

Marc de treball Agile Scrum

Sessió 1 de 4

Sessió 1: Introducció a Scrum

Sessió 2: Conceptes avançats, mètriques i gràfics

Sessió 3: Repàs i exercici pràctic

Sessió 4: Bones pràctiques, FAQs, com escalar Scrum i com seguir aprenent

Marc de treball Agile Scrum

Informació per al curs

1. No és necessari cap coneixement previ, però sí certa experiència en la gestió de projectes i d'equips humans
2. A la presentació us trobareu algunes diapos en gris. Són informació complementària que no s'explica, però que us pot ser útil
3. Les sessions van de +teoria a -teoria. Hi ha diapos específiques amb preguntes per debatre i exercicis participatius
4. Us demano que em proporcioneu una mica de feedback durant la sessió. Si teniu dubtes o voleu fer algun comentari, obriu el micro i parleu sense por



Qui us parla?

Josep Lluís Monte

Experiència

Des de 1995. Gestió de projectes tecnològics
Implantació de mètodes de treball i PMOs

Formació

Enginyer en Informàtica i Màster en educació i TIC (eLearning)
PRINCE2 en APM group
PSM, PSPO i SPS per Scrum.org

Aficions

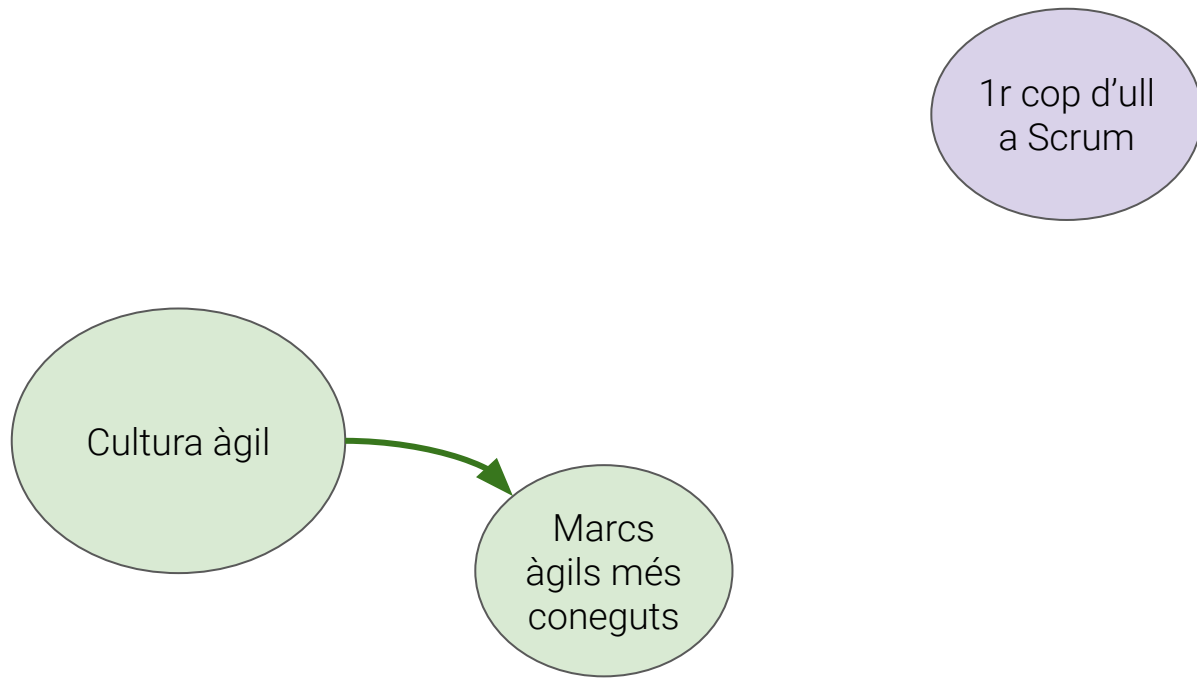
La fotografia (calaixagil.com/fotos_cat) i [Instagram](#)



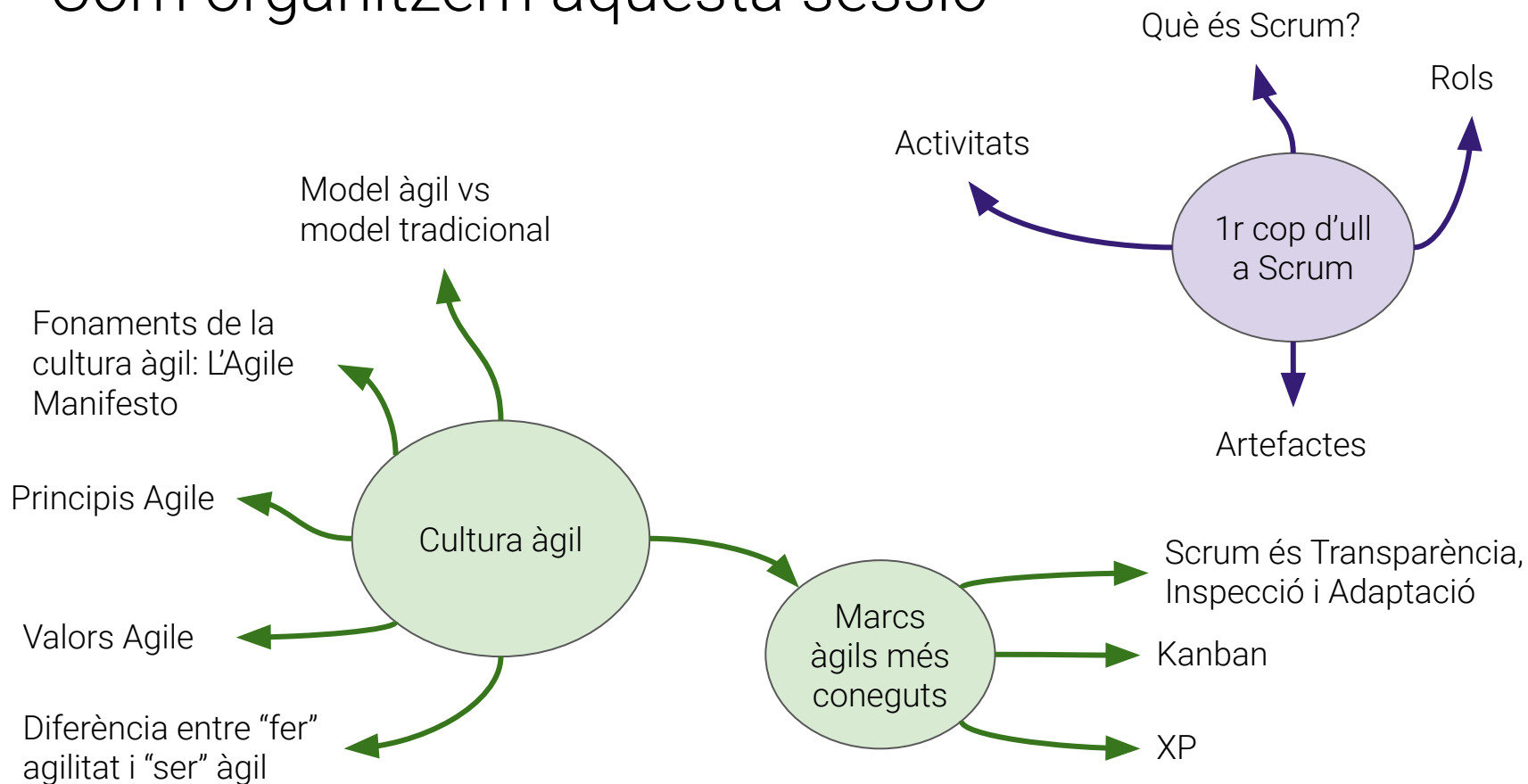
Bibliografia interessant

- [Scrum Guide](#) de Scrum.org
 - [Resources for Scrum Masters](#) de Scrum.org
 - [Resources for Product Owners](#) de Scrum.org
 - [Agile Manifesto](#)
-
- [Scrum y XP desde las trincheras](#) (lliure distribució)
 - Implantar Scrum amb èxit (en Amazon) [[cat](#)] - [[esp](#)]

Com organitzem aquesta sessió



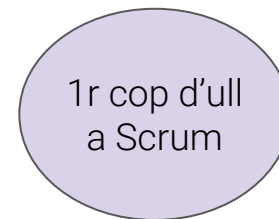
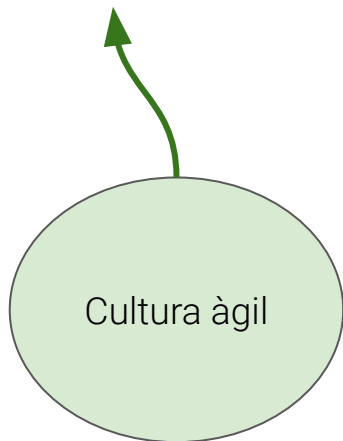
Com organitzem aquesta sessió



c[À]

Com organitzem aquesta sessió

Model àgil vs
model tradicional



Cultura àgil

Model àgil vs Model tradicional

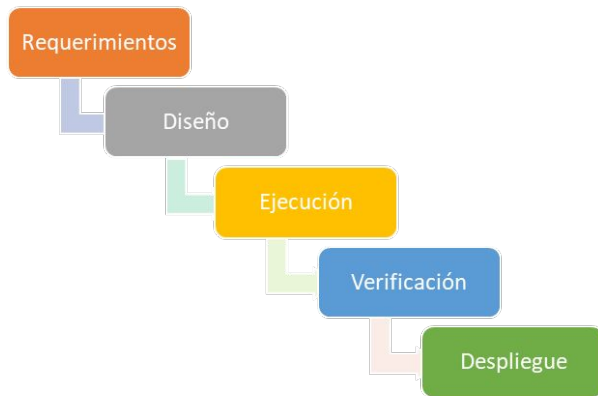
- Enfocament i estil de construcció
- Lideratge i organització
- Participació del client
- Documentació
- Assegurament de la qualitat
- Gestió del canvi
- Mesurament de l'acompliment

Cultura àgil

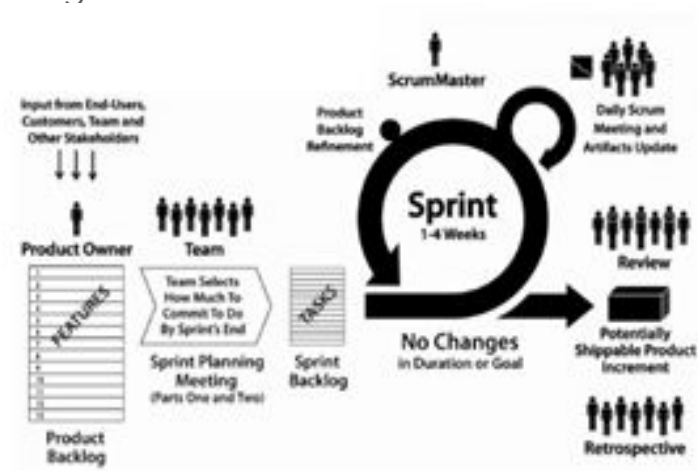
Model àgil vs Model tradicional

Enfocament i Estil de construcció

Tradicional → Processos



Agile → Personas

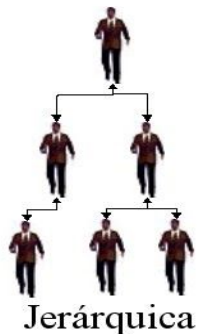


Cultura àgil

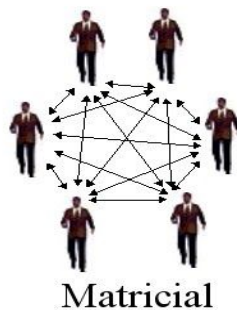
Model àgil vs Model tradicional

Lideratge i organització

Tradicional → Dirigir i **controlar**



Agile → Col·laboratiu. Acompanyar i facilitar



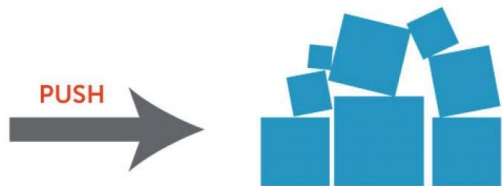
c[À]

Cultura àgil

Model àgil vs Model tradicional

Participació del client

Tradicional → Puntual i **reactiva**



Agile → Constant i col·laborativa

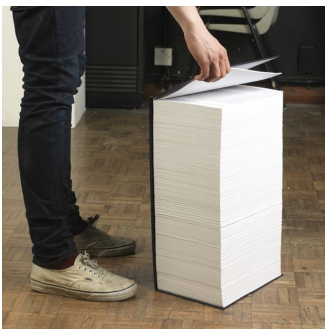


Cultura àgil

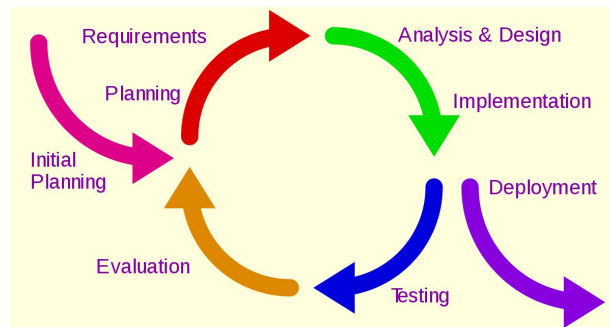
Model àgil vs Model tradicional

Documentació

Tradicional → Completa, exhaustiva, narrativa, **contractual**



Agile → Mínima, auto-explicativa, de qualitat, enfocada a enginyeria



Cultura àgil

Model àgil vs Model tradicional

Assegurament de la qualitat

Tradicional → Basada en el procés ("S'ha fet això?")



Agile → Centrat en els resultats i en el client. **El producte parla per si sol**



Cultura àgil

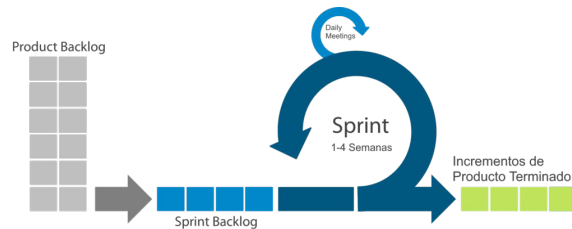
Model àgil vs Model tradicional

Gestió del canvi

Tradicional → Gestió formal del canvi.
Afectació a la planificació global. Resistència



Agile → Actualització del
backlog. Adaptació

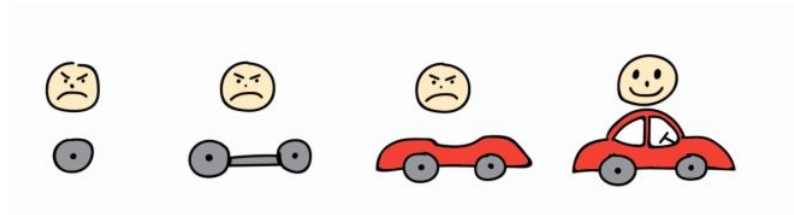


Cultura àgil

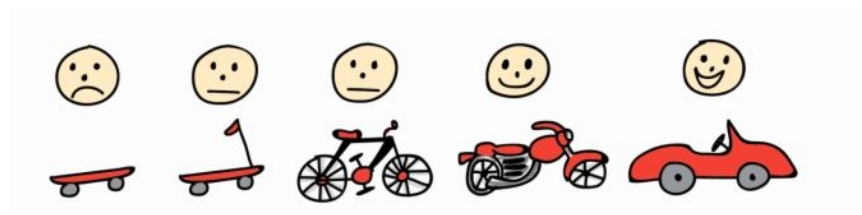
Model àgil vs Model tradicional

Mesurament de l'acompliment

Tradicional → Acompliment d'un pla



Agile → Producte en marxa. MVP per al negoci



Cultura àgil

Model tradicional vs Model àgil

Resum del que hem vist fins ara

	Àgil	VS	Tradicional
Enfocament	- ???		- Procesos
Lideratge	- Col·laboratiu: Acompanyar i facilitar		- ???
Participació del client	- ???		- Puntual i reactiva
Documentació	- ???		- Completa, exhaustiva , narrativa, contractual
Estil de construcció	- Iterativa , incremental i regressiva		- ???
Definició de l'abast	- Abast complet. Planificació inicial mínima		- ???
Assegurament de la qualitat	- ???		- Basada en el procés . "S'ha fet això?"
Organització	- ???		- Gestionat . L'equip ve donat per les disponibilitats i per la tipologia del projecte
Gestió del canvi	- ???		- Gestió formal del Canvi. Afectació a la planificació global. Trauma
Medició de l'acompliment	- Producte en marxa. MVP		- ???
Retorn de la inversió	- A partir del 1r lliurament		- ???

Exercici col·laboratiu

c[À] Cultura àgil

Model tradicional vs Model àgil

Resum del que hem vist fins ara

Enfocament
Lideratge
Participació del client
Documentació

Estil de construcció
Definició de l'abast
Assegurament de la qualitat

Organització

Gestió del canvi

Medició de l'acompliment
Retorn de la inversió

Àgil

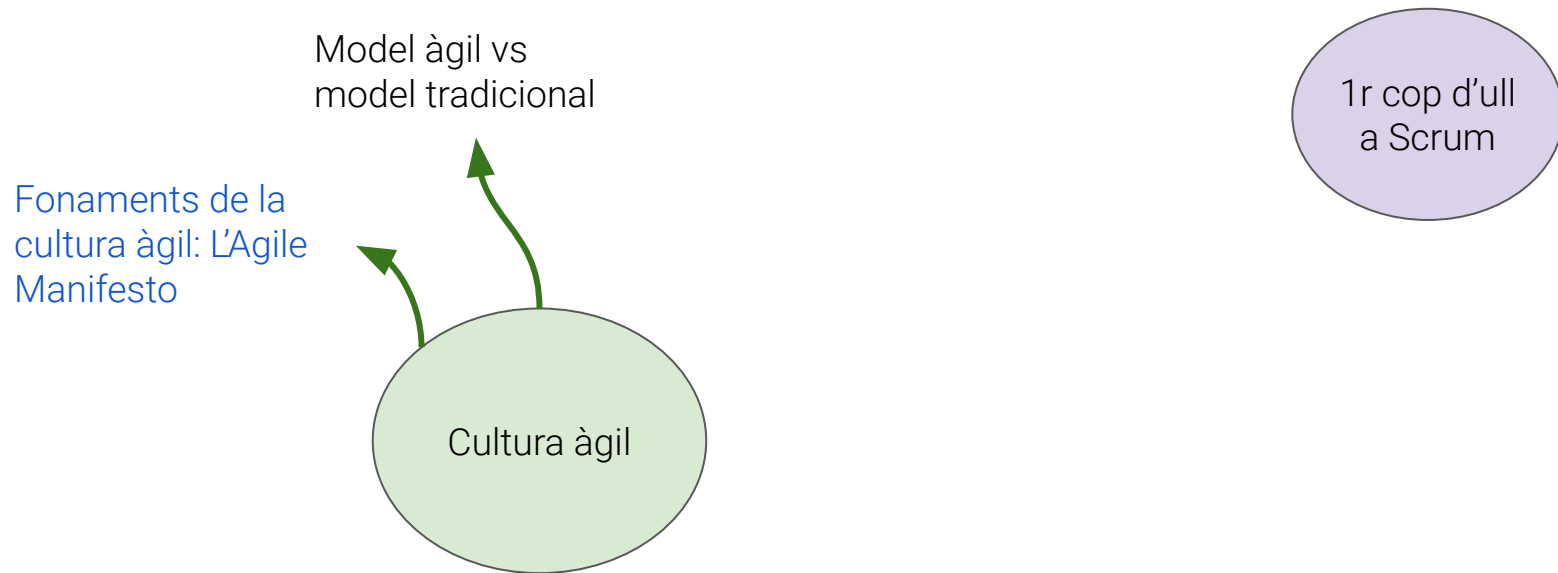
- **Persones**
- Col·laboratiu: Acompanyar i **facilitar**
- Constant i **col·laborativa**
- Mínima, autoexplicativa, de qualitat, **enfocada a enginyeria**
- **Iterativa**, incremental i regressiva
- Abast complet. Planificació inicial **mínima**
- Centrat en els **resultats** i en el client. El producte parla per si sol
- **Auto-organitzat**. L'equip té "poder" per determinar les seves necessitats internes, rols i base de coneixement
- Actualització del **backlog**. Adaptació
- Producte en marxa. **MVP**
- A partir del 1r lliurament

VS

Tradicional

- **Processos**
- **Dirigir** i controlar
- **Puntual i reactiva**
- Completa, **exhaustiva**, narrativa, **contractual**
- **Seqüencial**, cicle únic
- Abast complet. Planif. inicial **detallada**
- Basada en el **procés**. "S'ha fet això?"
- **Gestionat**. L'equip ve donat per les disponibilitats i per la tipologia del projecte
- **Gestió formal** del Canvi. Afectació a la planificació global. Trauma
- Acompliment d'un pla
- Al final

Com organitzem aquesta sessió



Cultura àgil

Fonaments de la cultura àgil

Agile Manifesto

Manifest per al desenvolupament àgil de programari

Estem posant al descobert millors maneres de desenvolupar programari fent-ho i ajudant a altres a fer-ho. Mitjançant aquesta feina hem acabat valorant:

Individus i interaccions per sobre de processos i eines

Programari que funciona per sobre de documentació exhaustiva

Col·laboració amb el client per sobre de negociació de contractes

Resposta al canvi per sobre de cenyir-se a una planificació

És a dir, encara que els elements de la dreta tenen valor, nosaltres valorem més els de l'esquerra.

Kent Beck
Mike Beedle
Arie van Bennekum
Alistair Cockburn
Ward Cunningham
Martin Fowler

James Grenning
Jim Highsmith
Andrew Hunt
Ron Jeffries
Jon Kern
Brian Marick

Robert C. Martin
Steve Mellor
Ken Schwaber
Jeff Sutherland
Dave Thomas

Cultura àgil

Agile Manifesto

Manifest per al desenvolupament àgil de programari

Individus i interaccions per sobre de processos i eines

Cultura àgil

Agile Manifesto

Manifest per al desenvolupament àgil de programari

Individus i interaccions per sobre de processos i eines

Comunicació i Col·laboració

La comunicació efectiva i col·laborar amb les parts afectades és més important que els processos, metodologies, pautes, eines....

c[À]

Cultura àgil

Agile Manifesto

Manifest per al desenvolupament àgil de programari

Programari Producte que funciona per sobre de documentació exhaustiva

Cultura àgil

Agile Manifesto

Manifest per al desenvolupament àgil de programari

Programari Producte que funciona per sobre de documentació exhaustiva

Resultats

Els resultats (i la qualitat d'aquests) són el que fa que les empreses funcionin, i no el procés

Cultura àgil

Agile Manifesto

Manifest per al desenvolupament àgil de programari

Col·laboració amb el client per sobre de negociació de contractes

Cultura àgil

Agile Manifesto

Manifest per al desenvolupament àgil de programari

Col·laboració amb el client per sobre de negociació de contractes

Entesa

Per a que un projecte arribi a bon port és més important una col·laboració estreta que garanteixi resultats, que no un contracte

c[À]

Cultura àgil

Agile Manifesto

Manifest per al desenvolupament àgil de programari

Resposta al canvi per sobre de cenyir-se a una planificació

Cultura àgil

Agile Manifesto

Manifest per al desenvolupament àgil de programari

Resposta al canvi per sobre de cenyir-se a una planificació

Adaptació

L'adaptació és la clau de la resposta davant noves necessitats i canvis

Cultura àgil

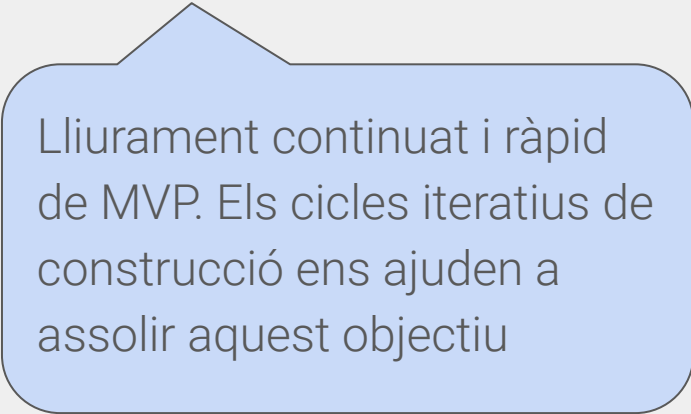
Principis de Agile Manifesto

- La nostra principal prioritat és satisfer al client mitjançant el lliurament primerenc i continu de programari que aporti valor.
- Acceptem de bon grat canvis als requisits, inclús si arriben cap el final del desenvolupament. Els processos àgils aprofiten el canvi per a donar un avantatge competitiu al client.
- Lliurem amb freqüència programari que funcioni, des d'un parell de setmanes fins a un parell de mesos, amb preferència per l'escala de temps més curta.
- La gent de negoci i els desenvolupadors han de treballar junts de manera quotidiana durant tot el projecte.
- Construïm projectes amb l'ajuda d'individus motivats. Els donem l'entorn i el recolzament que necessiten i confiem en ells per fer la feina.
- El mètode més eficient i efectiu de comunicar informació cap a, i dins d'un equip de desenvolupament és la conversa cara a cara.
- El programari que funciona és la principal mesura de progrés.
- Els processos àgils promouen el desenvolupament sostingut. Els promotors, desenvolupadors i usuaris han de ser capaços de mantenir un ritme constant de manera indefinida.
- L'atenció contínua a l'excel·lència tècnica i al bon disseny millora l'agilitat.
- La simplicitat, l'art de maximitzar la quantitat de feina que no es fa, és essencial.
- Les millors architectures, requisits i dissenys emergeixen d'equips autoorganitzats.
- En intervals regulars, l'equip reflexiona sobre com ésser més efectiu, s'afina i ajusta el seu comportament d'acord amb això.

Cultura àgil

Principis de Agile Manifesto

1. La nostra principal prioritat és satisfer al client mitjançant el lliurament primerenc i continu de programari que aportï valor

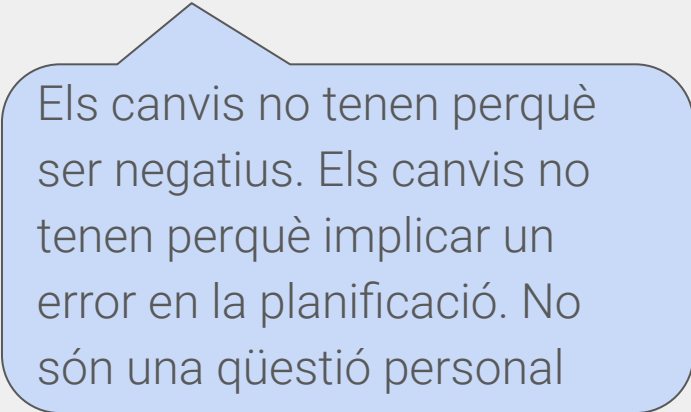


Lliurament continuat i ràpid de MVP. Els cicles iteratius de construcció ens ajuden a assolir aquest objectiu

Cultura àgil

Principis de Agile Manifesto

2. Acceptem de bon grat canvis als requisits, inclús si arriben cap el final del desenvolupament. Els processos àgils aprofiten el canvi per a donar un avantatge competitiu al client



Els canvis no tenen perquè ser negatius. Els canvis no tenen perquè implicar un error en la planificació. No són una qüestió personal

Cultura àgil

Principis de Agile Manifesto

3. Lliurem amb freqüència programari que funcioni, des d'un parell de setmanes fins a un parell de mesos, amb preferència per l'escala de temps més curta

Els cicles iteratius de construcció ens ajuden a assolir aquest objectiu. Depenent de la “confiança” de l'equip, o bé de la complexitat o criticitat del projecte, els cicles poden ser més curts o més llargs

Cultura àgil

Principis de Agile Manifesto

4. La gent de negoci i els desenvolupadors han de treballar junts de manera quotidiana durant tot el projecte

No som enemies. Som professionals que col·laborem
Ens em d'assegurar que ens "entenem" → Idioma del negoci (argot)

Cultura àgil

Principis de Agile Manifesto

5. Construïm projectes amb l'ajuda d'individus motivats. Els donem l'entorn i el recolzament que necessiten i confiem en ells per fer la feina

El project no genera confiança

L'equip s'ha d'auto-organitzar internament. I nosaltres som facilitadors, i no "directors"

Cultura àgil

Principis de Agile Manifesto

6. El mètode més eficient i efectiu de comunicar informació cap a, i dins d'un equip de desenvolupament és la conversa cara a cara

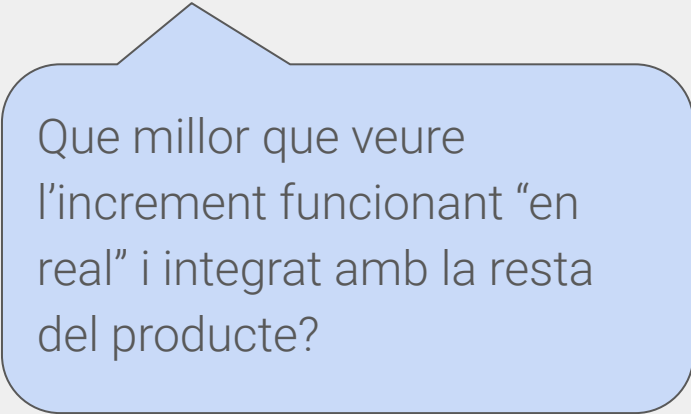
Els acords cara a cara generen compromís

Això no vol dir que la comunicació formal no sigui de vegades necessària

Cultura àgil

Principis de Agile Manifesto

7. El programari que funciona és la principal mesura de progrés

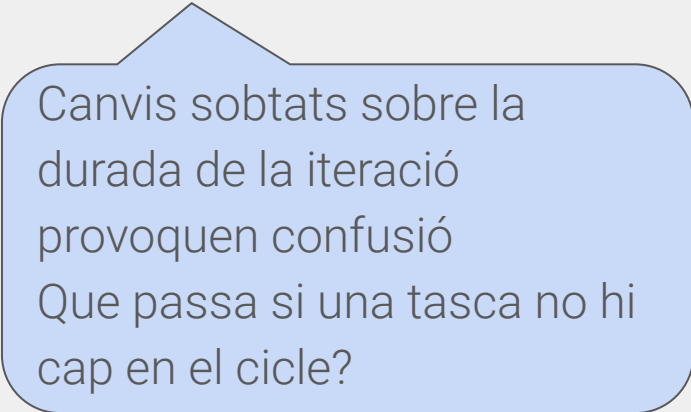


Que millor que veure
l'increment funcionant "en
real" i integrat amb la resta
del producte?

Cultura àgil

Principis de Agile Manifesto

8. Els processos àgils promouen el desenvolupament sostingut. Els promotors, desenvolupadors i usuaris han de ser capaços de mantenir un ritme constant de manera indefinida

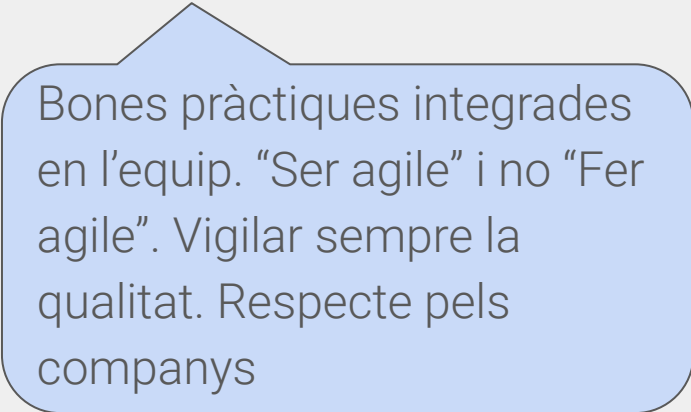


Canvis sobtats sobre la
durada de la iteració
provoquen confusió
Que passa si una tasca no hi
cap en el cicle?

Cultura àgil

Principis de Agile Manifesto

9. L'atenció contínua a l'excel·lència tècnica i al bon disseny millora l'agilitat

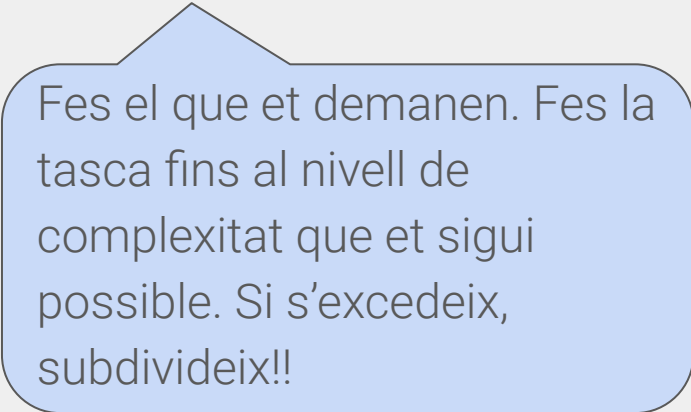


Bones pràctiques integrades en l'equip. "Ser agile" i no "Fer agile". Vigilar sempre la qualitat. Respecte pels companys

Cultura àgil

Principis de Agile Manifesto

10. La simplicitat, l'art de maximitzar la quantitat de feina que no es fa, és essencial

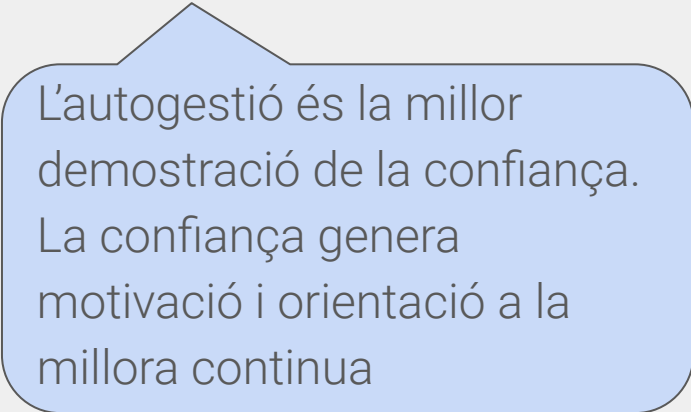


Fes el que et demanen. Fes la tasca fins al nivell de complexitat que et sigui possible. Si s'excedeix, subdivideix!!

Cultura àgil

Principis de Agile Manifesto

11. Les millors architectures, requisits i dissenys emergeixen d'equips autoorganitzats

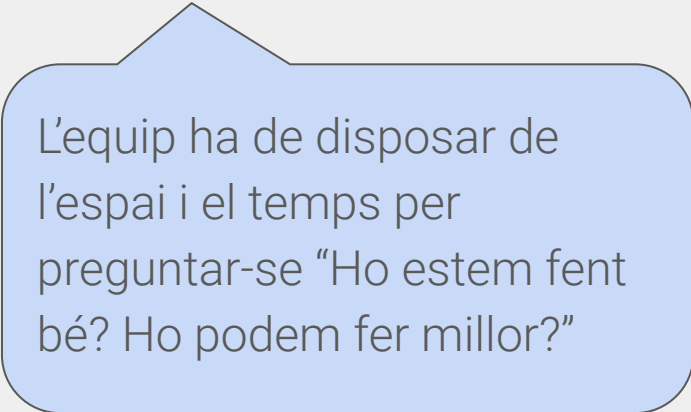


L'autogestió és la millor demostració de la confiança. La confiança genera motivació i orientació a la millora continua

Cultura àgil

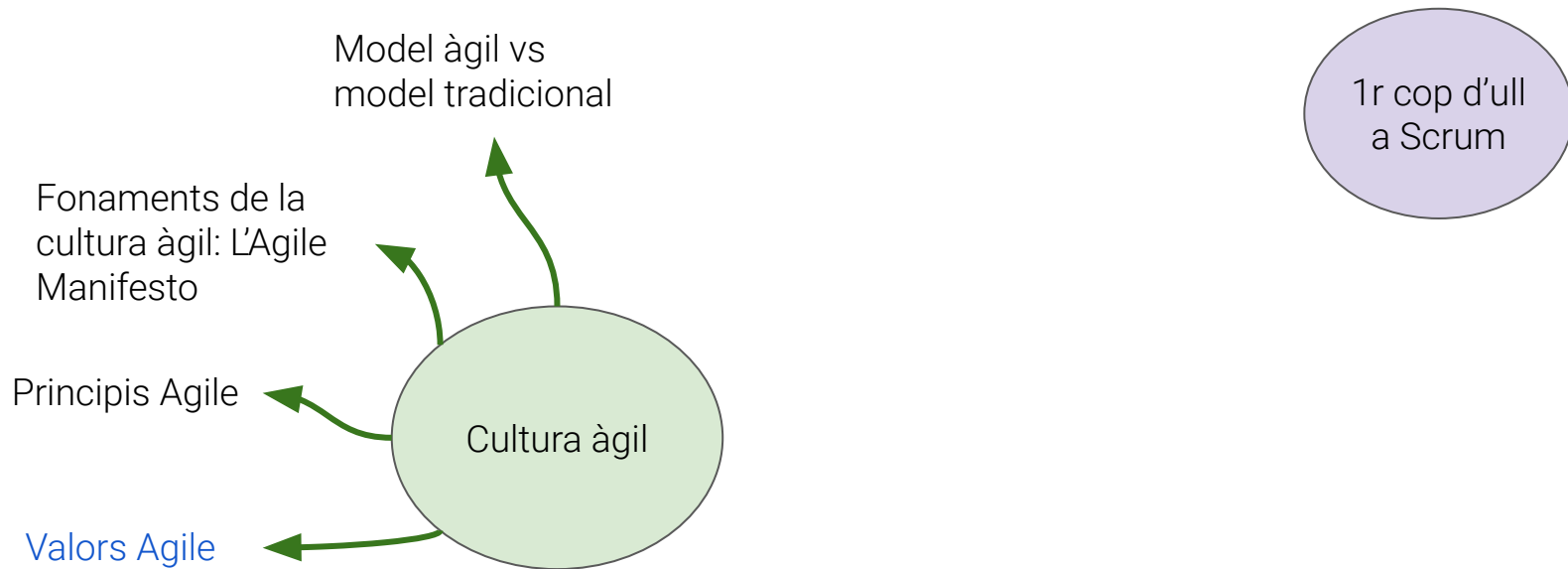
Principis de Agile Manifesto

12. En intervals regulars, l'equip reflexiona sobre com ser més efectiu. S'afina i ajusta el seu comportament d'acord amb això



L'equip ha de disposar de l'espai i el temps per preguntar-se "Ho estem fent bé? Ho podem fer millor?"

Com organitzem aquesta sessió



c[À]

Cultura àgil

Valors àgils

1. Compromís.
2. Enfocament.
3. Receptivitat davant dels canvis.
4. Respecte.
5. Coratge.



Valors àgils

1. **Compromís** (commitment)

“Fes-ho o no ho facis. Però no ho intentis”

Els equips de Scrum (incloent-hi el Product Owner) treballen amb un objectiu comú:

“Proporcionar valor” de forma justa i transparent



Valors àgils

2. **Enfocament** (focus)

Dividir el problema en parts més petites que ens permetin concentrar-nos en la resolució d'un únic problema assumible per a l'equip.

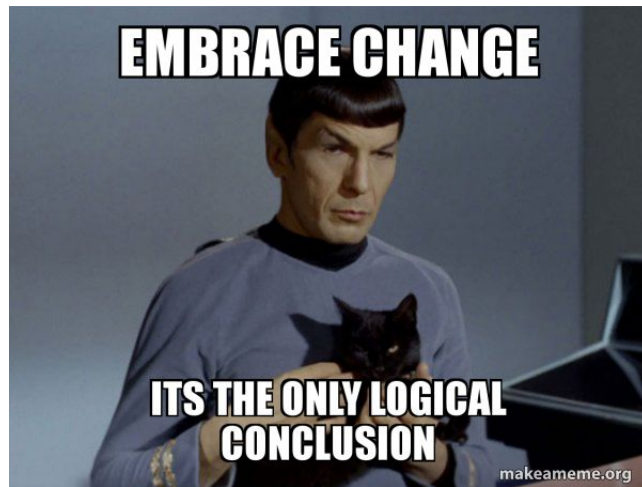
MVP (Minimum Viable/Valuable Product)



Valors àgils

3. Receptivitat davant dels canvis (Openness)

L'equip del projecte són receptius davant les necessitats i els reptes del projecte. I hi col·laborem de forma contínua per trobar solucions constructives i de valor. **Sense traumes** i sense que els canvis afectin la seva forma de treballar ni als objectius actuals



Valors àgils

4. **Respecte** (respect)

Fem la nostra feina amb qualitat i amb l'esperit de què sigui compartida. Prepara la feina i treballa la seva comprensió completa. Ves-hi preparat a les reunions. Documenta amb qualitat. Trasllada als companys allò que necessiten

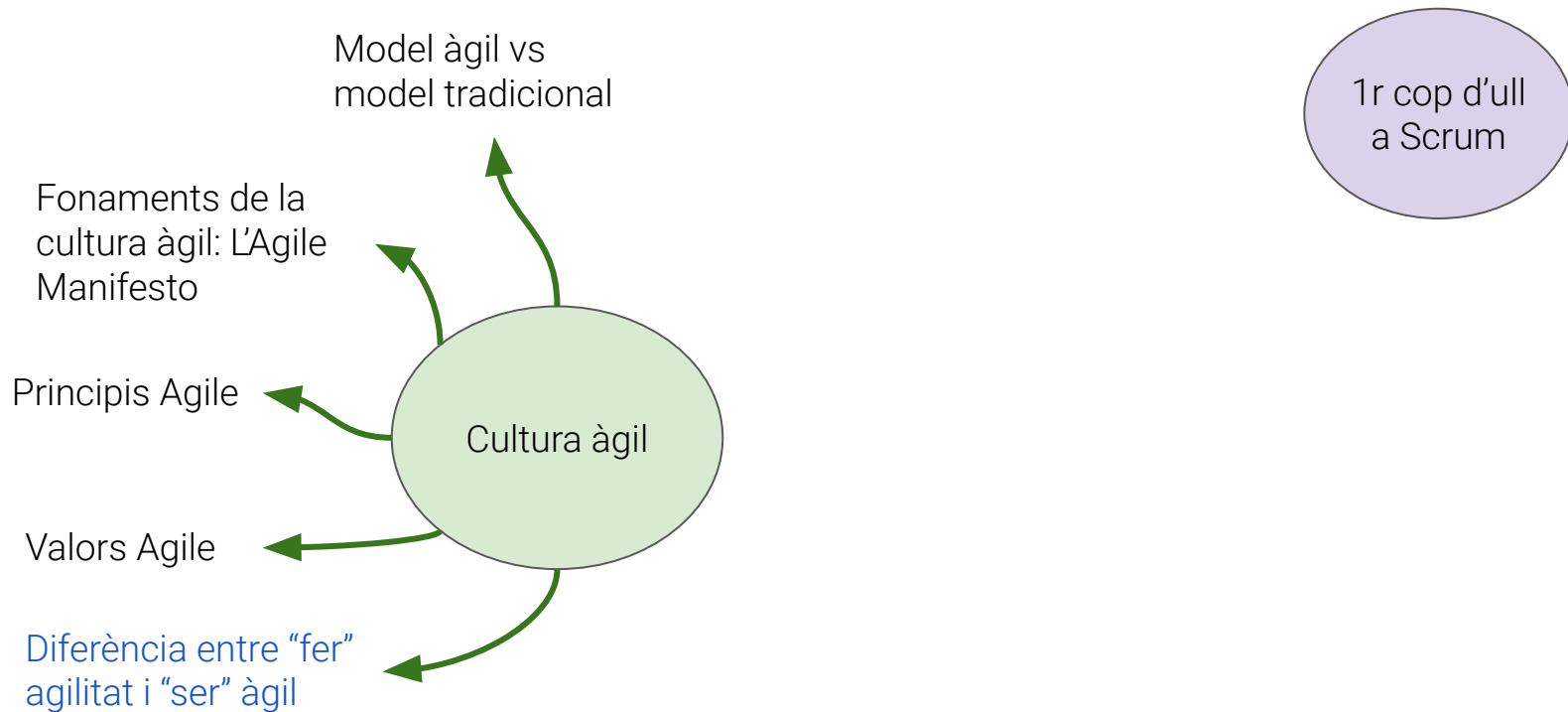
Valors àgils

5. **Coratge** (courage)

La feina en equip i el respecte ens dona el que necessitem per afrontar els reptes de projectes complexos i incerts. Coratge per adaptar-nos als canvis, per enfrontar-nos a una feina complexa, a dir que “no”, a dir que “sí”, a ser transparent amb els errors comesos....



Com organitzem aquesta sessió



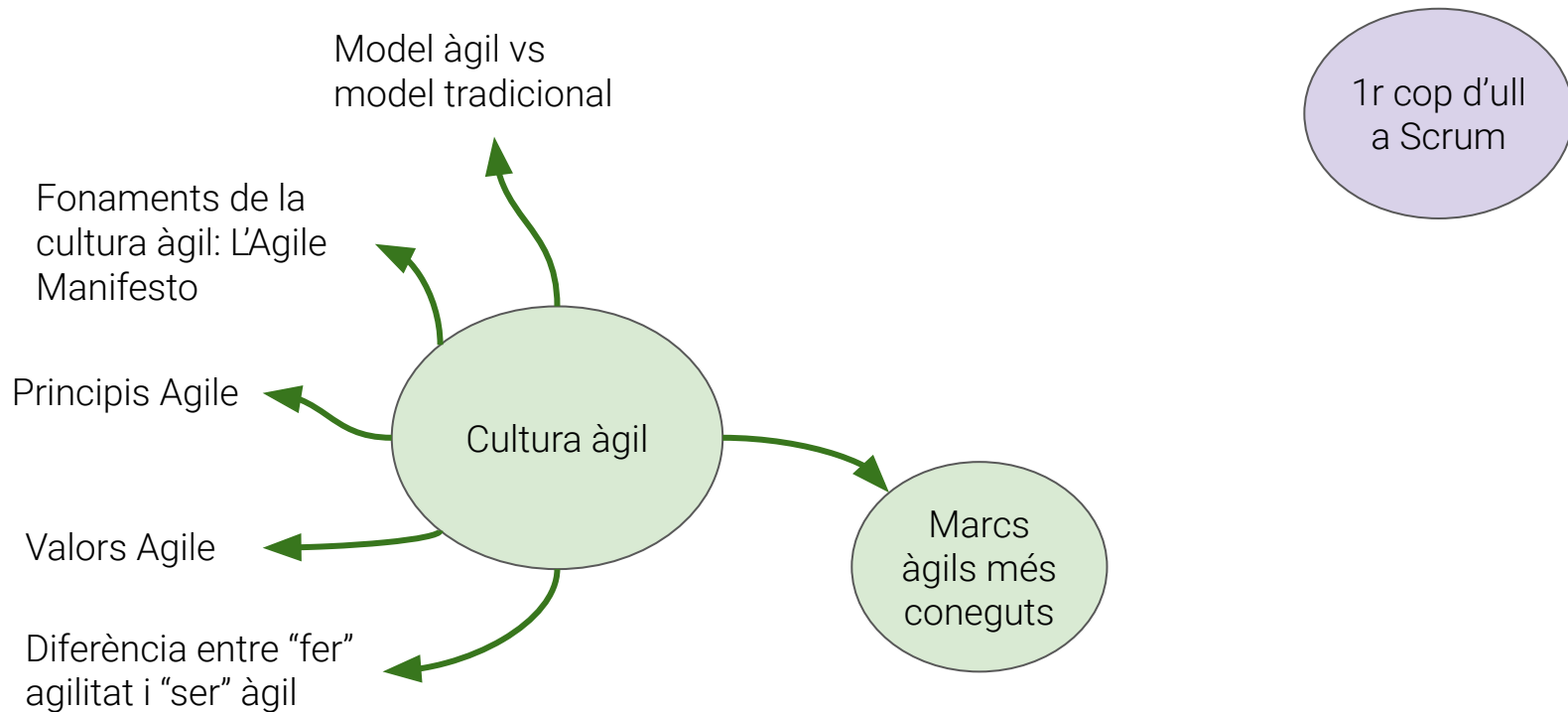
Cultura àgil

Diferència entre **fer** agilitat (doing agile) i **ser** àgil (being agile)

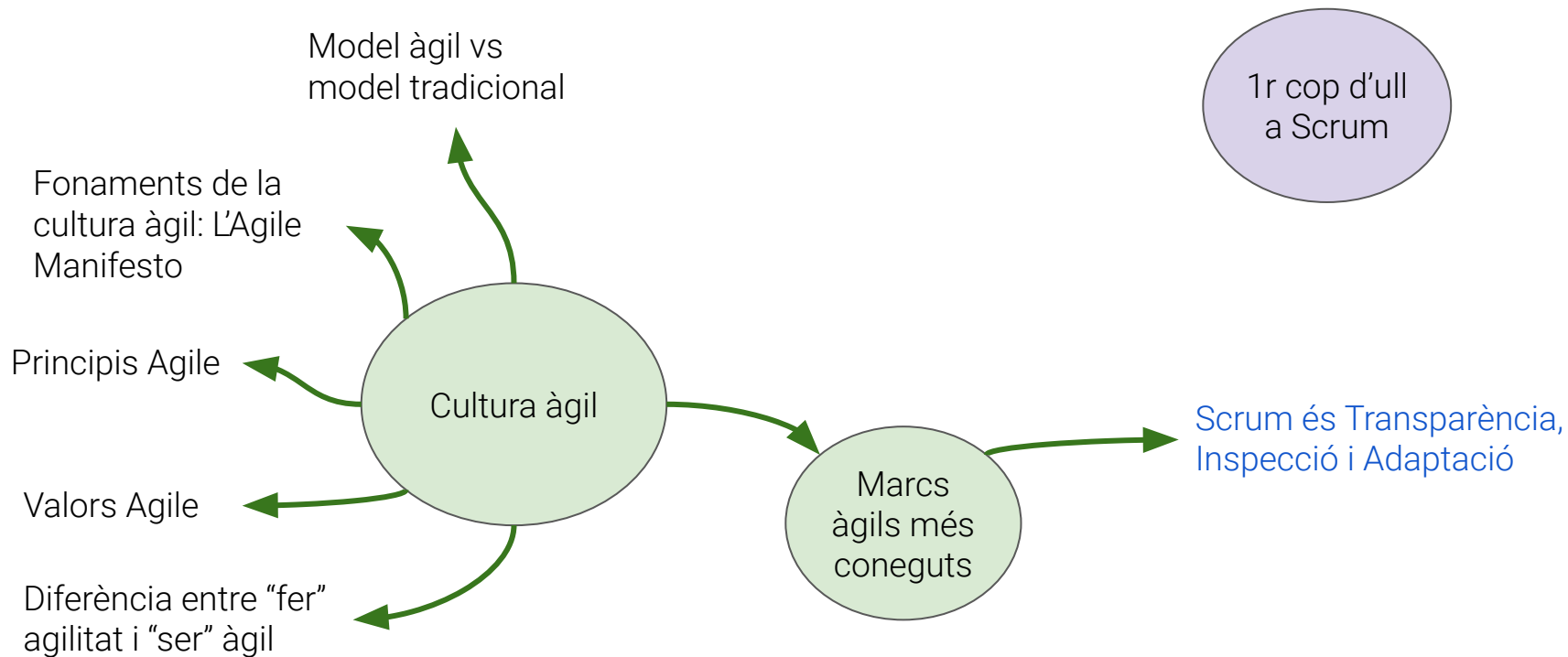
Fer agilitat és seguir les cerimònies i les pràctiques establertes. Ser àgil implica viure l'agilitat (canviar el xip)

- Ser proactiu dins l'equip. Innovador, constructiu. Pensar en l'equip
- Estar disposat a ajudar. Tenir un comportament adequat en l'equip
- Fer esforços per la inclusió dels usuaris i altres participants
- Enfocar-se en no només “fer” la feina, sinó fer-la amb **qualitat**
- Acompanyar a les persones i ser pedagògic

Com organitzem aquesta sessió



Com organitzem aquesta sessió



c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, XP

SCRUM

Definit per Hirotaka Takeuchi i Ikujiro Nonaka al 1986 com a aproximació al desenvolupament de productes de forma general, fent èmfasi en la rapidesa i la flexibilitat

Foment d'equips amb talent, autoorganitzats i motivats

[The New New Product Development Game](#) (1986) 52

Cultura àgil

Scrum, Kanban, XP

SCRUM

NO és una metodologia. És un marc de treball

(*) El coneixement prové de
l'experiència i de prendre
decisions basades en allò
que s'ha observat
(**) Horitzó de previsió curt

Tres pilars de l'empirisme

**Transparència,
Inspecció i Adaptació**

Lean

Reducció del malbaratament
centrar-se en el que és
essencial

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, XP

Teoria del control de processos empírics: **Transparència**

La informació ha de fluir
S'ha de parlar el mateix idioma

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, XP

Transparència

La informació ha de fluir

S'ha de parlar el mateix idioma

La informació del projecte ha de ser coneguda per tots els membres de l'equip. No hi ha secrets. Hem d'assegurar-nos que la informació és compresa per tots els participants (no tothom és tècnic), i la única forma de garantir-ho és parlant l'argot del negoci

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, XP

Teoria del control de processos empírics: **Inspecció**

comprovar “el nord”

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, XP

Inspecció

comprovar “el nord”

El projecte persegueix la consecució d'uns objectius. Per assegurar que aquests objectius s'assoleixen és necessari avaluar de forma constant la seva consecució i l'eficiència del procés

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, XP

Teoria del control de processos empírics: **Adaptació**

millora

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, XP

Adaptació

millora

Quan es detecta una desviació, la resposta a aquesta desviació ha de ser l'adaptació, es a dir, l'adopció d'accions o plans que, o bé ajudin a corregir la desviació, o bé reconfigurin els objectius afectats

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, XP

I quan s'acaba el projecte?

La teoria del control de processos empírics genera algunes discussions entre els defensors dels models tradicionals i els de l'agilísme. Perquè posa en dubte la previsió de finalització d'un projecte.

Si no tenim planificació completa:

* Quan s'acaba un projecte àgil?

Cultura àgil

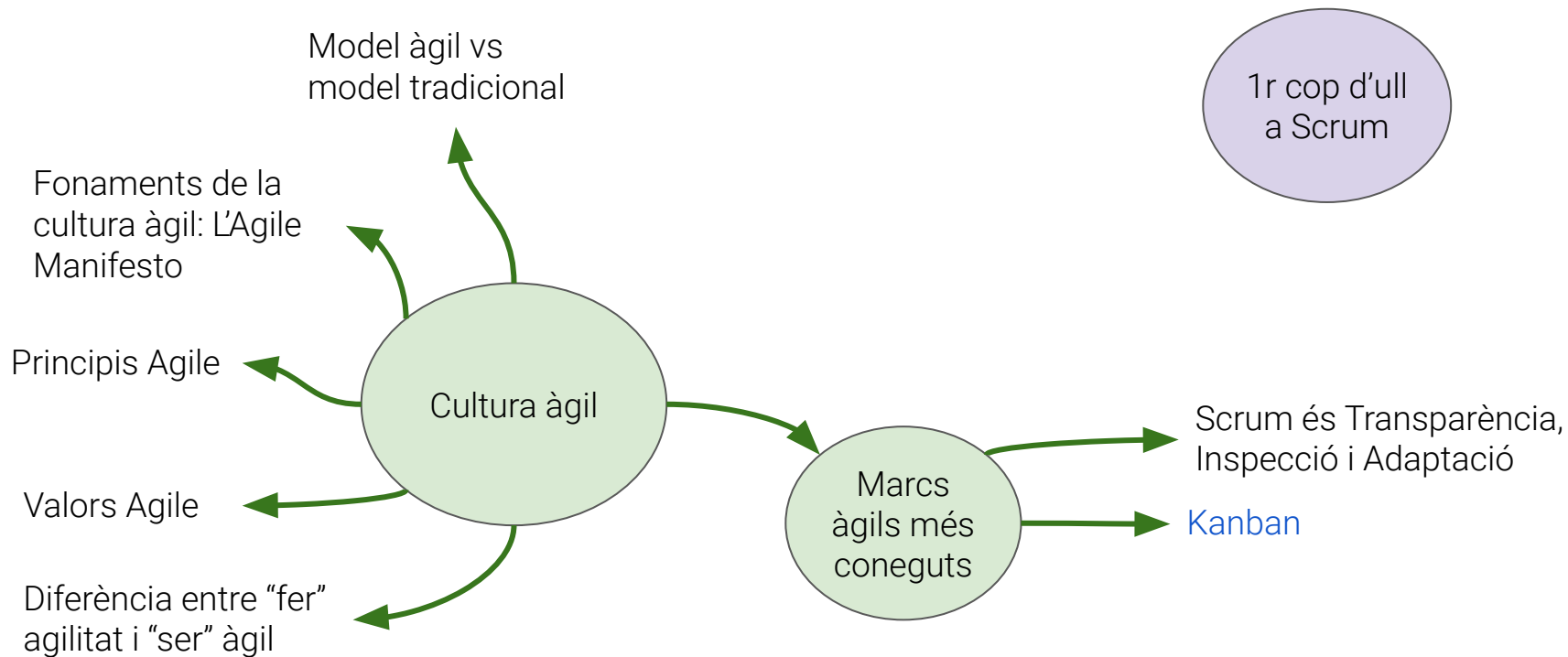
Scrum, Kanban, XP

I quan acaba el projecte?

Un projecte àgil acaba quan:

- **El que sovint es creu com l'ideal:** No hi ha més ítems al Backlog
- **Negoci convuls. Falta d'acrod. Altres prioritats:** Els usuaris clau i l'equip del projecte acorden finalitzar-ho
- **"el caballero Don Dinero":** S'acaba el suport econòmic
- **Ideal:** Els destinataris del producte veuen acomplir-tes les seves expectatives

Com organitzem aquesta sessió



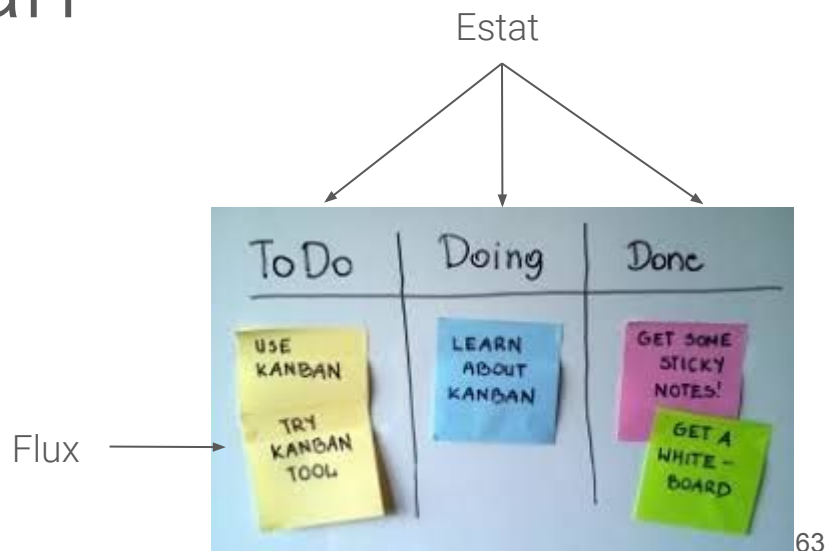
Cultura àgil

Scrum, **Kanban**, XP

Kanban

[Taiichi Ohno](#) incorpora als anys 40 un sistema d'organització de tasques basat en targetes i en un panell organitzatiu destinat a millorar l'eficiència dels treballadors a Toyota

Posteriorment la comunitat Agile adopta aquest mecanisme de diverses formes. La comunitat Scrum incorpora una visió adaptada del panell en el **Scrum Board**



c[À]

Cultura àgil

Scrum, **Kanban**, XP

Kanban

Objectius:

- Lliurar a temps
- Evitar colls d'ampolla
- Informar de l'estat amb una eina gràfica

c[À]

Cultura àgil

Scrum, **Kanban**, XP

Kanban

Operativa:

- No existeix el concepte de Sprint ni de iteració
- No hi ha rols
- Limita el WIP per estat de flux

c[À]

Cultura àgil

Scrum, **Kanban**, XP

Kanban

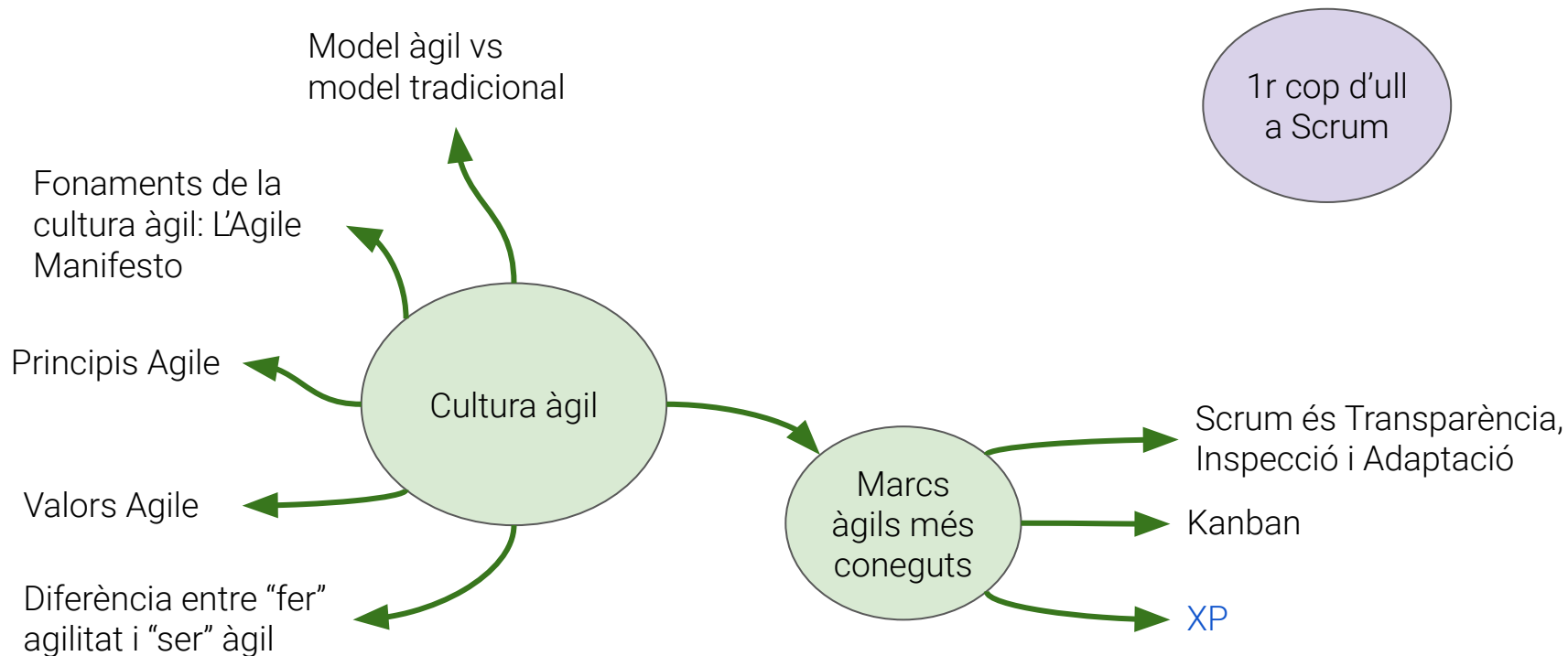
Que és el **WIP** (Work in progress):

El WIP és una tècnica per limitar el treball concurrent en un estat de flux concret. D'aquesta forma es guia l'equip de treball a resoldre els colls d'ampolla tan bon punt es produeixen

WIP=3



Com organitzem aquesta sessió



Cultura àgil

Scrum, Kanban, **XP**

XP

XP és una de les tècniques de programació àgil més conegudes (Ken Beck i Martin Fowler). En essència transmet els mateixos valors que Agile:

- Simplicitat
- Comunicació
- Retroalimentació (feedback)
- Respecte
- Coratge

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, **XP**

XP

Simplicitat

Codi senzill. Refactorització constant. Documentació senzilla

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, **XP**

XP

Comunicació

Des d'una perspectiva tècnica: Comunicació activa entre devs. Bones pràctiques documentals i de codi. Amb codi auto-entendible

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, **XP**

XP

Retroalimentació (feedback)

El client veu els resultats en temps real

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, **XP**

XP

Respecte

Respecte pel treball ben fet, que no impedeixi la feina dels demes. Respecte pel paper dels usuaris. Respecte de l'organització a l'autoritat dels devs per exercir la seva feina

c[À]

Cultura àgil

Scrum, Kanban, **XP**

XP

Coratge

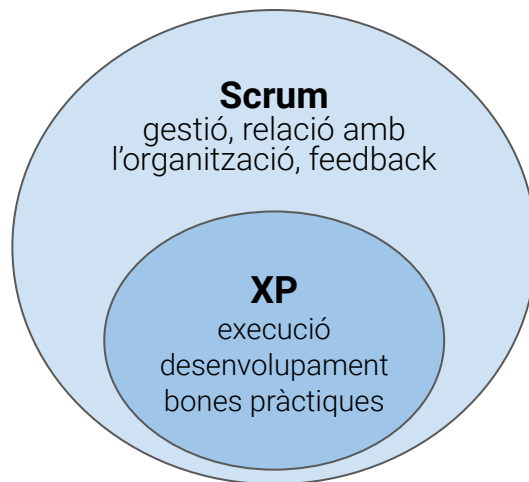
Fes només el que es necessita avui. Reconstrueix si és necessari. Organitza l'equip de la forma que sigui més eficient

c[À]

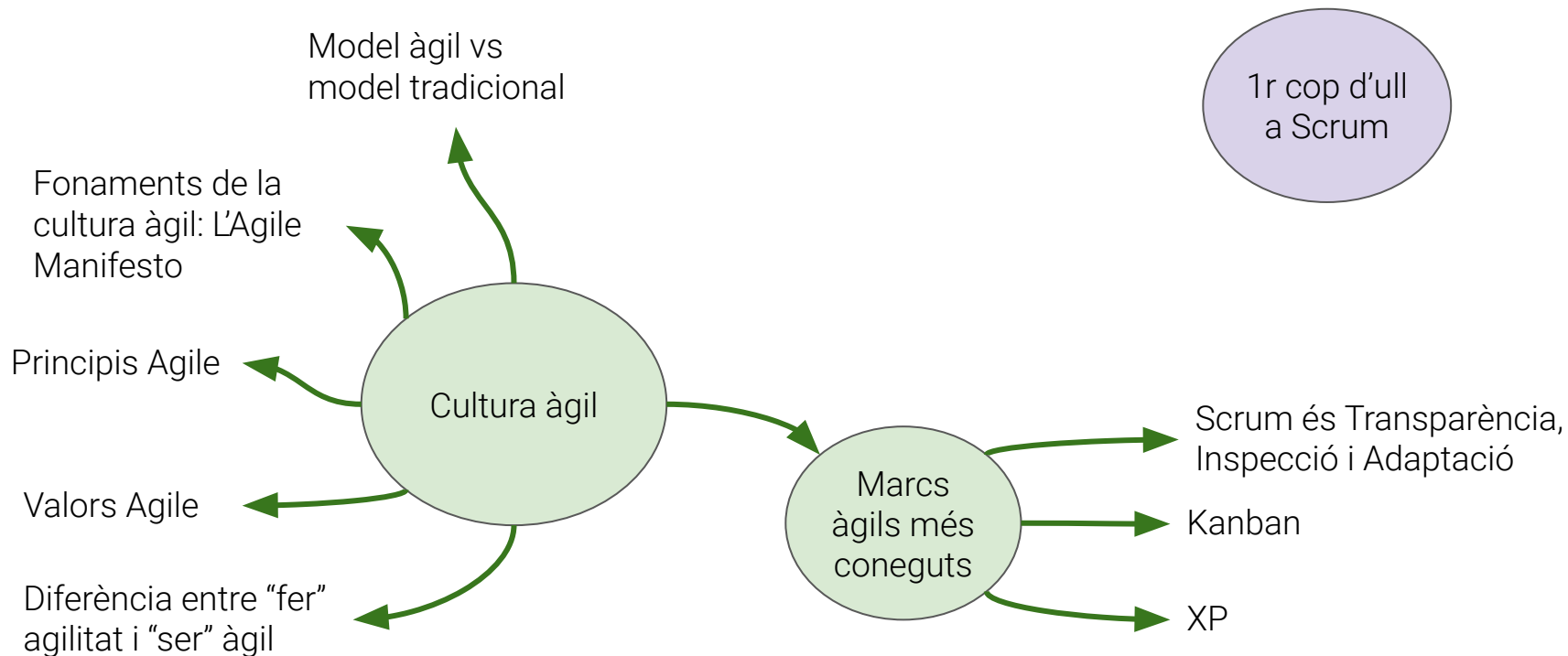
Cultura àgil

Scrum, Kanban, **XP**

Scrum i XP són molt amics



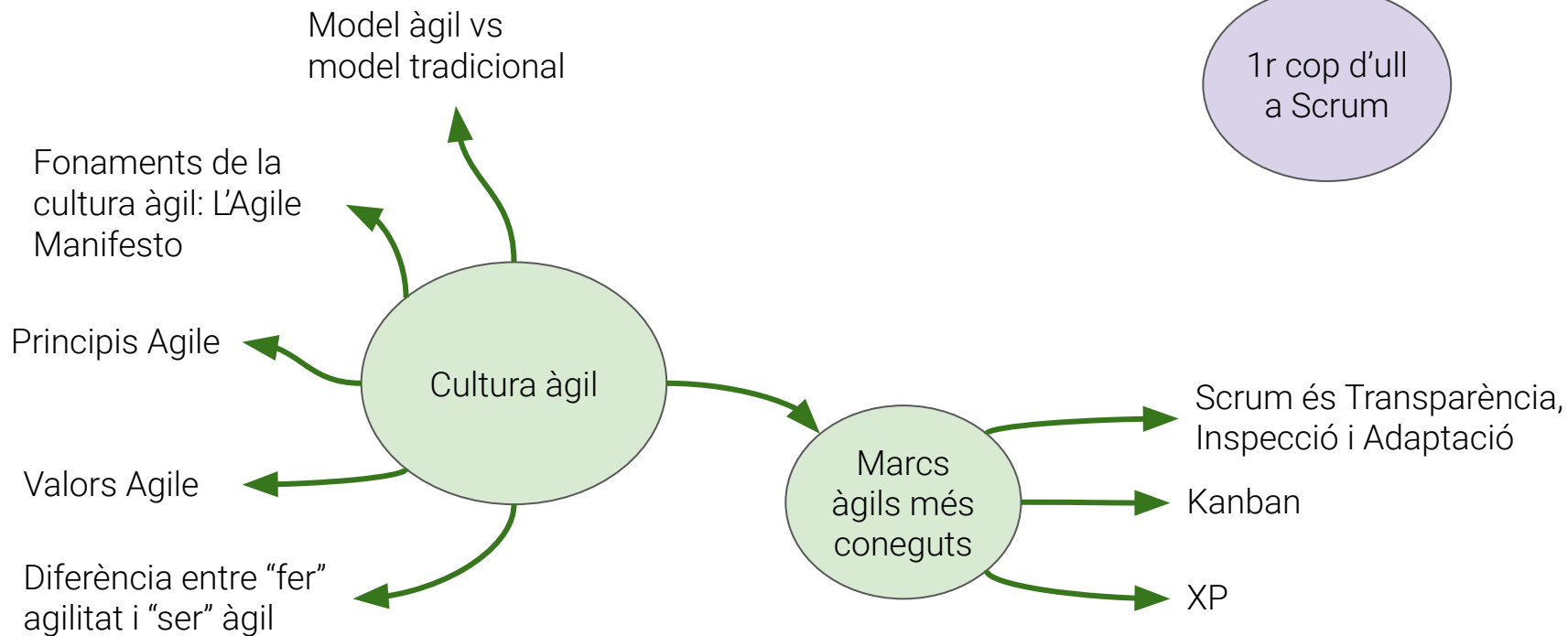
Com organitzem aquesta sessió



c[À]

descans 5 minuts

Com organitzem aquesta sessió



Conceptes bàsics de Scrum

Què és Scrum?



Jeff Sutherland i Ken Schwaber fan una adaptació a l'any 1995 de la proposta inicial de Hirotaka Takeuchi i Ikujiro Nonaka de l'any 86, adaptada al desenvolupament de programari i al sector TIC agile.

Va ser presentada al OOPSLA'95. Posteriorment va inspirar en la formació del Agile Manifesto del 2001

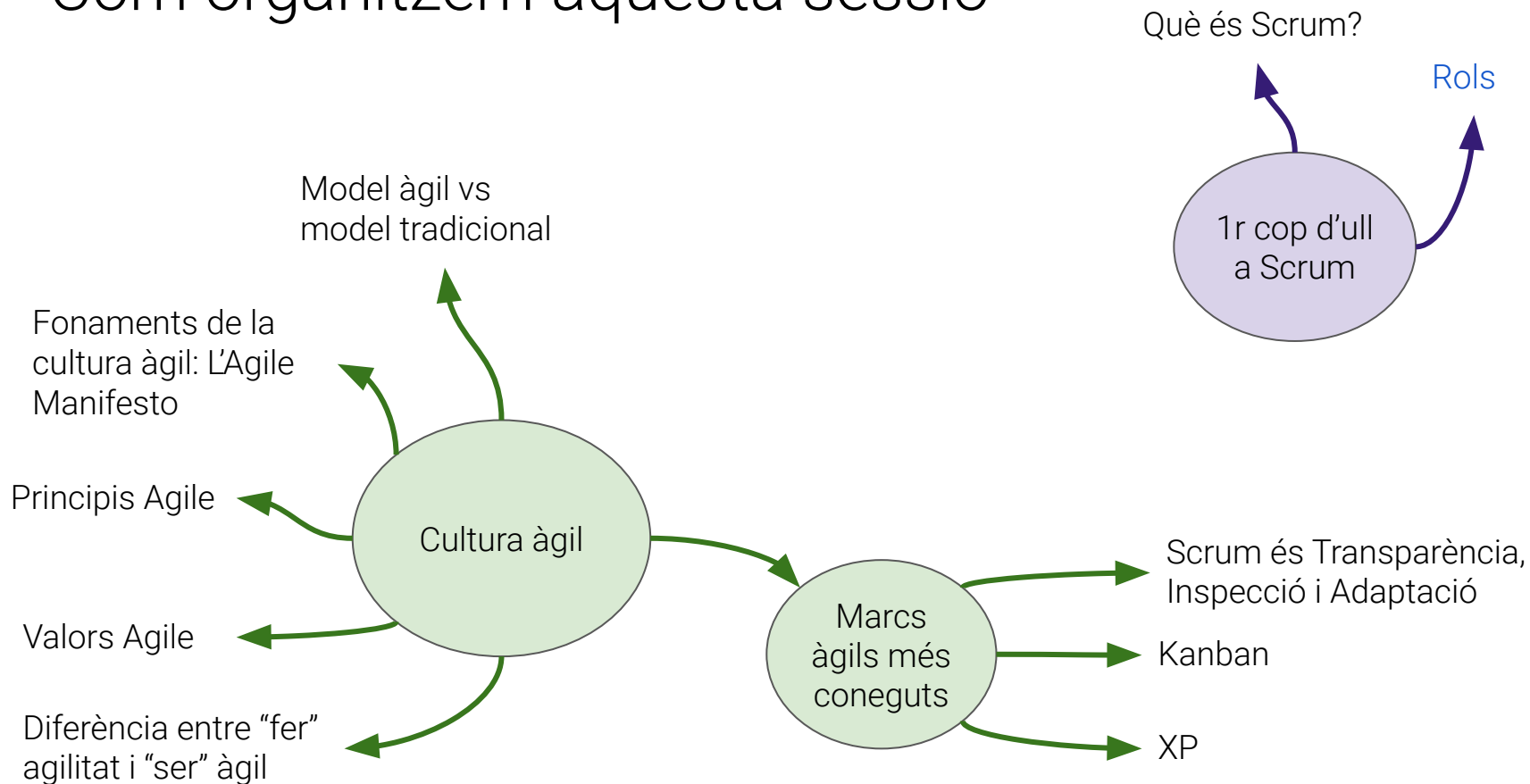
Conceptes bàsics de Scrum

Què **no** és Scrum?

Els Scrum no ...

1. SCRUM **no** és **prescindir de la documentació** (doc professional, enfocada a esquema i iterativa)
2. SCRUM **no** significa **prescindir de definir l'abast** abans de començar el projecte
3. SCRUM **no** significa **prescindir de les comunicacions formals** (segueixen sent útils actes i documentació d'acords)
4. SCRUM **no** significa prescindir de rols i responsabilitats clars
5. SCRUM **no** és "si a tot"

Com organitzem aquesta sessió



Conceptes bàsics de Scrum

Rols



Scrum Master



Product Owner



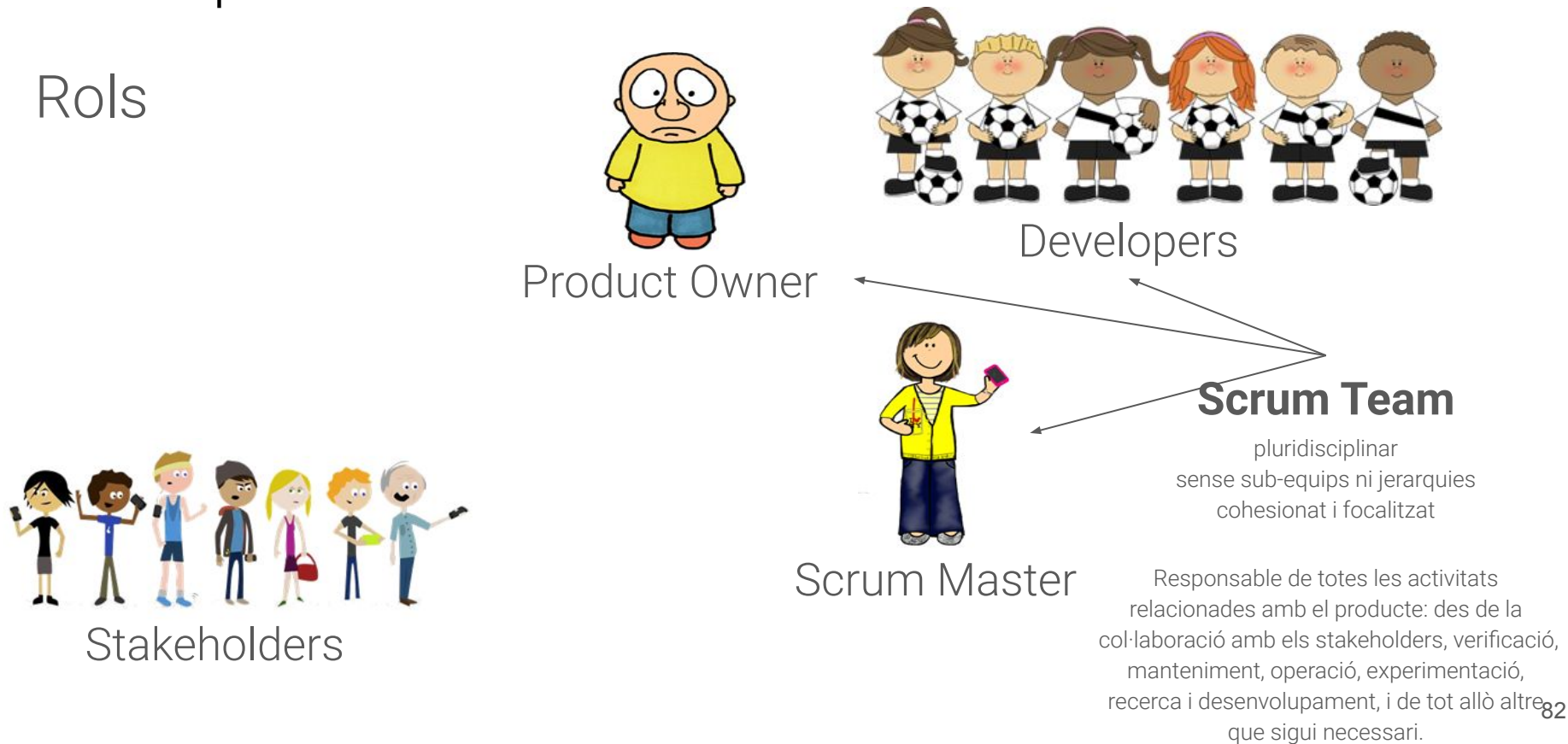
Developers



Stakeholders

Conceptes bàsics de Scrum

Rols



Conceptes bàsics de Scrum

Rols - Stakeholders



Són responsables de la definició de la necessitat, l'acceptació a cada lliurament i l'ús del producte

- Estan disponibles i accessibles
- Proporcionen tota la **informació** que és necessària per a construir la funcionalitat amb qualitat
- Es comprometen a **assegurar la validació de la necessitat** (criteris d'acceptació)
- Donen acceptació a cada lliurament (o no). **Donen feedback**
- Es comprometen a l'ús del producte

Conceptes bàsics de Scrum

Rols - Developers



Un equip Scrum no hauria de superar 10 membres per al Scrum Team
Tots els components de l'equip haurien d'estar en contacte directe entre ells i amb el SM

- **Construir** el producte
- **Estimen les tasques** i es comprometen a **comprendre la necessitat**
- Ser **autoorganitzats, flexibles i multidisciplinars**
- Assegurar-se de l'**excel·lència tècnica** del producte → DoD
- Vigilar la **qualitat** i el compliment dels **criteris d'acceptació**
- Vigilar el **compliment de la meta del Sprint** (Sprint Goal) → MVP
- Compartir la situació amb els companys → **Daily**

Conceptes bàsics de Scrum

Rols - Scrum Master



El Scrum Master NO és el Project Manager

Enfocat a la qualitat, les bones pràctiques i l'acompliment del marc de treball

- Té la missió d'**explicar SCRUM** a l'organització
- **S'assegura del compliment del marc de treball** Scrum
- És un coach/mentor (**orientador/facilitador**) per als tècnics (developers)
- **Proporciona suport** als tècnics i resol els problemes
- Modera les reunions on és responsable (**Sprint Retrospective**), on proposa, promou i potencia millores sobre el procés i sobre l'equip
- Reporta, arxiva i porta registre

Conceptes bàsics de Scrum



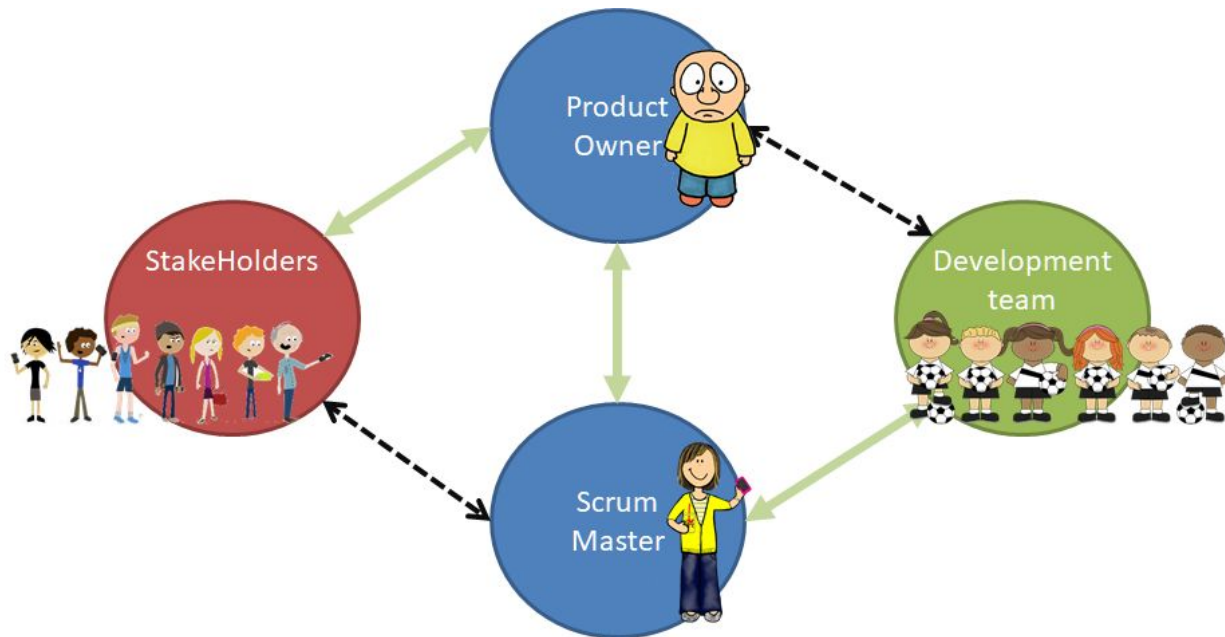
Rols - Product Owner

Enllaç entre el client (usuari) i els tècnics. Enfocat a negoci i al producte

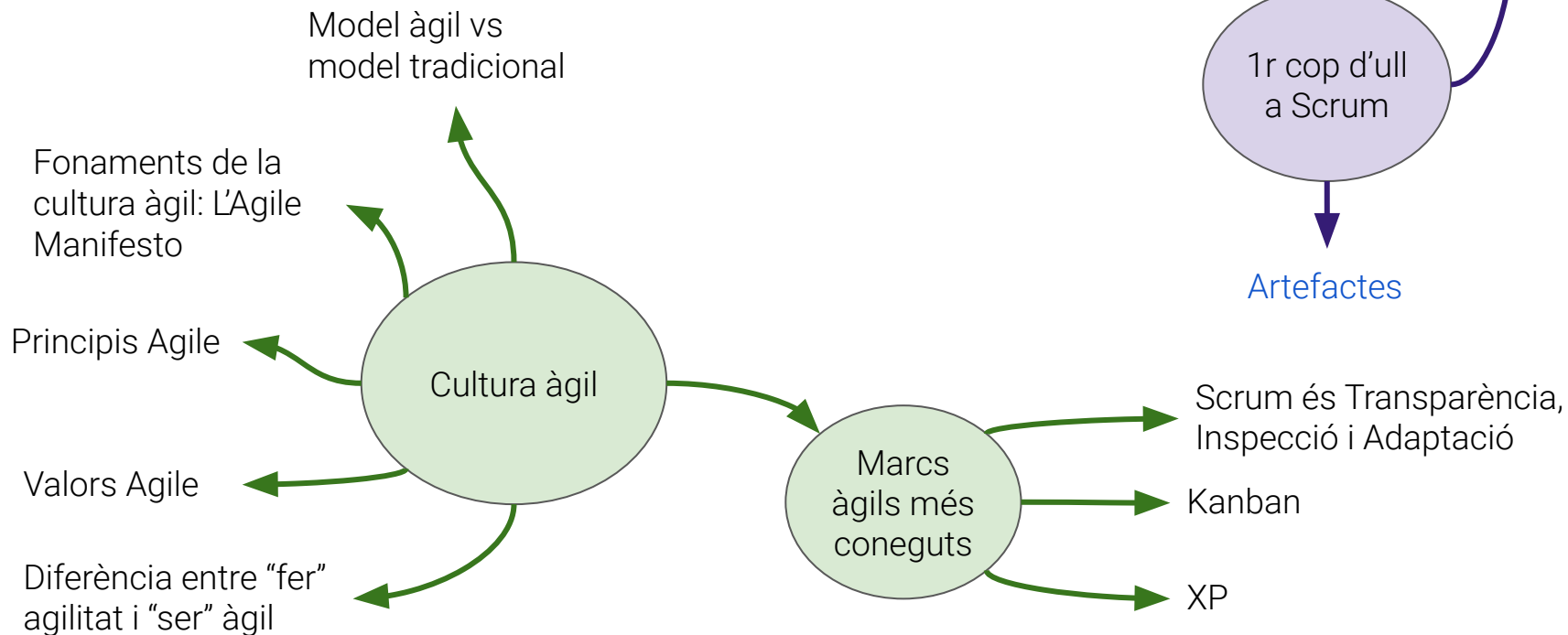
- És el **propietari del producte**
- **Manté el Product Backlog**
- Defineix els objectius i la **prioritat**
- **Dona suport** per a resoldre qualsevol qüestió funcional o impediment als tècnics
- **Negocia l'abast** amb el client
- **Governa la Sprint Review**
- Defineix consensuadament amb tècnics i negoci els **criteris d'acceptació** del projecte, i de cada sprint
- Manté el pressupost

Conceptes bàsics de Scrum

Rols - Direccionalitat de les comunicacions



Com organitzem aquesta sessió



Conceptes bàsics de Scrum

Artefactes

- User Story
- Scrum Board
- Product Backlog
- Sprint Backlog

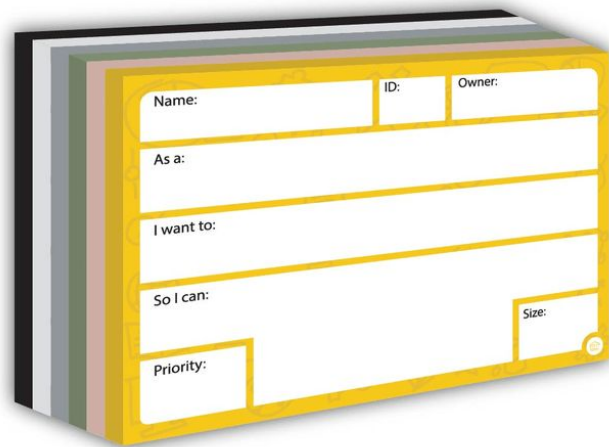
Conceptes bàsics de Scrum

Altres elements d'ús habitual per la comunitat Scrum

User Story

Les User Stories són ítems del product backlog amb tota la informació necessària completa per poder resoldre'l en un Sprint. Segueixen un model CCC (Card, Conversation, Confirmation)

- Inclouen informació descriptiva en l'idioma del negoci (funcionalitat → “el què”)
- No expliquen “el com”
- **Criteris d'acceptació**
- Estimades en forma de Story Points
- Prioritat, risc i dades per a fer traçabilitat en l'execució



Conceptes bàsics de Scrum

Altres elements d'ús habitual per la comunitat Scrum

User Story

Les User Stories han de ser INVEST

- Independent
- Negotiable
- Valuable
- Estimable
- Sized appropriately
- Testable

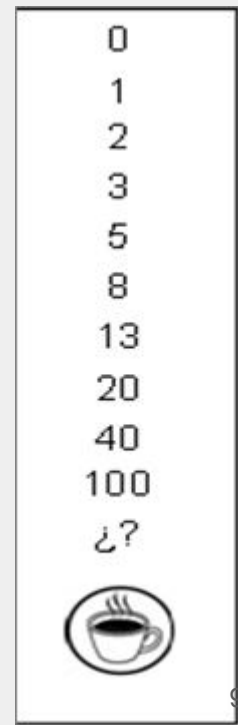
Conceptes bàsics de Scrum

Altres elements d'ús habitual per la comunitat Scrum

Story Points

Els Story Points són la forma de consensuar l'esforç per a construir una funcionalitat donada.

L'estimació de les històries d'usuari és necessària, i ha de dur-se a terme ABANS de l'inici del Sprint



Conceptes bàsics de Scrum

Altres elements d'ús habitual per la comunitat Scrum

Scrum board

L'Scrum Board ha d'estar constantment actualitzat de forma que qualsevol interessat que ho observi, pugui veure sense la necessitat de preguntar quina és la situació del Sprint

L'Scrum Board pot mostrar informació interessant per a l'equip, com calendaris o la preparació de la feina futura. També pot mostrar la relació d'incidents i el seu estat

Qui és responsable: Els tècnics (*developers*)
L'equip prepara el Scrum Board en el Sprint Planning, i l'actualitza diàriament a la Daily

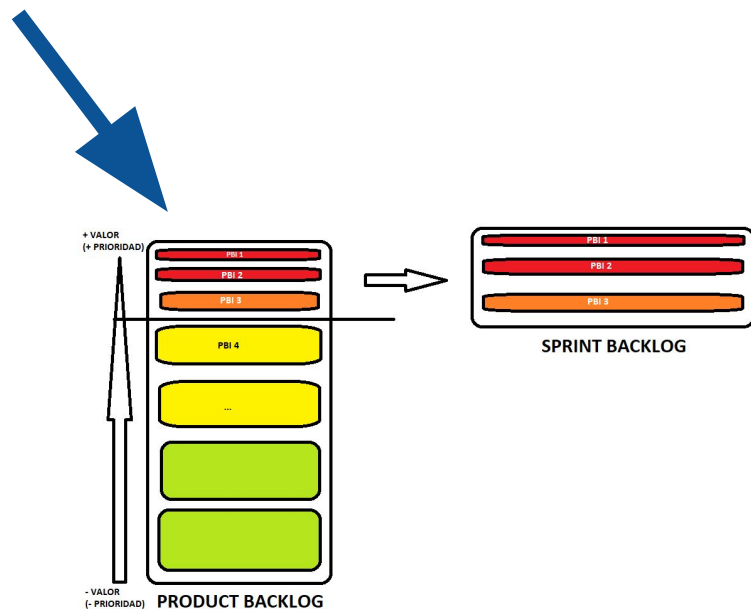


Conceptes bàsics de Scrum

Artefactes

Product Backlog

- Llista de necessitats
- Només un per producte
- Responsable: Product Owner
- El nivell de detall és diferent segons la prioritització
- Els ítems del product backlog són històries d'usuari que proporcionen valor als usuaris, a l'equip o a l'organització
- Les històries poden classificar-se i ordenar-se com l'equip desitgi
- El Product Owner és responsable d'aquest artefacte, però els stakeholders i els desenvolupadors són responsables de la qualitat de la informació que conté
- El product backlog explica no només la llista de necessitats, sinó també l'objectiu del producte (**Product Goal**)

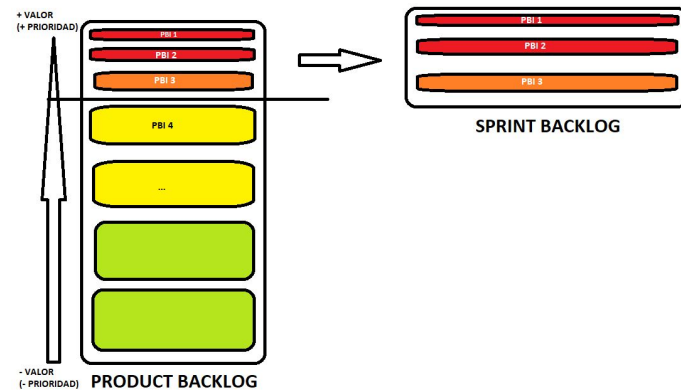


Conceptes bàsics de Scrum

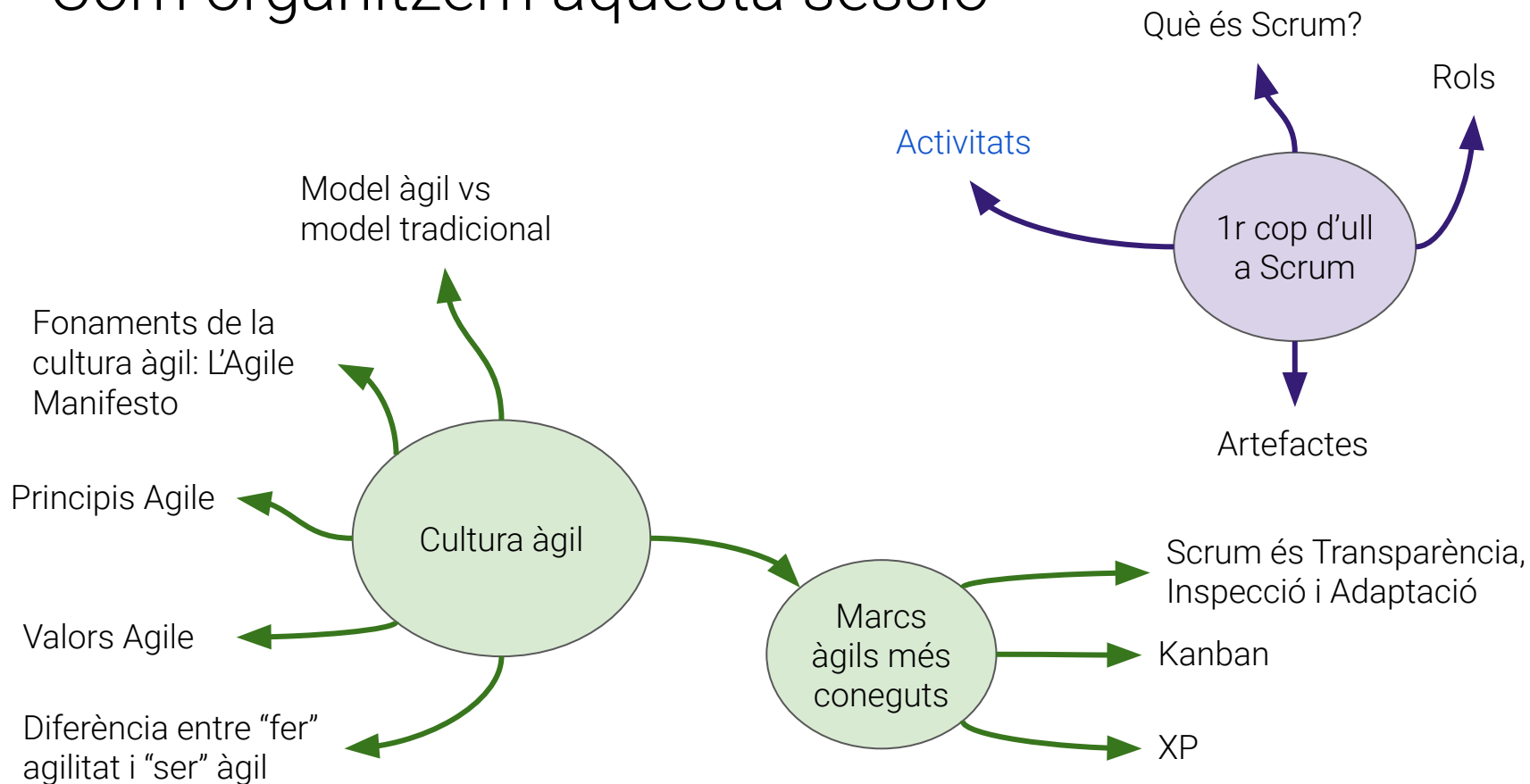
Artefactes

Sprint Backlog

- Llista de User Stories del Sprint
- Responsable: Developers i SM
- Respon a una fita del sprint (**Sprint Goal**)
- Un cop iniciat el Sprint, el sprint backlog no pot alterar-se sense causa molt justificada
- Persegueix proporcionar un increment de valor (**MVP**) als destinataris del producte
- Conté la quantitat de feina assumible per a l'equip en el cicle

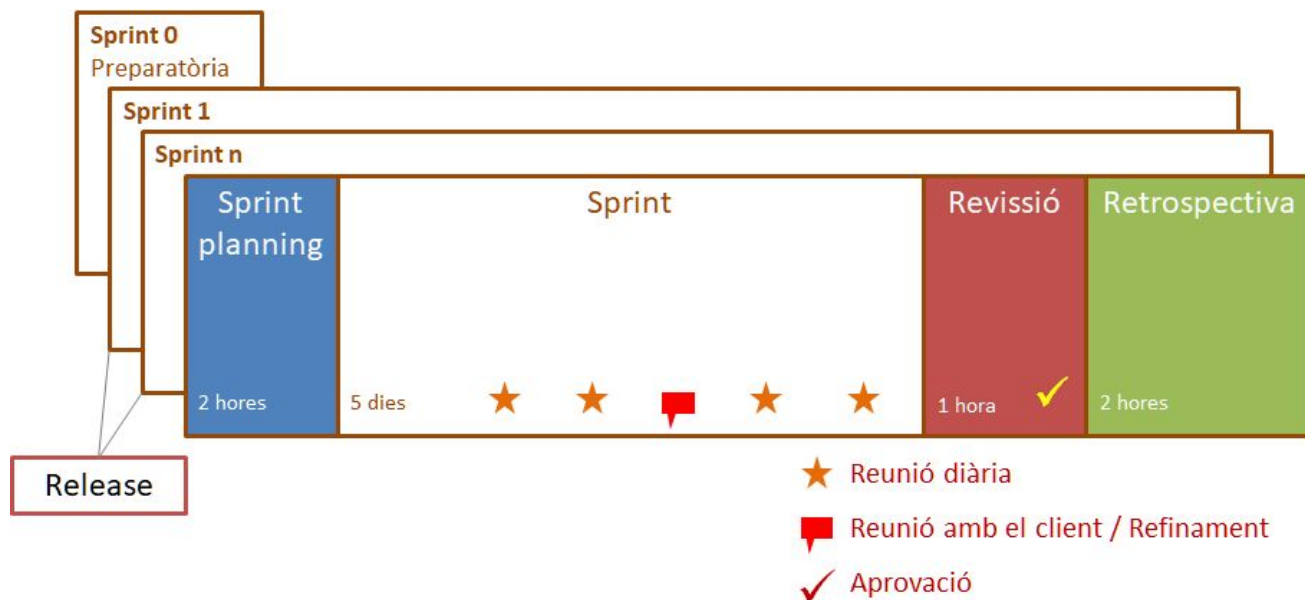


Com organitzem aquesta sessió

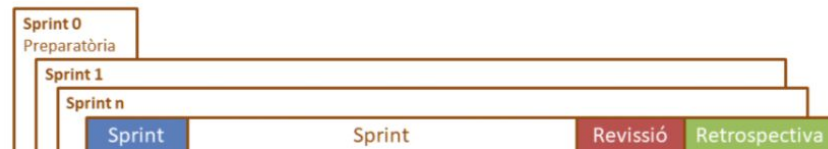


Conceptes bàsics de Scrum

Les activitats



Conceptes bàsics de Scrum



Les activitats

El **Sprint 0** (o “preparatòria”, o First Sprint)

Per a que serveix?

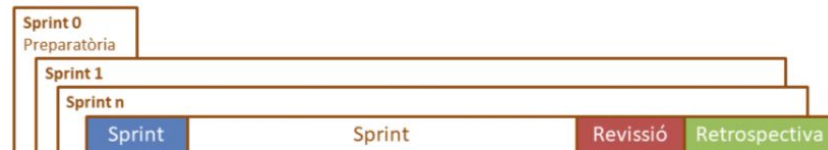
- Per a tancar l'abast
- Per a resoldre els dubtes sobre la viabilitat
- Per a resoldre dubtes sobre la tecnologia, o la infraestructura o qualsevol detall tècnic que generi dubte
- Per a fer una exploració, un laboratori o una demo
- Per a seleccionar l'equip
- Per tancar els contractes amb els col·laboradors

Conceptes bàsics de Scrum

Les activitats

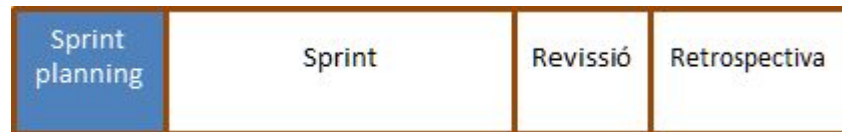
El Sprint

Per a que serveix?



- Per a construir allò que s'ha planificat
- Per a proporcionar a l'equip un espai de comunicació per col·laborar i informar sobre l'estat de les diferents tasques
- Per resoldre problemes o dubtes
- Per assegurar-se de l'acompliment de les normes de qualitat i criteris d'acceptació
- **Per proporcionar un increment de valor (MVP) als usuaris**
- **Per definir en detall les funcionalitats que s'hi hauran de construir en el futur**

Conceptes bàsics de Scrum



Les activitats

Sprint Planning

Per a que serveix?

- Per consensuar amb el Product Owner la meta del Sprint (Sprint Goal)
- Per planificar en detall el Sprint
- Per a recollir els ítems a desenvolupar. Per assegurar-se que aquests estan clars, són complets i no hi ha dubtes importants
- Per determinar els criteris d'acceptació
- Per a organitzar-se sobre “com” construirem aquests ítems
(per ex: separar el User Story en tasques tècniques y determinar l'esforç de cada tasca en hores)

Conceptes bàsics de Scrum



Les activitats

Sprint. Daily Scrum Meeting

Per a que serveix?

- Per explicar-se
- Per fer seguiment de l'estat a nivell de tasca
- Per actualitzar el Scrum Board (si es té un)
- Per a determinar quines tasques fa cada tècnic en aquell moment
- Per a resoldre dubtes
- Per demanar ajuda. Per donar suport

Conceptes bàsics de Scrum



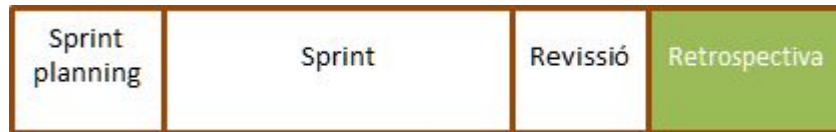
Les activitats

Sprint Review

Per a que serveix?

- Per a mostrar al PO el resultat/situació final del Sprint
- Per ensenyar el producte
- Per aclarir dubtes
- Per explicar anècdotes
- Obtenir acceptació
- Per a tenir feedback

Conceptes bàsics de Scrum



Les activitats

Sprint Retrospective

Per a que serveix?

- Per a debatre amb el Scrum Team sobre el curs del Sprint
- Per a revisar incidents i bloquejos
- Per a cercar solucions
- Per a fer propostes de millora
- Per a tenir compromís d'aplicació d'alguna d'aquestes propostes al següent sprint

Conceptes bàsics de Scrum



Les activitats

Sprint. El Refinement

Per a que serveix?

- Per aclarir dubtes que apareixen durant el Sprint (per ex: a la Daily)
- Per baixar el detall i comprendre una necessitat
- Per a fer estimació en equip
- Per a preparar la feina que es farà en sprints següents

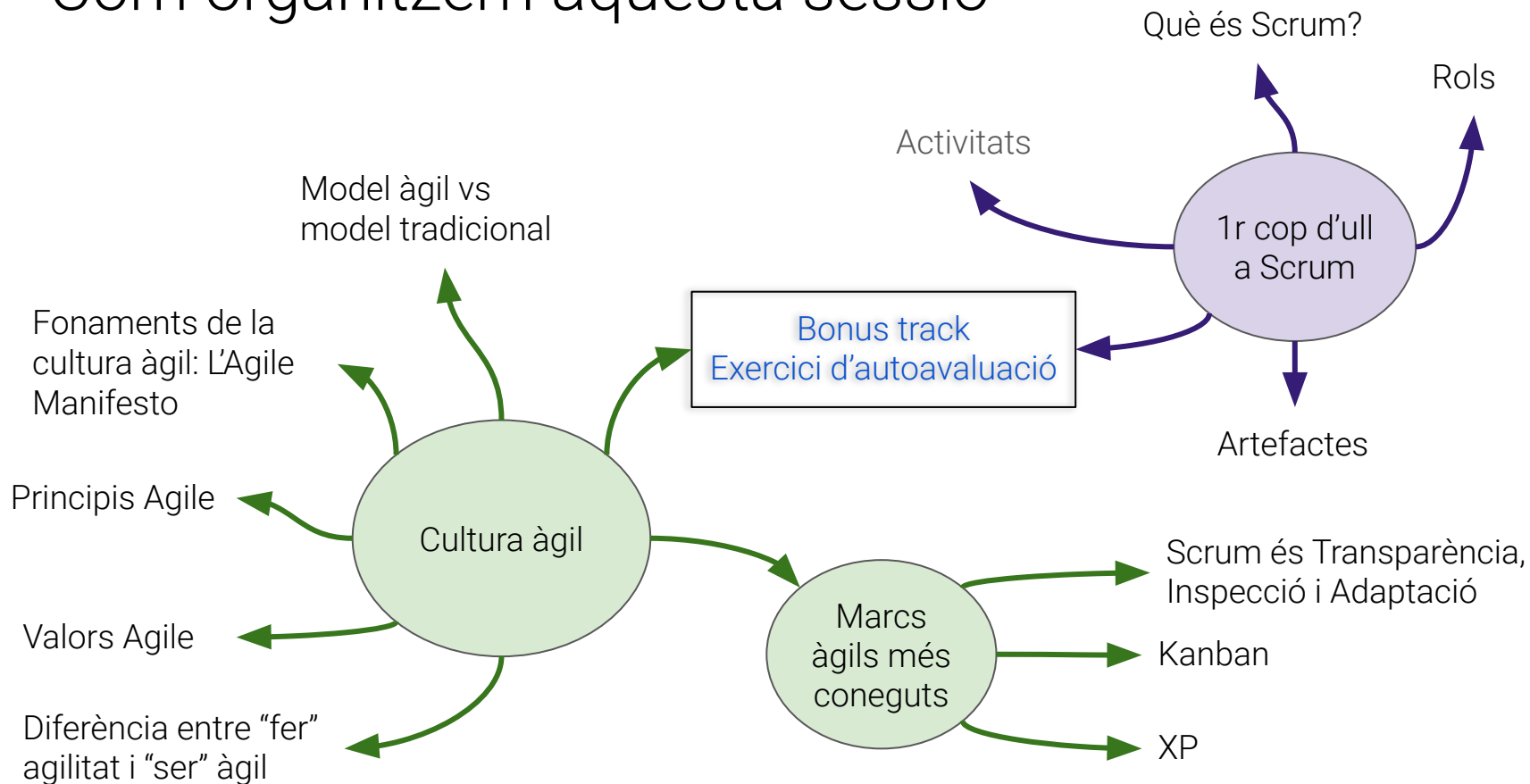
Conceptes bàsics de Scrum

Les activitats

El Timebox

Activitat	Time Box
Sprint 0	No hi ha un límit de temps establert. Dependrà de les tasques preparatòries prèvies a l'inici del projecte. O a avaluar la viabilitat del projecte. O a realitzar un pilot per la direcció
Sprint	D'1 a 4 setmanes. Menys d'una setmana no es poden executar de forma eficient totes les activitats. Més de 4 setmanes podem superar l'horitzó de previsió
Sprint Planning	Un màxim de 8h per a sprints de 4 setmanes. Sent proporcional per a Sprints inferiors
Daily Meeting	Diàriament. Mai més de 15 minuts. En pocs . Sempre a la mateixa hora Sempre al mateix lloc
Sprint Review	Un màxim de 4h per a sprints de 4 setmanes. Sent proporcional per a Sprints inferiors
Sprint Retrospective	Un màxim de 3h per a sprints de 4 setmanes. Sent proporcional per a Sprints inferiors
Refinement	A demanda. Usualment no més d'1h per reunió. El nombre de reunions no hauria de superar del 5% al 10% de la durada de l'sprint

Com organitzem aquesta sessió



Conceptes bàsics de Scrum

Exercici col·laboratiu

Exercici final

Quins son els rols de Scrum?

XXX

Per a que serveix el TimeBox?

XXX

Qué hem de tenir preparat quan fem el Sprint Planning?

XXX

Quan es dóna per vàlid un increment?

XXX

De que és responsable el Scrum Master?

XXX

Quan pot un usuari traslladar noves necessitats als Developers?

XXX

Conceptes bàsics de Scrum

Exercici final

Quins son els rols de Scrum?

Scrum Team, Product Owner, Scrum Master, Development Team, Stakeholders

Per a que serveix el TimeBox?

Per a determinar els temps màxims de les activitats de Scrum

Qué hem de tenir preparat quan fem el Sprint Planning?

Les històries prioritzades, totalment documentades, entendibles i valorades per l'equip

Quan es dóna per vàlid un increment?

Quan aconsegueix el Sprint Goal, supera els criteris d'acceptació del Sprint i de cada història d'usuari, i quan és acceptat pels stakeholders al Sprint Review

De que és responsable el Scrum Master?

De que s'acompleixin les litúrgies de Scrum i que s'acompleixi amb la Transparència, Inspecció i Adaptació, de ser un facilitador i un orientador per a l'equip, i de fer foment de Scrum a l'organització

Quan pot un usuari traslladar noves necessitats als Developers?

mai

c[À]

Moltes gràcies

Josep Lluís Monte

c[À]

www.calaixagil.com
moga@calaixagil.com

c[À]

Més bibliografia



[CAT] [ES]



[CAT] [ES]