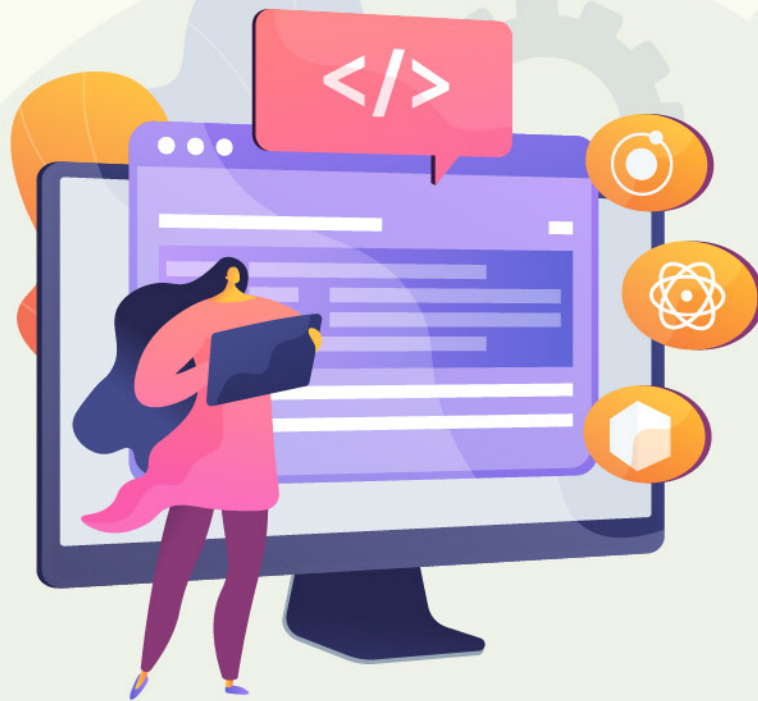


**CICLO 3**

[FORMACIÓN POR CICLOS]

Metodologías ágiles

# SCRUM



**Ingeni@**  
Soluciones TIC



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**  
Facultad de Ingeniería

## Metodologías ágiles

- Las metodologías ágiles son aquellas que permiten adaptar la forma de trabajo a las condiciones cambiantes de los proyectos.
- Aportan flexibilidad e inmediatez en la respuesta para adaptar el proyecto y su desarrollo a las circunstancias específicas del entorno.
- Se caracterizan por tener cualidades tales como:
  - Desarrollo evolutivo
  - Flexibilidad
  - Autonomía de los equipos
  - Planificación
  - Comunicación
- Ventajas de las metodologías ágiles:
  - **Mejora de la calidad:** minimizan errores.
  - **Mayor compromiso:** generan conciencia de trabajo en equipo.
  - **Rapidez:** acortan los ciclos de entregas de valor.
  - **Aumento de la productividad:** se revisa constantemente la evolución de las actividades y permiten obtener retroalimentación más rápidamente.
  - **Enfoque en las personas:** permiten tener empleados motivados y apoyados por sus compañeros.
  - **Fomento de la responsabilidad y transparencia:** favorecen el trabajo colaborativo y la fluidez en la comunicación.
  - **Facilidad en la priorización y la toma de decisiones:** permiten que la operatividad sea más veloz, evitando jerarquías.



## Metodologías ágiles: Scrum

- Scrum es un marco que permite el trabajo colaborativo entre equipos.
- Permite a los equipos de trabajo gestionar proyectos de manera ágil y coordinada, estructurando los equipos para que puedan gestionar su trabajo de manera autónoma e independiente.
- Scrum es un marco para desarrollar productos ayudando a las personas y los equipos a generar valor adaptando simples soluciones a problemas complejos.
- Se basa en la experiencia para la toma de decisiones basadas en la observación, reduciendo el desgaste y enfocándose en lo esencial.
- Mediante una manera iterativa e incremental, entrega productos con mayor rapidez y calidad.
- Scrum combina varios **eventos formales** para inspeccionar y adaptar el trabajo en el transcurso de un tiempo dado para una entrega de valor del producto, denominada SPRINT.
- Los eventos formales son:
  - **Transparencia:** el trabajo que se haga debe ser visible por todo el equipo.
  - **Inspección:** el progreso del trabajo debe inspeccionarse con frecuencia para detectar bloqueos y poder gestionarlo a tiempo.
  - **Adaptación:** si el resultado del trabajo no es aceptable, el producto **debe ajustarse** para minimizar el impacto de las entregas de valor.



- **Scrum Team:** la unidad fundamental de Scrum es un pequeño equipo de personas.
- El equipo de Scrum consta de:
  - Scrum Master
  - Product Owner
  - Developers
- **Scrum Master:**
  - Es responsable de establecer la metodología Scrum.
  - Ayuda al equipo a comprender la teoría y la práctica de Scrum.
  - Es responsable de la efectividad del Scrum Team habilitando las mejores prácticas dentro del marco.
  - Es un líder que sirve a la organización para alcanzar las metas del negocio.
  - Remueve impedimentos para el progreso del trabajo.
  - Ayuda al equipo a enfocarse en las entregas de valor.
  - Ayuda a encontrar técnicas para la definición de los objetivos del producto.
  - Ayuda al equipo Scrum a comprender las necesidades de los elementos del **backlog**.
  - Facilita la colaboración de las partes interesadas.
  - Lidera y capacita a la organización en la adopción del Scrum.
  - Elimina barreras entre las partes interesadas y el equipo Scrum.
- **Product Owner:**
  - Es responsable de maximizar el valor del producto resultante del trabajo del equipo Scrum.
  - Desarrolla y comunica el objetivo del producto.
  - Crea y comunica claramente los elementos del backlog para que sean transparentes, visibles y entendibles.
- **Developers:**
  - Son las personas del equipo Scrum que se comprometen a crear los aspectos del producto que están en el backlog.
  - Crean un plan para el sprint.
  - Adaptan su plan cada día hacia la meta del sprint.
  - Son responsables de las entregas de valor para el producto terminado.





#### • **Sprint:**

- Es el núcleo central de la metodología de trabajo Scrum.
- Es un período de duración fija de 1 o 2 semanas para crear, modificar y dar valor al producto en cada una de las entregas.
- Un sprint inicia inmediatamente termina el anterior sprint.
- Todos los eventos planeados deben suceder en este intervalo de tiempo.
- **El objetivo del sprint** es obtener un incremento de valor en el producto que se está construyendo.

#### • **Product Backlog:**

- Es la lista principal de trabajo que deben realizar los desarrolladores para incrementar el producto.
- Es una lista dinámica de funciones, requisitos, mejoras y correcciones del producto software.
- Básicamente es la lista de “cosas por hacer” que tiene el equipo Scrum por ejecutar.
- Puede evolucionar durante el sprint siendo flexible a la hora de dar prioridades y orden de ejecución.
- Es comunicada por el Product Owner.

#### • **Sprint Backlog:**

- Es la suma de los siguientes elementos:
  - El objetivo del sprint
  - Los elementos del **Product Backlog** seleccionados para el sprint
  - El plan para entregar desarrollado cada uno de los elementos que hacen parte del **Product Backlog**

#### • **Sprint Goal:**

- Es el único objetivo del sprint actual.
- Es un compromiso de los desarrolladores.
- **Crea coherencia y enfoque.**
- Permite al equipo Scrum trabajar juntos por una misma causa más que por iniciativas separadas.



## Ceremonias de Scrum:

- Sprint Planning
  - Se realiza al comenzar el sprint.
  - Establece el trabajo que se realizará para el sprint.
  - El plan resultante es creado por el trabajo colaborativo del equipo Scrum.
  - El **Product Owner** se asegura de asignar el objetivo del producto durante el **Sprint Planning** y hace propuestas sobre cómo incrementar el valor y la utilidad en el sprint.
  - Con el **Product Owner** se discuten las actividades que se desarrollaran durante el sprint.
- Daily Scrum
  - Su propósito es inspeccionar el progreso y adaptar actividades de acuerdo a las metas del sprint actual.
  - Es un evento de 15 minutos para los desarrolladores del equipo Scrum.
  - En esta reunión se trata de responder las siguientes preguntas:
    - ¿Qué hice ayer para contribuir al **Sprint Goal**?
    - ¿Qué voy a hacer hoy para contribuir al **Sprint Goal**?
    - ¿Tengo algún impedimento que me impida entregar?
- Sprint Review
  - Su propósito es inspeccionar el **resultado** del sprint y determinar futuras adaptaciones.
  - Es organizada por el Product Owner para revisar la situación de las historias y las nuevas condiciones de priorización.
  - El equipo Scrum presenta los resultados de su trabajo.
- Retrospectiva
  - Su propósito es planear cómo mejorar la calidad y efectividad del trabajo realizado durante el sprint.
  - En esta ceremonia se inspecciona cómo estuvo el último sprint con las interacciones, procesos, herramientas y lo que terminaron.
  - Se discute qué estuvo bien durante el sprint, qué problemas encontraron y cómo fueron resueltos.



