

Bien entonces, estamos hablando de metodologías ágiles y estamos hablando en particular, vamos a conversar en particular, de lo que es la metodología Scrum dentro de las metodologías ágiles, vamos a decir que es un marco de trabajo de procesos ágiles que trabaja con el ciclo de vida iterativo e incremental, donde se va liberando el producto por partes de forma periódica aplicando las buenas prácticas de trabajo colaborativo en equipo.

Bien con el Scrum se realizan entregas regulares y parciales del producto final con una prioridad previamente establecida que nace según el beneficio que aporten al cliente, minimizando los riesgos que suelen surgir de desarrollos extremadamente largos, se entienden, se hacen proyectos, se hacen pequeños ciclos, ahora los vamos a ver, tres principios se obtienen de Scrum, uno la transparencia de todo el entorno del proyecto favorece el ahorro de tiempo y costos, dos la inspección continua permite que se siga el camino hacia el objetivo deseado, o sea, constantemente controlando, haciendo una inspección y tres que la adaptación permite que se cambien los requerimientos del producto a entregar para que éste sea lo más competitivo posible, un poco lo que veníamos hablando de que no es tan importante el plan o la estructura, sino más que se adapte que nuestro producto sea adapte a los cambios y que sea útil realmente, el equipo Scrum es multidisciplinar y auto organizado, multidisciplinar y auto organizado, los miembros mantienen una actitud colaborativa, el Product Owner es el cliente o quien representa al cliente, sabe que producto finales desea obtener y como debe ser, entonces el Product Owner decimos o bien es el cliente o bien representa el cliente, y es el que sabe cuál es el producto final que tenemos que conseguir, es el que tiene todos los conocimientos de cómo es el producto, de qué es lo que quiere, es el que sabe lo que quiere, es el oráculo.

El Scrum masters es el líder del equipo, dirige, organiza y da apoyo al resto del equipo para que se autoorganicen de forma exitosa, entonces tenemos, tenemos el Product Owner, el Scrum master y el development team que es el grupo de profesionales que elaboran el producto que propone el Product Owner, la cantidad ideal es entre cinco y nueve personas, entonces que hacer Scrum master es el que dirige a un equipo de desarrolladores, digamos este equipo de desarrolladores la realidad tiene desarrolladores, analistas, tienen programadores, analistas, testers, todos son desarrolladores, bien entonces vamos a ver este gráfico que nos va a clarificar bastante las cosas. Tenemos un Product Owner, tenemos un Product Owner aca lo estamos viendo, este señor de barba, bien este Product Owner recibe las solicitudes de los clientes, se acuerdan que en el esquema que hemos visto antes teníamos un analista que recibía este el pedido del cliente, acá tenemos un Product Owner que recibe la solicitud de los clientes, entonces este Product Owner ¿que va a hacer? Va a generar el backlog de producto, el Product Backlog ¿que es esto? el Product Backlog es una lista, es una lista de actividades a realizar, en una lista de cosas para hacer, entonces el Product Owner recibe la solicitud de los cliente dice bueno tenemos que hacer todo esto, vamos a hacer la lista de las cosas, hay que hacer que esto, esto, esto, se arma todo una lista de todas las tareas que implica poder resolver los requerimientos que tienen los clientes, entonces una vez que arma este Product Backlog tiene que poder contárselo al equipo de desarrollo para que el equipo de desarrollo sepa que lo que tiene que hacer, entonces se hace una reunión este de planificación del sprint ¿que es el sprint? Sprint es un ciclo, es un ciclo que puede durar de uno a cuatro semanas, acá lo tenemos en estas flechitas y es un ciclo que dura de 1 a 4 semanas, un periodo de tiempo, en ese tiempo entre una y cuatro semanas decimos bueno el spring 1 va a durar tres semanas, en esas tres semanas ¿que va a ser el equipo? El equipo se tiene que concentrar en alguna, en resolver algo, alguna funcionalidad, bien entonces para poder organizar qué es lo que va a ser el equipo en el primer sprint, el segundo sprint, en el tercer sprint, siempre antes de comenzar una sprint se hace una reunión de planificación del sprint para ver qué vamos a hacer donde se analiza y se confirma el trabajo a realizar en el sprint, o sea, que pasa el Product Owner hizo una lista de actividades, ese es el Product Backlog, nosotros vamos a tener un

Backlog propio del sprint, del sprint Backlog, vamos a tomar algunas cosas que están en el Backlog del producto y vamos a llevarlo para el Backlog del sprint, algunas cosas, algunas actividades, si bueno las actividades que vamos a realizar dentro de nuestro sprint, entonces se genera el Backlog del sprint, ahí lo ven en el gráfico, trabajo del sprint, Backlog del sprint, entonces el team, si, el equipo se reúne junto con el Product Owner, en esta reunión de planificación analiza lo que hay que hacer y dicen vamos a hacer este trabajo, 2, 3 cosas, si, no todo lo que está en el Product Backlog, bien esto bajo la supervisión de quien, esté equipo de desarrolladores está dirigidos por el scrum master ahí lo tenemos paradito en el medio del gráfico, bien entonces comienza el sprint como ya definimos que lo que vamos a hacer ya digamos podemos repartir las tareas y comienza el sprint, entonces dentro de ese sprint el equipo va trabajando y va desarrollando cada uno lo que tiene que hacer, cada uno va a algunos programas, otros general el caso de prueba, bueno, otros hacen análisis lo que tengan que hacer se va haciendo el desarrollo, si, decimos que este el equipo, la duración y la calidad no cambian durante el sprint, siempre es la misma, bien y decimos este sprint va a durar supongamos tres semanas, durante esas tres semanas va a haber una reunión diaria, todos los días una reunión, al comienzo del día esa es la reunión diaria de scam donde se reúne todo el equipo, el scam master con todo el equipo en cuanto el development team, entonces que hacen en esa reunión diaria, en esa reunión diaria, bueno ahora lo vamos a ver mas en detalle no, yo les fui como adelantando, pero en esa reunión diaria se conversa, se dice bueno como nos está yendo, se conversa como nos está yendo, qué es lo que lo que pudimos hacer, qué problemas tuvimos, ahora vamos a ir viendo, a ver más en detalle, pero bueno después de eso se hace una reunión de revisión, reunión de revisión sí, pero cuando se termine el sprint, o sea, a ver se continúa en sprint, termina, llegamos a hacer las tres semanas que había que llegar, terminó el sprint, cuando terminó el sprint lo que hacemos es obtener un incremento del producto,, que es esto, termino el sprint bueno ya trabajamos tenemos un producto nuevo con más con más cosas, con más funcionalidades de lo que teníamos, tenemos algo para mostrar de eso, entonces como tenemos algo para mostrar podemos hacer una reunión de revisión del sprint, podemos mostrar nuestro nuestro resultado de haber trabajado y podemos hacer una reunión de retrospectiva que es una reunión donde analizamos todo lo que pasó en el sprint y cómo podemos hacer una mejora, como cómo mejorar, esto es a grandes rasgos el circuito de cómo trabaja la metodología, ahora vamos a ir a entrar un poquito más detalle. Entonces así así les queda bien firme concepto, Scrum tiene eventos, un evento es el sprint, en este periodo de tiempo y cada script tiene un objetivo, este es el sprint para ser tal cosa, ocuparnos de este el circuito de compras, hay una reunión diaria, esto es un evento también, hay una reunión de revisión con el Product Owner donde le se le muestra al Product Owner que es lo que obtuvimos como resultado del sprint y hay una reunión de retrospectiva que esa es sin el Product Owner, solo el equipo, dónde se analiza como estuvimos trabajando en este tiempo, estos son los eventos y por otro lado están los artefactos, el Product Backlog es un artefacto de la lista de actividades para hacer, el sprint backlog que la lista de actividades de este sprint también es un artefacto y el incremento, que es el incremento, el resultado final lo que nosotros terminamos, o sea, el software terminado que obtuvimos, eso también es un artefacto, entonces acá tenemos el gráfico que veíamos recién, pero vamos a hablar en particular del Product Owner, que vamos a decir del Product Owner es que representa las necesidades del cliente enfocándose en los aspectos del negocio, se encarga de las proyecciones y presupuesto, recibe de los clientes los requerimientos y es quien arma el backlog del producto con prioridades, o sea, ese backlog que arma lo prioriza y dice bueno esto primero, este segundo, esto tercero, esto cuarto, sí, y nosotros vamos a ir tomando luego en el equipo para el equipo de sprint para el equipo de desarrollo de sprint va a ir tomando de acuerdo a esa priorización, entonces este en el backlog ¿que van a encontrar en el backlog? En el backlog hay distintas tareas, hay yo le decía es una lista de actividades, bueno hay funcionalidades a lograr, por ejemplo, necesito que la página web tenga un carrito de compras, hay correcciones de bugs cuando se encuentra un

bug y hay que corregirlo también va a parar al backlog, hay actividades técnicas como podría ser instalar una computadora, hay que instalar un sistema en una computadora para trabajar, herramientas que necesitemos y hay actividades investigación quizás tenemos que algún tema que no manejamos bien de tecnología hay que trabajar con alguna tecnología que desconocemos, necesitamos trabajar con Blog Change, investiguemos Blog Change, actividades de investigación de eso se trata, entonces todas estas actividades son las que forman parte del backlog y bueno volvemos para el gráfico para que lo tengan presente y vamos a ver el sprint planning, el sprint planning, se acuerda esta parte, no, análisis y comprensión de trabajo a realizar en el sprint, la reunión de planificación del sprint, este es el sprint planning, donde se une todo el equipo junto con el scrum master, junto con el Product Owner todos nos reunimos para ver es lo que vamos a hacer en este sprint, el primer sprint, el segundo sprint, el tercer sprint antes de cada sprint se genera esta reunión, entonces en esta reunión el Product Owner explica al equipo las tareas prioritarias del backlog, el Product Owner responde dudas acerca del trabajo a realizar en cada tarea, para eso está el Product Owner todos le van a preguntar a él va a responder, explica y responde dudas, el equipo estima utilizando puntos de historia, es una estimación que se hace, como una especie de costeo digamos de cada de cada cosa que hay que hacer, de cada actividad que hay que hacer, se genera el sprint backlog, es decir, la lista de tareas del sprint y este sprint backlog debe estar priorizado y estimado con una estimación tanto de tiempo como de costo lo que se necesite, bien vamos a ver acá, se habla del sprint propiamente dicho, el sprint, lo teníamos acá, en el centro, y decimos de una a cuatro semanas, con una reunión diaria, bien, entonces el sprint se realizan las tareas que componen el sprint backlog, o sea, acá es donde vamos a tomar toda la lista de actividades que están el sprint backlog y empezar a ejecutarlas, en una duración de entre 1 y 4 semanas y hay una reunión diaria que es una reunión de 15 minutos que monitorea avances e impedimentos, entonces ésta reunión diaria, esta reunión diaria cada persona va a decir qué es lo que hizo el día anterior, qué es lo que va a hacer hoy y qué impedimentos tiene para poder avanzar si es que tiene impedimentos, entonces siempre nos enfocamos en estas tres cosas, o sea, me toca el turno a mí tenemos 15 minutos para todos, entonces cada uno que le toca turno dice 3 cosas, dice ayer hice esto, hoy voy a hacer esto otro, pero para avanzar me estoy quedando demorando porque tengo tal problema, si, esas tres cosas son las más importantes. Bien ok, y luego bueno en algún momento este sprint se termina, entonces se hace la reunión de revisión del sprint y cómo es esto, se le presenta el Product Owner el avance del proyecto, indicando las actividades terminadas, se le muestra, tenemos el software terminado o no terminado quizás pero muy avanzado entonces nos reunimos y le mostramos al Product Owner mirá, este es el resultado del sprint, el avance de ser tangible por ejemplo un server instalado, un sistema ejecutando, un componente corriendo, o sea, y ahí suele surgir en esta reunión de revisión nuevas ideas y funcionalidades para integrar al producto, porque nosotros ahí este al mostrárselo al Product Owner, el Product Owner dice a pero a mí en realidad me interesaba tal cosa o qué bueno que está esto, me gustaría agregarle... Siempre pasan estas cosas, bien entonces, luego que tenemos, después de la reunión de revisión del sprint que ya la hicimos, tenemos una reunión de retrospectiva, en esta reunión de retrospectiva es una reunión que la hace en realidad no la hace todo el todo esto el equipo completo porque no está en el scrum master pero sí está el perdón, no esta el Product Owner, si esta el scrum master y está al equipo de desarrollo. Entonces acá es una reunión de reflexión, donde nos preguntamos que debemos mejorar, que debemos seguir haciendo, que estamos haciendo bien debemos seguir y que debemos empezar a hacer que no estamos haciendo y cómo ser más productivos, esto lo que nos vamos a preguntar y esto de esto se va a conversar porque la idea es apuntar a la mejora continua y entonces que es lo único que nos queda es, ya hicimos digamos hicimos todo el circuito, el Product Owner género al backlog, hicimos la reunión en planificación del sprint, trabajamos las cuatro semanas, hicimos las reuniones diarias y terminamos el el sprint, hicimos una una reunión de revisión del sprint donde se

muestran los resultados, hicimos nuestra reunión de retrospectiva, lo unico que nos falta es hablar acerca del incremento del producto, cuando termina en sprint hay que obtener un producto liberable aunque no necesariamente se libere es una release, es una versión que puede subirse a algún lado para verse, tiene que ser tangible, en este producto que nosotros estamos trabajando tiene una funcionalidad nueva o es un desarrollo nuevo visible pero es algo nuevo tangible para poder mostrar, de eso se trata, muy bien bueno ahí con esto que les acabo de contar repasamos toda la lógica de la metodología, espero que les haya quedado claro lo hicimos rapidito pero repasamos la lógica de forma bastante completa así que este, ahora vamos a continuar con con otros temas relacionados a esto.