

## Ágil se enfoca en entregar valor al cliente



Los métodos ágiles suelen usar un proceso iterativo para entregar software. El equipo trabaja junto al cliente para producir el mayor valor de negocio posible, por iteraciones cortas de duración fija. De esta manera el equipo se adapta fácilmente a nuevos requerimientos, y siempre le da la bienvenida al cambio.

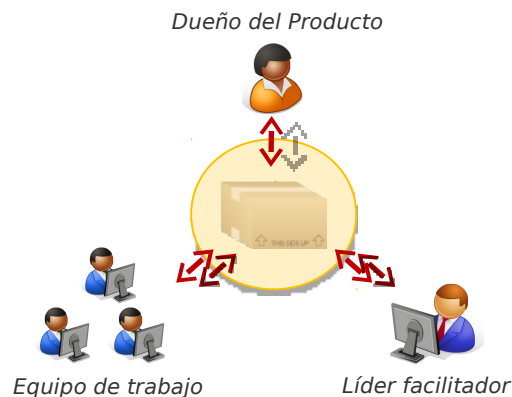
La entrega al final de la iteración debe tener calidad productiva, y es responsabilidad del equipo aplicar todas las buenas prácticas para que esto

## Ágil está centrado en las personas

Todos los interesados en el producto de software interactúan para facilitar su construcción. Ágil se ocupa primero de las personas, que son quienes llevan adelante cualquier proceso para implementar software de calidad.

Se definen 3 roles: el Dueño del Producto, el Equipo de Trabajo, y el Líder facilitador (llamado "Scrum Master" en Scrum).

Los 3 roles cooperan todos los días para crear el mejor producto posible. Diariamente ocurre una *Reunión diaria* ("Scrum diario") de 10 minutos, en donde todos se informan sobre el avance del proyecto, los impedimentos que existen y los pasos a seguir.

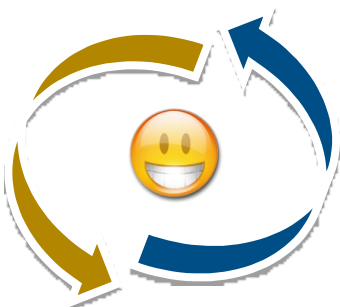


El **Dueño del Producto** es el representante de los usuarios, el principal interesado en el producto, responsable por el ROI, y quien crea las historias o requerimientos. Mantiene el *Backlog del producto*, y puede cambiarlo según necesite.

El **Equipo de trabajo** es un grupo interdisciplinario responsable de implementar el software, que estima las historias y establece su compromiso para una iteración. Implementa el *Backlog de la iteración* con calidad productiva.

El **Líder facilitador** es quien debe gestionar y eliminar todos los impedimentos que disminuyan la productividad del Equipo. Facilita y coordina la interacción de las partes.

## Ágil se adapta a la realidad y al cambio



Existen muchas metodologías y prácticas Ágiles, cada una pensada para adaptarse a distintas circunstancias. Ágil está pensado para adaptarlo y cambiarlo de acuerdo a las necesidades del Equipo.

**Scrum** y **Extreme Programming** son dos de los marcos de trabajo Ágil más conocidos y utilizados mundialmente, ya que se complementan perfectamente el uno al otro.

Para seguir aprendiendo y compartiendo tu experiencia:

- <http://www.dosideas.com/wiki/Agil>
- <http://www.dosideas.com/wiki/Scrum>
- [http://www.dosideas.com/wiki/Extreme\\_Programming](http://www.dosideas.com/wiki/Extreme_Programming)

## Preparación inicial

1. Conformar el equipo.
  - Tamaño ideal: entre 5 y 9 personas
  - ¡Igual hacerlo aunque sean 2 personas!
1. Definir quién será el Dueño del Producto
  - Puede ser alguien del equipo que interactúe con el cliente para los requerimientos
  - Será quien tiene la última palabra en el aspecto **funcional** del producto.
1. Conseguir y/o redactar un conjunto inicial de historias de usuario.
  - ¡No es un análisis completo! Tan sólo los requerimientos esbozados.
1. Acordar la Definición de Terminado.
2. Determinar la duración de los sprints.
  1. Entre 10 y 20 días hábiles (2 a 4 semanas).
  2. ¡Una vez decidido, **no cambiarlo** y aplicarlo para el resto de los proyectos!

## Planificación

1. Juntar a todo el equipo.
2. Determinar quién será el Scrum Master.
  - Tratar de mantener el mismo Scrum Master para todo el proyecto.
1. El Dueño del Producto ordena las historias por importancia, y las numera.
  - A mayor importancia, usar un número más alto.
1. El Equipo estima las historias.
2. El equipo determina su disponibilidad en días ideales.
  - La suma de la cantidad de días que cada integrante aportará al sprint.
  - Ejemplo #1: si son 5 personas, y un sprint de 10 días hábiles, y las 5 personas planean asistir los 10 días, entonces la disponibilidad del equipo es de 50 días ideales.
  - Ejemplo #2: si son 6 personas, y un sprint de 10 días hábiles, y 5 personas aportarán 10 días, y 1 persona se va de vacaciones y sólo aportará 6 días, entonces la disponibilidad del equipo es de 56 días ideales.
1. El equipo determina su Factor de Foco.
  - Si es el primer sprint, usar un factor de foco que se "sienta bien" (por ejemplo, 50%).
  - Si ya hay sprints anteriores, calcular el factor de foco en base al sprint anterior (ver el factor de foco estimado del sprint anterior, ver el factor de foco real del sprint anterior, y usar el promedio de ambos para el sprint que empieza).
  - Ejemplo #1: es el primer sprint de un equipo con 50 días ideales de disponibilidad, y deciden usar un factor de foco del 50%.
  - Ejemplo #2: es el segundo sprint de un equipo con 50 días ideales de disponibilidad, y el factor de foco estimado del sprint anterior fue del 50%, y el factor de foco real del sprint anterior fue del 70%, entonces el factor de foco para el sprint que empieza será del 60%.
1. El equipo determina su velocidad, en base a su factor de foco.
  - Ejemplo: Si el equipo tiene una disponibilidad de 50 días ideales de disponibilidad y un factor de foco del 75%, entonces su velocidad será de 37 puntos (siempre redondear para abajo).
1. El equipo se compromete a terminar historias del backlog, en orden estricto de importancia, sin que la suma de las estimaciones supere su velocidad.
2. El equipo arma tareas para cada historia comprometida del sprint, y las estima.
3. El equipo pega las historias y las tareas en el Scrumboard.
4. El equipo arma el burn-down inicial.
5. El equipo determina la hora a la que se realizará el Scrum Diario.

## Durante el sprint

1. Todos los días a la hora del Scrum Diario, el equipo se reúne y responde 3 preguntas:
  1. ¿Qué hice ayer?
  2. ¿Qué voy a hacer hoy?
  3. ¿Qué impedimentos tengo?
2. Durante el Scrum Diario, cada miembro re-estima las tareas diciendo cuánto le falta para terminarla.
3. En cualquier momento, el equipo crea/quita/se asigna tareas del Scrumboard, y las pasa a la columna "en desarrollo".
4. En cualquier momento, el equipo pasa tareas de "en desarrollo" a "terminado".

## Fin del sprint

1. El último día del sprint, el equipo realiza la demo del producto. ¡No saltarla! ¡No correrla de día!
2. Luego de la demo, el equipo realiza la retrospectiva. ¡No saltarla! ¡No correrla de día!
3. El día inmediato siguiente al fin del sprint, se inicia el próximo sprint (vuelta a la planificación). ¡No adelantarlo! ¡No atrasarlo!