



Junta de Andalucía

Consejería de Salud y Familias

SERVICIO ANDALUZ DE SALUD

Formación Metodología Ágil en la STIC

Documentación de apoyo SMO

Índice

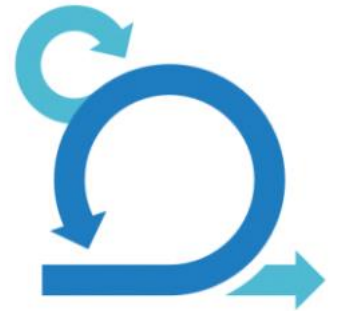
01 Introducción a la agilidad

02 Introducción a Scrum

03 Historias de Usuario.

04 Gestión de Backlog

05 Entrega de valor



Índice

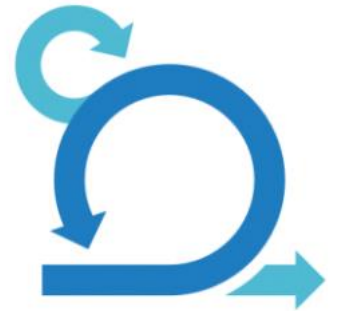
01 Introducción a la agilidad

02 Introducción a Scrum

03 Historias de Usuario.

04 Gestión de Backlog

05 Entrega de valor



0.1 Introducción a la Agilidad Mentalidad Ágil

Diferencia entre Ser y Hacer



Hacer deporte:

- Va al gimnasio
- Compra ropa adecuada
- Sale en bici con sus amigos . . .

Ser deportista:

- Entrena con frecuencia marcada
- Se alimenta adecuadamente
- No bebe alcohol . . .

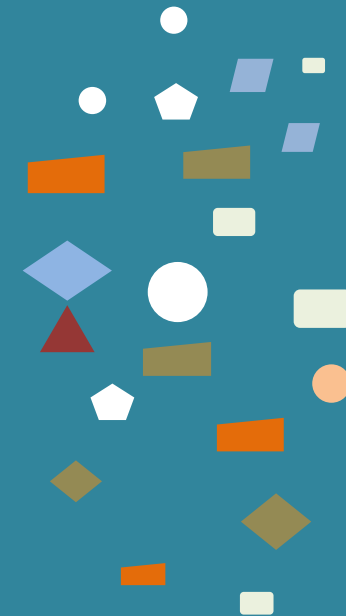
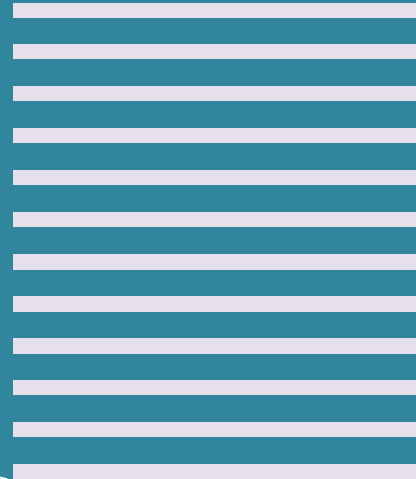
0.1 Introducción a la Agilidad

AGILIDAD
ES UNA
MENTALIDAD

DESCRITO
POR
4 VALORES

DEFINIDO
POR
12 PRINCIPIOS

EXPRESADA A TRAVÉS
DE
PRACTICAS



HACER
AGILIDAD

0.1 Introducción a la Agilidad

Manifiesto ágil - los valores

Los 4 Valores de la Agilidad

Estamos descubriendo formas mejores de desarrollar software tanto por nuestra propia experiencia como ayudando a terceros. A través de este trabajo hemos aprendido a valorar:

Las personas son el activo más importante que tiene una organización

Capacidad de evolución y adaptación ante cualquier imprevisto



4 Valores Ágiles



Tiene más valor un producto funcional que cumpla con los requisitos

Tiene más peso el diálogo continuo y la comunicación en el proceso

0.1 Introducción a la Agilidad

- Manifiesto ágil - principios ágiles.

Principios del Manifiesto Ágil

1. Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software con valor.

2. Aceptamos que los requisitos cambien, incluso en etapas tardías del desarrollo. Los procesos Ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competitiva al cliente.

3. Entregamos software funcional frecuentemente, entre dos semanas y dos meses, con preferencia al periodo de tiempo más corto posible.

4. Los responsables de negocio y los desarrolladores trabajamos juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.

5. Los proyectos se desarrollan en torno a individuos motivados. Hay que darles el entorno y el apoyo que necesitan, y confiarles la ejecución del trabajo.

6. El método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la conversación cara a cara.

7. El software funcionando es la medida principal de progreso.

8. Los procesos Ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los promotores, desarrolladores y usuarios debemos ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida.

9. La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño mejora la Agilidad.

10. La simplicidad, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.

11. Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos auto-organizados.

12. A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para a continuación ajustar y perfeccionar su comportamiento en consecuencia.

Índice

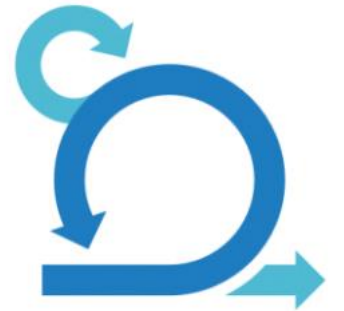
01 Introducción a la agilidad

02 Introducción a Scrum

03 Historias de Usuario.

04 Gestión de Backlog

05 Entrega de valor

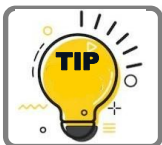


0.2 Introducción a Scrum

Scrum

Es un Framework que consiste en una serie de directrices/reglas donde se definen una serie de **roles**, **eventos** (o ceremonias) y **pautas** con el objetivo de **entregar valor** abordando problemas en el dominio de lo complejo mediante la elaboración de **productos**.

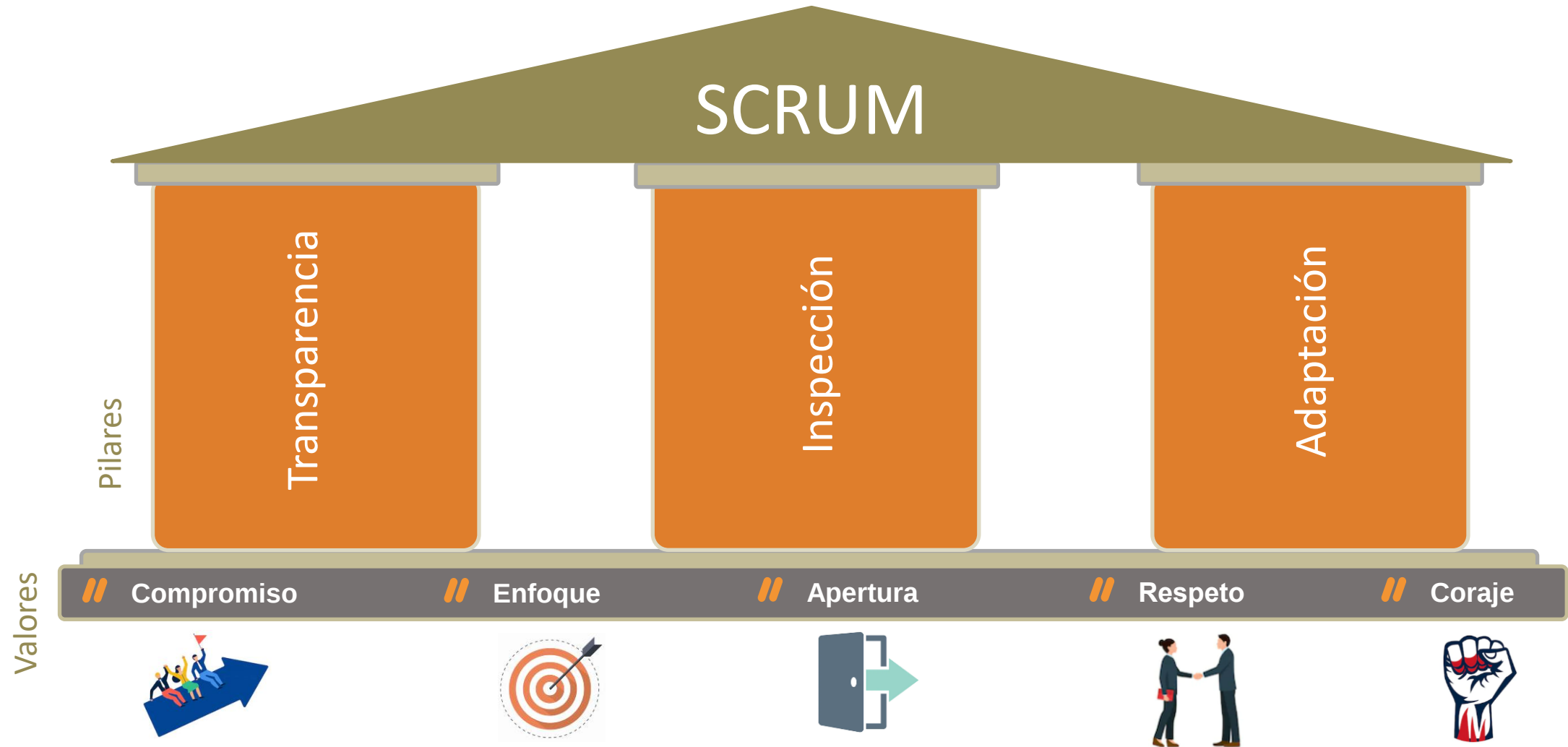
- ❖ Ligero
- ❖ Simple de entender
- ❖ Difícil de dominar



Es un framework; no es un proceso, una técnica ó un método definitivo.

0.2 Introducción a Scrum

Valores y pilares de scrum

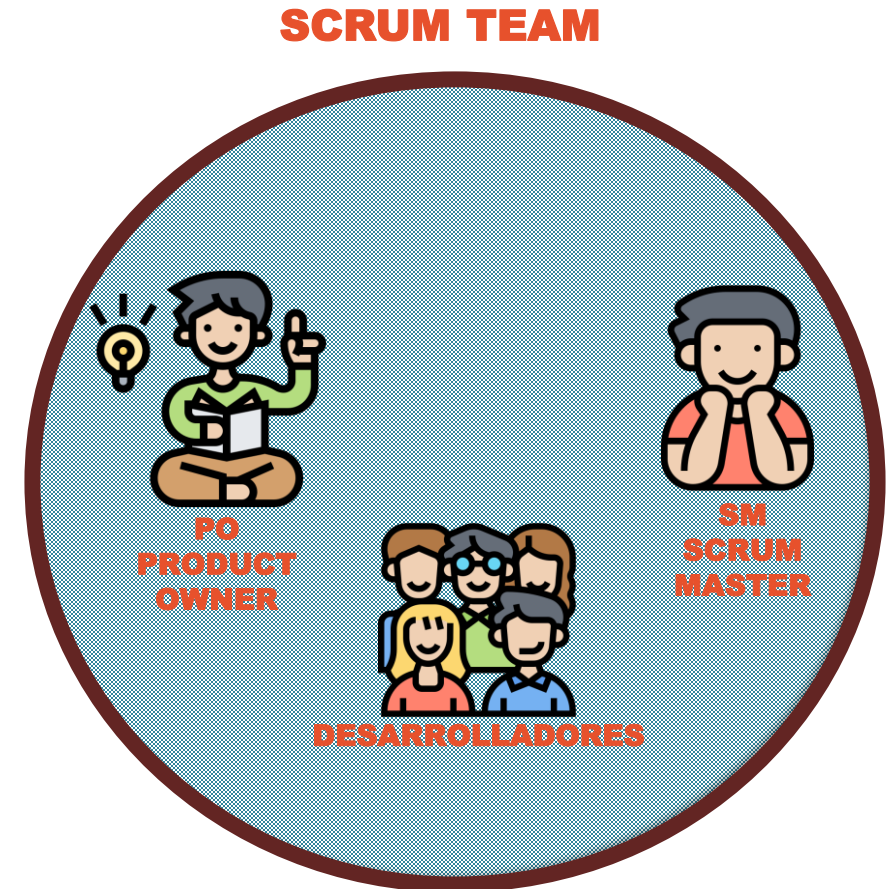


0.2 Introducción a Scrum

Roles - Scrum Team

SCRUM TEAM

- Son multifuncionales
- Son pequeños máximo 10 personas
- Responsables de desarrollar todo el trabajo de un producto.
- Investigación y desarrollo
- Gestionan su propio trabajo
- Todo el equipo es responsable de entregar un Incremento valioso.



0.2 Introducción a Scrum

Roles - Scrum Team

PO Product Owner

- Definición y priorización del backlog del producto.
- Escritura de historias de usuario y criterios de aceptación en lenguaje natural.
- Validación final del incremento.
- Validación de mejoras del proyecto.

PPO Proxy Product Owner

- Portavoz de Personal Funcional y gestión de las comunicaciones con estos.
- Gestión del producto / proyecto y coordinación con áreas internas de la STIC.
- Definición y validación del backlog del producto.
- Escritura de historias de usuario y criterios de aceptación en lenguaje natural.
- Facilitación y planificación de ceremonias.

SCRUM TEAM



0.2 Introducción a Scrum

Roles - Scrum Team

SCRUM MASTER

- Facilitación y planificación de ceremonias.
- Aseguramiento de comunicaciones entre la factoría de desarrollo y el SAS.
- Resolución de bloqueos.
- Seguimiento de los objetivos del Sprint.
- Velar por la mejora continua del equipo.

SCRUM TEAM



0.2 Introducción a Scrum

Roles - Scrum Team

DESARROLLADORES

- Desarrollo del producto y consecución de los objetivos del Sprint.
- Identificar eventos que puedan disminuir su disponibilidad/capacidad.
- Aseguramiento de la calidad o QA ("Quality Assurance").

SCRUM TEAM

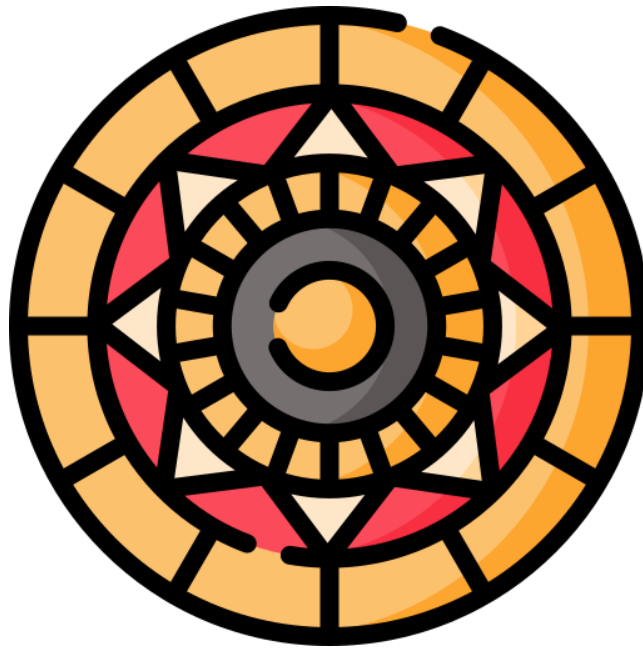


0.2 Introducción a Scrum

Los artefactos de Scrum representan el trabajo o el valor en diversas formas que son útiles para proporcionar transparencia y oportunidades para la inspección y adaptación.

Scrum Artifact:

1. Product Backlog
2. Sprint Backlog
3. Increment



“Los artefactos definidos por Scrum están diseñados específicamente para maximizar la transparencia de la información clave, necesaria para asegurar que todos tengan el mismo entendimiento del artefacto”.

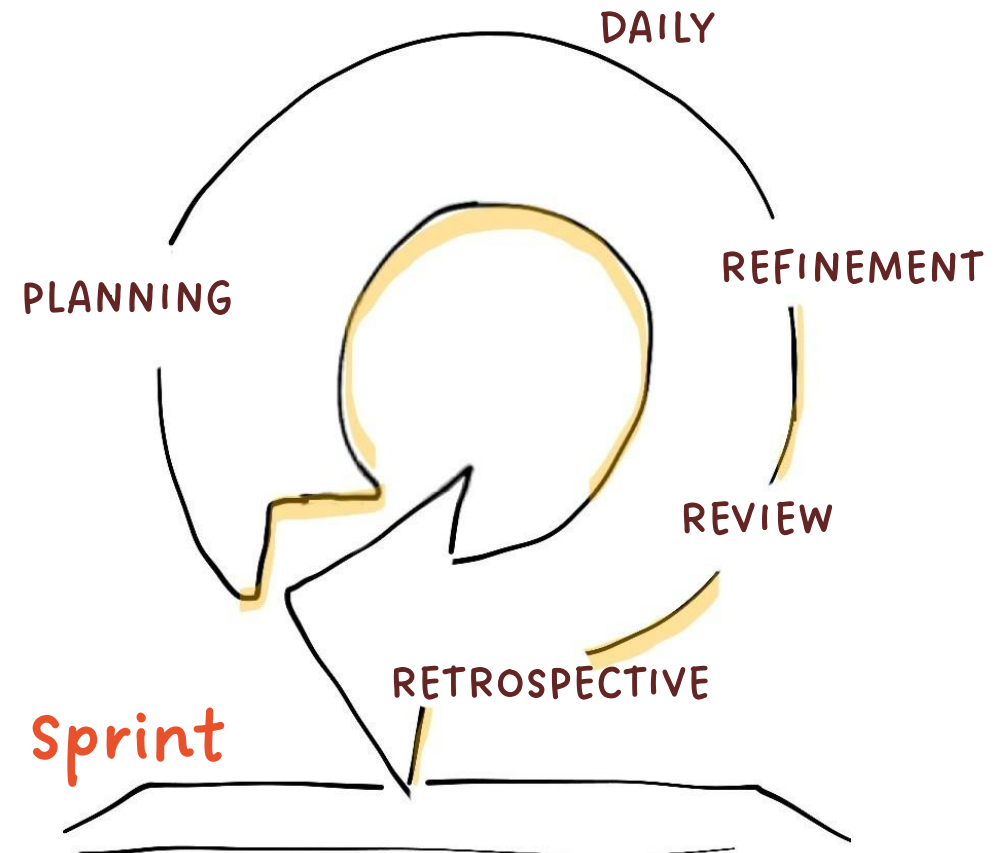
0.2 Introducción a Scrum

Eventos Scrum

Los eventos se utilizan en Scrum para crear regularidad y minimizar la necesidad de reuniones no definidas en Scrum.

- // Cada evento en Scrum es una oportunidad formal para inspeccionar y adaptar los artefactos Scrum.
- // Están diseñados específicamente para habilitar la transparencia requerida

Sprint: duración 3 semanas (sugerido)



Sprint Planning

Input: Product Backlog Refinado y Priorizado

Objetivos:

- Definición del objetivo del Sprint
- Acordar la funcionalidad a desarrollar en el Sprint en curso

Agenda: Al inicio del Sprint

Timebox: 3 horas (Sprint 3 sem)

Facilitador: PO

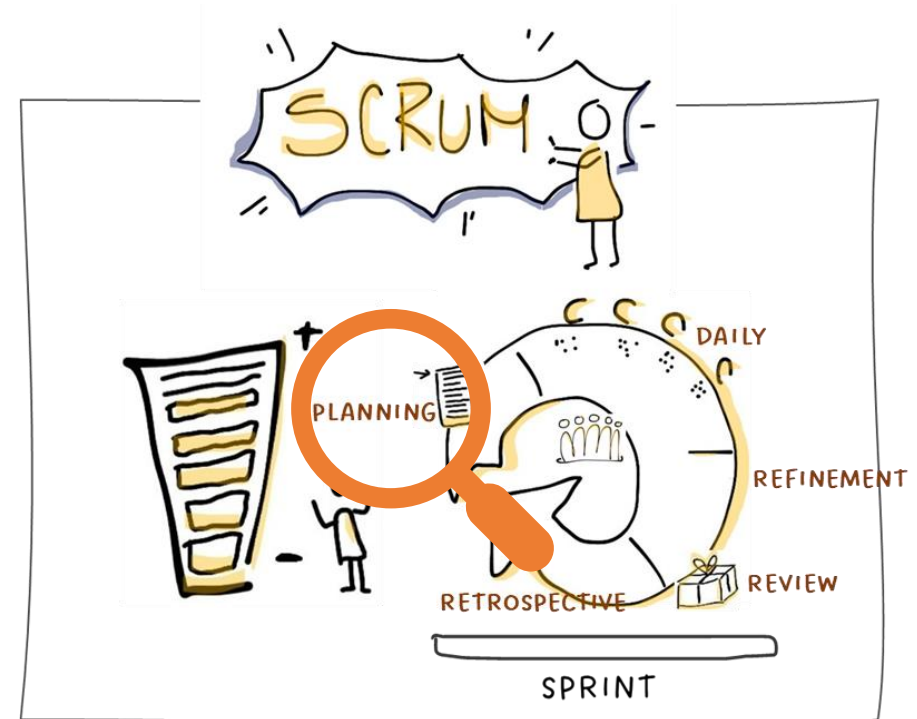
Participantes: Desarrolladores, SM

Output: Sprint Backlog Priorizado



Nota

Los inputs y los Outputs no están declarados en la guía Scrum



Daily Scrum

Input: Trabajo definido para trabajar en este día

Objetivos:

- Sincronización diaria del equipo para alcanza el objetivo del sprint.

Agenda: Diariamente

Timebox: 15 min

Participantes: Desarrolladores, SM

Output: Sincronización del equipo y gestión de impedimentos



“El *Daily Scrum* es una reunión clave de inspección y adaptación”

Sprint Review

Input: Trabajo realizado en el Sprint.

Objetivos:

- Inspeccionar el incremento.
- Recolectar el feedback obtenido en la reunión para adaptar el Product Backlog si fuese necesario.

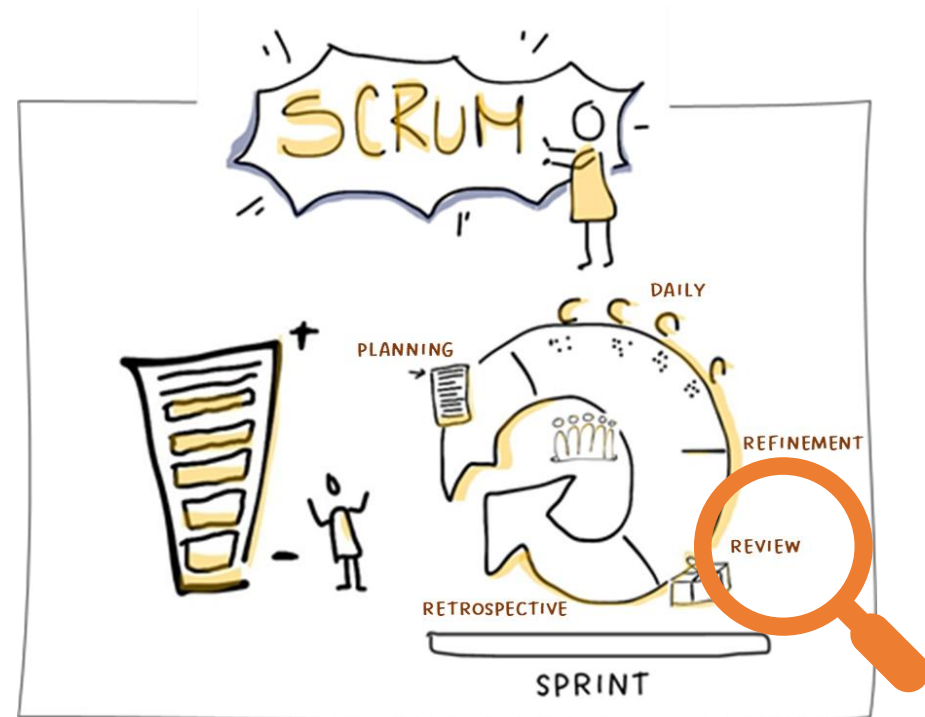
Agenda: Al final del Sprint

Timebox: 3 horas (Sprint 3 sem)

Facilitador: PO

Participantes: SM, Desarrolladores, stakeholders

Output: Feedback de los Stakeholders



Sprint Retrospective

Input: Feedback recibido de los stakeholders, aspectos positivos y negativos sucedidos en el sprint

Objetivos:

- Inspeccionar, identificar y crear un plan de acción y mejora para el siguiente sprint.

Agenda: Después de la Sprint Review y antes de la Sprint Planning

Timebox: 1,5 horas (Sprint 3 sem)

Facilitador: SM

Participantes: Desarrolladores, PO

Output: Listados de acciones de mejora, responsable y fecha a realizarse



Refinamiento del Product Backlog

Input: Product Backlog

Objetivos:

- Detallar las historias de usuario y los defectos.
- Mejora la eficiencia de la reunión de Planificación del Sprint.
- Mantiene el Backlog del Producto centrado, limpio y relevante

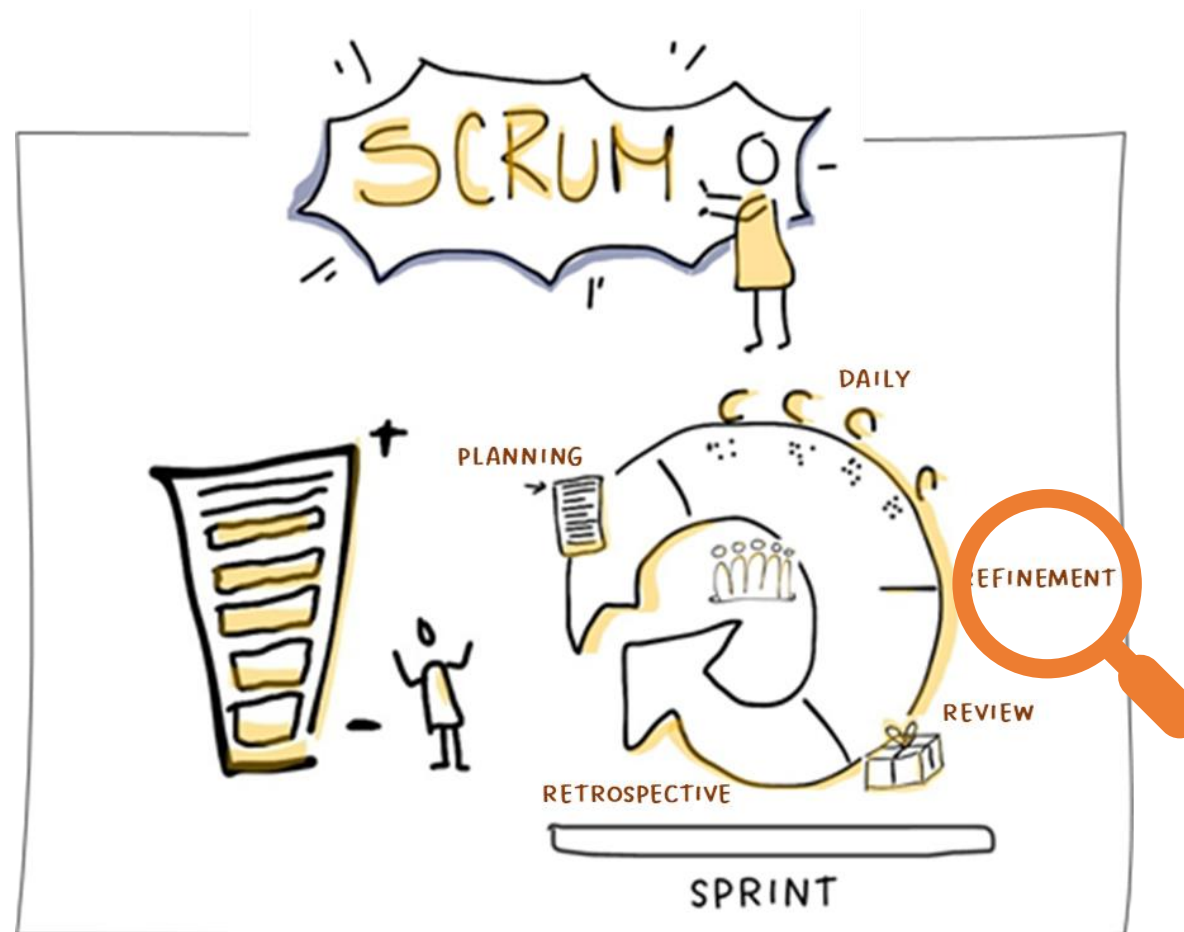
Agenda: Después de la Sprint Review y antes de la Sprint Planning

Timebox: por demanda al menos 5 % recomendado. 1,5 horas por semana

Facilitador: PO

Participantes: Desarrolladores, SM

Output: Product backlog refinado, listo para los siguientes 2 sprints



El refinamiento, no está declarado como un evento dentro de la Guía

Índice

01 Introducción a la agilidad

02 Introducción a Scrum

03 Historias de Usuario.

04 Gestión de Backlog

05 Entrega de valor



03. HISTORIAS DE USUARIO

¿Qué es una Historias de usuario?

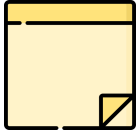
Es una forma **SIMPLE** de escribir una tarea concisa que aporta valor al usuario o al negocio.

Se detalla y/o refina cuando se tome una tarea próxima a trabajar.

Pueden ser creadas en reuniones con Stakeholders o en momentos propios de evolución o mejoras del producto.

03. HISTORIAS DE USUARIO

Las 3 C

Card: 

- Postit, tarjeta: Concreta, pequeña, recordatorio

Conversation: 

- Excusa para hablar: dialogo constante, aclaración de dudas de lo que falta en la tarjeta (lenguaje del negocio)

Confirmation: 

- Criterios de aceptación: Pruebas que se realizarán para poder decir que la HU se ha completado con éxito.

03. HISTORIAS DE USUARIO

Modelo Invest

I	Independent	No depende de otras, así facilita la estimación, la priorización y planificación
N	Negotiable	Es posible que cambiarán cosas cuando se este generando el detalle, cuando haya una conversación.
V	Value	Cada HU aporta valor al usuario, cliente y/o negocio
E	Estimable	Las HU se pueden estimar en esfuerzo.
S	Short	Debe ser pequeña, para que sea comprendida por todo el equipo y que se pueda estimar fácilmente.
T	Testable	Se pueda testear, y así saber cuando se ha completado con éxito

03. HISTORIAS DE USUARIO

Estructura de la Historia de Usuario

Esta es la estructura sugerida para la creación de la Historia de Usuario

TITULO

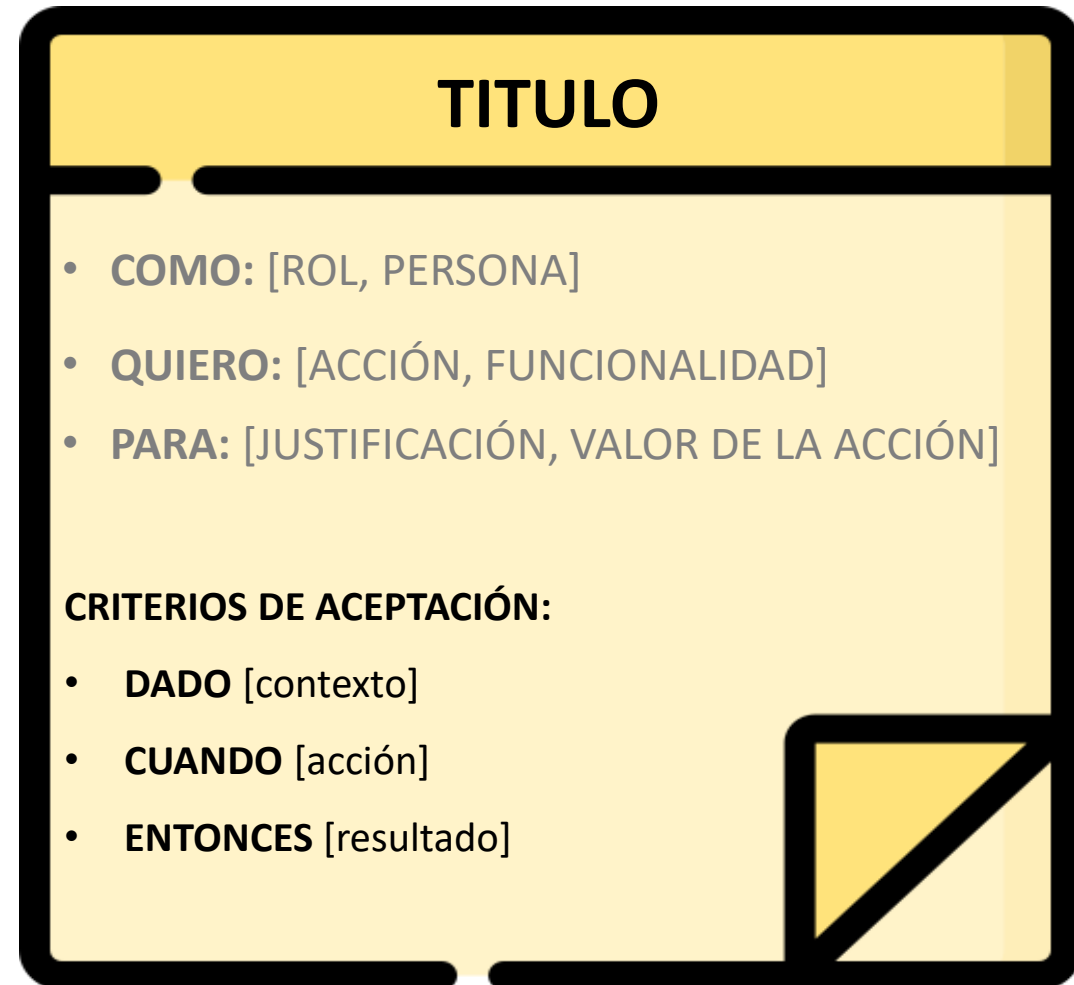
- **COMO:** [ROL, PERSONA]
- **QUIERO:** [ACCIÓN, FUNCIONALIDAD]
- **PARA:** [JUSTIFICACIÓN, VALOR DE LA ACCIÓN]

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN:
Listado de criterios funcionales para verificar que la historia está completa

03. HISTORIAS DE USUARIO

Estructura de Criterios de Aceptación

Los criterios de aceptación es un listado de criterios que indican las condiciones funcionales que se deben cumplir para validar la necesidad descrita en la historia de usuario.



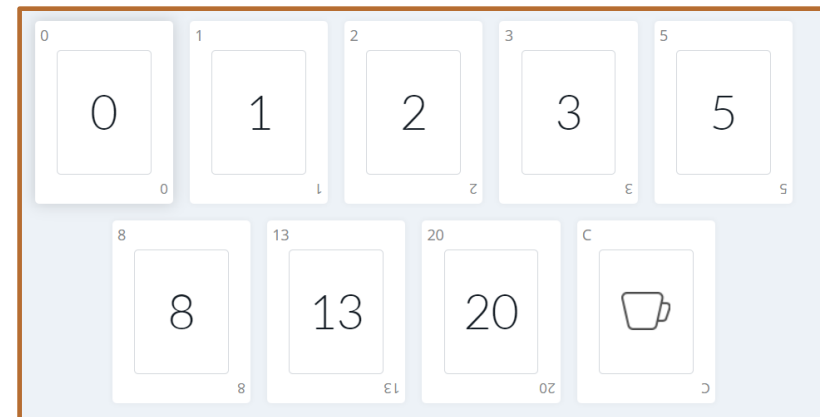
03. HISTORIAS DE USUARIO

Estimación

Uno de los motivos más importantes para estimar es que sea más sencillo y rápido definir el alcance de lo que va a abordar el equipo durante un Sprint



El proceso de estimación se puede hacer utilizando una técnica llamada **planning poker** (póker de planificación). El objetivo del *planning poker* es obtener una medida de **tamaño relativo** de todas las historias respecto a sí mismas.



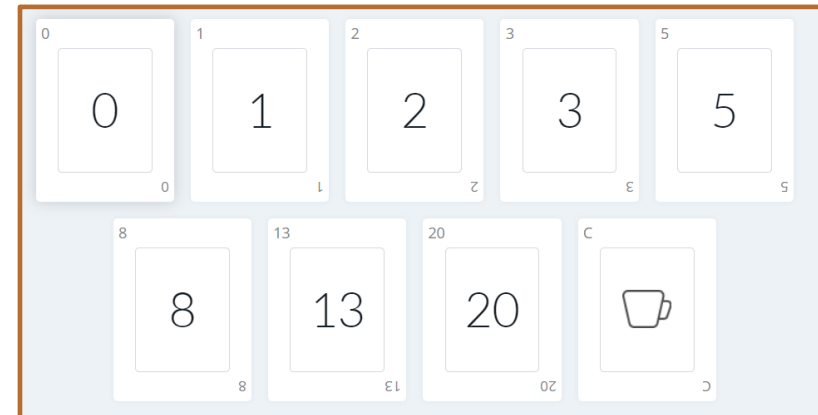
03. HISTORIAS DE USUARIO

Estimación



HISTORIA 1:

1. ¿Qué materiales se necesitan?
2. ¿Tienes todas las habilidades y conocimientos para hacerlo?
3. ¿Cuántos puntos de historia tendría una silla hecha con palitos de paleta? Escoger un numero de la serie Fibonacci.



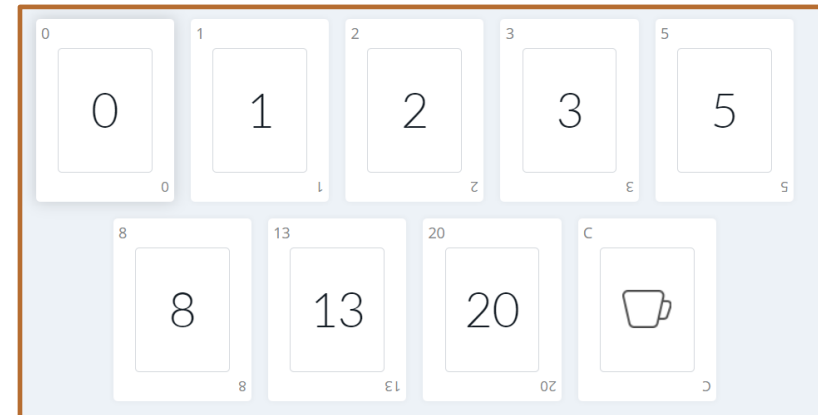
03. HISTORIAS DE USUARIO

Estimación



HISTORIA 2:

1. ¿Qué materiales se necesitan?
2. ¿Tienes todas las habilidades y conocimientos para hacerlo?
3. ¿Cuántos puntos de historia tendría una mesa hecha con palitos de paleta? Escoger un numero de la serie Fibonacci. Piensa como referencia en la historia 1.



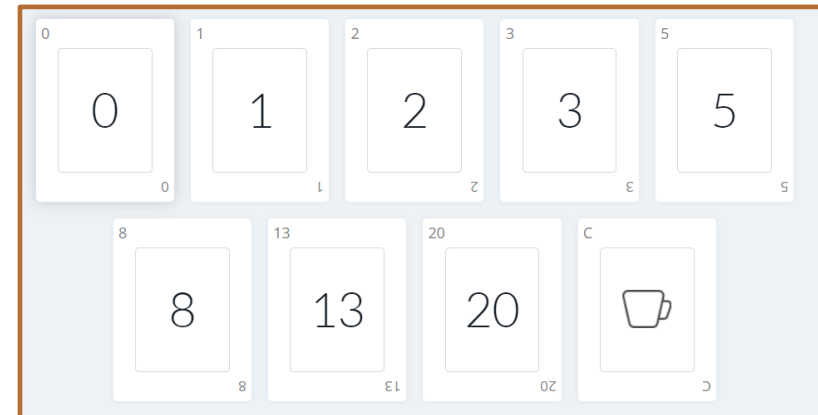
03. HISTORIAS DE USUARIO

Estimación



HISTORIA 3:

1. ¿Qué materiales se necesitan?
2. ¿Tienes todas las habilidades y conocimientos para hacerlo?
3. ¿Cuántos puntos de historia tendría una casa hecha con palitos de paleta? Escoger un numero de la serie Fibonacci. Piensa como referencia en la historia 1.



03. HISTORIAS DE USUARIO

DEFINITION OF READY DOR

Es un listado de características que salen de una conversación previa sobre cómo debe estar un item. Son las Comprobaciones imprescindibles para poder planificar una HU dentro de un Sprint



DEFINITION OF DONE DOD

Es un conjunto de reglas que determinan cuándo un elemento está terminado. Comprobaciones imprescindibles para poder dar por finalizada/hecha una HU (validarla/entregarla/desplegarla).

Son las comprobaciones imprescindibles para poder dar por finalizada/hecha una HU (validarla/entregarla/desplegarla).

Redactar HU → Refino → **Compruebo DoR** → Planifico → Desarrollo → **Compruebo DoD** → Entrego

Índice

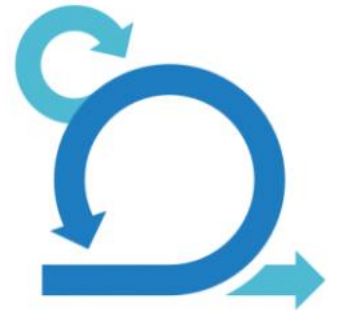
01 Introducción a la agilidad

02 Introducción a Scrum

03 Historias de Usuario.

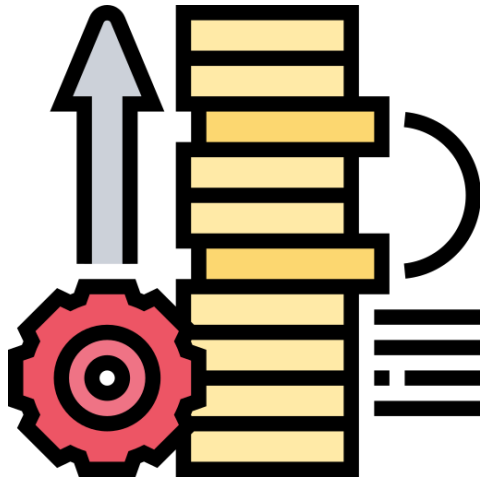
04 Gestión de Backlog

05 Entrega de valor



04. GESTION DE BACKLOG

El *Product Backlog* o pila de Producto es una lista ordenada de todo lo conocido que podría ser necesario en el producto y es la única fuente de requisitos para cualquier cambio a realizarse en el producto. El *Product Owner* es el responsable del *Product Backlog*, incluyendo su contenido, disponibilidad y ordenación.

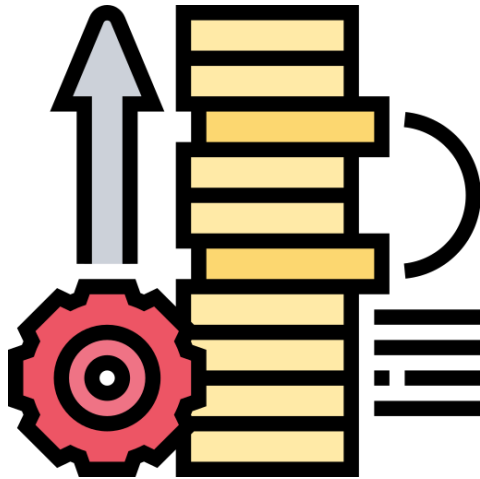


Compromiso: Objetivo del Producto

- ✓ El *Product Backlog* enumera todas las características, funcionalidades, requisitos, mejoras y correcciones que constituyen cambios a realizarse sobre el producto para entregas futuras.
- ✓ Los elementos del *Product Backlog* tienen como atributos la descripción, el orden, la estimación y el valor.
- ✓ Los elementos del *Product Backlog* muchas veces incluyen descripciones de las pruebas que demostrarán la completitud de tales elementos cuando estén “Terminados”.

04. GESTION DE BACKLOG

El *Product Backlog* o pila de Producto es una lista ordenada que puede contener los siguientes tipos de Items:



Compromiso: Objetivo del Producto

• Mejora o Épica

Historia de Usuario

- Funcionales
- Técnicas
- Spikes

Subtareas

Subtareas

Subtareas

Subtareas

Historia de Usuario

- Funcionales
- Técnicas
- Spikes

Subtareas

Subtareas

Subtareas

Subtareas

Índice

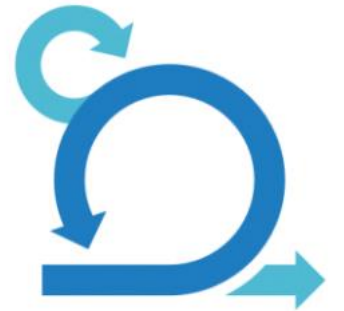
01 Introducción a la agilidad

02 Introducción a Scrum

03 Historias de Usuario.

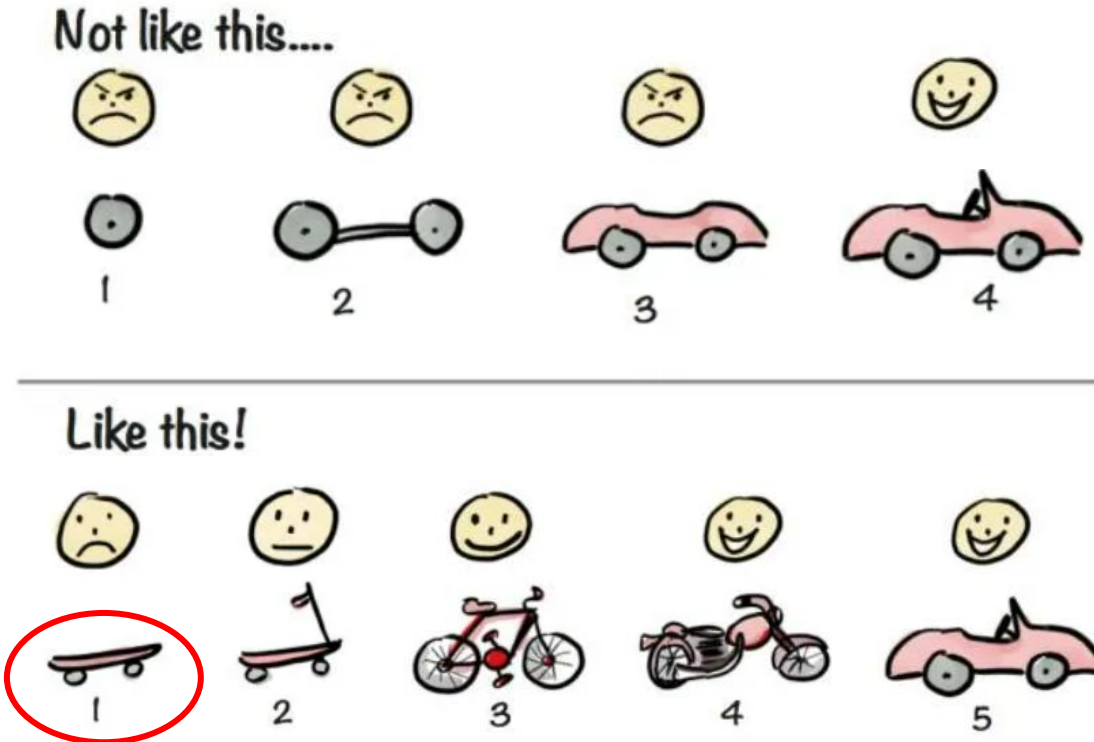
04 Gestión de Backlog

05 Entrega de valor



05. ENTREGA DE VALOR

El **producto viable mínimo (MVP)** (del inglés Minimum Viable Product) es un producto con suficientes características para satisfacer a los clientes iniciales, y proporcionar retroalimentación para el desarrollo futuro.

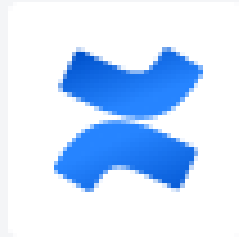


MVP

«Iterative & incremental development, horizontal vs vertical» by Henrik Kniberg

Un desarrollo **iterativo e incremental** es aquel en el que, con cada entrega, añadimos funcionalidades completamente nuevas (incremental) pero cada incremento también incluye mejoras sobre funcionalidades que ya existían (iterativo).

Agile en la STIC



Marco de gestión ágil en el
SAS

Q&A



Junta de Andalucía

Consejería de Salud y Familias

SERVICIO ANDALUZ DE SALUD

GRACIAS

