**2 - Modulo 10 Evidencia Semana 19 Dia 4**

**SCRUM**



Analisis: Scrum es un marco que permite el trabajo colaborativo entre equipos. ... Aunque se considera a menudo un marco de gestión de proyectos ágil, scrum incluye un conjunto de reuniones, herramientas y funciones que, de forma coordinada, ayudan a los equipos a estructurar y gestionar su trabajo.

Reflexión: Lo importante del Scrum Master no es que hace sino como lo hace. Un Scrum Master es exitoso cuando el Equipo Scrum es exitoso. Este éxito puede verse de alguna manera en:

Los Desarrolladores son capaces de resolver muchos impedimentos por si mismos.

El Equipo Scrum mejora su autogestión y su trabajo en equipo.

Los Desarrollares mejoran su capacidad para entregar un incremento de producto con valor que ayuda al Objetivo del Producto en cada Sprint mejorando con esto la transparencia y la adopción del empirismo.

El Equipo Scrum entrega incrementos de producto Terminado con calidad, con valor en cada Sprint.

Los clientes reciben valor y solucionan sus problemas a través del incremento de producto ayudándolos con el valor que reciben al usar el producto.

La organización mejora su ventaja competitiva sostenible y su adaptación al cambio para ser ágil.

La organización adopta un enfoque de producto, de experimentación y aprendizaje de los clientes.

El rol del Scrum Master muchas veces no se entiende y por ello se le pide responsabilidades como controlar y definir las tareas de los Desarrolladores, a veces se le pide ser el que resuelve todos los problemas del Equipo Scrum, o solamente ser un facilitador limitando sus posibilidades para realizar cambios, reducir desperdicios y mejoras en la organización. Para entender el rol del Scrum Master es mejor entender que debe lograr, es decir cómo se vería un Equipo Scrum y una Organización exitosos y a partir de allí entender sus beneficios.

**La importancia de los 3 Roles de Scrum**

Si el Equipo Scrum no tiene un Dueño de Producto deben asegurarse de que exista algún otro método para que la Lista de Producto sea claramente comunicada, priorizada y que le muestre a los Stakeholders los resultados del equipo.

Si falta el Scrum Master, el equipo debe garantizar de alguna otra forma que el trabajo sea visible y exista una mejora contínua en el equipo.

Si falta el Equipo de Desarrollo no habrá forma de crear un producto funcional al final del Sprint.

**La relevancia de los 5 Eventos de Scrum**

Sin la Planificación del Sprint, el equipo necesitará algún otro método para formalizar que el trabajo está correctamente priorizado y que existe un plan de corto plazo para su realización.

Sin el Scrum Diario el equipo necesitará otro método para garantizar que existe una buena comunicación sobre las prioridades, el plan de ejecución y los obstaculos que existen para alcanzar el objetivo.

En la Revisión del Sprint se muestran los resultados y se recibe la retroalimentación de los Stakeholders. Si el equipo tiene otra forma de hacer esto podría resindir de la Revisión del Sprint.

En la Retrospectiva del Sprint se entiende cómo el trabajo es realizado y qué obstáculos deben removerse para mejorar continuamente, acelerar las entregas, incrementar la felicidad y mejorar la calidad. Sin esta reunión dificilmente se tendrán estos resultados.

El Sprint crea el ritmo necesario para trabajar con alta presión por obtener los resultados, pero también contiene los espacios para recuperar las fuerzas de la misma forma que los atletas profesionales lo hacen. Sin este ritmo, los equipos aumentan su nivel de estrés y bajan su productividad.

\* El Refinamiento que aunque no está definido como un Evento de Scrum, es una actividad necesaria para que la Lista de Producto se detalle, estime y reordene de acuerdo a la retroalimentación del cliente, los cambios en el negocio, el mercado o la tecnología.

**El Valor de los 3 Artefactos de Scrum**

Sin un plan de largo plazo, los inversionistas no consiguen interactuar con la empresa y sus equipos, el Dueño del Producto tendrá dificultades para comunicar a los clientes y Stakeholders cuales son las nuevas funcionalidades serán desarrolladas y anticipar las necesidades y desafios del trabajo que será realizado. La Lista de Producto es la forma más simple de tener un plan de trabajo ordenado que lista y prioriza los objetivos. Esto es fundamental para comunicarnos con inversionistas.

Un plan de corto plazo, con un objetivo claro, enfoca al equipo en lo prioritario y evita que desarrollen cosas no requeridas o secundarias. La Lista de Pendientes del Sprint junto con la Meta del Sprint, definen una misión clara durante el tiempo de duración del Sprint.

Un incremento de producto que sea potencialmente entregable al cliente el permite al equipo rápidamente experimentar algo que funciona que puede ser entendido y verificado por usuarios reales y cualquier Stakeholder. Esto permite tener mejor retroalimentación, conseguir inversionistas o estar en el mercado mas temprano para tener un mejor retorno de la inversión.

**Aplicar algunos de los elementos del 3-5-3 no es Scrum**

Con esto esperamos que aclarar porque tener solamente dos elementos de Scrum, como por ejemplo la Lista de Producto y el Scrum Diario no es suficiente para alcanzar los grandes resultados en velocidad, calidad y retorno de la inversión que hacen famoso a Scrum. Si tu equipo Scrum no aplica los 11 elementos completos, posiblemente no tendrá los mejores resultados.

El principal enemigo de Scrum es un “mal Scrum” o sea creer que estamos aplicando Scrum parcialmente y después culparlo y decir que no funciona cuando los resultados prometidos no lleguen.

**TAREA EN CLASES:**

1. Cuáles han sido los eventos más importantes para poder avanzar sus proyectos o aplicaciones. Y cómo podrían ir delegando sin tener necesariamente un equipo definido

**Definidos los Eventos SCRUM:**

**1r evento: Sprint**

Objetivo: al final del Sprint, el objetivo es dar al cliente un incremento del producto o entregable.

Cuándo se realiza: El Sprint engloba el resto de eventos, es decir, la planificación, la Daily, la review y la retrospectiva, por lo que desde que empieza un proyecto hasta que acaba, siempre estamos en uno u otro Sprint.

Participantes: El Sprint lo realiza el Equipo Scrum al completo, y se añaden los takeholders en el resto de eventos.

Qué tareas se tratan: en el Sprint, el Development Team lleva a cabo lo acordado en el Sprint Planning.

Duración: Un Sprint puede durar entre 2 semanas y 2 meses, aunque lo habitual es 2 o 4 semanas.

**2o evento: Sprint Planning**

Objetivo: Planificar el trabajo del sprint

Cuándo se realiza: Al principio del Sprint para organizarlo

Participantes: Equipo Scrum al completo, normalmente sin stakeholders aunque el team puede invitar a cualquier persona que necesiten durante la planning.

Qué temas se tratan:

- Qué se va a hacer: lidera la reunión el Product Owner y entre todos analizan el Product Backlog, es decir, la lista de objetivos, para ver qué tareas se van a hacer. Para escogerlas, se fija cuál es el Sprint Goal (valor para el cliente) y la capacidad del equipo siempre teniendo en cuenta la Definition of Done o Definición de hecho.

- Cómo se va a hacer: esta parte de la reunión es del development team en su conjunto, y se discute cómo enfrentarse a las tareas teniendo en cuenta, habilidades de los desarrolladores, dependencias técnicas, los acuerdos de la retrospectiva,etc. Durante la reunión se puede hacer una aproximación técnica a las US así como una estimación en tiempo, sobre todo de las primeras US que se van a abordar durante el sprint.

Duración: Se estima que hay que invertir dos horas por cada semana que dure el sprint.

**3r evento: Daily Scrum**

Objetivo: Ordenar e informar al equipo sobre las tareas realizadas y por realizar.

Cuándo se realiza: diariamente.

Participantes: únicamente el development team.

Qué temas se tratan:

- Qué se hizo ayer para llegar al Sprint Goal

- En qué voy a trabajar hoy para llegar al Sprint Goal

- Qué impedimentos veo para llegar al Sprint Goal

Duración: 15 minutos

**4o evento: Sprint Review**

Objetivo: compartir el incremento realizado entre todos los involucrados en el Software y tomar las decisiones oportunas sobre el producto ya terminado.

Cuándo se realiza: al final del Sprint

Participantes: Los miembros del Scrum Team, presentan el incremento realizado en el Sprint a los Stakeholders.

Qué temas se tratan:

- Incremento terminado: Los miembros del scrum team enseñarán a los stackholders cuál es el incremento que se ha conseguido en el sprint a través de la demostración del software entregable, es decir integrable en producción. Además, el Scrum Team atenderá y entenderá los comentarios de todos los presentes.

Este incremento ya ha sido validado por el Product Owner según el Definition of Done o Definición de hecho y el acceptance criteria o criterios de aceptación.

- Impedimentos y soluciones: los desarrolladores exponen cuáles han sido los impedimentos que se han encontrado y cuáles han sido las soluciones tomadas para poner en situación a los stackholders.

- Recogida de información: El Producto owner recoge las impresiones, opiniones y respuestas de los stackholders y actualiza el product Backlog para el siguiente sprint.

Duración: Se planifica una hora por cada semana del sprint, pero suele durar entre 2 y 3 horas.

**5o evento: Sprint retrospective o retrospective**

Objetivo: En la retrospectiva se analiza el último sprint y se valoran mejoras para los siguientes.

Cuándo se realiza: este evento se celebra después del Sprint Review.

Participantes: Participa el equipo Scrum.

Qué temas se tratan:

- Preparación de la reunión: El scrum master es el responsable de que esta sesión se realice dentro de los tiempos y de que cada miembro del equipo entienda cuál es el objetivo del evento. Recogida de información: En esta etapa, el equipo plantea todo aquello que ha ocurrido durante el sprint, con el objetivo de inspeccionarse a sí mismo. Puede ser cualquier tipo de impedimentos, pasando por el estado anímico de los miembros del equipo.

- Lluvia de ideas: Por una parte, se analiza por qué ha pasado lo que se ha expuesto en el punto anterior y cómo se pueden evitar los problemas, mantener los aciertos e incentivar aquello a mejorar.

- Decisiones: en este momento, el equipo se compromete a realizar las acciones que subsanen estos impedimentos y se escogen aquellas que se abordarán en el siguiente sprint

- Cierre: Se crea una lista de mejoras a realizar durante el siguiente sprint

- Duración: Por lo general, este evento dura entre 1 y 3 horas dependiendo de las semanas de Sprint, aunque lo habitual es entre 1 y 2.

Bonus: Sprint refinement o refinamiento

Objetivo: ayuda a aclarar mejor el Product Backlog, añadir detalles a los requerimientos, ordenarlos

Cuándo se realiza: puede realizarse en cualquier momento en el que se considere necesario. Si bien se le coloca como un evento porque puede suponer una reunión de miembros del equipo Scrum, más bien es un procedimiento.

Partcipantes: el equipo Scrum. El product owner presenta las funcionalidades que requieren refinamiento.

Qué temas se tratan:

- Entender el alcance de los requerimientos

- Analizarlos funcionalmente, que todo el equipo entienda lo mismo

- Estimar el coste en esfuerzo de realización.

Duración: se estima que dure, como máximo, 2 horas.