

SCRUM



3-10 pers.

- Individuos e interacciones > procesos - tools.
- Software > documentación
- Colaboración cliente > negociación contractual.
- Respuesta ante el cambio.

12 Principios Ágiles.

- Transparencia frente al cliente.
- Cambios.
- Software funcional
- Colaboración.
- Individuos motivados → Independencia.
- Comunicación cara a cara.
- Autoorganización
- Progreso.
- Desarrollo sostenible.
- Mejora continua
- Simplicidad
 - L> Trabajamos las cosas que están bien definidas.
- Autoevaluación.

SCRUM → Marco de trabajo

Pilares de scrum

↪ Comunicar dificultades con cliente.

- Transparencia → Todos los miembros deben saber el estado actual.
- Inspección → Todos pueden ver requerimientos y analizar su definición.
- Adaptación → Aplicar cambios.

Valores

- Coraje → (Retos)
- Autonomía
- Apertura
- Compromiso (interacción).
- Enfoque.
- Respeto.

Eventos

- Minimizar reuniones (Tiempos - fechas puntuales)
- **SPRINT**
- Daily.
- Retrospectiva.

Artefactos

- **Product Backlog**: Lista ordenada de todo lo que se conoce que es necesario del producto.
- **Sprint Backlog**: Elementos del backlog seleccionado para el sprint.

Equipo SCRUM.

- Product owner: Que quiere el cliente. Voz Cliente.
- SCRUM Master: Se encarga de la fluidez y que se cumpla SCRUM.
- Equipo Desarrollo: - Minimizar dependencia
- Componentes o funcionalidades.

Product owner

- Maximizar el valor de producto
- Responsable de la lista de producto.
- Expresar claramente los elementos de la lista de producto.
- Definir prioridades.
- Asegurarse que la lista sea visible, transparente y clara.
- Única persona encargada del product Backlog.
- Sentarse con el cliente y entender los requisitos.
- Eliminar ambigüedades.

SCRUM MASTER

- Gurú de SCRUM.
- Ser líder, a servicio del equipo.
- Comunicación adentro y fuera del equipo.
- Ayudar a los demás.
- Asegurar que los objetivos, el alcance y el dominio del producto sean entendidos.

- Facilitar los eventos de SCRUM.
- Guía en que sea autoorganizado y multifuncional.
- Elimina impedimentos para el progreso del Equipo de desarrollo.
- Guiar la organización

EQUIPO DE DESARROLLO.

- Autoorganizado. → Equipo decide quien hace que...
- Multifuncionales.
- No tiene título.
- No hay subequipos.

Tamaño ideal: 3-9 personas sin contar PO y SM.

Backlog y épicas del producto

- Lista ordenada de todo lo que se conoce que es necesario.
- Nunca esta completa.
- Entre mas prioritario - mas completa la descripción.
- Cambia constantemente - Dinámica
 - Pueden quitarse o agregarse cosas.
- Épicas → Elementos del Backlog.

Elementos de la lista del producto

→ Historias de usuario.



Se completa en un Sprint.



→ En varios Sprints.

Se pueden agrupar en épicas.

Historias de usuario

- Son los elementos mas específicos de la lista de producto.
- Contienen la visión del usuario sobre la funcionalidad.
- ≠ Requerimientos.

Componentes.

- Título. "Subir tareas" Cómo
- Descripción. → + información. Quiero
- Puntos. → Esfuerzo Para
- Criterios de aceptación. → Done.

DONE

- Funcionalidades.
- Código subido a Git.
- Pruebas creadas.
- Documentación.
- Cards.
- Conversación.
- Confirmación.

I - Independiente → No depende de otra historia de usuario.

N - Negociable

V - Valiosa → Para el cliente

E - Estimable

S - Small (pequeña) → Si no es pequeña, es una épica.

T - Testeable

Estimar historias de usuario

- Complejidad.
 - Cantidad de trabajo requerido.
 - Conocimientos necesarios.
 - Incertidumbre.
- Poker planeación.

Stories → To do → In progress → Testing → Done

Prioridades

- Valor para el cliente.
- Urgencia.
- Riesgo/oportunidad.
- Esfuerzo.

SPRINT



* Lo habitual es dos semanas.

- Se debe tener un objetivo diario.
- SPRINT Planning.

Sprint planning

- Se recomienda que sea un solo objetivo.
- Elementos de la lista de producto → Pendientes sprint.
- Estimación de esfuerzo.
- Invitados. → Cliente.

Daily Stand Up

- El product owner no puede hablar en el daily.

Refinar historias

- Participan por fuerza el product owner y el scrum master.
- Agregar descripción - El Done de la historia. **Para el siguiente SPRINT**
- Impedimentos.

Revisión Sprint

- Cliente debe estar
 - Mostrar funcionalidades
 - 1 hora.
 - Productiva y constructiva.
 - 30 minutos.
-
- ¿Qué hicimos bien?
 - ¿Qué no hicimos tan bien?
 - ¿Qué podemos mejorar?

Procesos



Personas



Relaciones



Procesos