

# Clase 28/09 Teórico

## Scrum 2020

### ¿Qué es Scrum?

Scrum → framework ágil para gestión de proyectos. No apunta ingeniería de software solamente.

Recomendado para ambientes de mucha incertidumbre y con cierta complejidad.

Marco de trabajo liviano que ayuda a las personas, equipos y organizaciones a ...

### ¿Qué es un sprint?

Sprint → iteración fija de tiempo. Máximo 4 semanas.

### ¿Cuales son las responsabilidades en Scrum?

Responsabilidades (anteriormente llamados roles)

- Developers → miembros del equipo que crean producto (artefactos de trabajo).
- Scrum master →
- Product owner →

### ¿Cuales son las ceremonias/eventos/actividades en Scrum?

Sprint es el contenedor de los eventos, ceremonias, actividades 4 + 1 (continua - on demand → refinamiento del product backlog).

- Planning → definen los objetivos del sprint. Asisten todos los miembros del equipo (incluye al PO → “Técnicos y nó técnicos trabajando juntos”).
- Daily → No es obligatorio que los PO asistan. Propósito es sincronizar. Todos hablan, dicen en que trabajaron o si surgió algún problema y en qué van a trabajar en el día.
- Review → Mejora sobre el producto. Asisten todos los miembros del equipo, puede haber gente que el PO decide invitar.
- Retrospective → Mejora sobre el proceso. Es más cerrada, asiste solo el equipo, aunque se recomienda que alguien externo para moderar las retrospectivas (coach ágil, se cruzan los scrum master de dos equipos).

Relacionado al principio ágil → “A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para a continuación ajustar y perfeccionar su comportamiento en consecuencia”.

- Refinamiento del product backlog → Tiene que estar si o si el PO.

## ¿Qué significa Time box?

Time box → Tiempo encerrado en una caja → apunta a que todas las actividades deben tener duración fija, establecemos de antemano el tiempo de que vamos a dedicarle a las actividades y luego debemos respetarlo. Todas las actividades o ceremonias de scrum tienen un time box.

La iteración también tiene un time box porque es de duración fija (1 mes o menos).

Recomendación de la duración de las ceremonias:

- Daily → 15 min
- Planning → 2 horas por semana de duración del sprint. Máximo 8
- Review → 1 hora por semana de duración del sprint. Máximo 4
- Retrospective → 3 horas como máximo para un sprint de un mes.

## ¿Cuales son los artefactos de Scrum?

- Product backlog → Compromiso: Objetivo del producto
- Sprint backlog → Compromiso: Objetivo del sprint (si está claro se puede identificar si un cambio puede o no ser incluido en el sprint)
- Incremento del producto → Compromiso: Definición de listo (DoD) → estado de madurez del producto necesario para que pueda ser presentado al PO.

Guía 2020 se formalizaron los compromisos asociados a cada artefacto.

## Velocidad del Sprint

Mide producto, la unidad de medida son los story points. Se cuentan solo los story points de las user aceptadas por el PO.

Relacionado al principio ágil → “La mejor métrica es el software funcionando”.

Definición → Puntos de historia que el PO aceptó al final de una iteración.

En equipos novatos puede que la velocidad de los primeros sprint sea 0.

La velocidad NO se estima, se calcula.

## **Cambios durante el sprint**

Desde la versión 2020 no está prohibido al 100% introducir cambios en sprint. Si el cambio no afecta el cumplimiento de los objetivos del sprint puede ser incluido.

Por ejemplo:

Objetivo: desarrollar la funcionalidad de cobro del producto, cambio de tarjeta por billeteras virtuales.

## **Cancelar un sprint**

Puede pasar, tiene costos asociados y es decisión del PO. Cambiaron tanto las condiciones que el objetivo del sprint ya no le sirve al PO.

---

Entornos de desarrollo de software:

Desarrollo

Testing

Pre-producción → utilizado en la review, para mostrar el incremento al PO. Es costoso para el uso que se les da.

Producción → el software está en funcionamiento y es utilizado por los usuarios finales.

---

## **DoD**

Debe ser visible para todos los miembros del equipo de scrum en todo momento.

Ejemplo de DoD:

Definición de Hecho (DONE)	
<input type="checkbox"/>	Diseño revisado
<input type="checkbox"/>	Código Completo
<input type="checkbox"/>	Código refactorizado
<input type="checkbox"/>	Código con formato estándar
<input type="checkbox"/>	Código Comentado
<input type="checkbox"/>	Código en el repositorio
<input type="checkbox"/>	Código Inspeccionado
<input type="checkbox"/>	Documentación de Usuario actualizada
<input type="checkbox"/>	Probado
<input type="checkbox"/>	Prueba de unidad hecha
<input type="checkbox"/>	Prueba de integración hecha
<input type="checkbox"/>	Prueba de sistema hecha
<input type="checkbox"/>	Cero defectos conocidos
<input type="checkbox"/>	Prueba de Aceptación realizada
<input type="checkbox"/>	En los servidores de producción

## Hacemos foco en la Planning

### Capacidad del equipo en un Sprint

Es otra métrica que se usa en Scrum. Se mide de dos maneras: en puntos de historia (para equipos más experimentados) o en horas ideales (para equipos no tan experimentados). La capacidad a diferencia de la Velocidad si se estima.

Estamos en un ambiente de cosas relativas → se trabaja con un rango de horas de esfuerzo disponibles. Se asumen equipos multifuncionales, developers que pueden agarrar cualquier historia del sprint backlog y terminarla individualmente.

### Taskboard

Herramienta para visualizar el trabajo y el estado del sprint. Durán lo que dura el sprint.

La configuración básica que determina Scrum son las columnas → To Do, Doing, Done.

Cuando los equipos no son multifuncionales se puede usar la siguiente configuración del tablero:

Story	To Do		In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9	Test the... 8	Code the... DC 4	Test the... SC 6	Code the... D
	Code the... 2	Code the... 8	Test the... SC 8		Test the... SC 8
	Test the... 8	Test the... 4			Test the... SC 6
As a user, I... 5 points	Code the... 8	Test the... 8	Code the... DC 8		Test the... SC 8
	Code the... 4	Code the... 6			Test the... SC 6

Story → hay user stories estimadas en story points.

To Do → Hay tareas estimadas en horas ideales.

Done → es el Done de todas la tareas.

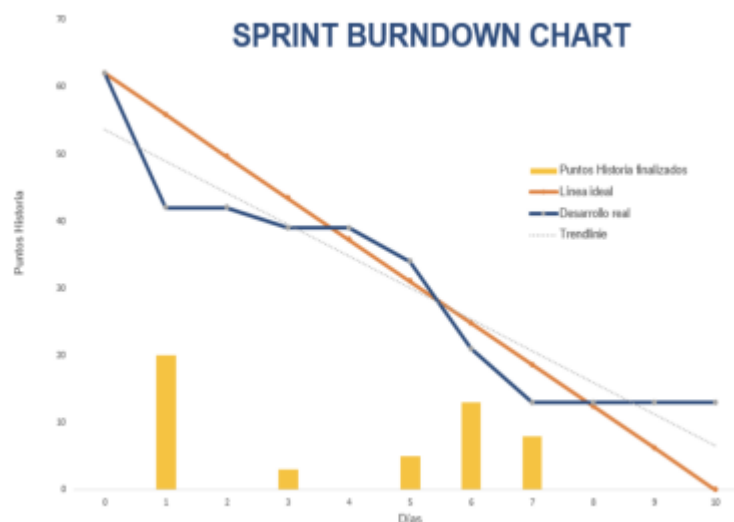
La Planning se divide en dos momentos → el qué y el cómo (dividen las user en stories en tareas).

## Sprint Burndown Chart

Eje y → puntos de historia

Eje x → días del sprint

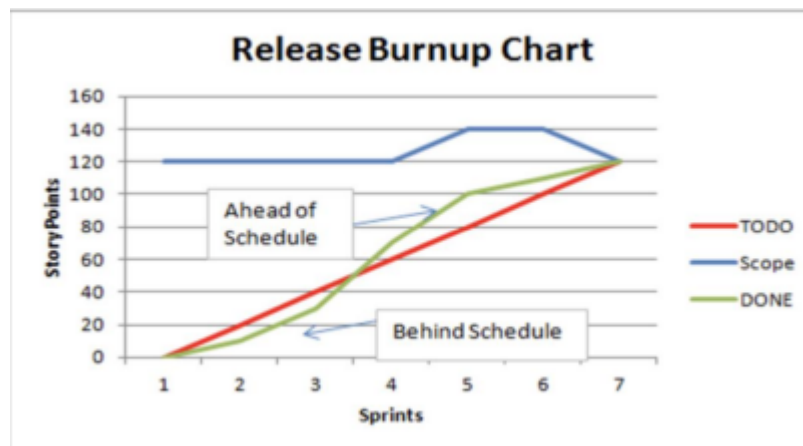
Se limpia al final de sprint.



En el gráfico se puede ver que quedaron 10 puntos de historia a los que nos comprometimos que no fueron implementados por el equipo durante el sprint.

## Gráficos de seguimiento del producto

Si se mantienen a lo largo del proyecto.



En el primer sprint el equipo tuvo una velocidad de 0.

## Múltiples niveles de planificación

En una organización hay múltiples niveles de planificación. En la Guía de Scrum solo se define como planificar hasta una iteración.

Release → depende de la estrategia de cada empresa sobre como liberar su producto, puede ser desde cada mes hasta un o dos veces por año.

Producto →

Portafolio → cuando la organización tiene múltiples productos.

## Release Planning

Resultado es el Plan de release, donde se determina la duración de los sprints, cuantos sprints vamos a realizar y cual es el objetivo de cada sprint (identificar qué users van a ir en cada sprint).

Es un plan que no está escrito en piedra, si la realidad cambia entonces debemos volver a planificar.

Diferencia con lo tradicional es que en ágil lo importante es el acto de planificar no el artefacto resultante.

El primer release puede tener como objetivo el MVP.

## **Cadencia de los sprints**

Es una decisión de negocio que indica cada cuantos sprints vamos a sacar un release del producto.