

Módulo 3: Metodologías ágiles.

Scrum

Programa Transformación Digital e Industrias 4.0



Módulo 3: Metodologías ágiles.

Scrum

Scrum es un marco para organizar y administrar el trabajo dentro de un proyecto ágil.

Scrum se basa en un conjunto de valores, principios y prácticas que proporcionan la base a la que una organización agrega su implementación única de prácticas de ingeniería relevantes y sus enfoques específicos para realizar el enfoque propio de Scrum. El resultado será una versión de Scrum exclusivamente entallada a las necesidades de cada proyecto.

Para comprender mejor el concepto de la metodología, se puede pensar a Scrum como los cimientos y las paredes de un edificio.

Los valores, principios y prácticas de Scrum serían los componentes estructurales clave.

No se puede ignorar o cambiar fundamentalmente un valor, principio o práctica sin correr el riesgo de colapsar.

Sin embargo, lo que se puede hacer es personalizar dentro de la estructura de Scrum, agregando accesorios y funciones hasta que tenga un proceso que funcione para un proyecto en particular, especialmente si se interpreta a las metodologías ágiles como un marco de desarrollo adaptativo de nuestro trabajo.

El planteo de Scrum es refrescantemente simple y centrado en las personas basado en los valores de honestidad, apertura, coraje, respeto, enfoque, confianza, empoderamiento y colaboración.

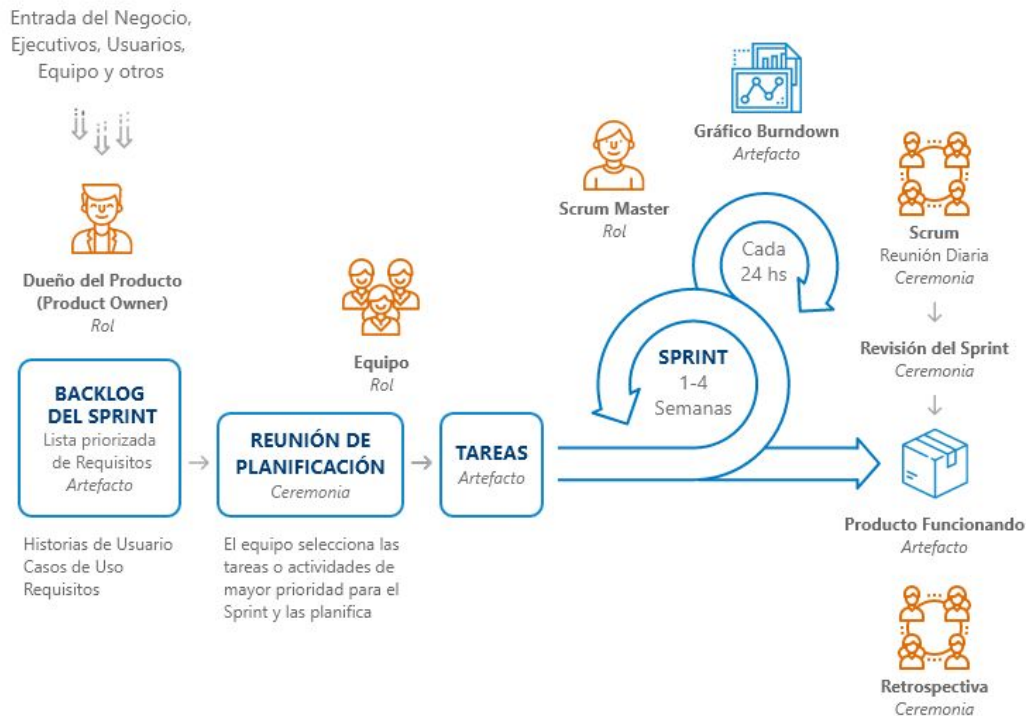
Módulo 3: Metodologías ágiles.

Scrum

Los esfuerzos de desarrollo de Scrum consisten en uno o más equipos de Scrum, cada uno compuesto por tres roles: **dueño del producto (Product Owner)**, **Scrum Master** y el **equipo de desarrollo**.

Puede haber otros roles, pero para Scrum requiere solo los tres enumerados aquí.

- **El dueño del producto** es responsable de lo que se desarrollará y en qué orden.
- **El Scrum Master** es responsable de guiar al equipo en la creación y el seguimiento de su propio proceso basado en el marco más amplio de Scrum.
- **El equipo de desarrollo** es responsable de determinar cómo entregar lo que ha pedido el dueño del producto.



1. Dueño de producto

El dueño del producto es la persona central facultada con el **liderazgo del producto**.

Es la única autoridad **responsable de decidir qué características y funcionalidades construir y el orden para hacerlo**.

El dueño del producto mantiene y comunica a todos los demás participantes una visión clara de lo que el equipo Scrum está tratando de lograr. Como tal, el dueño del producto es responsable del éxito general de la solución que se desarrolla y/o mantiene.

Las responsabilidades del dueño del producto son:

- Decidir qué construir o implementar y que no.
- Releva, recuperar, sintetizar y tener claros los requisitos del negocio y del producto bajo construcción/implementación.
- Definir buenas “Historias de usuario” o “Casos de uso”. (requerimientos).
- Fijar los criterios de aceptación que garanticen el cumplimiento de los requerimientos.

- Ordenar y priorizar los ítems de la pila del producto.
- Definir el mínimo producto viable (MVP), el visual story mapping y el plan de releases.
- Acordar junto al resto del equipo una definición de terminado. Acordando atributos y principios de calidad del producto bajo construcción.
- Validar las entregas (Sprints Review).

El dueño del producto debe garantizar o resolver los siguientes aspectos durante el desarrollo del producto bajo construcción:

- Estar disponible y accesible para el equipo, todas las veces que éste lo requiera. Elaborar material de entrada y gestionar los datos del negocio si estos son requeridos.
- Responsable de gestionar los impedimentos durante el sprint y resolverlos dentro de sus posibilidades. En caso extremo también es el único responsable de suspender un sprint en el caso extremo de un impedimento grave.
- Asegurar que todo el entorno del proyecto: equipo, interesados y actores del proyecto entienden el alcance de los requerimientos, estableciendo para ello los criterios de aceptación y los materiales de síntesis como los storyboards o maquetas de la funcionalidad requerida. El equipo colabora con el dueño del producto en estas tareas.

2. Scrum Master

El Scrum Master **ayuda a todos los involucrados a comprender y adoptar los valores, principios y prácticas de Scrum**. Actúa como **entrenador, proporciona liderazgo de procesos** y ayuda al equipo Scrum y al resto de la organización a desarrollar su propio enfoque Scrum de alto rendimiento y específico de la organización. Al mismo tiempo, el Scrum Master ayuda a la organización a través del desafiante **proceso de gestión de cambios que puede ocurrir durante la adopción de Scrum**.

Las responsabilidades del Scrum Master son:

- Planifica la implementación de Scrum conjuntamente con la organización.
- Ayuda y colabora con la organización a entender qué interacciones con el equipo aportan valor y cuáles no.
- Ayuda y colabora con el dueño del producto a entender la agilidad.
- Ayuda y colabora con el dueño del producto a maximizar el valor del negocio, respecto de la solución bajo construcción.

- Enseña y transfiere capacidades al dueño del producto para priorizar y gestionar efectivamente la pila del producto, aplicando técnicas de limpieza y mantenimiento de la pila de producto (backlog grooming).
- Ayuda, colabora y transfiere capacidades al equipo de desarrollo para convertirse en un equipo auto-organizado y multifuncional. Un equipo Scrum maduro no necesita Scrum Master.
- Colabora con la solución de impedimentos e imprevistos que suceden durante el proyecto.
- Asegura que existan criterios de aceptación entendibles y garantiza que exista una definición de terminado.

El Scrum Master debe garantizar y colaborar los siguientes aspectos durante el proceso de desarrollo:

- Ayuda, colabora y garantiza que las acciones de mejora detectadas durante las retrospectivas sean llevadas a cabo.
- Mantiene y colabora con la visibilidad del proceso y sus resultados mediante la utilización de las gráficas y las métricas del proceso.
- Asegura y promueve que se cumplan las premisas de las buenas prácticas técnicas de desarrollo y de la programación.
- Realiza y promueve actividades de capacitación y transferencia de capacidades a la organización y al equipo para mejorar los aspectos metodológicos del proceso cada vez que sea necesario.
- Promueve, gestiona y organiza actividades de mejora continua durante el proyecto: revisión técnica de pares, deuda técnica, atributos de calidad, alineamiento tecnológico de la solución, etc.

Módulo 3: Metodologías ágiles.

Scrum

3. Equipo de desarrollo

El equipo de desarrollo **se autoorganiza para determinar la mejor manera de lograr el objetivo establecido por el dueño del producto en función del negocio a resolver.**

El equipo de desarrollo **suele tener entre tres y nueve personas;** sus miembros deben tener colectivamente todas las habilidades necesarias para producir software funcional de buena calidad.

Por supuesto, Scrum se puede utilizar en esfuerzos de desarrollo que requieren equipos mucho más grandes.

Sin embargo, en lugar de tener un equipo Scrum con, digamos, de 35 personas, lo más probable es que haya cuatro o más equipos Scrum, cada uno con un equipo de desarrollo de nueve personas o menos.

En resumen las responsabilidades del Equipo de Desarrollo son:

- Encargado de producir y entregar incrementos de producto “terminado”.
 - Estructurados y empoderados para organizar y gestionar el trabajo, manteniendo el foco en el valor del negocio, proactivos, colaborativos y cooperativos con el dueño del producto.
 - Multifuncional e interdisciplinario, con las habilidades necesarias para crear y producir incrementos al producto.
 - **No existen jefes, ni subgrupos, ni dueños de tareas ni sectorización del trabajo. La colaboración es la constante del equipo.**
- Se mantienen y promueven los valores de “propietarios del código” (code ownership) “todo el equipo” (whole team).
- Si bien se enfocan en el concepto de moverse alrededor del código (move around) pueden existir especialistas en determinados temas que deberán transferir al resto del equipo dichos saberes.

Sprints

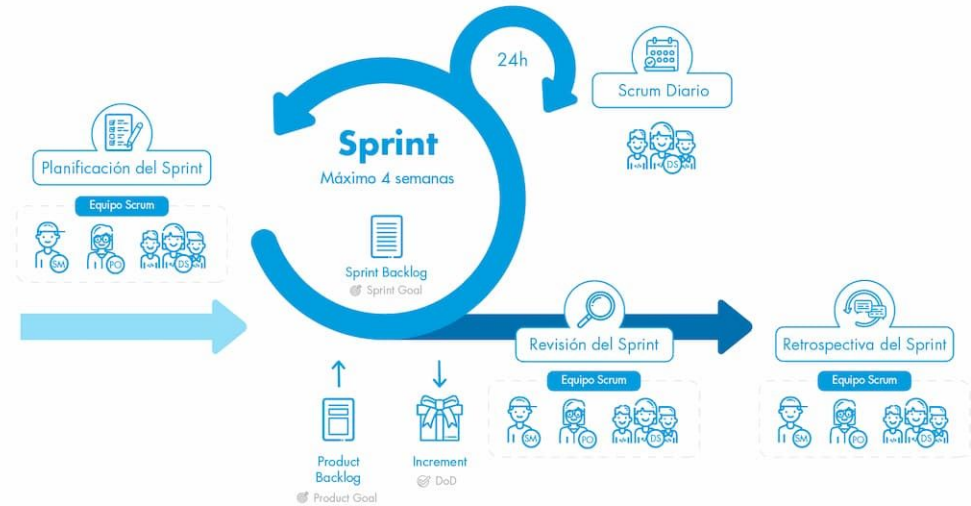
En Scrum, el trabajo se realiza en iteraciones o ciclos de hasta un mes calendario llamados sprints.

El trabajo completado en cada sprint debe crear algo de valor tangible para el cliente o usuario.

El trabajo completado en cada sprint debe crear algo. Los sprints tienen un límite de tiempo (timeboxing), por lo que siempre tienen una fecha de inicio y finalización y, en general, se recomienda que todos tengan la misma duración.

Un nuevo sprint sigue inmediatamente a la finalización del sprint anterior.

Por regla general, no se permiten cambios en el alcance o que el equipo de desarrollo o los actores alteren los objetivos durante un sprint; sin embargo, las necesidades del negocio a veces hacen imposible el cumplimiento de esta regla de valor tangible para el cliente o usuario.



Módulo 3: Metodologías ágiles.

Scrum

Gracias

Módulo 3: Metodologías ágiles.

Scrum

