

# Scrum

Antes de leer este documento se recomienda ver el siguiente vídeo



<https://www.youtube.com/watch?v=PILHc60egiQ>

## ¿Qué es?

---

Scrum es un marco de trabajo para gestionar proyectos ágiles. Se caracteriza por ser un proceso iterativo e incremental y cuenta entre sus características principales las entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al cliente.

En Scrum un proyecto se ejecuta en bloques temporales cortos y fijos (iteraciones de un mes natural y hasta de dos semanas, si así se necesita). Cada iteración (Sprint) tiene que proporcionar un resultado completo, un incremento de producto final que sea susceptible de ser entregado con el mínimo esfuerzo al cliente cuando lo solicite

## Roles

---

El equipo Scrum está formado por los siguientes roles:

**Product Owner (Dueño de Producto):** Es quien representa al cliente, usuarios del software y todas aquellas partes interesadas en el producto. Es el encargado de definir las prioridades.

**Scrum Master:** Experto en Scrum. Es el encargado de garantizar la correcta aplicación de los principios de Scrum. Además debe incentivar y motivar al Equipo, creando un clima de trabajo

colaborativo, fomentar la auto-gestión del equipo e impedir la intervención de terceros en la gestión del equipo.

**Scrum Team (Equipo):** Equipo de desarrolladores multidisciplinario, integrado por programadores, diseñadores, arquitectos, testers y demás, que en forma auto-organizada, será los encargados de desarrollar el producto.

## Pila de Producto

---

La pila de producto es el corazón de Scrum. Es donde empieza todo. La Pila de Producto es, básicamente, una lista priorizada de los requisitos que componen el sistema a desarrollar. En particular, para Ingeniería de Software II, los requisitos serán escritos como Historias de Usuario.

La pila del producto es propiedad del Dueño del Producto, es decir el cliente final o su representante.

## Planificación del Sprint

---

El cliente presenta al equipo la lista de requisitos priorizada del producto o proyecto, pone nombre a la meta de la iteración (de manera que ayude a tomar decisiones durante su ejecución) y propone los requisitos más prioritarios a desarrollar en ella. El equipo examina la lista, pregunta al cliente las dudas que le surgen, y selecciona los objetivos/requisitos más prioritarios que se compromete a completar en la iteración. Para ello toma como medida el esfuerzo que representa la implementación y puesta a punto de cada requisito.

Para Ingeniería de Software II utilizaremos la técnica Planning Poker para calcular el esfuerzo de cada historia de usuario.

## Demo

---

Al finalizar el Sprint se realiza la Demo, que consiste en una reunión informal donde el equipo presenta al cliente los requisitos completados en la iteración.

Durante la Demo el cliente puede ver de manera objetiva cómo han sido desarrollados los requisitos que proporcionó, ver si se cumplen sus expectativas, entender más qué es lo que necesita y tomar mejores decisiones respecto al proyecto.

Los requisitos a mostrar serán sólo las historias de usuario completadas, para que el cliente no se haga falsas expectativas y pueda tomar decisiones correctas y objetivas en función de la velocidad de desarrollo y el resultado realmente completado. Un requisito no completado quedará como un requisito más para la siguiente iteración.

## Reunión de Retrospectiva

---

Con el objetivo de mejorar de manera continua su productividad y la calidad del producto que está desarrollando, el equipo analiza cómo ha sido su manera de trabajar durante la iteración, por qué está consiguiendo o no los objetivos a los que se comprometió al inicio de la iteración y por qué el incremento de producto que acaba de demostrar al cliente era lo que él esperaba o no. El Equipo debe contestar las siguientes preguntas:

- 1) ¿Qué cosas han funcionado bien?
- 2) ¿Cuáles hay que mejorar?

## Scrum Diario

---

Son reuniones que realiza el Equipo durante el Sprint donde el foco es determinar el avance de las tareas y detectar problemas o bloqueos. Cada integrante debe contestar las siguientes preguntas:

- 1) ¿En qué trabajé ayer?
- 2) ¿En qué voy a trabajar hoy?
- 3) ¿Qué problemas impiden mi progreso?

## Scrum en Ingeniería de Software 2

- Se utilizará Pivotal Tracker para la carga de las historias de usuario, pila de producto, aceptación o rechazo de historias.
- Los ayudantes y JTPs jugarán el rol de Product Owner.
- Los integrantes del grupo representarán el Equipo.
- El rol de Scrum Master irá rotando a lo largo del proyecto entre los integrantes del grupo.
- Los Sprints serán de 4 semanas.

## Referencias

---

Scrum en 10 minutos <https://www.youtube.com/watch?v=PILHc60egiQ>

Proyectos Agiles [proyectosagiles.org](http://proyectosagiles.org)

Henrik Kniberg. "Scrum y XP desde las Trincheras". 2007.