

Una historia perfecta….

Agilidad

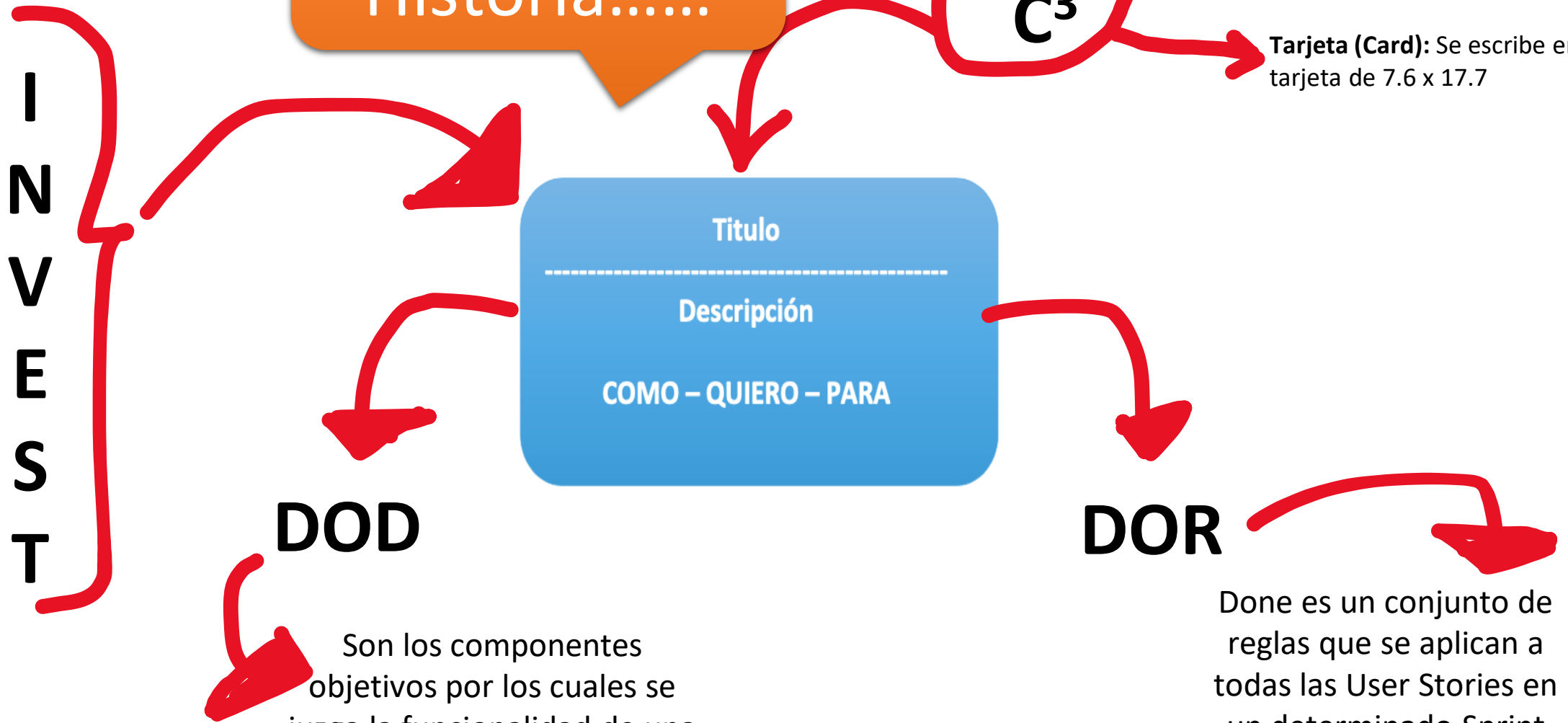




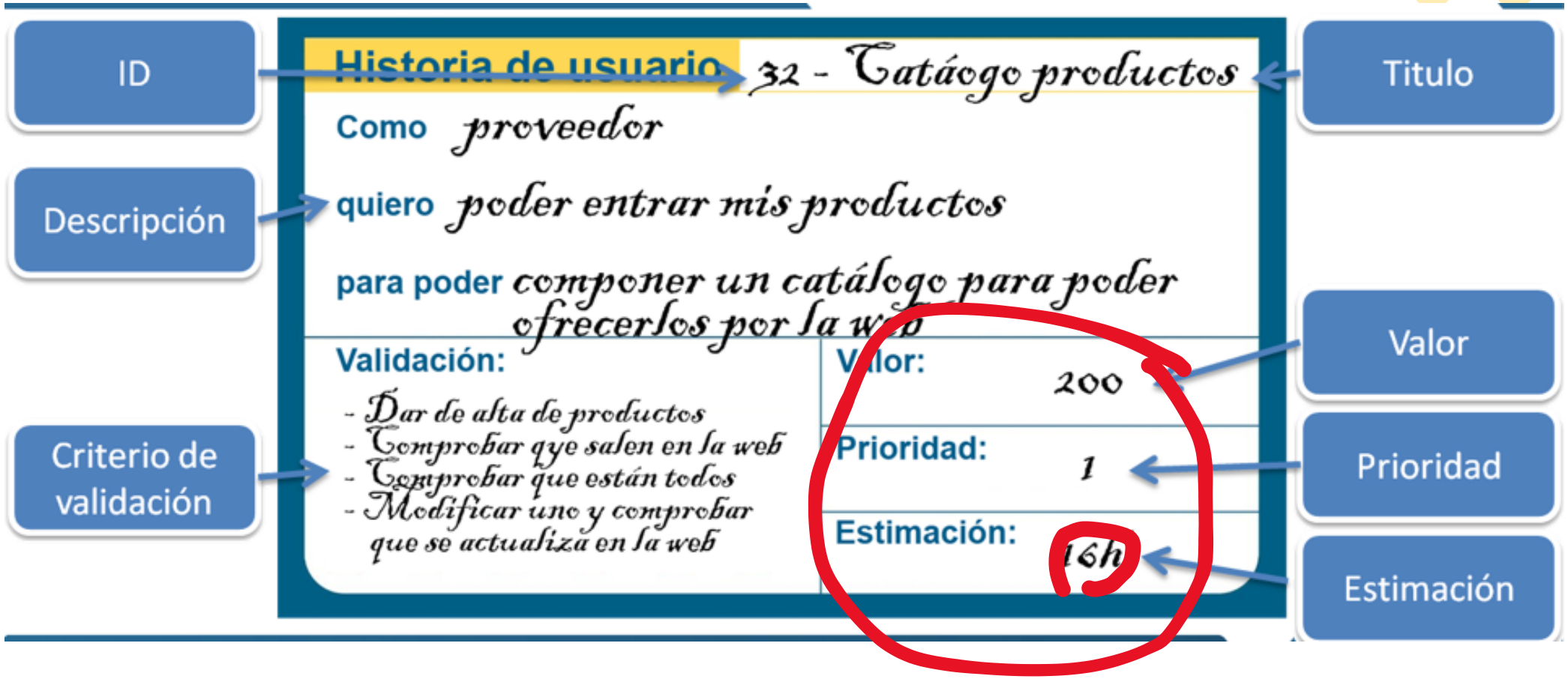
Que debe tener o contener una historia ….

Una Historia Perfecta.?

Una Buena Historia.....



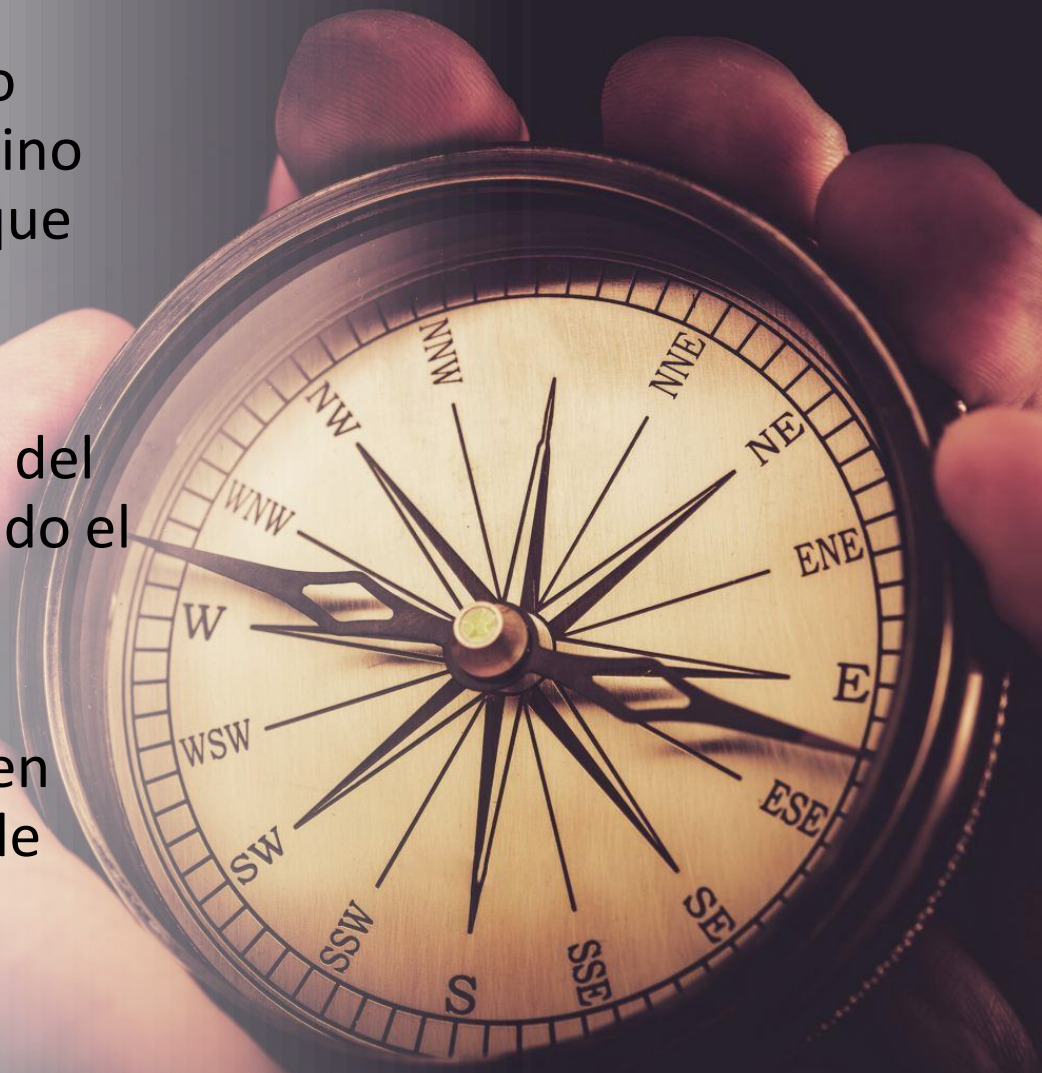
Historias de usuario	Tareas
Como un usuario de la app, quiero poder crear transferencias periódicas, de forma que pueda programarlas mensual o anualmente	Codificar el...
	Diseñar el...
	Reunirse con el dueño del producto para...
	Diseñar la interfaz gráfica
	Crear los tests automatizados
	Codificar los otros...
Como usuario de la app, quiero poder contratar fondos de inversión, de forma que pueda invertir mi dinero en ellos	Modificar vistas para...
	Actualizar los tests...
	Codificar el...
	Ampliar el diseño de la base de datos...


ID
Historia de usuario
32 - Catáogo productos
Titulo
Como proveedor
Descripción
quiero poder entrar mis productos
para poder componer un catálogo para poder ofrecerlos por la web
Validación:
- Dar de alta de productos
- Comprobar qye salen en la web
- Comprobar que están todos
- Modificar uno y comprobar que se actualiza en la web
Criterio de validación
Valor:
200
Valor
Prioridad:
1
Prioridad
Estimación:
16h
Estimación

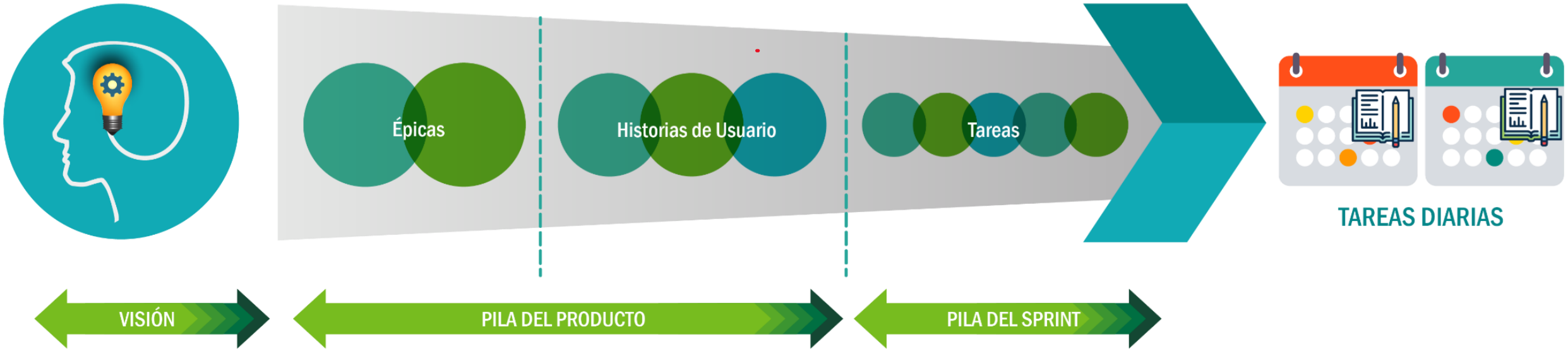
- **Épicas:** Es una historia de usuario que es demasiado grande para caber en un sprint. A menudo, éste término se utiliza para describir una gran historia de usuario que tendrá que ser dividido en historias más pequeñas.

- **User Stories:** Es una representación de un requisito del usuario en forma escrita, de una o dos frases, utilizando el lenguaje común del usuario.

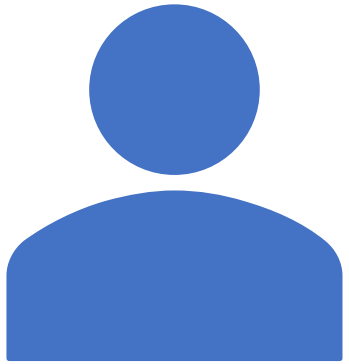
- **Task:** Es una representación del requisito que está en lenguaje del usuario, pero de una forma técnica donde está definido cómo se va a trabajar y quién van a participar.



REQUISITOS AGILES

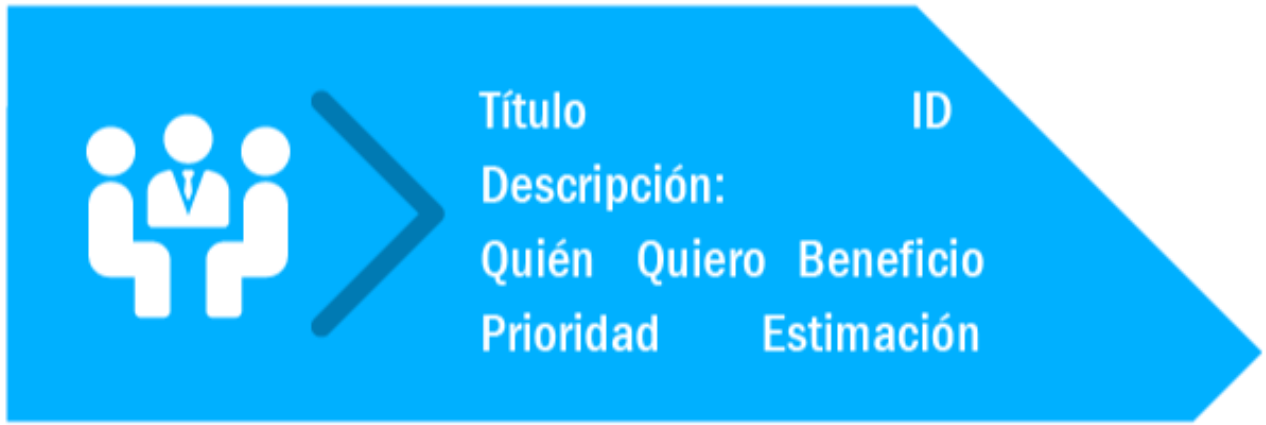


Como está conformada una User Story



- Características: modelo INVEST.
- Independencia
- Negociables
- Valiosa
- Estimable
- Pequeña
- Verificable

- Una historia de usuario debe estar conformada por las *3C:*
- **Card (tarjeta):** Descripción escrita de lo que necesita el usuario.
- **Convesación:** El PO y el ST aclaran los detalles.
- **Confirmación:** Sirve para determinar lo que se espera.


Título ID
Descripción:
Quién Quiero Beneficio
Prioridad Estimación


Criterios de
Aceptación

Task-Tarea

“Una tarea es creada en lenguaje técnico, mientras las User Stories son creadas en lenguaje de usuario”

- Unidad de trabajo gestionada por los miembros del Development Team (DT). Una tarea tiene asignada una persona para su realización, y es recomendable que el esfuerzo estimado para llevarla a cabo sea como máximo el equivalente a una jornada de trabajo.



Cómo está conformado una Task

- Características modelo SMART:
- S: Specific (Especifico) ID:
- M: Measurable (Medible)
- A: Achievable (Alcanzable)
- R: Relevant (Relevante)
- T: Time-boxed (Tiempo-caja



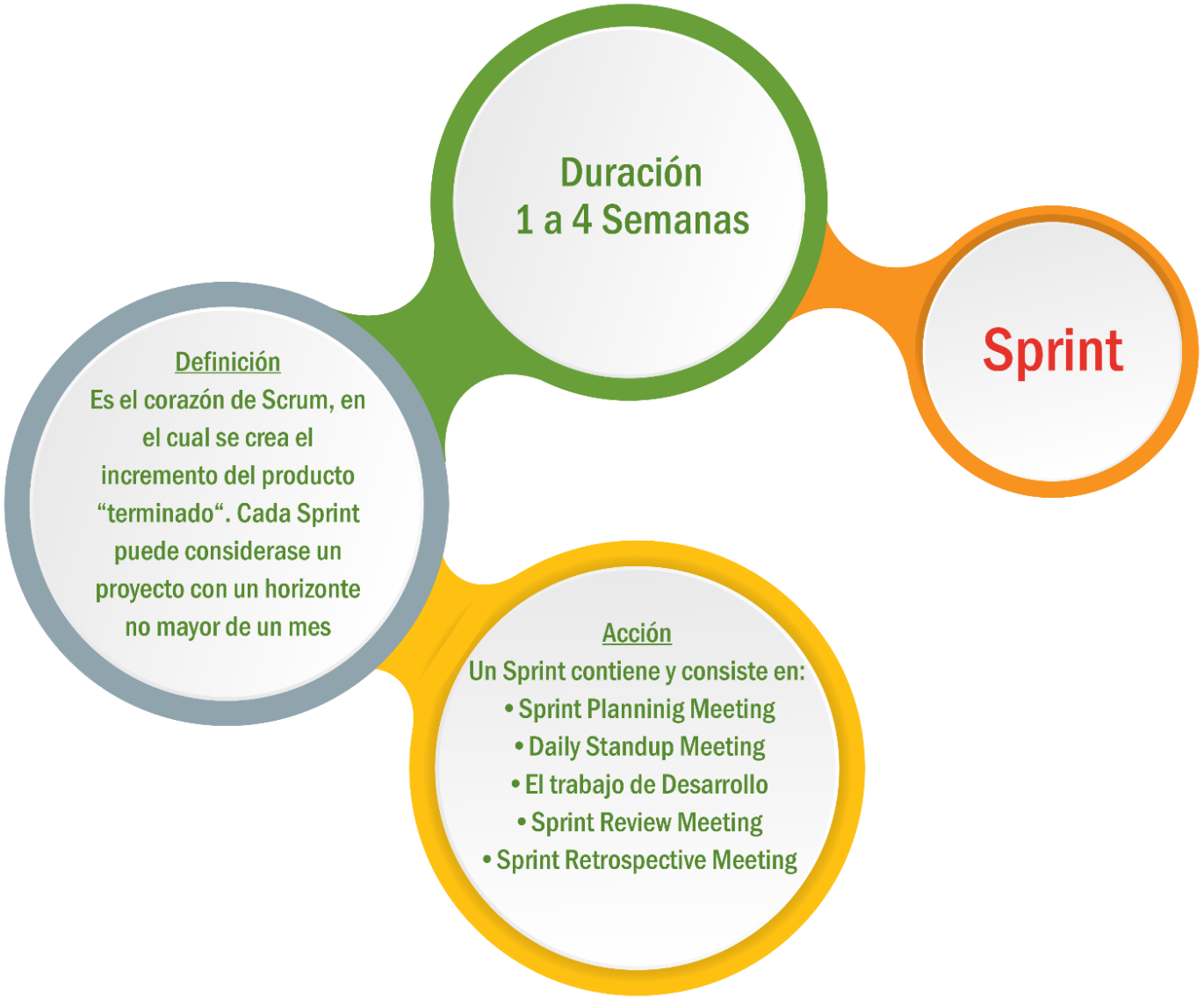
- Reuniones o ceremonias de Scrum

Para que cualquier proyecto tenga éxito, la comunicación es importante. Los equipos Scrum emplean una serie de reuniones clave para estructurar el trabajo del equipo:

Sprint

- Daily Standup Meeting
- Sprint Planning Meeting
- Sprint Review Meeting
- Sprint Retrospective
- Sprint Goal

Sprint

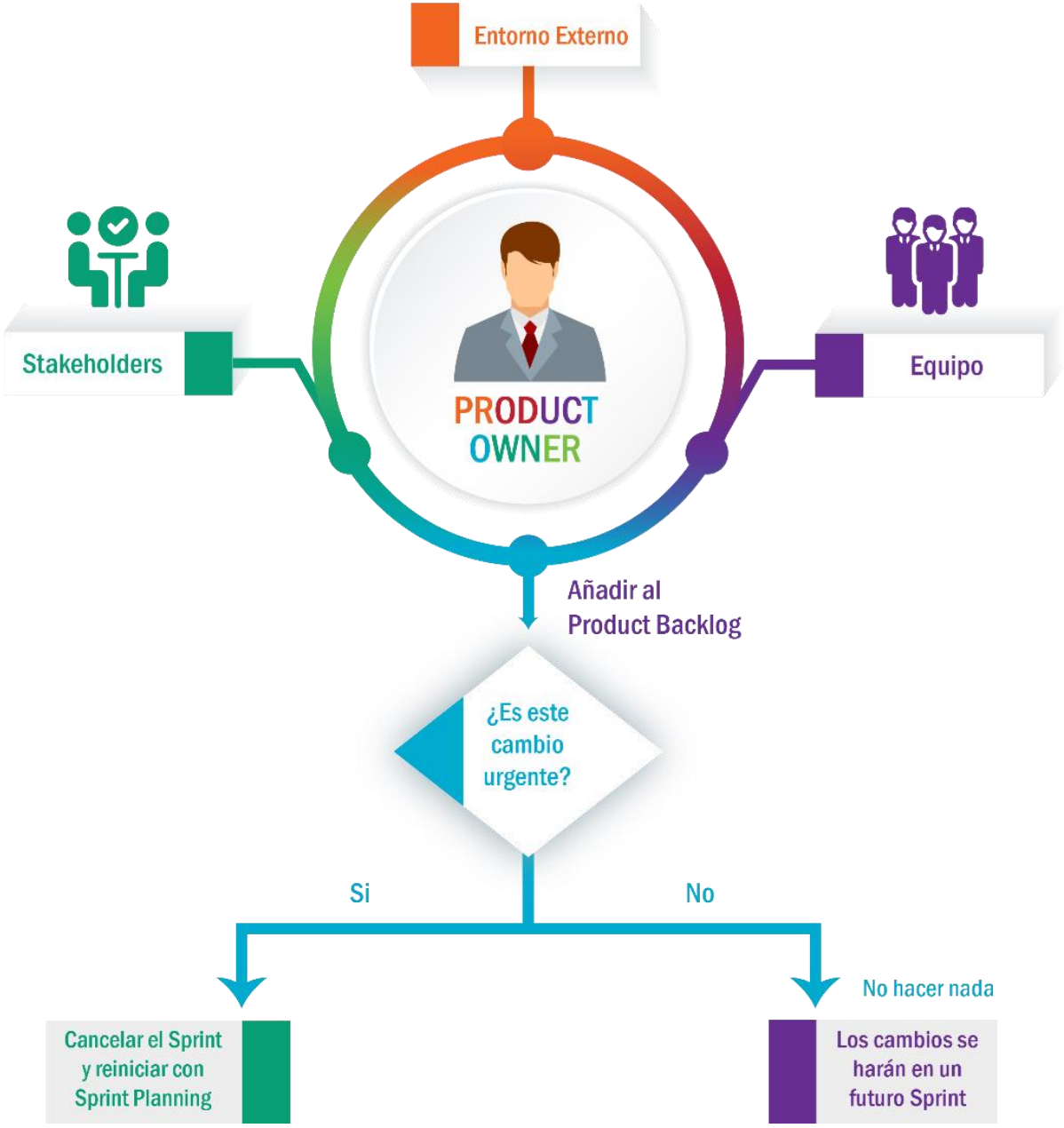

Duración
1 a 4 Semanas
Sprint
Definición
Es el corazón de Scrum, en el cual se crea el incremento del producto "terminado". Cada Sprint puede considerase un proyecto con un horizonte no mayor de un mes
Acción
Un Sprint contiene y consiste en:
• Sprint Planninig Meeting
• Daily Standup Meeting
• El trabajo de Desarrollo
• Sprint Review Meeting
• Sprint Retrospective Meeting

Cancelación de un Sprint

Un Sprint puede ser cancelado antes de que el bloque de tiempo llegue a su fin, siempre y cuando el objetivo del Sprint llegara a quedar obsoleto o no tiene sentido seguir con el Sprint. Solo el PO tiene la autoridad para cancelar el Sprint.

nacap

- Cancelación de un Sprint



Daily


Duración:
15 Minutos
Daily
Standup
Meeting
Definición
Es una ceremonia para evaluar y optimizar el progreso hacia el objetivo del Sprint y crear un plan para las siguientes 24 horas, ésta se debe realizar a la misma hora y en el mismo lugar para reducir la complejidad
Acción
Para lograr la sincronización se formulan 3 preguntas:
• ¿Qué terminé ayer?
• ¿Qué voy a terminar hoy?
• ¿Qué obstáculos, impedimentos (si los hay), estoy enfrentando en la actualidad?

Daily

- Punto de inspección y adaptación en Scrum. Máx. 15 minutos
- El equipo se reúne para comunicar y entender el estados
- Esencial para conocer el progreso continuo y evitar bloqueos
- No tiene como objetivo reportar progreso al Scrum Master Product Owner o cualquier otro stakehoider
- El Product Owner podrá participar siempre y cuando su participación sea pasiva
- El Scrum Master se asegura de que el Equipo de Desarrollo mantenga la reunión, pero el Equipo de Desarrollo es el responsable de dirigir el Scrum Diario

Planning


Duración
8 Horas por un Sprint de un mes
Sprint Planning Meeting
Definición
El trabajo a realizar durante el sprint se planifica en esta ceremonia, este plan se crea con la colaboración de todo el Scrum Team. Al finalizar la reunión de planificación, el Developmet Team debería ser capaz de explicar al PO y SM como lograr el objetivo del Sprint como un equipo auto-organizado
Acción
En esta ceremonia se formulan 2 preguntas:
• ¿Qué puede ser terminado en este Sprint?
• ¿Cómo se conseguirá completar el trabajo seleccionado?
El resultado de estas preguntas es definir el Sprint Goal, Sprint Backlog, estimación de esfuerzo

Preparación de la Planeación.

- Plantear una meta del Sprint

  La meta:

  — Crea alineación entre el Product Owner (PO), Scrum Master (SM) y el equipo de desarrollo

  — Limita el tipo de requerimientos en que se trabaja en un Sprint

  — Facilita con la comunicación con los involucrados

- Se debe hacer Refinamiento antes del Sprint

• Preparación de la Planeación.

✓El Product Owner (PO) define el Objetivo del Sprint

✓Tomando los elementos de más alta prioridad el Product Backlog, el equipo de desarrollo determina los elementos que se compromete a implementar en el Sprint

✓Los Elementos del PB seleccionados se dividen en tareas para crear el Sprint Backlog

Sprint Planning.

- El PO tiene una idea de que quiere entregar al final del Sprint (elementos de alta prioridad del PB)
- El equipo establece un compromiso realizable basado en sus capacidades, velocidad pronosticada y las restricciones conocidas
- Dos partes:

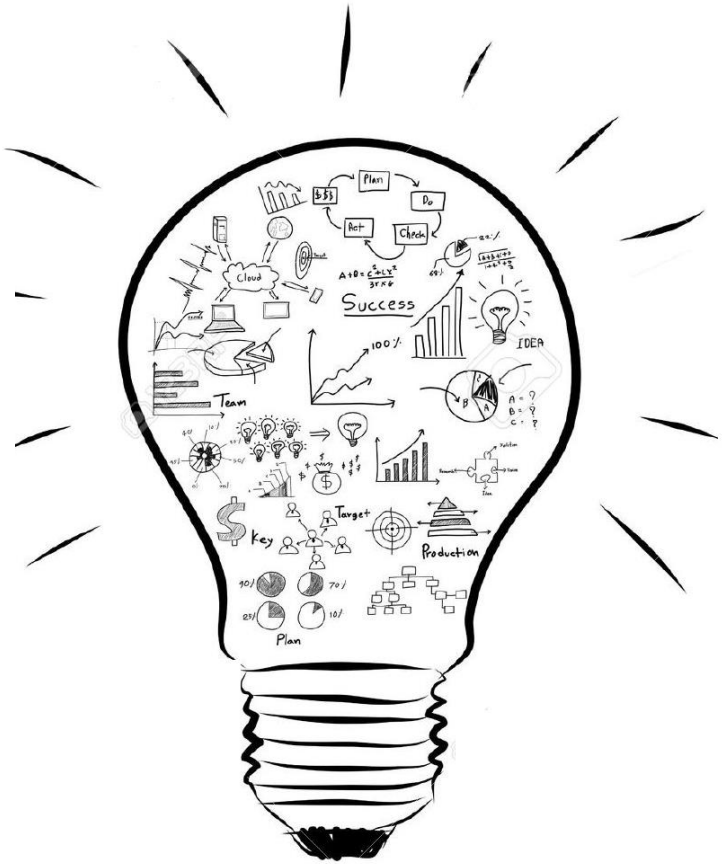
— Qué Será entregado en el incremento resultado del Sprint?

-— Cómo Se conseguirá hacer el trabajo necesario para entregar el Incremento?

Que puede ser terminado?

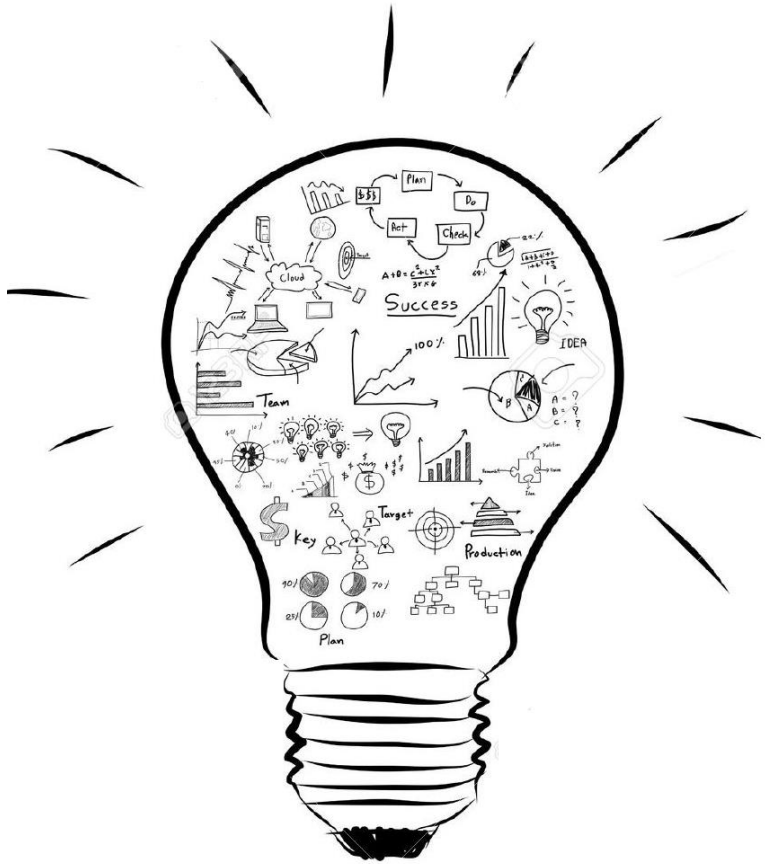
Esta pregunta nos ayuda para que el Development Team (DT) trabaje para proyectar la funcionalidad que se desarrollará durante el Sprint, donde se define objetivo del Sprint (Sprint Goal).

El número de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint depende únicamente del Development Team (DT).



Que será entregado?

- El PO explica la meta propuesta del Sprint, describe los temas, características o historias objetivo
- El equipo de desarrollo pronostica que elementos del PB entregará en el Sprint
- El equipo Scrum define la meta del Sprint



• Planeación de la entrega?

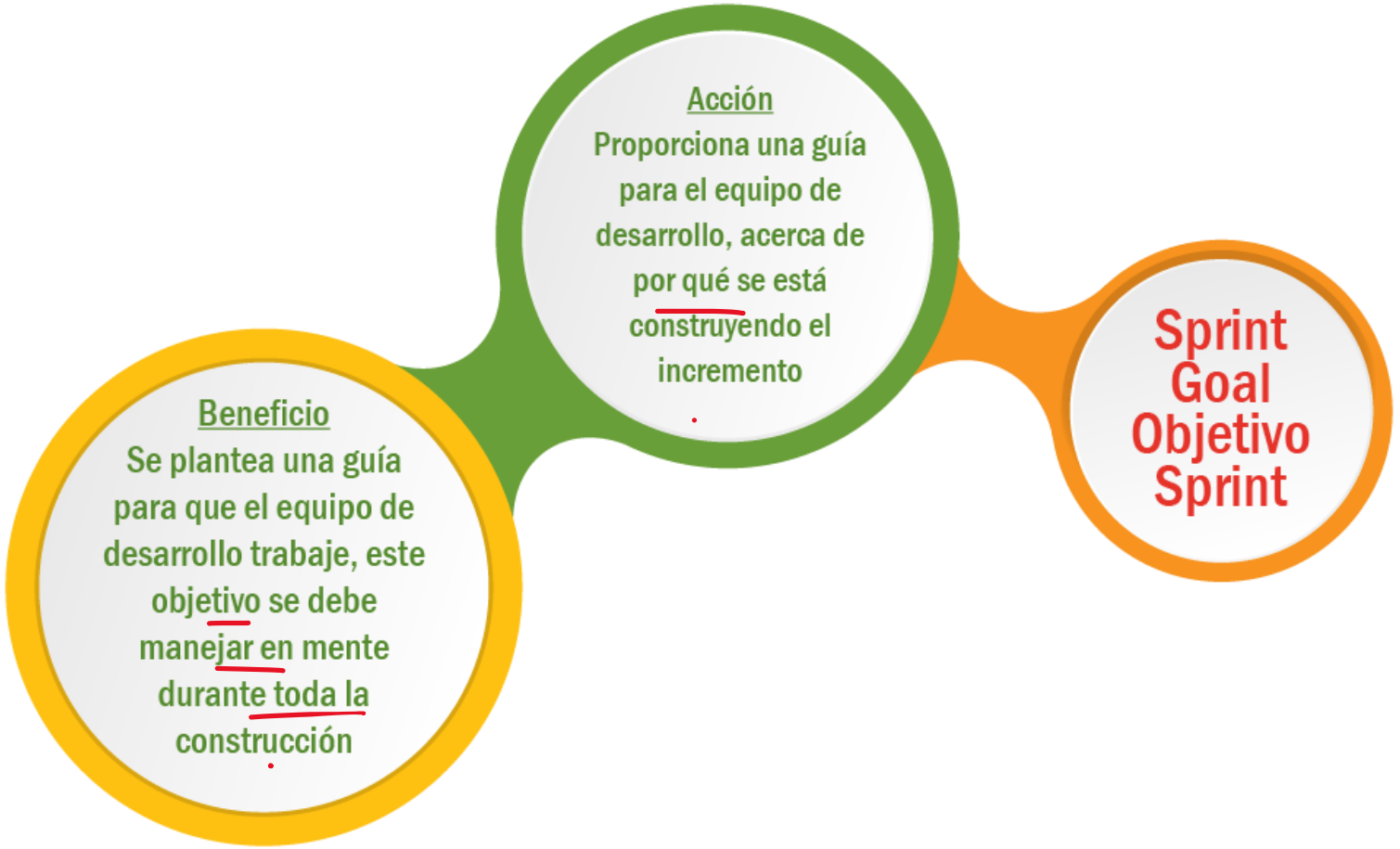
El objetivo es proveer a los involucrados una idea de la funcionalidad que probablemente se entregara en una fecha

La planeación de la entrega es continua durante el proyecto a medido que el cliente va dando retroalimentación

EI PO es responsable de las decisiones en la planeación de la entrega

EI plan de la entrega es una ruta aproximada a un destino

Sprint Goal / Objetivo



¿Cómo se conseguirá completando el trabajo seleccionado?



Una vez determinado cuál es Sprint Goal y seleccionado los PBI para cumplirlo, los miembros del Development Team (DT) deciden técnicamente como construirán el incremento del producto, esto hace referencia a la creación de las Tasks por parte del Development Team (DT).

Sprint Review



Sprint Review



- Demostración de las nuevas funcionalidades que el equipo desarrolló durante el Sprint
- Se inspecciona lo entregado por el equipo y se obtiene retroalimentación de los asistentes para poder adaptar el plan para próximos Sprints
- Deben asistir todos los involucrados relevantes, para ayudar al equipo con retroalimentación valiosa sobre el producto
- El resultado es un PB revisado, que define los elementos posibles para el siguiente Sprint

Retrospectiva



Retrospectiva



El foco es la mejora continua del proceso

La retrospectiva se restringe a los miembros del equipo Scrum:

- Product Owner (PO)
- Los miembros del equipo de desarrollo
- El Scrum Master (SM)

Se inspecciona en profundidad cuan colaborativo y productivo es el equipo y como hacer para mejorar

Al final el equipo debe haber identificado

El equipo se debe haber comprometido con acciones de mejora al proceso

Retrospectiva - Etapas





- Artefactos

- # Artefactos

Los artefactos en Scrum son herramientas que propone Scrum para mantener organizado un proyecto, estos son 3:

Product Backlog

Sprint Backlog

Incremento del producto

• Artefactos Product Backlog

Es uno de los artefactos más esenciales de Scrum. Consiste en una lista ordenada de las ideas para el producto. Todo el trabajo que realiza el Development Team (DT) proviene del Product Backlog.

El Product Owner (PO) es el responsable Product Backlog, incluyendo el contenido, disponibilidad y ordenación, aunque puede y debería recibir ayuda para construirlo y mantenerlo actualizado.

• Artefactos Product Backlog PB

- Se busca hacer el trabajo más valioso primero
- El Product Owner (PO) es el responsable por determinar y administrar la Secuencia del trabajo
- Inicialmente son las características requeridas para cumplirla visión del producto
- En el desarrollo se puede alimentar con nuevas características, cambios a características existentes, correcciones de defectos, mejoras técnicas, etc.

• Artefactos Product Backlog PB

- El Product Owner (PO) colabora con los involucrados para recolectar y definir los elementos del PB.
- El Product Owner (PO) determina la prioridad de los elementos del PB
- El PB es un artefacto en constante evolución, se pueden adicionar, eliminar elementos cambiar prioridades a los elementos (Refinement)

• Artefactos Product Backlog PB

- Se revisa el PB se determinan los elementos de alta prioridad que puedan realísticamente ser incluidos en el Sprint
- Se determina la "Velocidad" para determinar el tiempo (esfuerzo)
- Se dividen los elementos del PB en tareas

• Artefactos Product Backlog PB

- Se revisa el PB se determinan los elementos de alta prioridad que puedan realísticamente ser incluidos en el Sprint
- Se determina la "Velocidad" para determinar el tiempo (esfuerzo)
- Se dividen los elementos del PB en tareas

- # Sprint Backlog

Es la lista de tareas del Product Backlog refinados que han sido elegidos para ser desarrollados en el Sprint actual. Generado el Sprint Backlog, comienza el Sprint y el Equipo de Desarrollo implementa el nuevo Incremento de Producto definido por el Sprint Backlog.

Este se ve representado por medio de las tableros de Scrum.

• Burn-Down Chart (Product, Sprint)

Un diagrama Burn-Down o diagrama de quemados, es una representación gráfica del trabajo por hacer en un proyecto o muestra el esfuerzo restante durante un periodo determinado de tiempo.

A este radiador de información se le puede dar dos usos:

Product Burn-Down: visión global del proyecto, se realiza a partir del Product Backlog.

Sprint Burn-Down: visión concreta para cada Sprint, se realiza a partir del Sprint Backlog.

- # Incremento

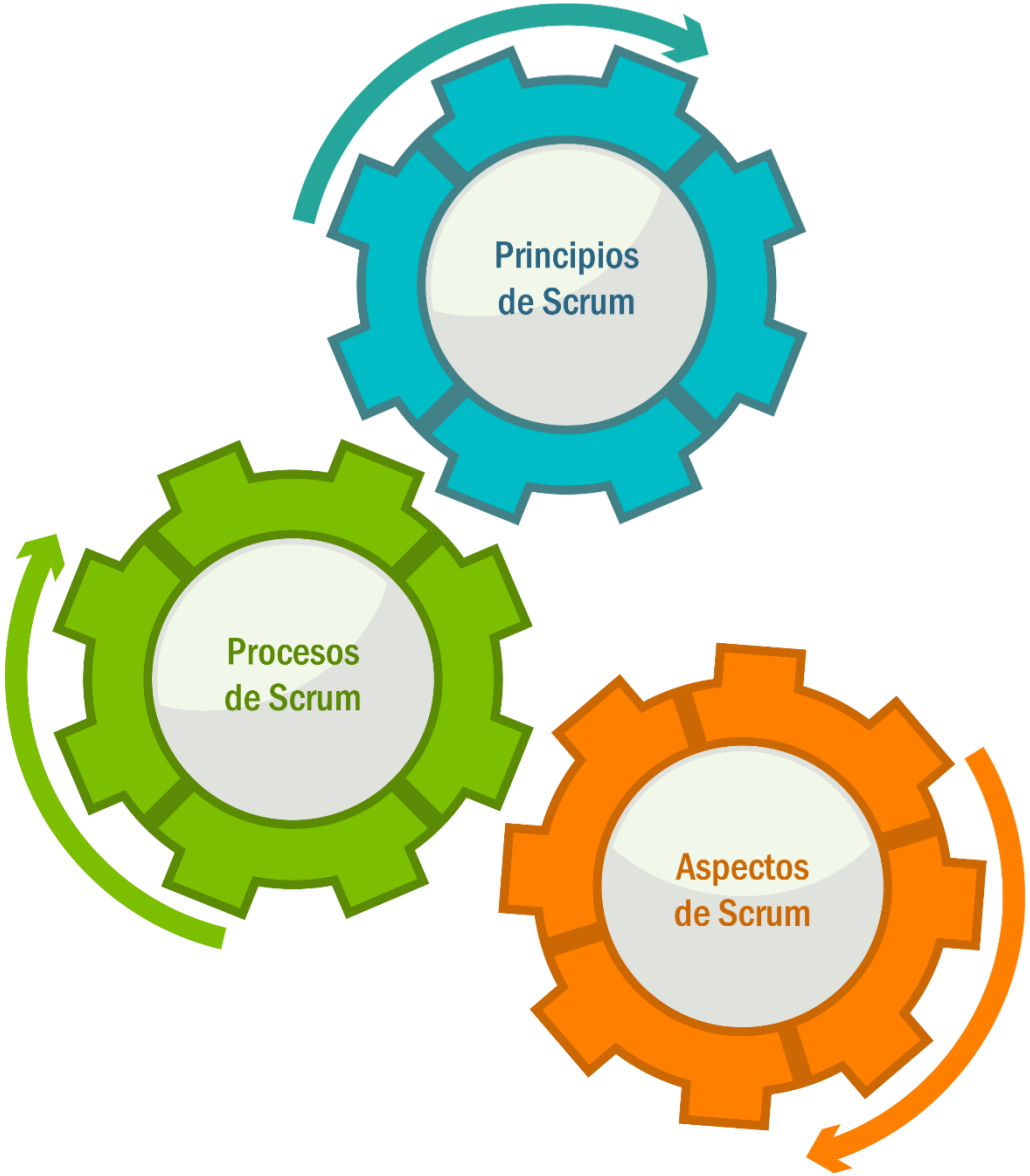
Al final de cada Sprint se produce un Incremento de Producto utilizable. Éste debe contar con una calidad lo suficientemente alta como para ser entregado a los usuarios finales.

El Incremento de Producto debe cumplir con la Definición de hecho (DONE) actual del Equipo Scrum y cada parte del mismo debe ser aceptable para el Product Owner (PO).

- **Incremento – Potencialmente entregable**

  - Una parte terminada del producto o un incremento del producto existente
  - El equipo tiene confianza en que el producto está listo para ser liberado
  - La liberación es una decisión de negocio

Áreas principales de Scrum





Una historia perfecta….

Agilidad - Fin

- # Priorización

El marco de Scrum es impulsado por el objetivo de ofrecer el máximo valor empresarial en un periodo de tiempo mínimo.



Priorización - Factores

El Product Owner (PO) debe de traducir las entradas y las necesidades de los proyectos de los Stakeholders para crear el Prioritized Product Backlog. Por lo tanto, se prioriza basado en la creación de valor, y se hace teniendo en cuenta que:

- Se Liberen primero los elementos de mayor valor.
- Se Evalúen si el elemento es realmente requerido
- Se Evalúen alternativas con menor tiempo/costo

• Priorización

- ✓Responsabilidad del PO
- ✓Es recomendado el involucramiento de todo el equipo
- ✓Permite retrasar las decisiones sobre los, elementos de menor prioridad
- ✓Se considera el valor, conocimiento, incertidumbre, riesgo, posibilidad de liberación y dependencias
- ✓Se pueden agrupar elementos del PB para facilitarla priorización

• Priorización

Valor:

- Se deben liberar primero los elementos de mayor valor
- Evaluar Si el elemento es realmente requerido
- Evaluar alternativas con menor tiempo/costo

Conocimiento, incertidumbre y riesgo

- Entre menos conozcamos sobre un producto mayor incertidumbre se tiene
- A mayor incertidumbre mayor es el riesgo
- Los elementos inciertos y de alto riesgo, deben tener alta prioridad

• Priorización

- Posibilidad de liberación:

  — La habilidad para liberar incrementos de producto temprana y frecuentemente debe influenciar las decisiones de priorización

- Dependencias:

  — Las dependencias entre algunos elementos del PB no se podrá evitar

  — Los elementos de los que Se depende deben Ser implementados primero

• Priorización - Técnicas

Grupos Afines

En conjunto los involucrados y el equipo Scrum

Colocar todas las historias en la mesa

Una por una se levantan las historias, se discute y define en que grupo o tema debe clasificarse

Dinámicamente se pueden ir cambiando de grupo o creando nuevos grupos

El equipo establece una jerarquía de grupos que define la prioridad de los grupos

• Priorización - Técnicas

Poker de Prioridad

Se priorizan historias o grupos de historias
Cada persona recibe un conjunto de cartas entre 1 y 9
Se presenta una a una cada historia o grupo, al presentarse se explica
Cada persona presenta su prioridad elegida
Los que eligieron extremos explican como la analizaron
Se hace de nuevo hasta converger

• Priorización - Técnicas

- Comprando elementos
  - Variación del Poker de Prioridad
  - Cada persona recibe unos fondos virtuales limitados
  - Se le pone precio a las prioridades
  - Al votar se descuenta de los fondos el valor de la seleccionada

• Priorización - Técnicas

El PO lee el elemento del PB

El equipo comenta el elemento y para clarificarlo realiza preguntas al PO, quien las responde

Cada estimador selecciona una carta que representa su estimación, Se mantienen en privado hasta que todos hayan estimado

Si todos seleccionaron la misma hay consenso

Si no, Se discuten Supuestos preguntando primero a quienes tienen estimados altos y bajos

• Priorización - Técnicas

- Todos estiman de nuevo y se selecciona el valor para la historia:
  - — Promedio
  - — Frecuencia
  - — Consenso

Las estimaciones se van haciendo comparando el tamaño con la estimación de elementos estimados anteriormente y de similar esfuerzo

Se inicia estimando una historia de usuario que sirve de referencia para las demás

- # Priorización - Time boxes



• Priorización - Time boxes

Métricas:

— Tamaños

Puntos de Elementos del PB

— Velocidad

Puntos de Elementos del PB que este equipo es capaz de entregar por Sprint

Se pide al equipo que estime qué elementos del PB se puede comprometer a entregar en el tiempo del primer Sprint

Se estima cuántos Sprints Serán necesarios para todos los elementos de PB

La velocidad se va ajustando de acuerdo a datos históricos

• Priorización - Time boxes

La velocidad es una herramienta de planificación de capacidad a veces se utiliza en el desarrollo ágil de software .

El seguimiento de la velocidad es el acto de medir dicha velocidad

La velocidad se calcula contando el número de unidades de trabajo realizadas en un cierto intervalo , la longitud de la cual se determina al comienzo del proyecto.

• Priorización - Time boxes

- Trabajo iniciado que no se ha culminado

  Se debe identificar y administrar apropiadamente
- Principios Ágiles asociados:
  - — Ciclos cortos completos
  - — Reconocer y administrar el inventario
  - — Enfocarse en el trabajo en espera y no en los trabajadores en espera
  - — Considerar el costo de los retrasos

• Deuda Técnica

• Crear software rápidamente para obtener retroalimentación es algo muy bueno, sin embargo tiene un Costo: La Deuda Técnica

• El entendimiento del producto evoluciona a medida que se construye el producto y las decisiones previas se deben cambiar.

• El equipo debe estar pendiente de "pagar la deuda", es decir actualizar el producto.

• Malas prácticas y bajo conocimiento técnico también generan una Deuda Técnica

• Deuda Técnica

- La Deuda se debe administrar adecuadamente
- Consecuencias de una mala administración:

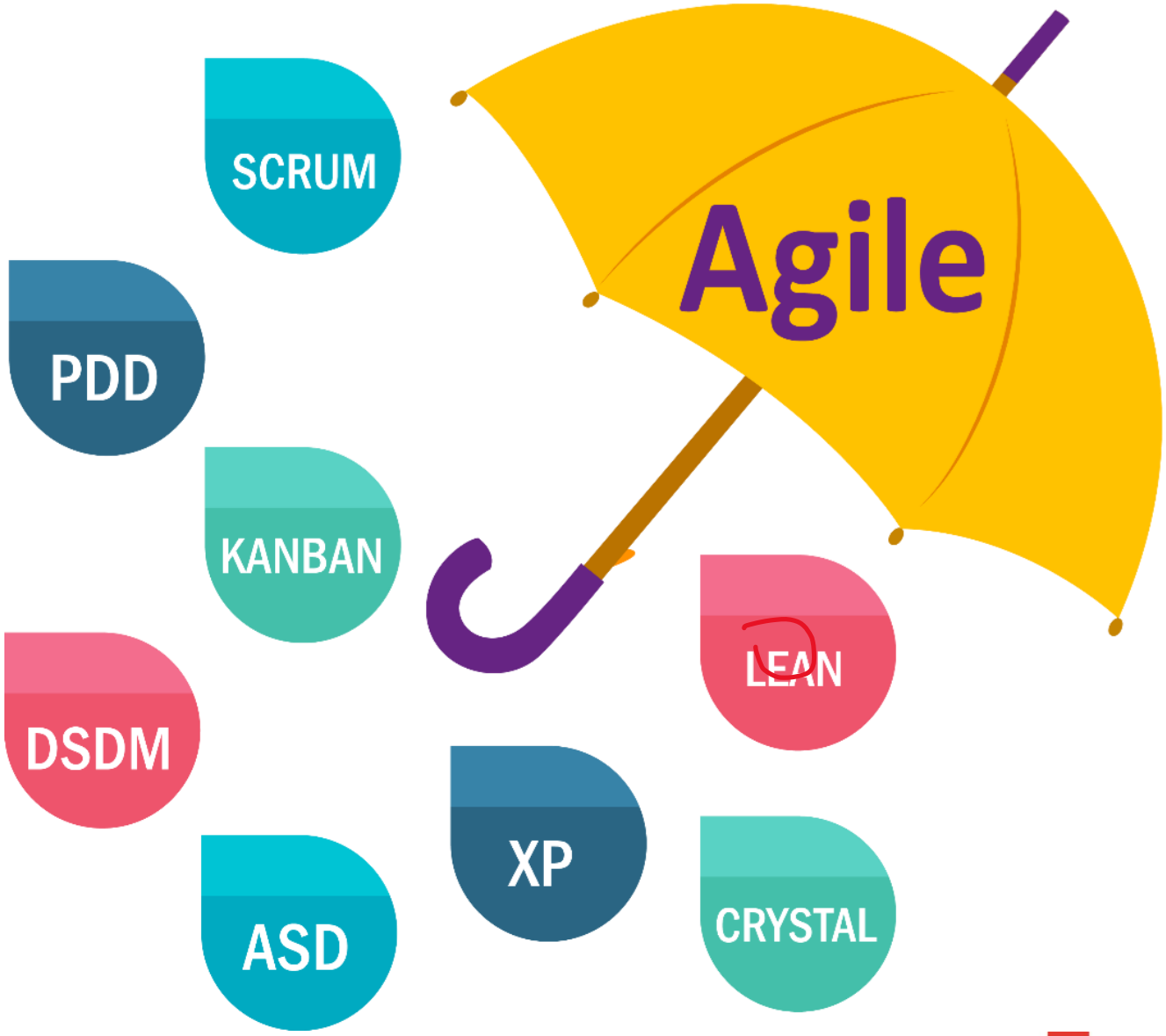
— Mantenimiento costoso
— Incremento del tiempo de entregas — Alto número de defectos
— Decrecimiento de la productividad — Frustración
— Baja en los niveles de Satisfacción del Cliente

• Deuda Técnica - Refactorización

- Se puede usar para pagar la deuda Técnica
- Re-estructurar el código afectando su estructura interna, sin afectar Su comportamiento externo
- Actualizar decisiones de diseño e implementación
- Reducir complejidad
- Mejorar mantenibilidad y capacidad de expansión

- **Repaso**

Equipos



Equipos

Scrum

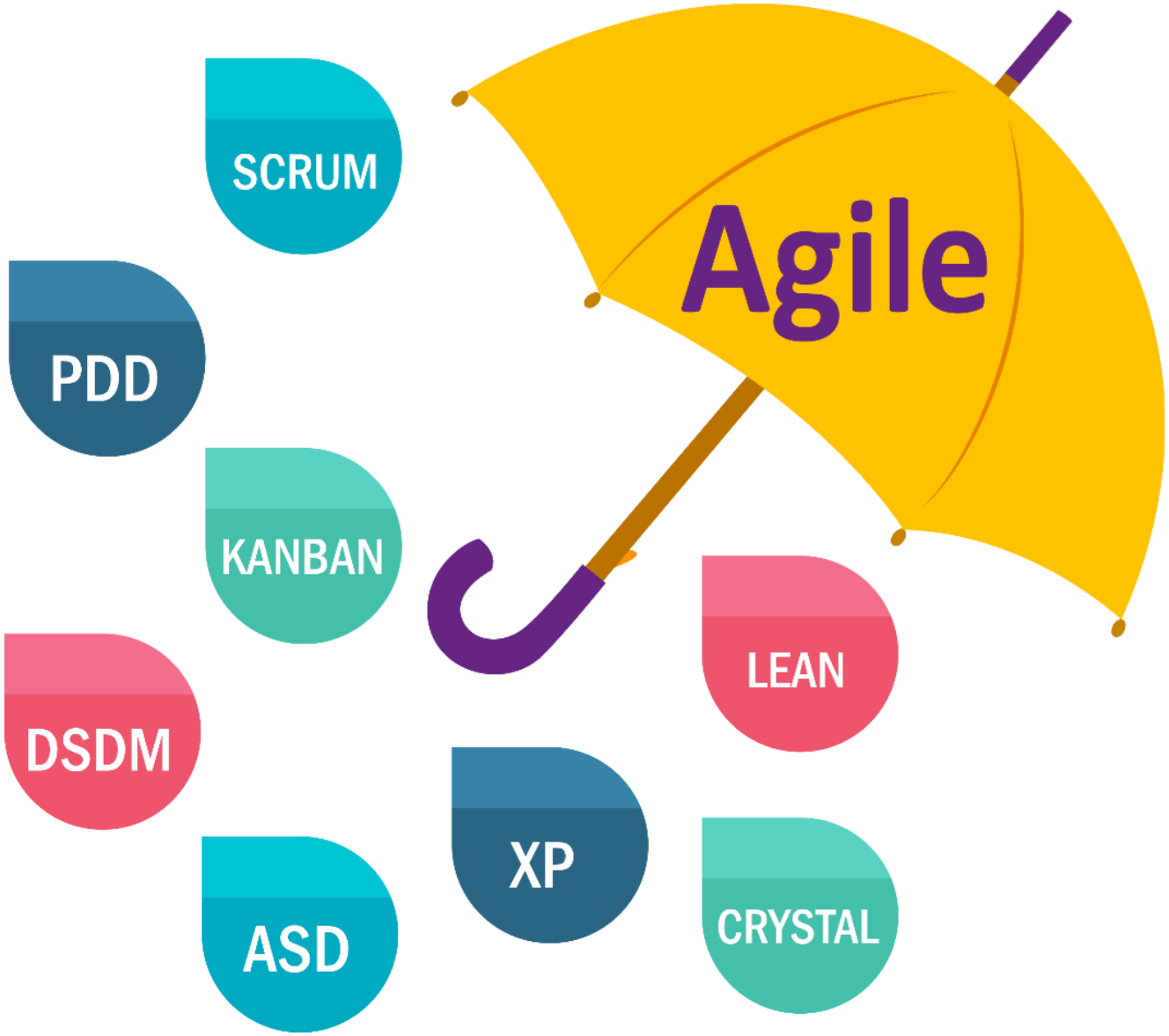
- Estos son tres:
  - Product Owner (PO)
  - Scrum Master (SM)
  - Development Team (DT)
- >3 y <9

Crystal

•Clear, para equipos de hasta 8 personas o menos.
•Amarillo, de entre 10 y 20 personas.
•Naranja, para equipos entre 20 y 50 personas.
•Roja, entre 50 y 100 personas.
•etc.



- **Métodos Ágiles**



Métodos Ágiles

- Centradas en el cliente

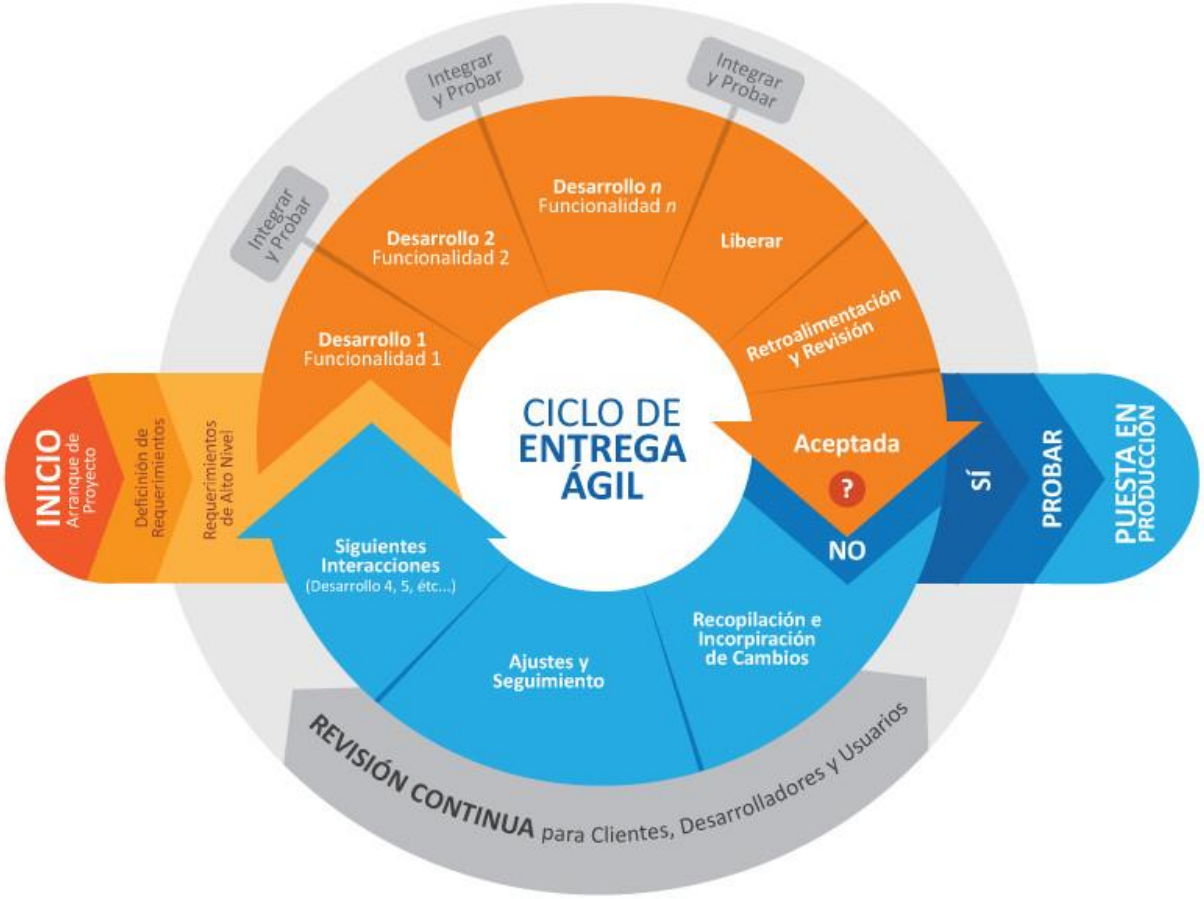
XP: Se trata de una metodología cuyo objetivo es crear sistemas de alta calidad, basados en una estrecha interacción con los clientes, pruebas constantes y ciclos de desarrollo cortos, y lo más importante, el cliente es parte del equipo

Crystal; es una colección de enfoques de desarrollo de software ágil, se centra principalmente en las personas y la interacción entre ellas mientras trabajan en un proyecto de desarrollo de software. También hay un enfoque en la criticidad comercial y la prioridad comercial del sistema en desarrollo.

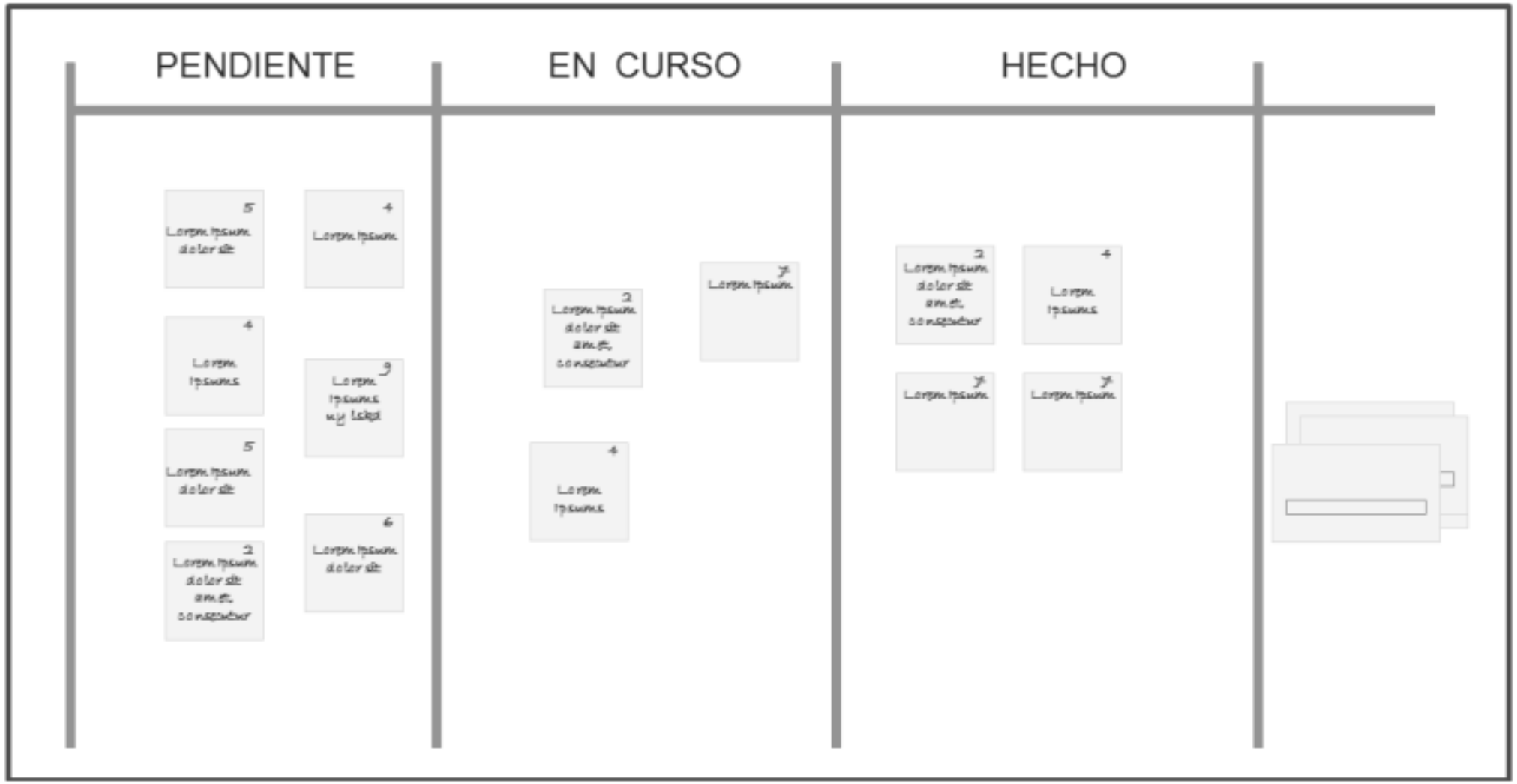
Métodos Ágiles

Centradas en el cliente

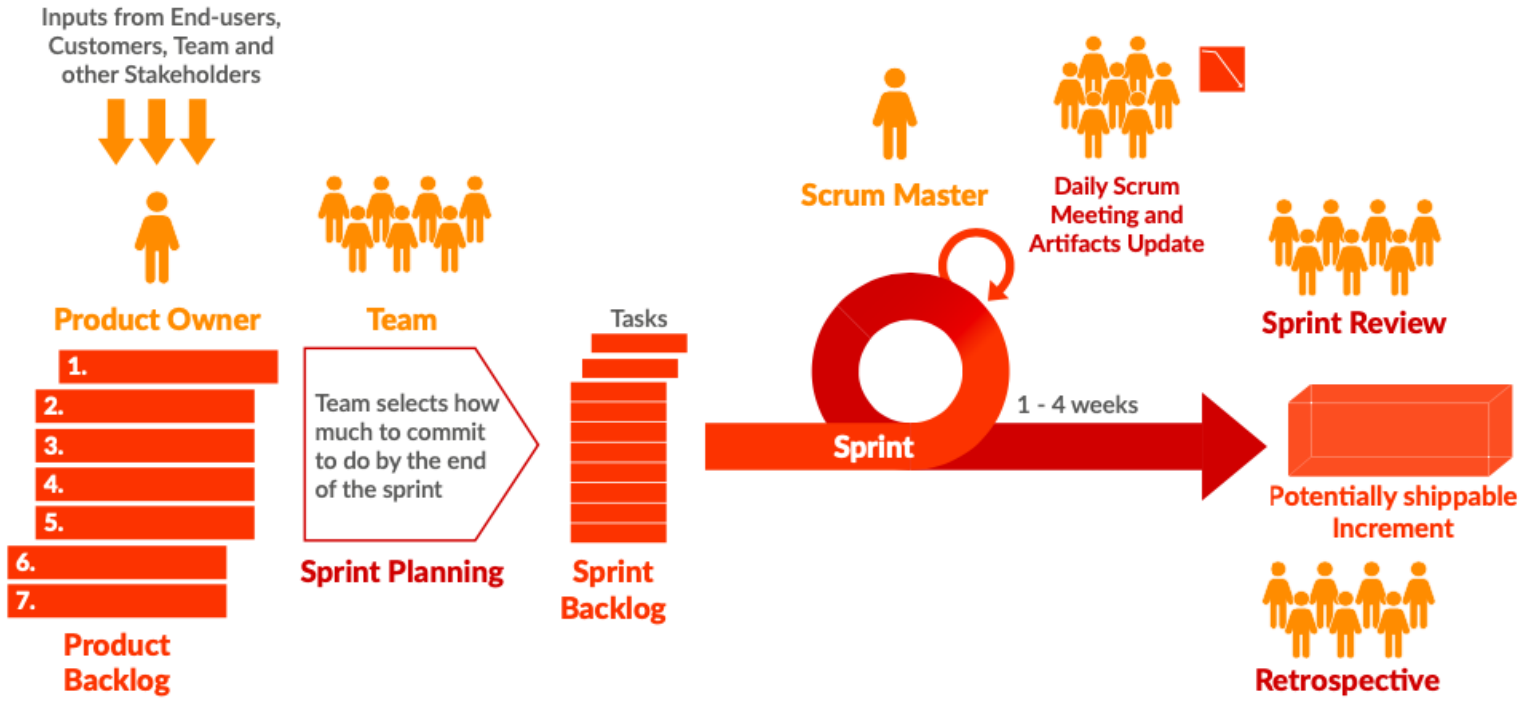
Crystal; En las metodologías Crystal, proyectos grandes, que necesitan más coordinación y comunicación, se asocian con colores más oscuros. Proyectos en los que un fallo pueda causar mayores problemas, también se asocian con colores más oscuros.



- # Kanban



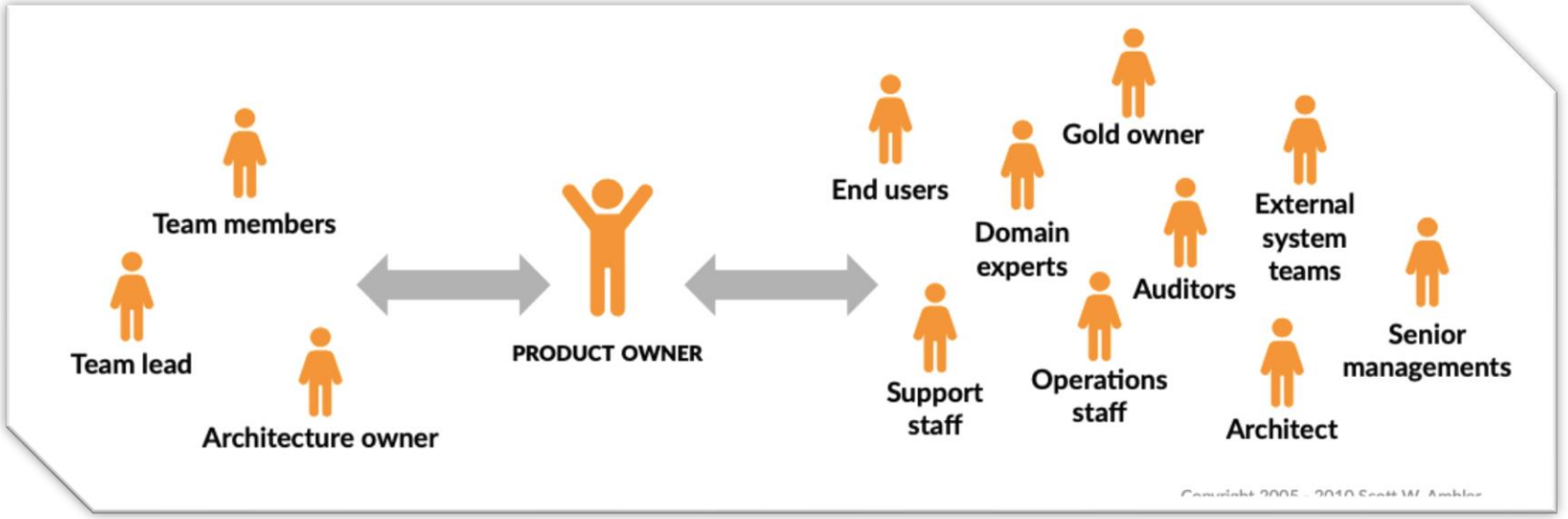
+ Historias


Inputs from End-users, Customers, Team and other Stakeholders
Product Owner
Team
Scrum Master
Daily Scrum Meeting and Artifacts Update
Sprint Review
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
Product Backlog
Team selects how much to commit to do by the end of the sprint
Sprint Planning
Tasks
Sprint Backlog
Sprint
1 - 4 weeks
Potentially shippable Increment
Retrospective

PO

- El product owner (PO por sus siglas en inglés) o dueño del producto, es generalmente definido como el responsable de maximizar el valor del producto y el trabajo del equipo scrum, así como también encargado de gestionar el product backlog, asegurándose que el equipo scrum tenga un claro entendimiento de las necesidades plasmadas en el mismo.

- Es también conocido como aquel que representa a los usuarios o clientes en el equipo scrum, es decir, se apodera o "adueña" del producto en nombre de la organización.



Visión de Producto

- La visión del producto no es más que la descripción simplificada de la solución que se quiere proporcionar al usuario en un periodo de tiempo dado, de tal manera que esa solución pueda satisfacer la necesidad del target selecciona- do y permita generar un valor tal que cumple con un objetivo de negocio que debe tener la empresa o compañía. Esta visión busca alinear a los miembros del equipo en un panorama comun al que se debe apuntar, generando como conse- cuencia un roadmap o camino para lograr alcanzar dicho objetivo.

Frase resumen Propuesta de valor en 1-2 frases			
Cliente • Perfil demográfico/ firmográfico • Perfil psicográfico • Perfil de comportamiento • Compradores vs. usuarios	**Problema / Necesidad** • Trabajo que desean realizar • Mejoras que desean obtener • Inconvenientes que desean eliminar	**Solución** • Descripción concepto • Experiencia de cliente • Funcionalidad • Características más relevantes • Precio	**Valor** • Resultados • Beneficios: funcionales, emocionales, económicos • (- Costes: funcionales, emocionales, económicos)

Estimación

- En el framework Scrum existen varias técnicas para realizar estimación con los equipos, sin embargo todas estas tienen algo en común, las estimaciones son basadas en el esfuerzo, usando la inteligencia colectiva del equipo por sobre el enfoque individual en unidades de tiempo (horas).
- Se realizan técnicas como planning poker, t-shirts size, entre otras, que fomentan el espíritu de colabora- ción y empatía del equipo, siempre con el apoyo tanto del product owner para mantener la visión generadora de valor al negocio como del Scrum Master para encargarse de mantener el foco y los valores de scrum latentes en el equipo para el cumplimiento de las metas trazadas.



Como hacer Historias de Usuario



En la gestión de los requerimientos, es responsabilidad del product Owner validar de manera adecuada la visión del producto, y granuralizarla de tal manera que pueda ser implementada por el equipo scrum. El documento a través del cual el requerimiento se expresa al equipo Scrum, es la historia de Usuario, y aunque la granularizacion que se muestra a continuación no sea parte del framework scrum, es una buena práctica llegar a una historia de usuario recorriendo las siguientes fases:

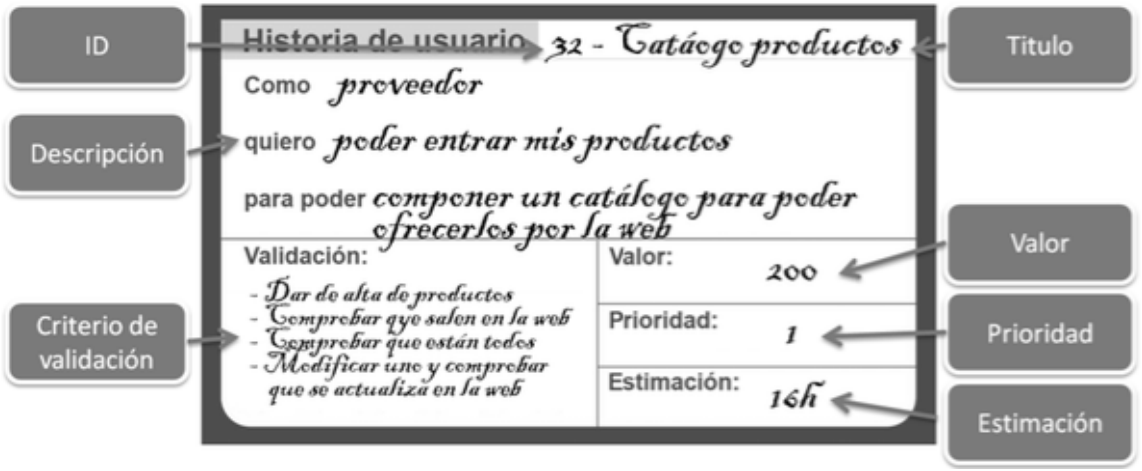


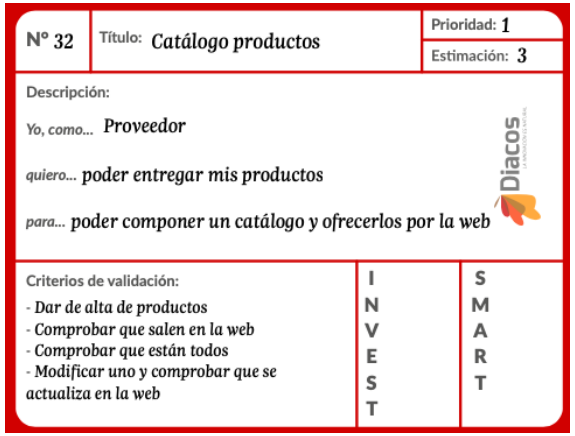
Tema: Es la visión del producto en un alto nivel de abstracción, es decir, la idea principal, el core del producto.
Feature: Son aquellas características que describen la navegación, crecimiento o escalamiento del producto.

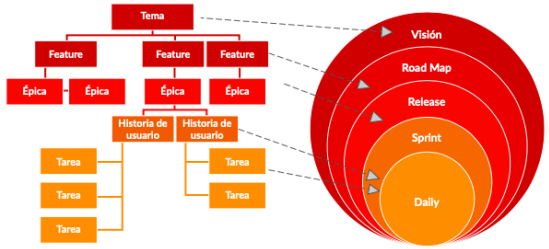


Épica: Puede ser vista como un conjunto de historias de usuario o una historia de usuario de gran tamaño y su alcance puede ser cubierto en 2 o mas iteraciones (sprints), es decir, no es más que un nivel de agrupación por encima de las historias de usuario que permite clasificar las mismas por funcionalidades, módulos, subsistemas, etc. Es decir, se tiene en mente una imagen abstracta de lo que se quiere obtener con la épica (que se desarrollará probablemente en varias iteraciones), pero son las historias de usuario, su implementación en los sprints y el feedback los que terminan de darle finalmente la forma.

Como hacer Historias de Usuario







Descomposición de una Historia





Una historia perfecta….

Agilidad - Fin