



CICLO 4a

[FORMACIÓN POR CICLOS]

Desarrollo de **APLICACIONES WEB**

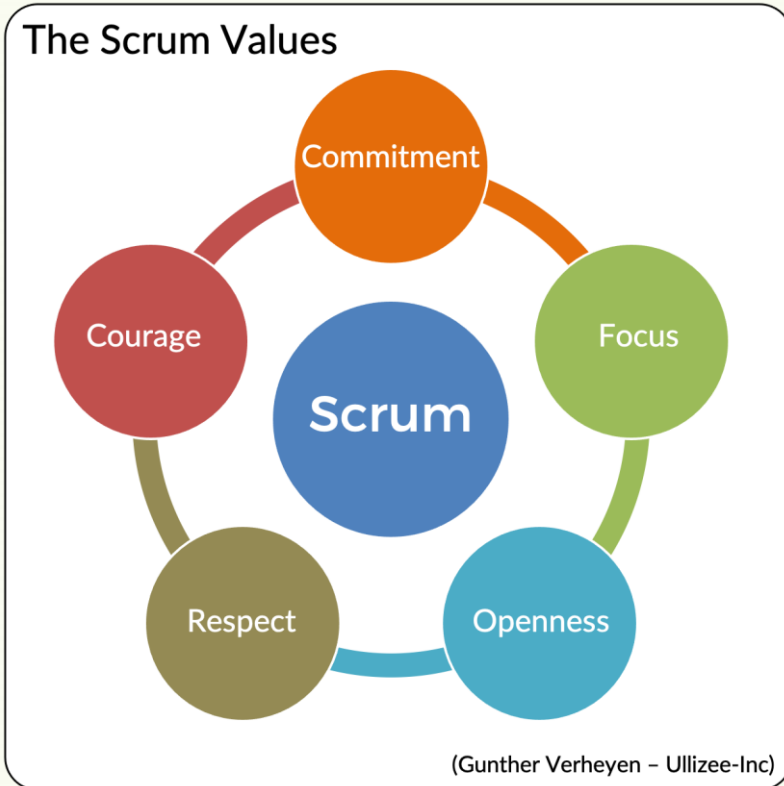
SCRUM



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Ingeniería

SCRUM



¿Qué es SCRUM?

El término “scrum” surgió de un **tipo de formación que se realiza en rugby**, en la cual los jugadores tienen que sacar la pelota sin tocarla con las manos.

Scrum, como gestión de proyectos, **se puede definir como un modelo de desarrollo ágil y flexible**, cuya principal prioridad es maximizar el retorno de la inversión (ROI).

Scrum está **formado por un conjunto de buenas prácticas** que permiten, trabajando en equipo, conseguir una agilidad que nos favorece mucho durante el desarrollo, y que además nos ayuda a obtener mejores resultados.

Características de los campos de Scrum

La incertidumbre como elemento consustancial y asumido en el entorno y en la cultura de la organización

Equipos de desarrollo autoorganizados

Fases de desarrollo solapadas

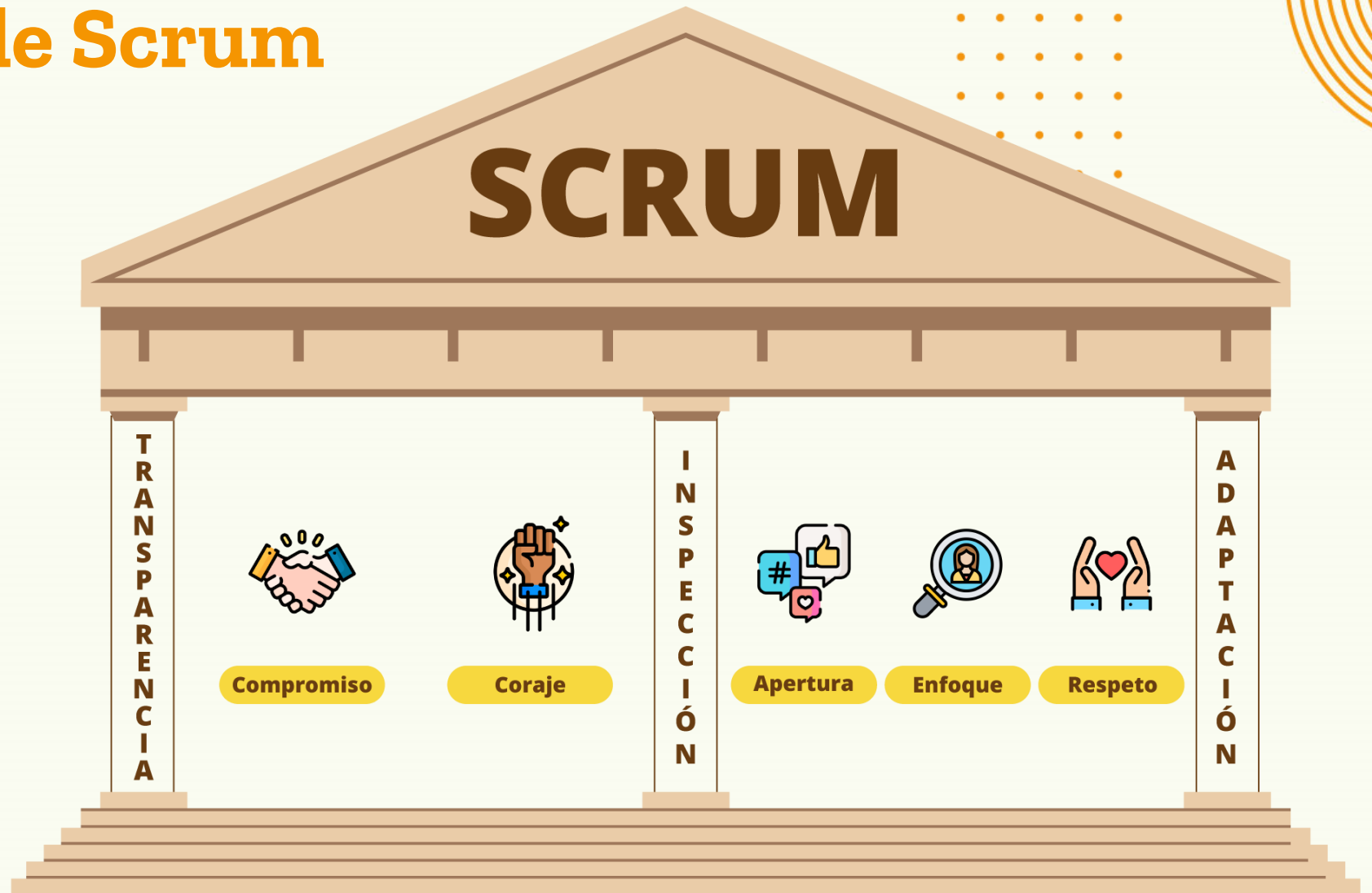
Control sutil

Difusión y transferencia del conocimiento



Características de los campos de Scrum

- Transparencia
- Compromiso
- Coraje
- Inspección
- Apertura
- Enfoque
- Respeto
- Adaptación



Scrum

SHU

**Seguir
la regla**



HA

**Adaptar
la regla**



RI

**Ser o convertirse
en la regla**



SHU

Seguir la
regla

HA

Adaptar la
regla

RI

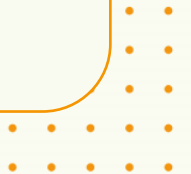
Ser o convertirse
en la regla



Ceremonias



Roles



Estructura de trabajo



Historias de usuario

Quién

Para qué

Qué

Criterio de
aceptación

Componentes de una historia de usuario

Independiente

Negociable

Valorable

Estimable

Small

Testeable



¿Cómo hacer estimaciones?

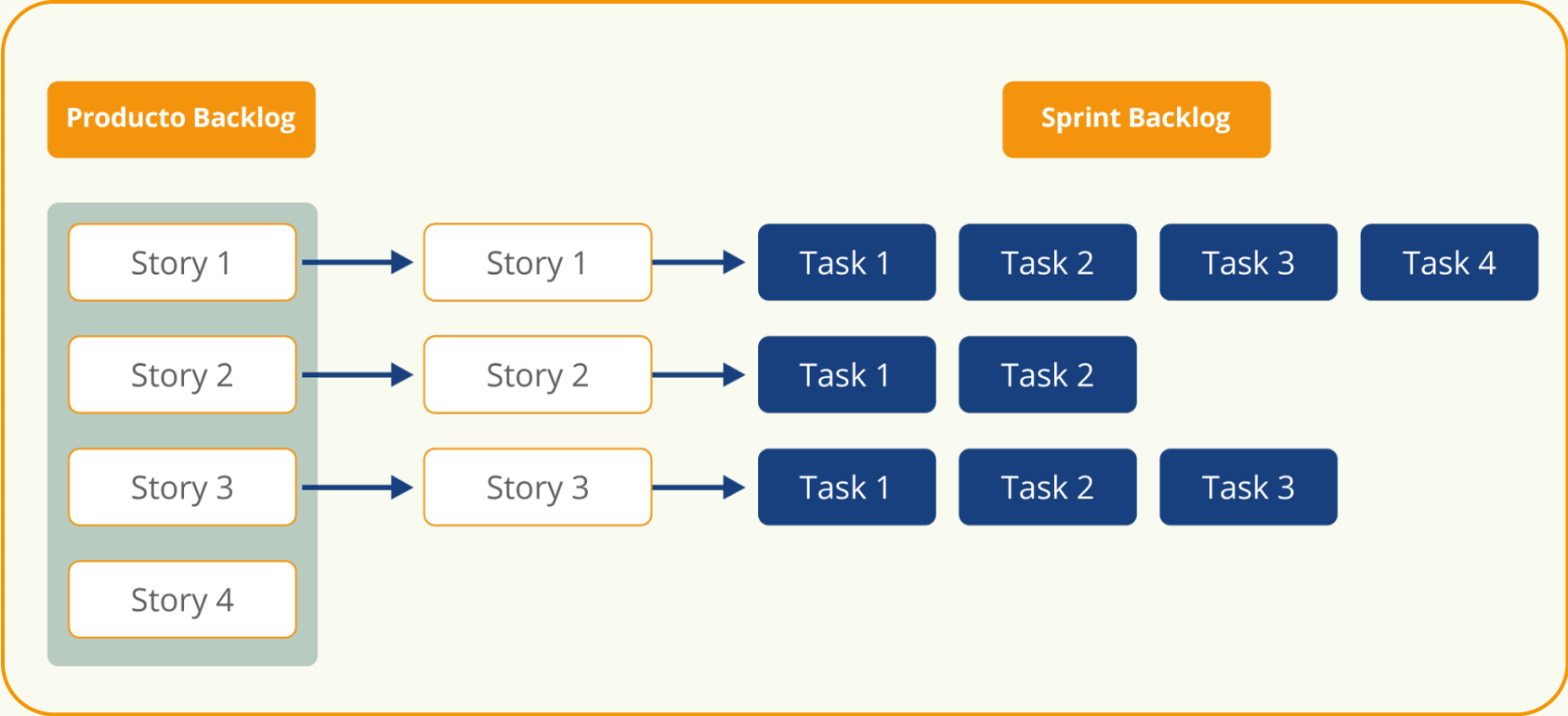
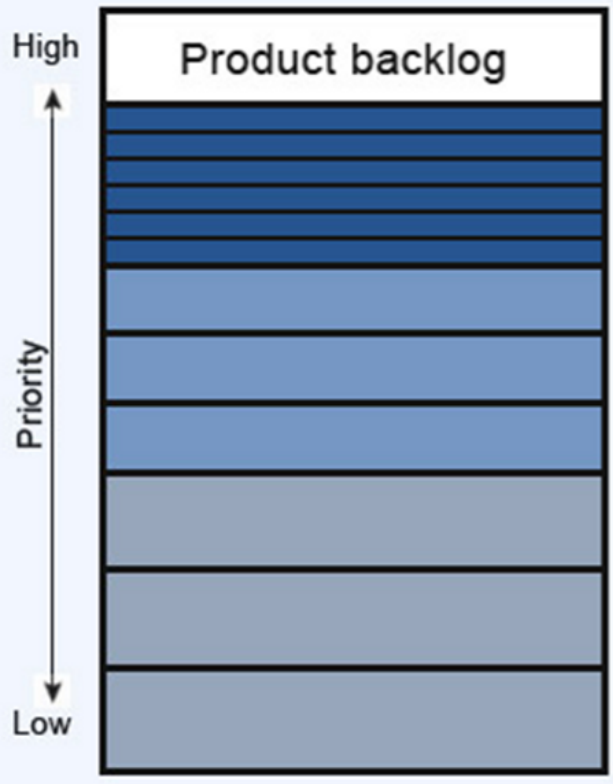
Estimación basada en Puntos de Historia



<https://www.pointingpoker.com/>

- Cada número significa un **peso/esfuerzo/complejidad** para completar un objetivo (historia de usuario)
- La numeración de las cartas está basada en la **sucesión de Fibonacci**
- La distancia entre números crece conforme se hacen mayores
- De esta manera, se facilita la decisión sobre qué tamaño tiene un objetivo

Artefactos



Artefactos

Definition of Ready

Es una lista de elementos en los que se trabaja durante la etapa de Sprint. Estos elementos normalmente se componen de tareas técnicas más pequeñas que permiten conseguir un incremento de *software* terminado.

Definition of Done

Cada equipo scrum tiene su propia definición de finalización. Determina la calidad del trabajo y se utiliza para evaluar cuándo se ha completado una historia de usuario.

