1. ¿Qué se va a realizar?
2. ¿Cómo se va a realizar?



DAILY SCRUM

sprint backlog

⌚ Tiempo Límite: **15 minutos**

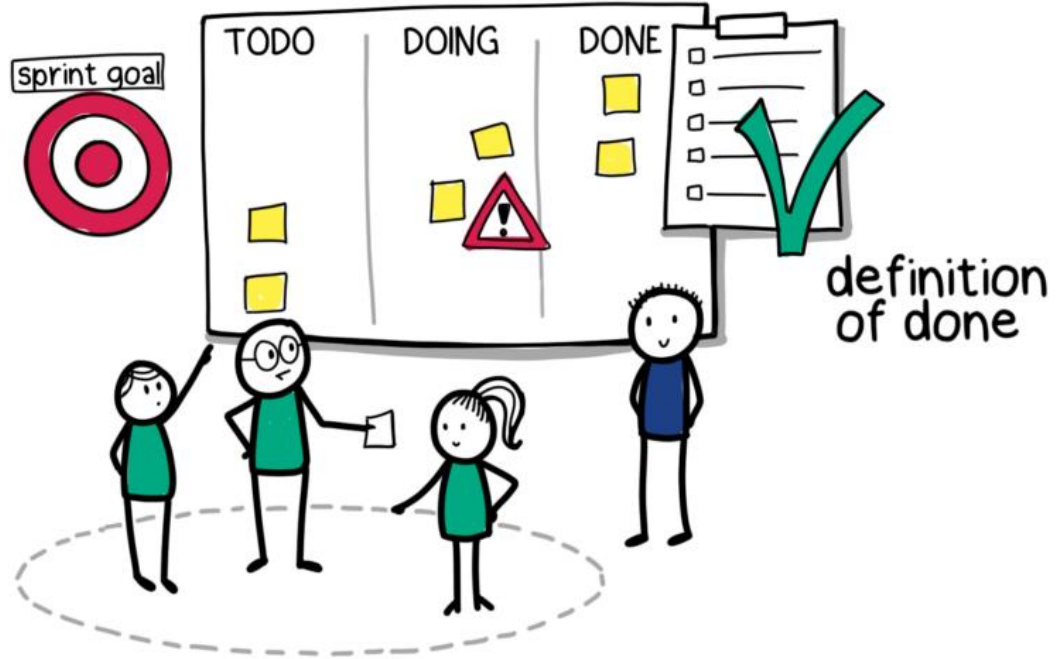


Todo el Equipo



Tiempo de Escucha y
Diálogo sobre 3 ejes:

1. ¿Qué hice ayer?
2. ¿Qué haré hoy?
3. ¿Qué obstáculos tengo?



⌚ Tiempo Estimado: **2-3 horas**

📺 Demostración de los avances del proyecto durante el Sprint (*producto increment*).

🔄 Feedback de los stakeholders.

SPRINT REVIEW



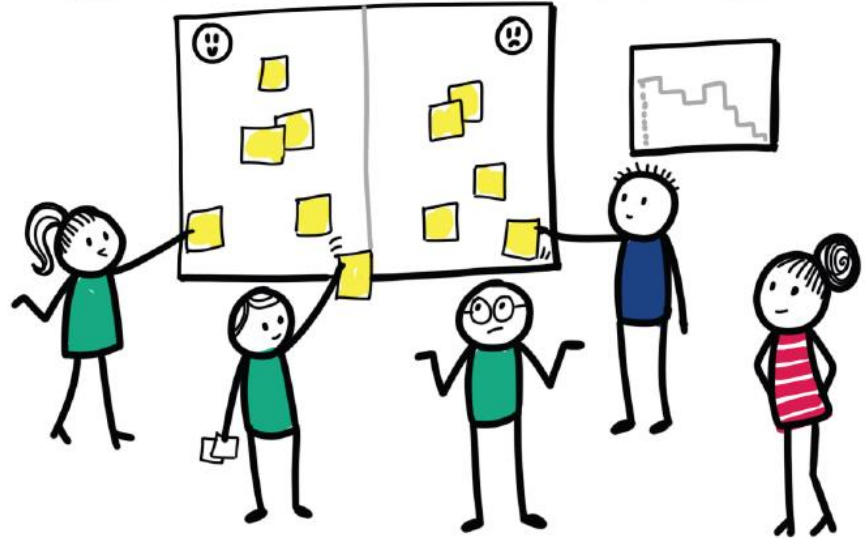
⌚ Tiempo Estimado: 1-2 horas

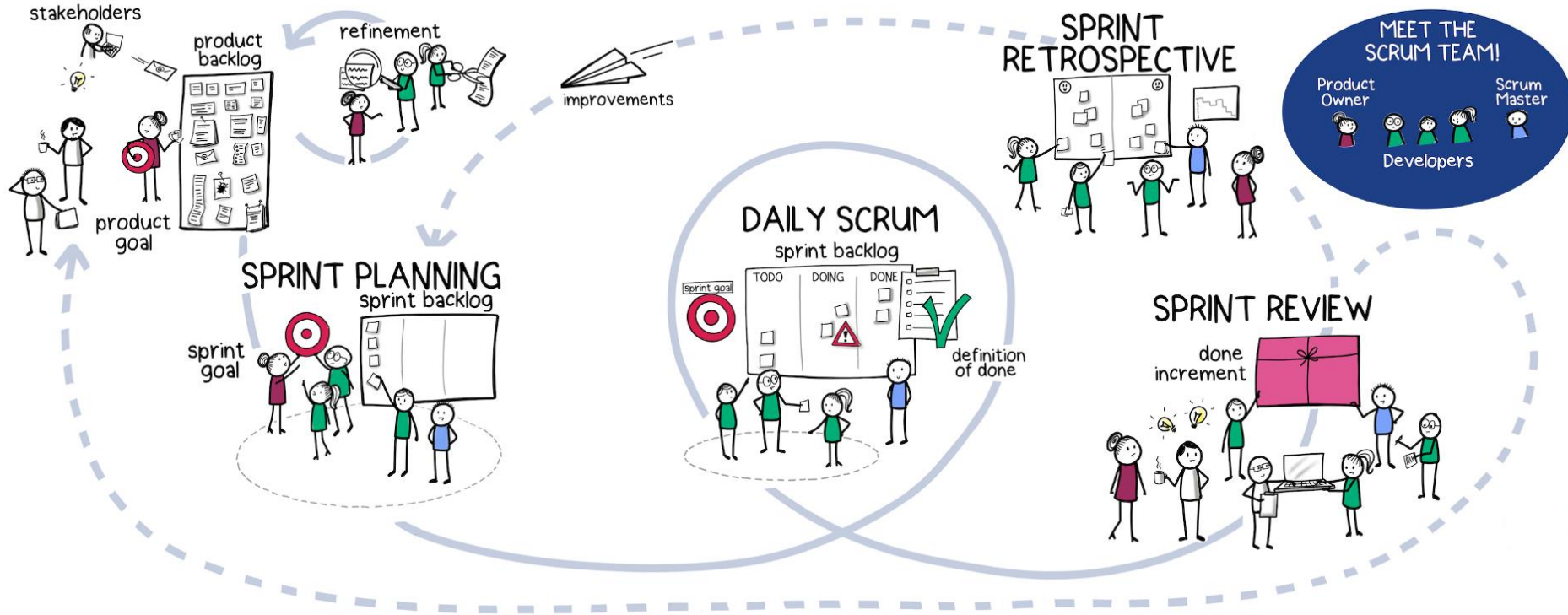
🌀 Reflexionar sobre el anterior Sprint:

- Qué ha ido bien
- Qué ha fallado
- Qué se puede mejorar.

📝 Tomar nota de lo identificado, agrupar las notas y votar aquellos ítems más relevantes.

SPRINT RETROSPECTIVE





ACADEMY
by NUMEN