

SCRUM

Cómo aumentar la productividad en las mismas horas de trabajo

Serafín Vélez Barrera
seravb@correo.ugr.es

Universidad de Granada

28 de noviembre de 2010

Índice

- 1 **Introducción a SCRUM**
 - ¿Qué es el Desarrollo Ágil? Y principios
 - ¿Qué es SCRUM? y ¿Dónde se usa?
- 2 **Componentes**
 - Roles
 - Elementos
 - Reuniones
- 3 **Proceso de trabajo**
 - Proceso de trabajo
 - Gráficos esquematizadores
- 4 **Esto me gusta, pero**
 - Esto me gusta, pero
- 5 **Fuentes, bibliografía**
- 6 **Licencia**

¿Qué es el Desarrollo Ágil?

Definición

El Desarrollo Ágil es la alternativa a la forma tradicional de desarrollar.

En concreto si hablamos de desarrollo de software con una metodología de Desarrollo Ágil se le daría menos importancia a la documentación y a una gran planificación del proyecto.

Es decir, es otro punto de vista en el proceso para obtener un producto software.

Una metodología ágil ofrece:

- 1 Reacción rápida.
- 2 Investigación e innovación.
- 3 Probar en real evitando suposiciones.

Principios

- 1 Satisfacción del cliente
- 2 Se acepta la entrada de nuevos cambios
- 3 Entrega de software regularmente
- 4 El equipo y la gente de negocios trabajan diariamente juntos
- 5 Las personas motivadas realizarán el proyecto
- 6 Comunicación cara a cara, lo mejor

Principios

- 7 El progreso está relacionado con el nivel de funcionalidad del software
- 8 Mantener un nivel de desarrollo sostenido
- 9 Una atención continua y un buen diseño repercuten en la agilidad
- 10 La simplicidad es esencial
- 11 El equipo debe ser auto-organizado
- 12 El equipo reflexiona sobre su forma de trabajar para mejorar

¿Qué es SCRUM?

FRAMEWORK

Puede ser “definido” así por ser una herramienta que se usa en el control y gestión de proyectos.

VS

METODOLOGÍA

Se puede también “definir” como una metodología por el modo en que se aplica, aunque no siga una serie definida de pasos.

¿Dónde se usa?

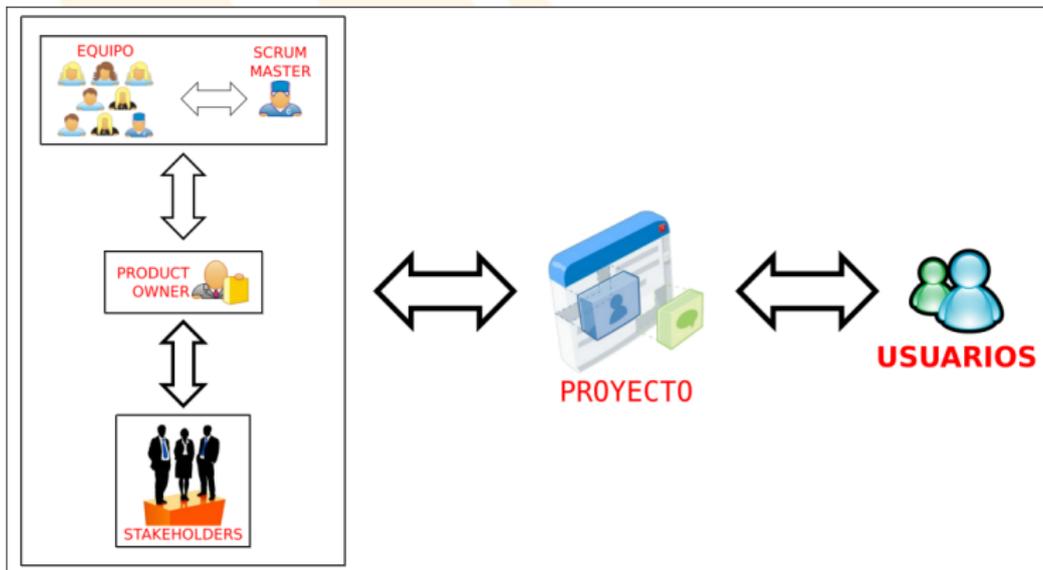
Principalmente se usa para el desarrollo de software, aunque también se puede usar en otros ámbitos, por ejemplo:

- 1 Banca e Inversión: Barclays Global Investors
- 2 En Defensa y aeroespacial: Boeing, General Dynamics.
- 3 Juegos: Blizzard, Crytek, Ubisoft, Electronic Arts.
- 4 Deportes: Ferrari.

Roles

- 1 Product Owner
- 2 Scrum Master(Manager)
- 3 El Equipo
- 4 Stakeholders
- 5 Usuarios

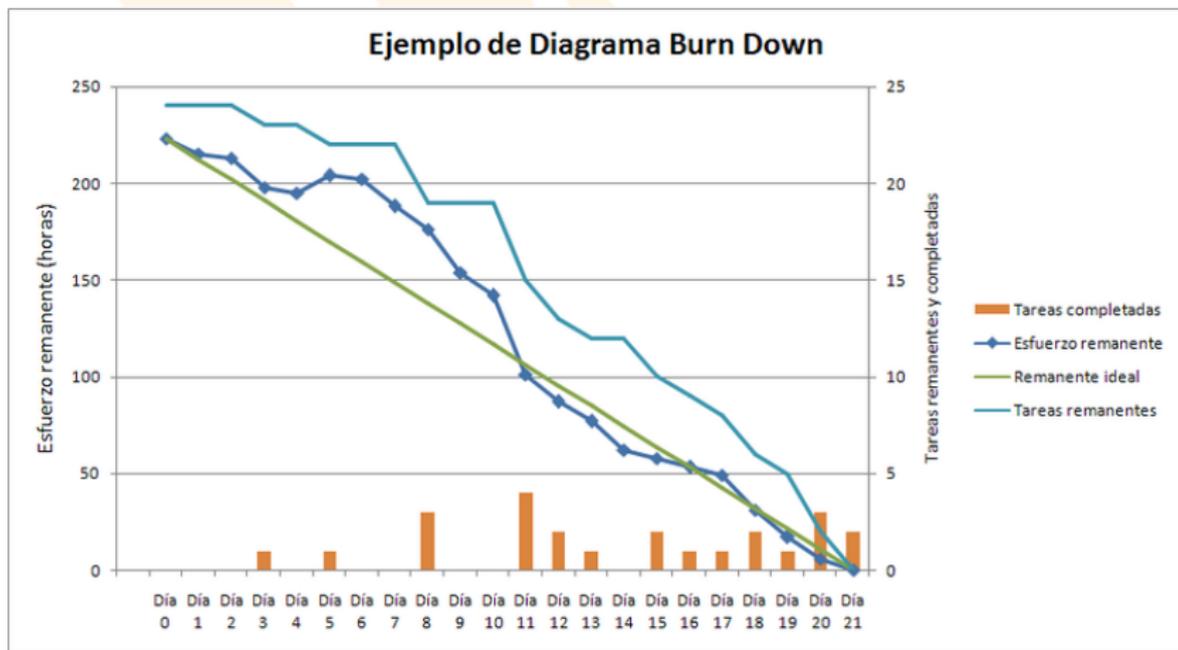
Diagrama con los roles



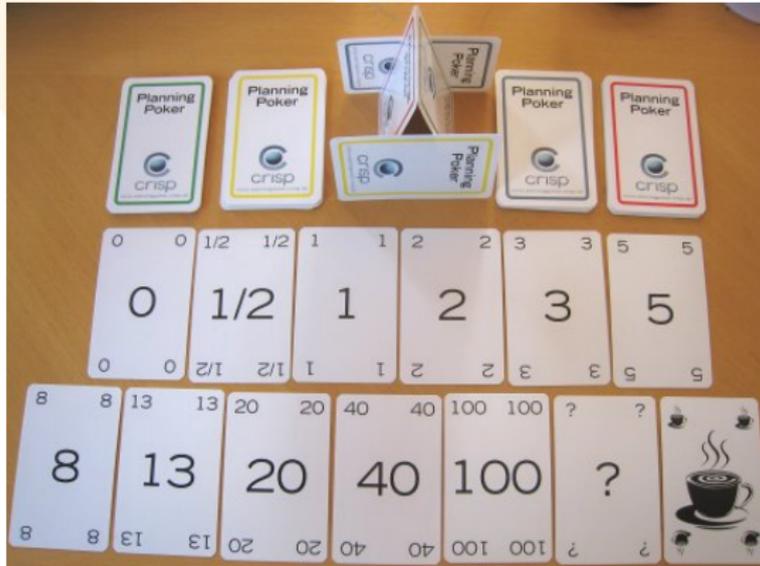
Elementos

- 1 Sprints
- 2 Product Backlog
- 3 Sprint Backlog
- 4 Product Backlog Delta Report
- 5 Impediment List
- 6 Historia de usuario
- 7 Burndown Chart
- 8 El SCRUM Poker

Burndown Chart



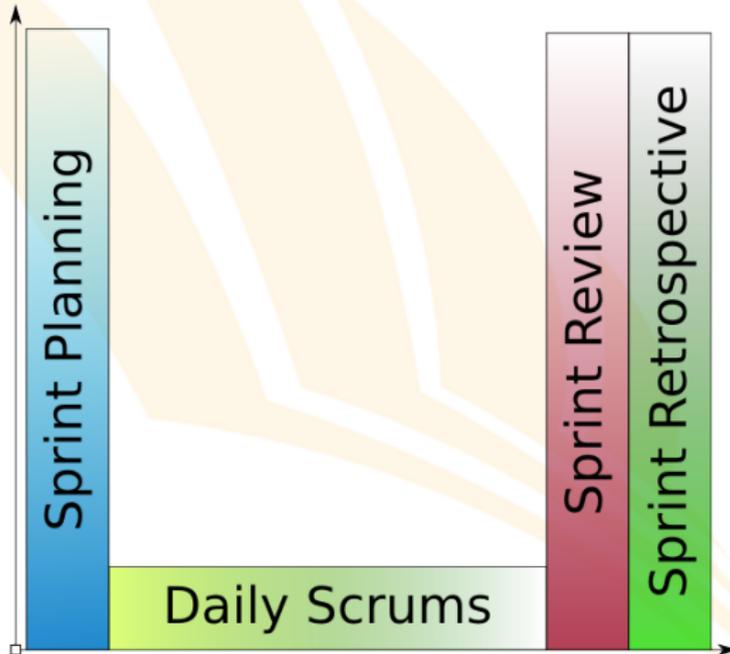
Scrum Poker



Reuniones

- 1 Sprint Planning Meeting
- 2 Daily Scrum
- 3 Sprint Review
- 4 Sprint Retrospective

Esquema



Proceso de trabajo

- 1 Se recogen los requisitos del proyecto creando un bloque de trabajo por cada uno (Historia de usuario).
- 2 El cliente (o a través del Product Owner) prioriza esos requisitos para el Product Backlog.
- 3 Se escoge un grupo de historias que se desarrollarán por el equipo durante un sprint.
- 4 Al terminar el sprint se entrega lo realizado al cliente y se vuelve al punto 2.

Gráfico esquematizador

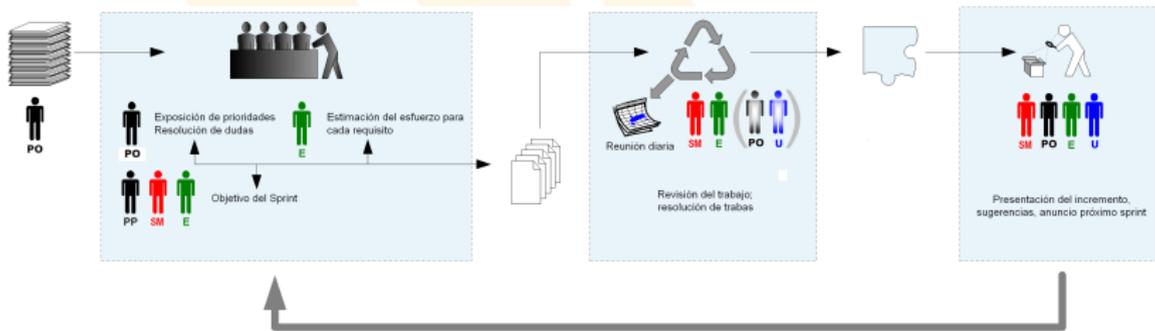
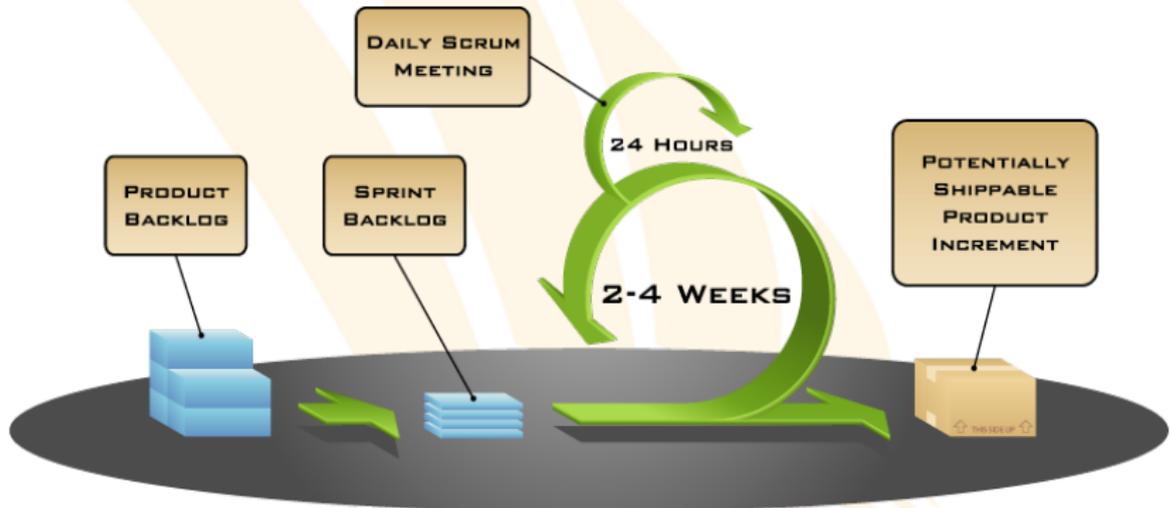


Gráfico esquematizador



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Esto me gusta, pero me da miedo...



Se piensa mucho que SCRUM es una utopía en el proceso de desarrollo de software, pero no es así, entonces que se debe hacer para poder usarlo:

- 1 Olvidar y perder toda clase de excepticismo al respecto.
- 2 Incluir a los clientes en el proyecto y que no sean meros espectadores en las reuniones.
- 3 Indicar claramente a todos, sobre todo el cliente de los plazos de entrega y la velocidad.
- 4 Educar al cliente de esta forma de trabajo.

Fuentes

- <http://www.agilemanifesto.org/iso/es/manifesto.html>
- <http://www.mountaingoatsoftware.com/>
- <http://www.crisp.se/>
- <http://scrum.es/>
- <http://knol.google.com/k/desarrollo-%C3%A1gil-de-software#>
- <http://es.wikipedia.org>
- <http://scrumforteamssystem.com/>

Licencia

Esta presentación tiene licencia GFDL, cuyo texto puedes obtener en:

<http://gugs.sindominio.net/licencias/gfdl-1.2-es.html>

Copyright © 2010 Serafín Vélez Barrera

Se otorga permiso para copiar, distribuir y/o modificar este documento bajo los términos de la Licencia de Documentación Libre de GNU, Versión 1.2 o cualquier otra versión posterior publicada por la Free Software Foundation; sin Secciones Invariantes ni Textos de Cubierta Delantera ni Textos de Cubierta.