



Clase 28/09

SCRUM

(no orientado a la ingeniería)
framework ágil para la gestión de proyectos

Artefactos

- Incremento del producto
- Product backlog
- Sprint backlog

Categorías de responsabilidades

- PO
- Scrum master
- Developers (antes team members).

SPRINT: iteración de 1 a 4 semanas
contenedor de eventos o ceremonias

soluciones adaptativas para problemas complejos

problema cultural → hay que sostenerlo.

CEREMONIAS

- Sprint planning
- Daily scrum (sin PO)
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Refinamiento.

refinement: antes grooming

refinamiento del product backlog.

continua - la repetimos en el tiempo

AGIL ≠ RÁPIDO
adaptativo.

on demand (lo hacemos cuando lo necesitamos).

adaptable a cualquier forma de trabajo.

si no lo hacemos como dice la guía no estamos haciendo scrum

TIME BOX - tiempo en caja - obliga a ser respetuoso con nuestros tiempos y el de los demás.

- todas las act. deben tener duración fija. DEFINIMOS y RESPETAMOS - lo acordado por el equipo respetando lo pactado en SCRUM.
- duración fija a acordar (máx 30d, mejor menos)
- para cada ceremonia también definimos el tiempo.
- TIEMPO - la gestión es complicada.
- condiciona la forma de trabajar

CEREMONIAS

SPRINT PLANNING

- Planificamos el obj. del sprint
- asisten todos los miembros del equipo. PO también.
- artefacto - sprint backlog creado
- consideramos los resultados de la retrospective.
- determinamos pausas y durante el sprint no cambiamos. podemos cancelar un sprint. la decisión cae en el PO.

mejor funcionamiento del equipo
funcionalidad ya no requerida

DAILY SCRUM

- No está el PO excepto que haga alguna actividad.
- daily meeting: (15m)

mejoras

SPRINT REVIEW (4h)

- Todo el equipo scrum + la gente que consume el PO
- Producto mejorado

momento donde se calcula la velocidad del equipo.

en los primeros sprints la velocidad puede ser 0.

también si tenemos una cascada dentro del sprint

SPRINT RETROSPECTIVE (3h)

- mejora de proceso
- vemos el rendimiento (que hicimos, que no)
- puede haber moderación externa, o un equipo de coach ágil en la org. o se cambian los scrum master entre los diferentes equipos.
- puede no estar el PO, pero debería
- relacionado con el último principio del manifiesto ágil.
- aquí se dan los cambios al proceso

al final de la iteración
PRODUCTO FUNCIONA
cantidad de story points de stories aprobados por el PO.

REFINAMIENTO

etapas parciales.

cambios en el sprint: siempre y cuando no afecte al objetivo del sprint.

ARTEFACTOS DE SCRUM

Product backlog - objetivo del producto

sprint backlog - objetivo del sprint.

Product increment - Definition of Done. - acuerdo: lo necesario para poder decir que está terminado y listo para presentar al PO.

↓
incremento de producto potencialmente entregable

↓
el PO puede decidir si entregarlo en el momento o después según el criterio.

DoR

Definition of ready - mín. el INVEST.

Definition of done - diseño, código completo, documentación, probados, o aspectos conocidos, prueba de aceptación realizada.

DoD

Capacidad del equipo en un sprint.

velocidad: calculada no estimada

Planning

metrícula: estimación del trabajo que el equipo puede hacer en un sprint.

↳ medido en story points

↳ también puede ser medido en horas ideales.

cuando planificamos el sprint estimamos la capacidad.

asumimos que los dev. tomen una vez del sprint backlog y la termina.

Task - TAREA - estimada en horas

Taskboard - dura lo que dura el sprint. La corr. del tablero depende del equipo.

columnas

PO-do - del backlog tomamos las user a realizar (uego del DoR) en el sprint.

DoD
↓
doing - sistema full: cada dev. las mueve

done -

done-done - cuando todas las tareas de la user están terminadas.

granularidad

user dividida en tareas, no toda la user de hecho.

down

Burndown charts

del sprint
x: tiempo (días de sprint)
y: story points.

gráficos de seguimiento de producto

cuánto entregamos en cada sprint comparado a lo prometido.
↳ burndown del producto.
↳ relacionado con cada sprint.

8



Tu día perfecto

Múltiples Niveles de planificación - en scrum llegamos hasta la iteración.

release - depende de la organización (continuo, o cada cierto tiempo). y del producto

portfolio -

Release Planning

que es lo que se quiere del producto.

- duración de cada sprint y la cantidad (para para esa release)

En agil se planifica

↓
no hay tanto énfasis en los artefactos.

plan realizado al momento de planear. Puede cambiar.

El primer sprint puede tener como obj formular el MVP.

Cadencia - decisión del negocio: cada ^{que} tanto tenemos entrega

sprint planning

Clase 5110

2do parcial práctico - testing caja negra.

Unidad 4: Aseguramiento de calidad de proceso y producto

Testing de software
gestión tradicional.

Testing Ágil - usa K...

assurance

más vale prevenir que curar

Aseguramiento de calidad - prevención: más barato que corregir

↳ incorporar acciones en el proceso de desarrollo

edad del defecto: desde que se introduce un error hasta que se detecta.

En requerimientos - debe corregirse en el momento, sino se corre

conjunto de acciones para evitar los errores y que esos se conviertan en defectos.

↳ configuración - funcional

↳ auditorías

del producto - revisiones de pares ~ revisiones técnicas. No las hace el jefe ni el cliente.

revisado con alguien que tenga las mismas capacidades técnicas en la misma jerarquía.

se pueden hacer - formales - inspecciones de software - procesos/métricas/roles

↳ Informales - walkthrough (recorrido)

artefactos - código

↳ requerimientos

- diseño

↳ cualquier artefacto generado puede ser revisado técnicamente.

"programación de pares": uno programa otro corrige - dos por estación de trabajo.

↳ detecta tempranamente muchos defectos.

↳ van cambiando roles.

usada por el agilismo (no le gustan las auditorías).

la otra manera de quality assurance.

Testing - act central e importante.

↳ pruebas no estructuradas - los req. pueden y no para nada.

↳ movamos el enfoque al testing. Automatizamos lo más posible

Testeamos cuando el producto está construido. control de ~~test~~ calidad

↳ verificación - funcionamiento
validación - cumple con req.

↳ lo que detectamos son DEFECTOS



control de calidad
XP
Testing

documentación
en el código

TDQ
Test driven development
revisión de pares

BDD
Por comport
tamiento
(behavior).