



Scrum

---



# Agilidad



- En marzo de 2001 varios expertos convocados por Kent Beck se reunieron en Salt Lake para discutir sobre el desarrollo de software. En la reunión se acuñó el término “Métodos Ágiles”, para definir aquellos que estaban surgiendo como alternativas a las metodologías formales.
- Resumieron en cuatro postulados lo que ha quedado denominado como el Manifiesto Ágil:
  - Valoramos más los individuos y sus interacciones que a los procesos y las herramientas.
  - Valoramos más el software que funciona que la documentación exhaustiva.
  - Valoramos más la colaboración con el cliente que la negociación contractual.
  - Valoramos más la respuesta al cambio que el seguimiento de un plan.

# Principios del manifiesto ágil

---

1. La principal prioridad es satisfacer al cliente a través de la entrega temprana y continua de software de valor.
2. Son bienvenidos los requisitos cambiantes, incluso si llegan tarde al proyecto. Los procesos ágiles se dobligan al cambio como ventaja competitiva para el cliente.
3. Entregar con frecuencia software que funcione, en periodos de un par de semanas y hasta un par de meses, con preferencia en los periodos breves.
4. Las personas del negocio y los desarrolladores deben trabajar juntos de forma cotidiana a través del proyecto.



# Principios del manifiesto ágil

---

5. Construcción de proyectos en torno a individuos motivados, dándoles la oportunidad y el respaldo que necesitan y procurándoles confianza para que realicen la tarea.
6. La forma más eficiente y efectiva de comunicar información de ida y vuelta dentro de un equipo de desarrollo es mediante la conversación cara a cara.
7. El software que funciona es la principal medida de progreso.
8. Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenido. Los patrocinadores, desarrolladores y usuarios deben mantener un ritmo constante de forma indefinida.

# Principios del manifiesto ágil

---

- 9. La atención continua a la excelencia técnica enaltece la agilidad.
- 10. La simplicidad como arte de maximizar la cantidad de trabajo que se hace, es esencial.
- 11. Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos que se autoorganizan.
- 12. En intervalos regulares, el equipo reflexiona sobre la forma de ser más efectivo y ajusta su conducta en consecuencia.



# Scrum

---

- Scrum es un modelo de desarrollo ágil caracterizado por:
  - Adoptar una estrategia de desarrollo incremental, en lugar de la planificación y ejecución completa del producto.
  - Basar la calidad del resultado más en el conocimiento tácito de las personas en equipos autoorganizados, que en la calidad de los procesos empleados.
  - Solapamiento de las diferentes fases del desarrollo, en lugar de realiza una tras otra en un ciclo secuencial o de cascada.
- Identificado y definido por Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi a principios de los años 80.

# Scrum

## ROLES



PP

### PROPIETARIO DEL PRODUCTO

*Determina las prioridades.  
Una sola persona.*



E

### EQUIPO DE DESARROLLO

*Construye el producto.*



SM

### SCRUM MASTER

*Gestiona y facilita la ejecución de las reglas de Scrum*



I

### INTERESADOS

*Resto de implicados. Asesoran y observan.*

## ARTEFACTOS



### PILA DEL PRODUCTO

*Relación de requisitos del producto, no es necesario excesivo detalle. Priorizados. Lista en evolución y abierta a todos los roles. El propietario del producto es su responsable y quien decide.*



### PILA DEL SPRINT

*Requisitos comprometidos por el equipo para el sprint con nivel de detalle suficiente para su ejecución.*



### INCREMENTO

*Parte del producto desarrollada en un sprint, en condiciones de ser usada (pruebas, codificación limpia y documentada).*

## EVENTOS



### PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

*1 jornada de trabajo (máx.) El propietario del producto explica las prioridades. El equipo estima el esfuerzo de los requisitos prioritarios y se elabora la pila del sprint. El equipo define en una frase el objetivo del sprint.*



### REVISIÓN DEL SPRINT

*Informativa, máx. 4 horas, presentación del incremento, planteamiento de sugerencias y anuncio del próximo sprint.*



### SPRINT

*Ciclo de desarrollo básico en el marco estándar de scrum, de duración recomendada inferior a un mes y nunca mayor de 6 semanas.*



### RETROSPECTIVA

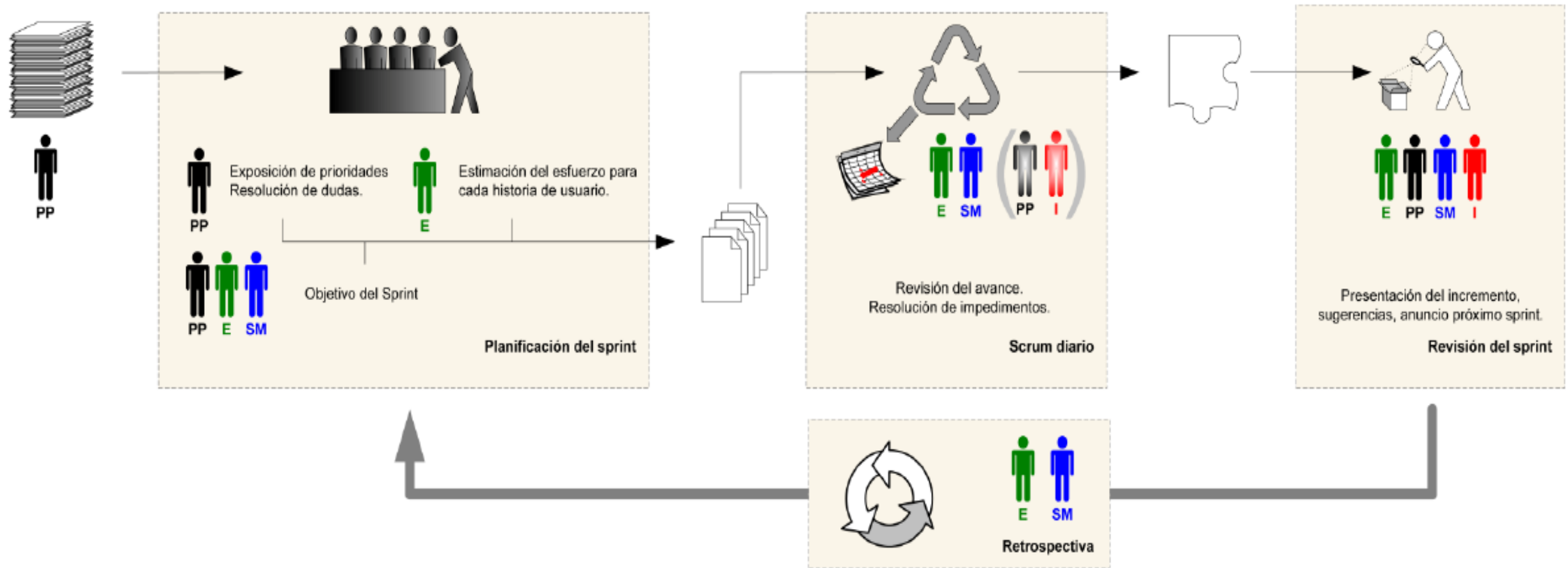
*El equipo autoanaliza la forma de trabajo. Identificación de fortalezas y debilidades. Refuerzo de las primeras, plan de mejora de las segundas.*



### SCRUM DIARIO

*15 minutos máximo. Responsabilidad del equipo. Cada miembro expone: Lo que hizo ayer. Lo que va a hacer hoy, si tiene o prevé problemas. Se actualiza la pila del sprint.*

# Scrum





# Medición

---

- Según Scrum:
  - Medir es costoso.
  - Medir añade burocracia.
  - El objetivo del equipo Scrum es ofrecer la mejor relación valor / simplicidad.
- Por tanto, antes de monitorizar y medir un indicador debemos cuestionarnos:
  - ¿Por qué?
  - ¿Qué valor proporciona esta medición?
  - ¿Qué valor se pierde si se omite?

# Medición

---

- El objetivo de Scrum es producir el mayor valor posible de forma continua, y la cuestión clave para la incorporación de indicadores en la gestión de proyectos es:
  - ¿Cómo contribuye el uso del indicador en el valor que el proyecto proporciona al cliente?
- La métrica más importante en un proyecto ágil es el valor que entrega al cliente.
- La gestión ágil no determina el grado de avance del proyecto por el trabajo realizado, sino por el pendiente de realizar.



# Medición

---

- En la gestión ágil, se suelen emplear “puntos” como unidad de trabajo, empleando denominaciones como “puntos de historia” o simplemente puntos.
- Cada organización, según sus circunstancias y su criterio, institucionaliza su métrica de trabajo, definiendo el nombre y las unidades.
- Es un método de estimación que se desarrolló no para obtener un valor en horas del esfuerzo para el desarrollo de una historia de usuario, sino como una manera de dimensionar y relacionar la complejidad de las historias de usuario respecto a otras.

# Medición

---

- Como primer paso del proceso, se selecciona una historia de usuario para asignarle una complejidad nominal que servirá de referencia para catalogar al resto de historias de usuario: como esta historia es de complejidad  $X$  esta otra, que en comparación es menos compleja, será de complejidad  $i$ , donde  $i$  es menor que  $X$  ó como esta historia es más compleja será de complejidad  $j$ , donde  $j$  es mayor que  $X$ .



# Estimación de Póker con Fibonacci

---

0	$\frac{1}{2}$	1	2	3	5
8	13	21	$\infty$	?	Y



---

¿Consultas?