

UNIVERSIDAD UNION BOLIVARIANA



CARRERA: ING. DE SISTEMAS

MATERIA: INGENIERIA DE SOFTWARE

**UNIVERSITARIO:
DAVID MAMANI**

EL ALTO – LA PAZ – BOLIVIA

2009

METODOLOGIA SCRUM

GESTION AGIL DE PROYECTOS

SCRUM

¿ QUE ES SCRUM ?

- SCRUM es una metodología ágil de gestión de proyectos cuyo objetivo primordial es elevar al máximo la productividad de un equipo.
- Reduce al máximo la burocracia y actividades no orientadas a producir software que funcione y produce resultados en periodos muy breves de tiempo (cada 30 días), por medio de iteraciones o **Sprints**.
- Ideal para proyectos con un rápido cambio de requerimientos.

CONTEXTO SCRUM

```
graph TD; A[CONTEXTO SCRUM] --> B[Sólo abarca prácticas de gestión sin entrar en las prácticas de desarrollo como puede hacer XP.]; A --> C[Delega completamente en el equipo la responsabilidad de decidir la mejor manera de trabajar para ser lo más productivos posibles y, le da gran protagonismo a las reuniones que realicen a lo largo del proyecto.]; A --> D[Sus raíces teóricas están en las teorías de la auto-organización.];
```

Sólo abarca prácticas de gestión sin entrar en las prácticas de desarrollo como puede hacer XP.

Delega completamente en el equipo la responsabilidad de decidir la mejor manera de trabajar para ser lo más productivos posibles y, le da gran protagonismo a las reuniones que realicen a lo largo del proyecto.

Sus raíces teóricas están en las teorías de la auto-organización.

ACTORES SCRUM

EQUIPO

Responsable de transformar el Backlog de la iteración en un incremento de la funcionalidad del software.

Auto - Gestionado

Auto - Organizado

Multi - Funcional

Actores SCRUM

Scrum Máster

Responsable del proceso Scrum.

- * **Formación y entrenamiento del proceso.**
- * **Incorporación de Scrum en la cultura de la empresa.**
- * **Garantía de cumplimiento de roles y responsabilidad.**

Metodología De Trabajo

- * Equipos de entre 6 y 10 personas revisan los requisitos, la tecnología disponible y evalúan los conocimientos para Colectivamente determinar como **incrementar la funcionalidad.**
- * Reuniones diarias, antes de empezar a trabajar, con una duración máxima de 4 hrs.
- * Se llevan a cabo hasta que el proyecto este listo para ser puesto en producción o ser lanzado al mercado.

Metodología de trabajo

* En la primera reunión se explica al equipo la forma de trabajo, especificando que son reuniones cortas para coordinar trabajo y no para solucionar problemas. Se establecen los criterios para **arreglar los errores por prioridades** (base del éxito del sistema).

* En cada reunión las preguntas claves a contestar son:

Qué es lo que se hizo desde la última reunión?

Qué es lo que se va a hacer hasta la siguiente reunión?

Cómo se va a llevar a cabo?

ARTEFACTOS SCRUM

SPRINT

- Es la base del desarrollo Scrum.
- Su duración máxima es de 30 días.
- Se llevan a cabo las tareas pre-establecidas y no se puede modificar el trabajo acordado en el backlog.
- Sólo el ScrumMaster puede abortar un sprint si lo considera no viable por alguna de las sgtes. razones:
 - ❖ Las circunstancias del negocio han cambiado.
 - ❖ La tecnología acordada no funciona.
 - ❖ El equipo ha tenido interferencias.

ARTEFACTOS SCRUM

Producto Backlog

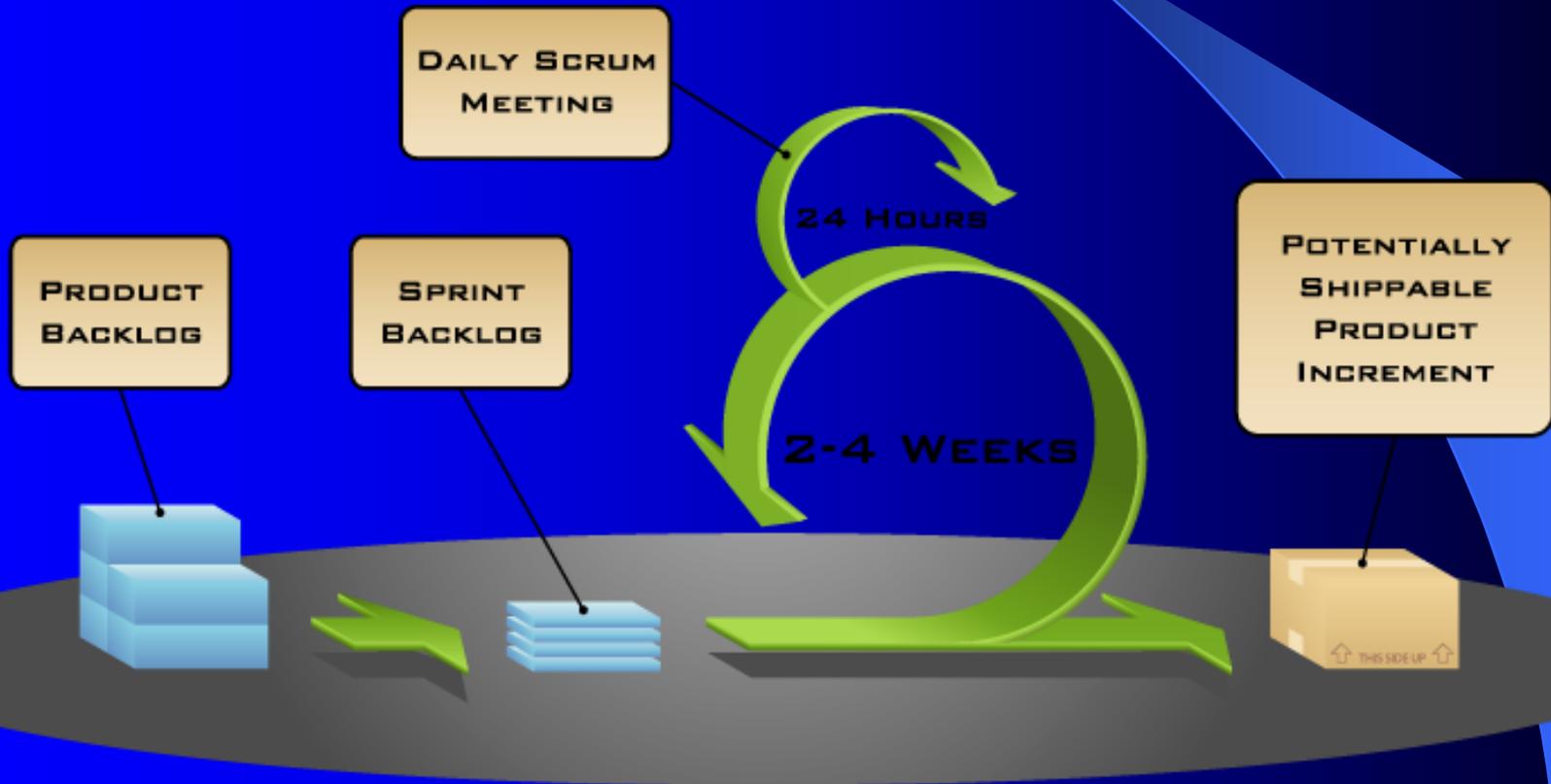
- Crea un listado con los requisitos de los usuarios o propietarios del sistema para planificar el proyecto.
- No es una lista completa y definitiva. Es sólo una estimación inicial de los requisitos.
- Es un documento dinámico que incorpora las constantes necesidades del sistema y se mantiene durante todo el ciclo de vida (hasta la retirada del Sist.).

ARTEFACTOS SCRUM

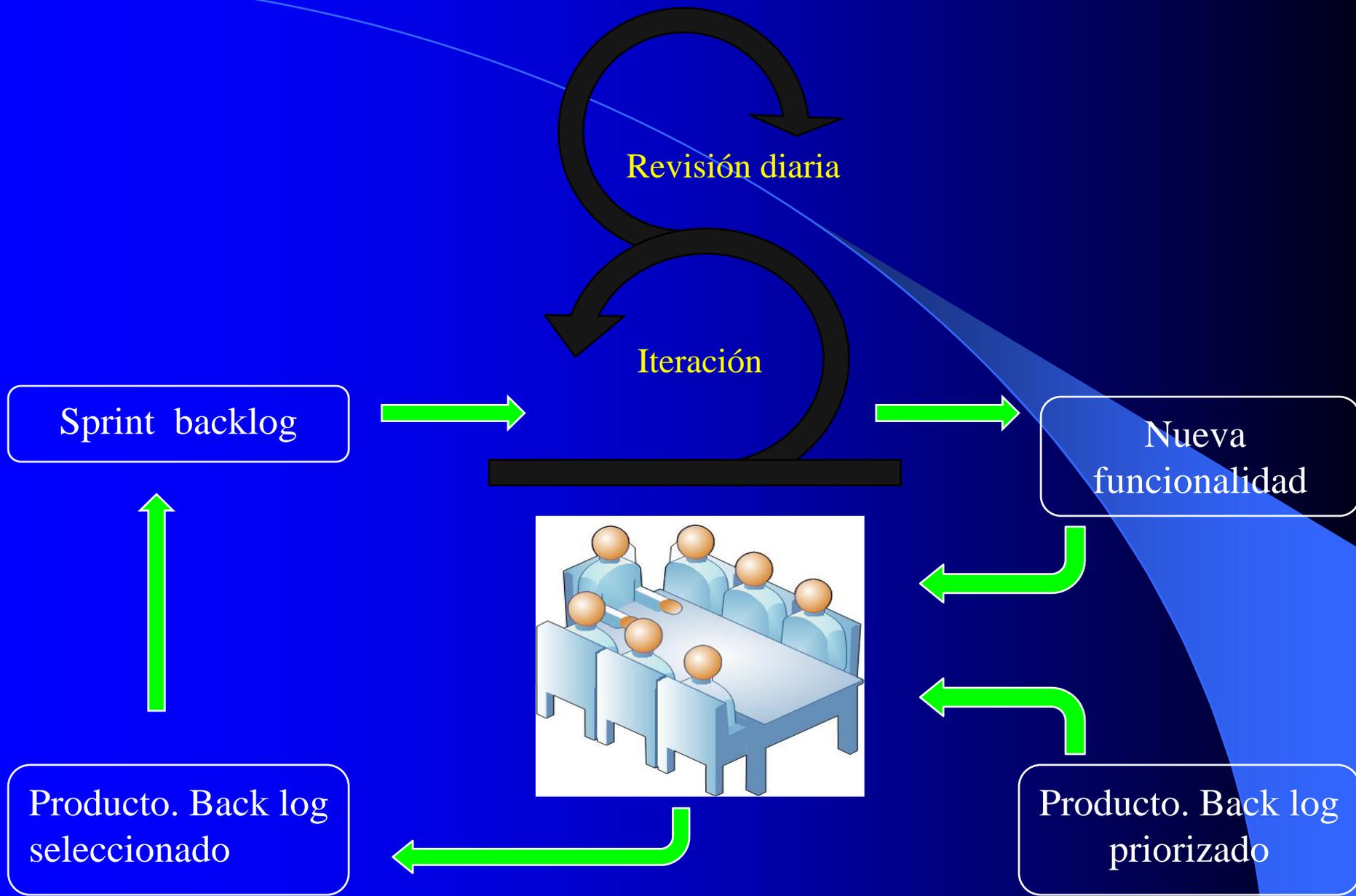
Sprint Backlog

- Especifica la serie de tareas que se van a desarrollar según los requisitos señalados.
- Estas tareas tienen una duración de entre 4 y 6 hrs. de trabajo.
- Las de mayor duración intentar descomponerlas en Sub-Tareas dentro de ese rango de tiempo.
- Al final del sprint se busca un incremento en la funcionalidad.

El flujo scrum



METODOLOGÍA ÁGIL SCRUM



CONCLUSIONES

- ❑ Valor para la organización ante todo, representado en software funcional
- ❑ Es preferible tener el 70% de funcionalidad a tiempo que tratar de lograr el 100% y fallar .
- ❑ Metodología sencilla pero efectiva.
- ❑ Visibilidad durante todo el proyecto.
- ❑ No existe sorpresas.
- ❑ Scrum no dice como desarrollar, el equipo de desarrollo escoge la metodología