



Práctica de los Métodos Ágiles

Metodologías Ágiles: Scrum
Metodología Híbrida: Fast V-Model
Taller: Creación de un Backlog

Scrum

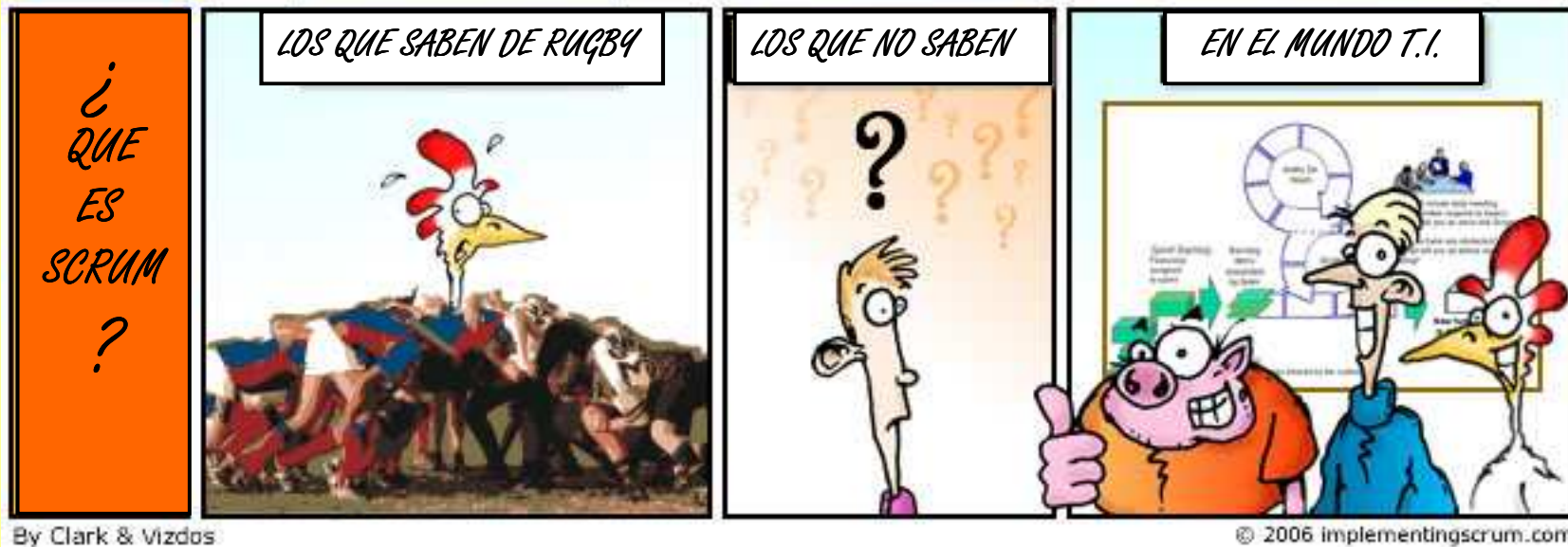
- Método de Gestión de Proyectos
 - Ken Schwaber & Jeff Sutherland
- Bastante usado
 - Scrum Master certificados
 - 2005: 800
 - 2006: 10.000
 - 2007: 18.000 (estimado)
 - 198 cursos de certificación en 2007
- Es un proceso empírico en lugar de definido, y por lo tanto se debe poner más hincapié en el control que en la predicción
 - Flexibilidad
 - Adaptabilidad
 - Productividad



Introducción a la Gestión de Calidad de Software
© 2004-2008 Pablo Straub

Scrum

- ❑ Sprint: Iteración de 30 días que produce código potencialmente entregable
- ❑ No hay prácticas de ingeniería específicas
 - ❑ Muchos usan Scrum @ XP
- ❑ Equipos auto-organizados



Dos tipos de roles: chanchos y gallinas



Roles en Scrum: Los Chanchos

❑ Equipo de Scrum

- ❑ 5 a 10 personas a dedicación completa
- ❑ Auto-organizados
- ❑ Cambios de miembros sólo al final del sprint

❑ Propietario del producto

- ❑ Cliente o usuario del proyecto
- ❑ Toma decisiones de priorización

❑ Scrum Master

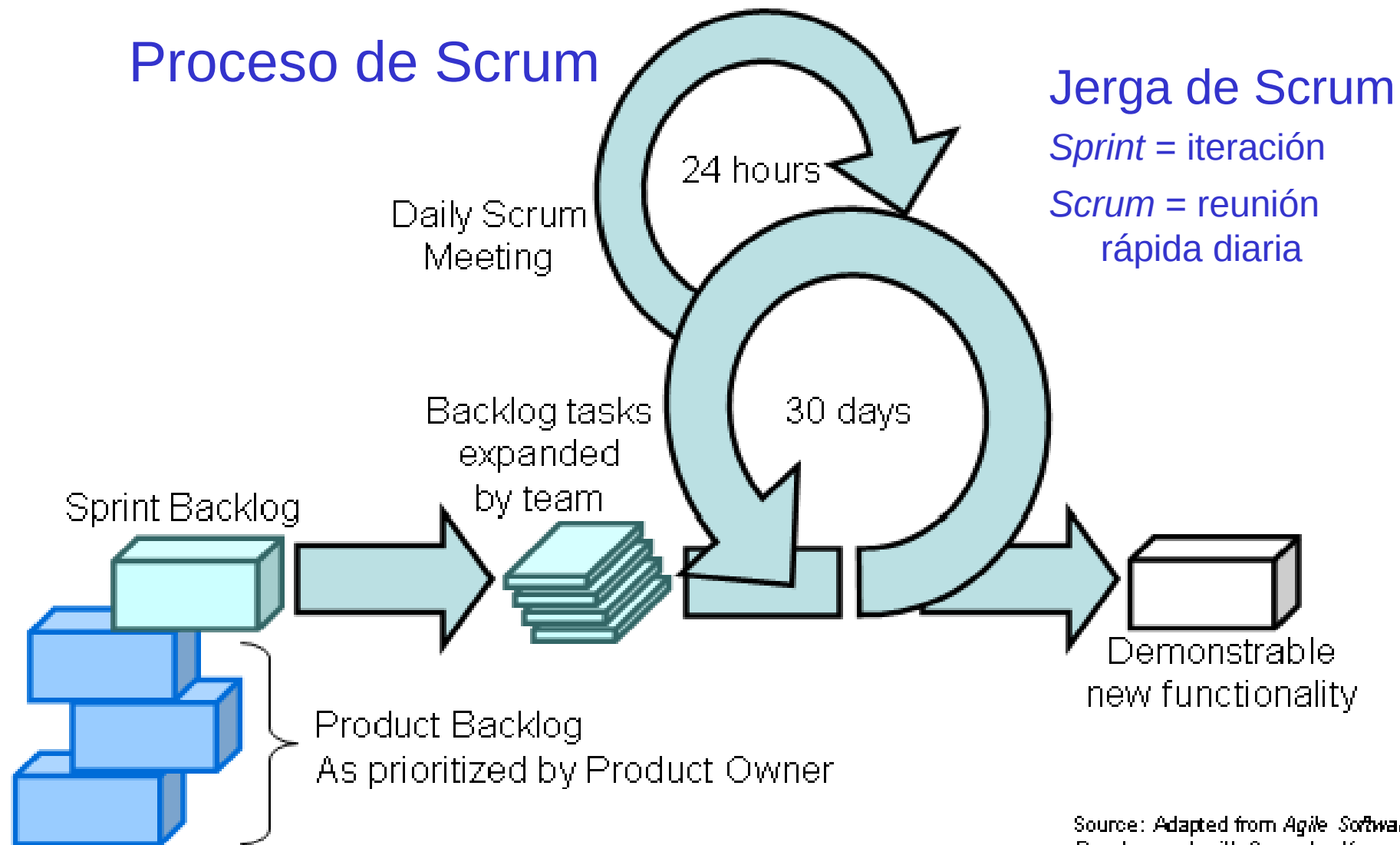
- ❑ No es exactamente el jefe de proyecto
- ❑ Remueve obstáculos
- ❑ Asegura que se usen los valores del Scrum

Scrum Meeting y backlog

- ❑ Scrum Meeting: reuniones cortas donde cada miembro del equipo expone:
 - ❑ Qué ha hecho desde la última reunión
 - ❑ Qué problemas ha tenido
 - ❑ Qué va a hacer hasta la próxima reunión
- ❑ Backlog: Lista priorizada de tareas
 - ❑ Reemplaza a la carta Gantt
 - ❑ Backlog de producto (product backlog)
 - ❑ Backlog de iteración (sprint backlog)



Proceso de Scrum



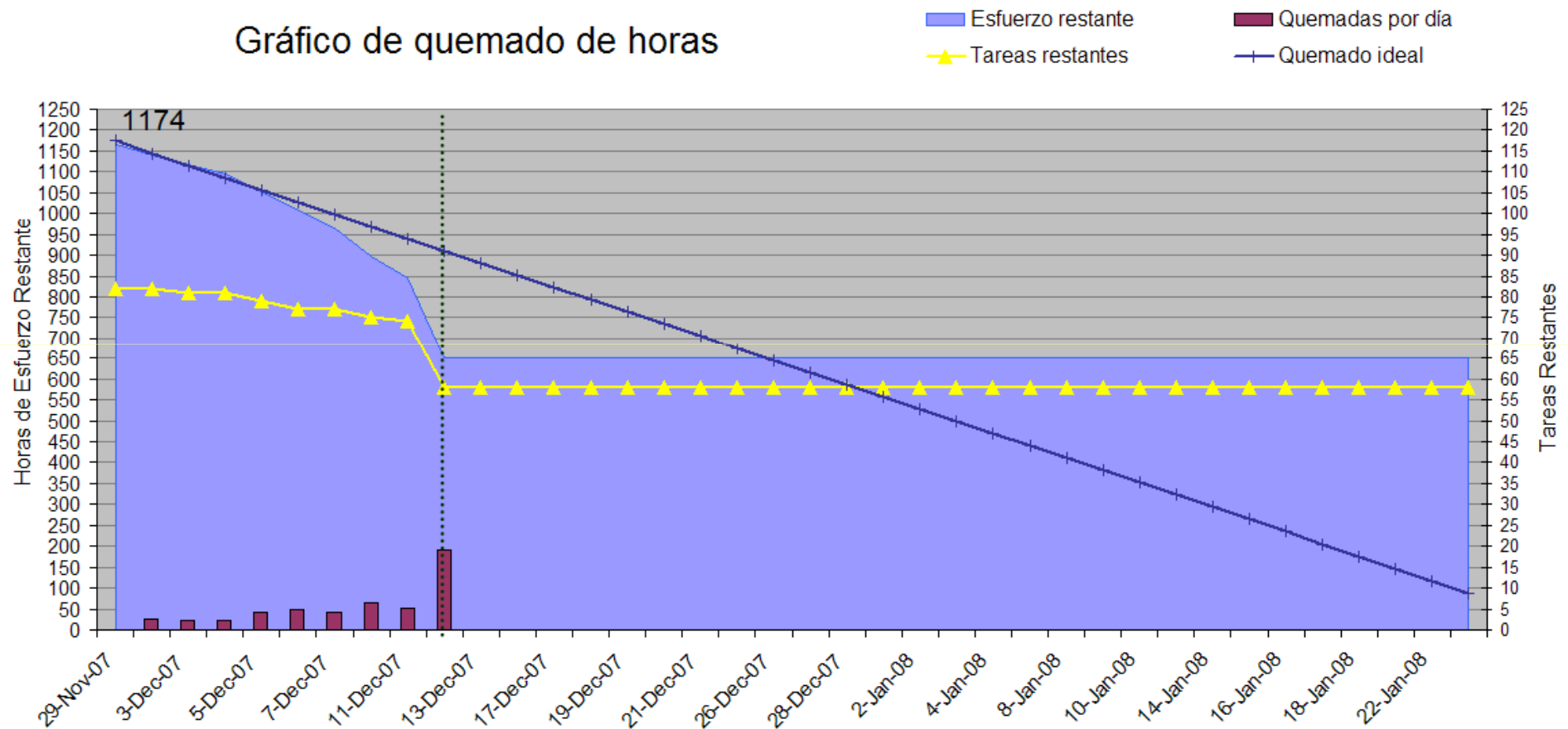
Jerga de Scrum

Sprint = iteración

Scrum = reunión
rápida diaria

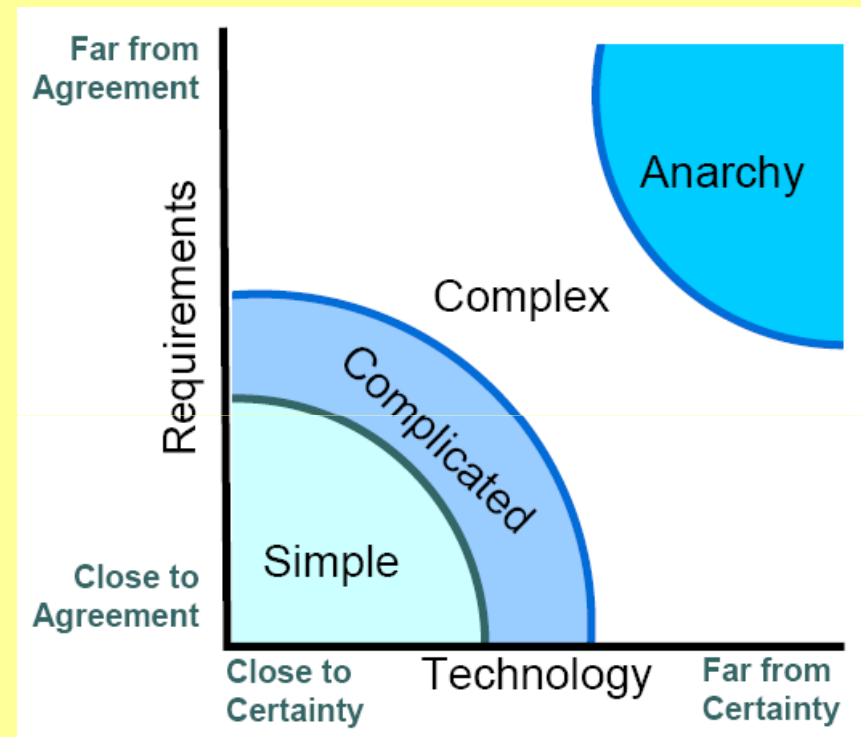
Source: Adapted from *Agile Software Development with Scrum* by Ken Schwaber and Mike Beedle.

Gráfico de horas quemadas



Elija Scrum si...

- ❑ ... los requisitos son cambiantes o emergentes
- ❑ ... usted está dispuesto a dejar que los equipos se organicen solos
- ❑ ... usted necesita un modelo de gestión más que un conjunto de prácticas ingenieriles
- ❑ ... usted necesita un proceso ágil probado y escalable



Fuente: Michael Cohn. Selecting an Agile Process, 21 Septiembre 2004.





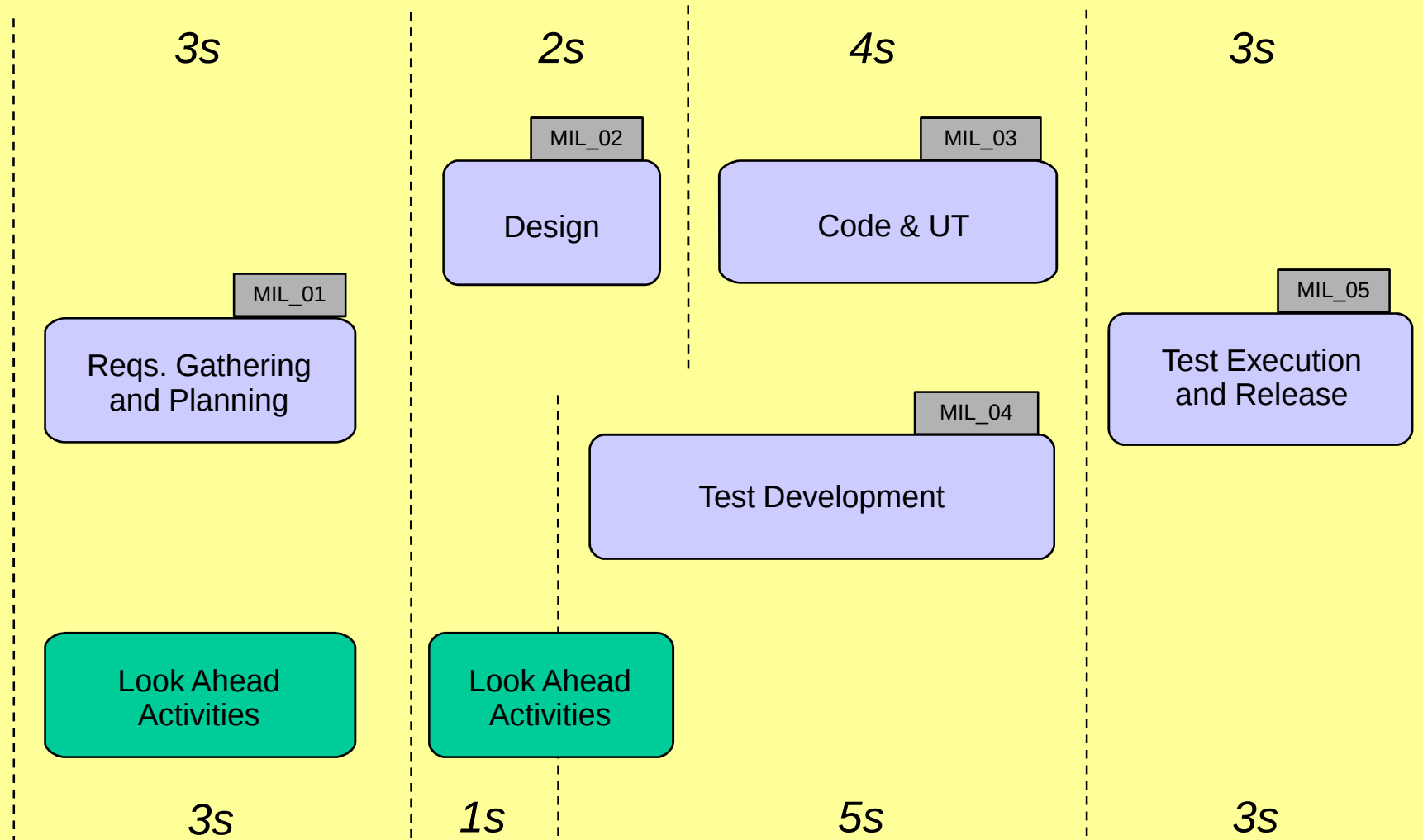
Una Metodología Híbrida: Fast V-Model

Un Método Híbrido: Fast V-Model

- ❑ Desarrollado por Motorola en Chile
- ❑ Probado sólo en dos proyectos con varias iteraciones
- ❑ Mezcla un ciclo de vida riguroso con un esquema tipo time-box
- ❑ Toma ideas de XP: integración continua, pruebas automáticas
- ❑ Relaja restricción de sólo usar productos estables (baselined) introduciendo concepto de actividades prospectivas (look-ahead)



Fast V-Model

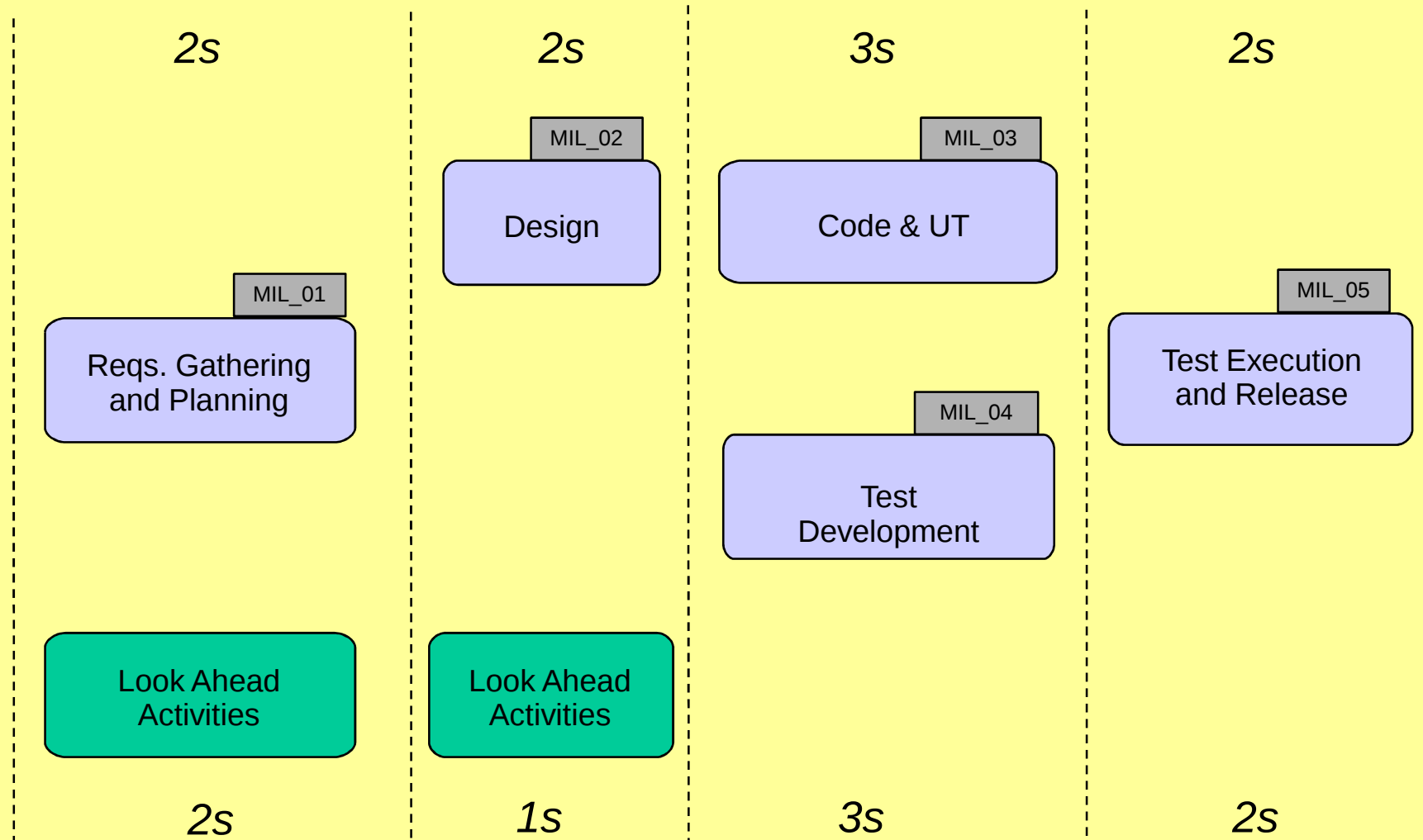


Atributos del Fast V-Model

- ❑ Representa un proceso de software maduro con activos de procesos apropiados
- ❑ Se puede completar en ciclos de 12 semanas
- ❑ Fomenta el desarrollo iterativo con la consecuente disminución de riesgos tecnológicos y comerciales
- ❑ Esta basado tanto en documentos como en comunicaciones interpersonales
- ❑ Es un híbrido entre los métodos llamados ágiles y métodos rigurosos, tradicionalmente usados por organizaciones maduras
- ❑ Es compatible con CMM nivel 3
- ❑ Requiere de baja rotación de personal durante el

proyecto, pero permite una alta rotación en la organización debido a que los proyectos son de alta

Fast V-Model: Versión comprimida a 9 semanas



Cuando usar y cuando no

❑ Cuando usar Fast V-Model

- ❑ Se requiere de un nivel alto de calidad consistente
- ❑ El cliente valora una rápida salida al mercado
- ❑ El cliente puede utilizar versiones incompletas del producto
- ❑ Se trabaja con requisitos inmaduros
- ❑ Se prevén cambios tecnológicos y en el mercado

❑ Cuando no usar Fast V-Model

- ❑ Se tiene requisitos maduros cuya implementación no se puede abordar en dos o tres meses
- ❑ El tiempo de salida al mercado del nuevo producto no es crítico
- ❑ No hay valor en tener una entrega parcial antes de la entrega final
- ❑ Se requiere una cobertura de pruebas muy alta

Recursos

- ❑ XP www.extremeprogramming.org
- ❑ FDD www.featuredrivendevelopment.com
- ❑ Scrum www.controlchaos.com
 www.scrumalliance.org
- ❑ Crystal <http://alistair.cockburn.us>
- ❑ Evo www.result-planning.com
- ❑ Agile www.agilealliance.org

- ❑ Serguei Khramtchenko, Comparing eXtreme Programming and Feature Driven Development in academic and regulated environments, Harvard University, May 17, 2004.





Taller

Creación de un Backlog

Creación de una lista de trabajo (backlog)

- ❑ Objetivo: Aprender a crear una lista de trabajo
- ❑ Entradas
 - ❑ Idea muy preliminar de un sistema/problema
- ❑ Salidas
 - ❑ Una lista de trabajo priorizada escrita en los términos del cliente
- ❑ Tareas
 - ❑ Escuchar y analizar la descripción preliminar
 - ❑ Preparar lista de preguntas para entrevistar al “cliente”
 - ❑ Entrevistar al cliente
 - ❑ Proponer una solución en términos de lista de trabajo descrita con cuentos de usuario



Conclusiones — ¿Qué aprendimos?

- ❑ ¿Qué fue lo más difícil del ejercicio?
- ❑ ¿Qué fue lo más inesperado del ejercicio?
- ❑ ¿Qué haríamos diferente?

