

Marc de treball Agile Scrum

Sessió 2 de 4

Fases i processos de Scrum

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

A la UOC, com a gestor de projectes TIC des de 2015

Formació

Enginyer en Informàtica i Màster en educació i TIC (eLearning)

PRINCE2 en APM group

PSM1 i PSP01 per Scrum.org

Aficions

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



www.calaixagil.com
moga@calaixagil.com

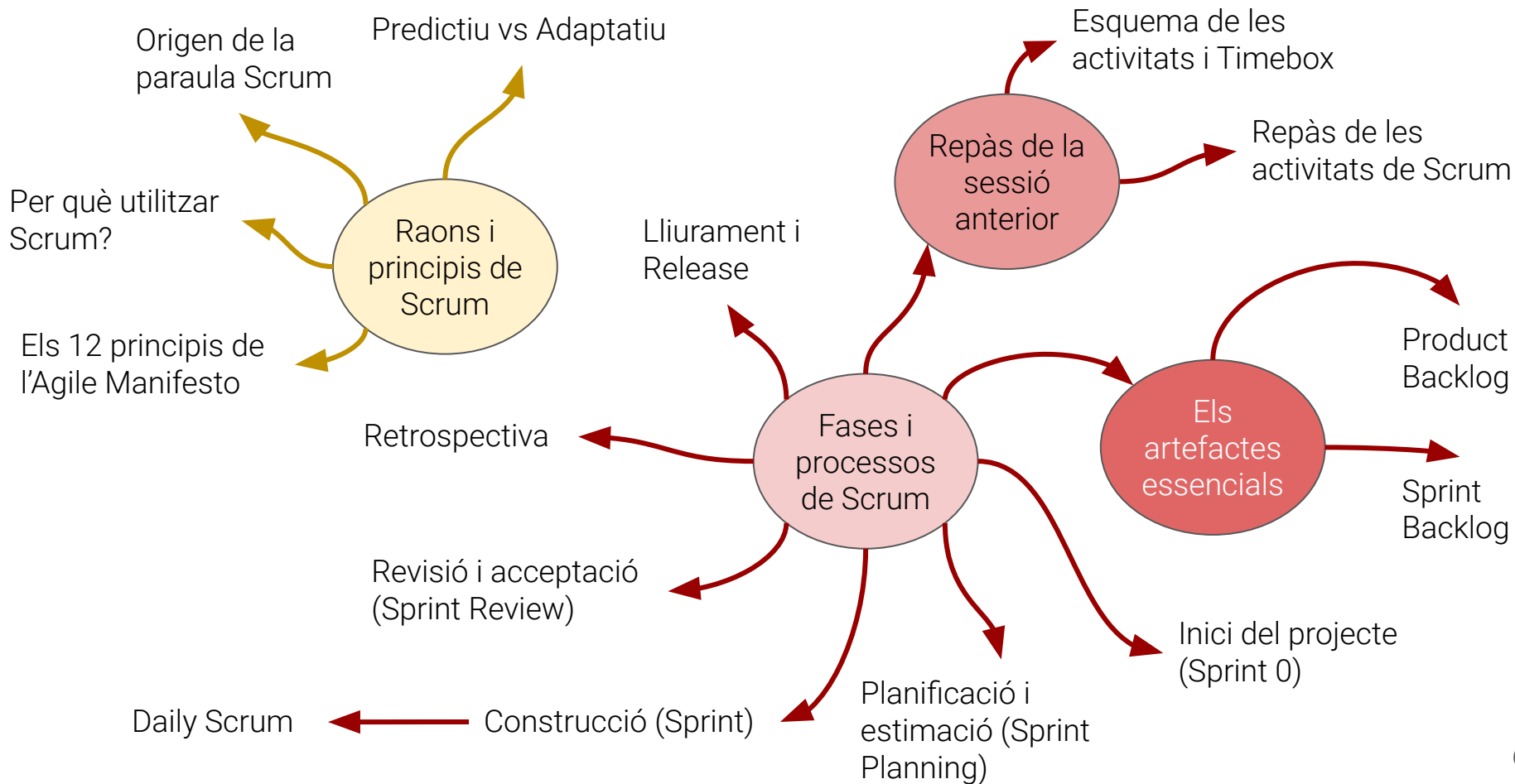
Bibliografia interessant

- [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](#)]

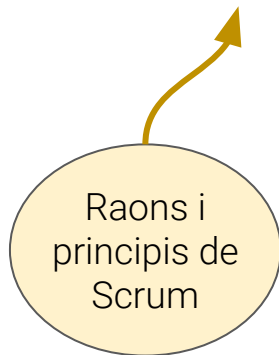


Raons i
principis de
Scrum

Fases i
processos
de Scrum



Predictiu vs Adaptatiu



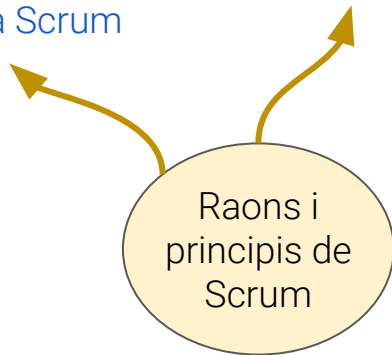
Raons i principis de Scrum

Predictiu vs Adaptatiu

- **Mètodes tradicionals - Predictiu:** consisteix en resoldre totes les incerteses abans de començar el projecte, o en la fase inicial d'aquest. El resultat d'això es una «full de ruta» que marca la construcció del producte
- **Mètodes àgils - Adaptatiu:** consisteix en proporcionar una primera versió del producte útil tot i no estar completa, i anar perfeccionant el producte en successives iteracions, fins arribar a un nivell de funcionalitat tal que permeti donar per finalitzat el projecte

Origen de la
paraula Scrum

Predictiu vs Adaptatiu



Raons i principis de Scrum

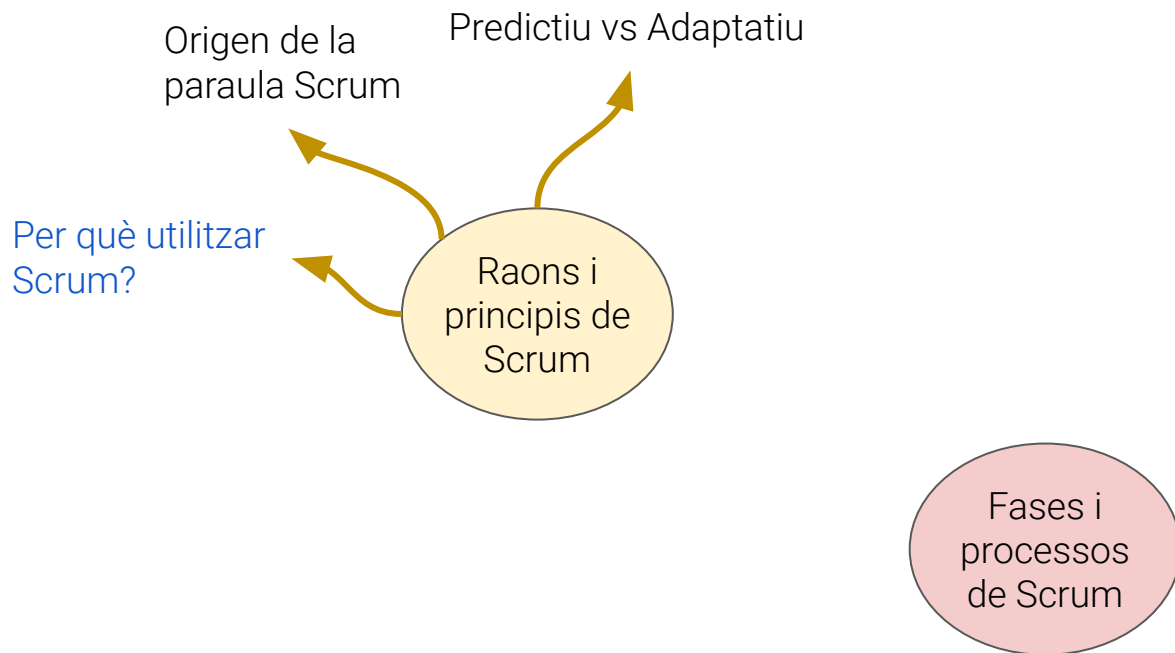
Origen de la paraula “Scrum”

Hiroataka Takeuchi i Ikujiro Nonaka comparen el treball en equip en empreses de manufactura amb la formació dels jugadors de rugbi. I en la seva anàlisi proposen una tècnica que fomenta la motivació, l'autoorganització i el talent

Què és una melé?

- Un grup de persones que treballen en equip
- Estan autoorganitzats
- Estan enfocats
- Tenen coratge





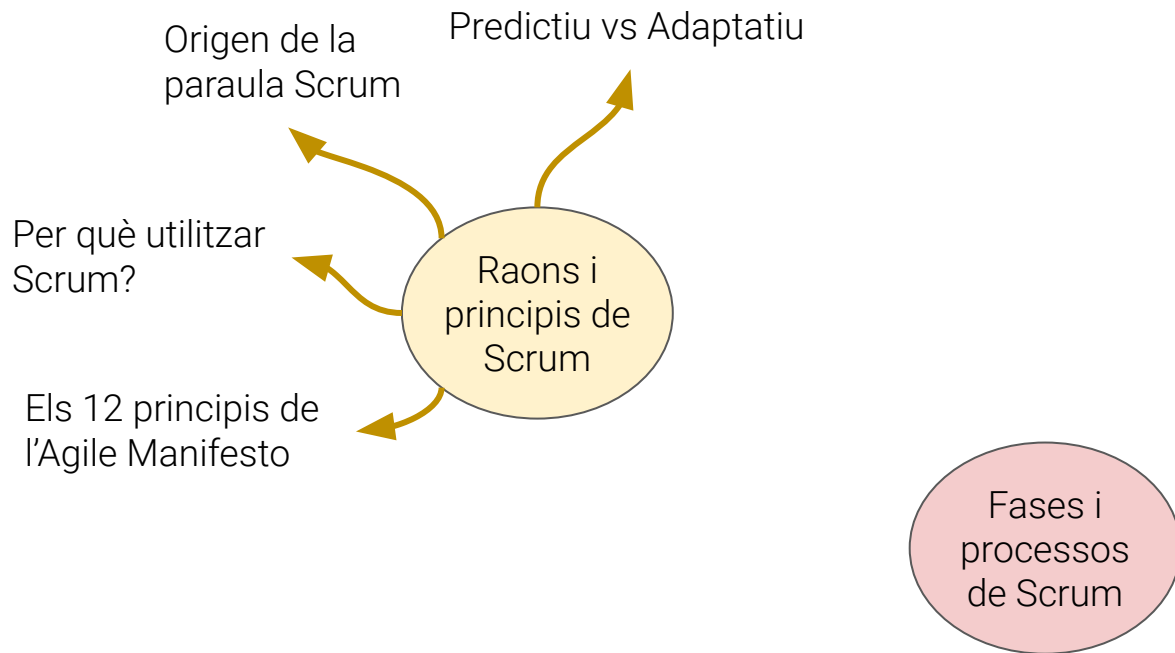
Raons i principis de Scrum

Perquè utilitzar Scrum?

- Fomenta la motivació
- Promou l'auto-organització i l'eficiència de recursos i de les persones
- Fomenta l'adquisició i la retenció de talent i del coneixement
- Promou eines perquè els equips es focalitzin en la millora continua
- Perquè focalitza els equips en l'obtenció de valor de forma continuada

Quins efectes beneficiosos provoca?

- La motivació fomenta la proactivitat i una millor entesa dels requeriments
- L'auto-organització genera + motivació
- L'eficiència de recursos genera reducció de costos en la construcció
- La retenció del talent genera productes de més qualitat
- La millora contínua en els processos genera + eficiència



Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

1. Satisfacció del client
2. Receptivitat davant el canvi de requeriments
3. Lliurar valor de forma freqüent
4. Producte funcionant com a mesura de progrés
5. Desenvolupament sostenible
6. Cooperació diària i oberta entre negoci i desenvolupadors
7. Comunicació directa persona a persona
8. Individus motivats front individus dirigits
9. Orientació a l'excel·lència
10. Simplicitat
11. Equips auto-organitzats
12. Adaptabilitat

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

1. Satisfacció del client

Com s'aconsegueix la satisfacció del client?

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

1. Satisfacció del client

Com s'aconsegueix la satisfacció del client?

- Producte que funciona
- Producte de valor

Sprint Review
Increment MVP

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

2. Receptivitat davant el canvi de requeriments

Com s'aconsegueix ser receptius als canvis de requeriments?

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

2. Receptivitat davant el canvi de requeriments

Product Backlog
Adaptació
Auto-organització

Com s'aconsegueix ser receptius als canvis de requeriments?

- Evitar que un canvi comporti un trauma
- Entenent que els canvis no són negatius
- Protegint a l'equip perquè el canvi no impliqui una alteració externa de la seva auto-organització, model de treball o focus actual

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

3. Lliurar valor de forma freqüent

Com aconseguim lliurar valor de forma freqüent?

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

3. Lliurar valor de forma freqüent

Com aconseguim lliurar valor de forma freqüent?

- Proposant una forma de treballar basada en cicles iteratius de construcció (d'1 a 4 setmanes)
- Centrar-nos a proporcionar valor (i no només producte)
- Assegurant-nos que els receptors del producte poden donar-nos feedback



Sprint
Sprint Review

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

4. Producte funcionant com a mesura de progrés

Com aconseguim que la mesura de progrés sigui el producte?

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

4. Producte funcionant com a mesura de progrés

MVP
Sprint
Sprint Review

Com aconseguim que la mesura de progrés sigui el producte?

- L'equip s'ha de centrar a construir producte de qualitat (i no només "producte")
- L'equip s'ha de centrar a construir producte de valor (i no només "producte")
- Sent conscients que el nombre d'errors corregits, o els documents escrits o el volum de feina feta no és una mesura de progrés

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

5. Desenvolupament sostenible

Com aconseguim un desenvolupament sostenible?

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

5. Desenvolupament sostenible

Com aconseguim un desenvolupament sostenible?

- Creant un mètode de treball basat en cicles iteratius
- Mantenint un ritme de cicles estable



Sprint Planning
Sprint

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

6. Cooperació diària i oberta entre negoci i desenvolupadors

Com aconseguim una cooperació diària i oberta entre negoci i desenvolupadors?

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

Transparència
Reunions de Refinement

6. Cooperació diària i oberta entre negoci i desenvolupadors

Com aconseguim una cooperació diària i oberta entre negoci i desenvolupadors?

- Fent participar les àrees usuàries en el nostre mètode de treball
- Fugir de “contractes” o comunicacions formals
- Assegurant amb l'usuari la seva col·laboració i la seva disponibilitat

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

7. Comunicació directa persona a persona

Com aconseguim una comunicació directa persona a persona?

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

7. Comunicació directa persona a persona

- Refinement
- Review

Com aconseguim una comunicació directa persona a persona?

- Minimitzant l'ús d'altres mecanismes més formals
- Minimitzant l'ús de la documentació com a contracte
- Planificant reunions dins del flux en que aquesta comunicació sigui possible (planning, daily, review, retro...)

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

8. Individus motivats front individus dirigits

Com aconseguim un equip motivat vs un equip dirigit?

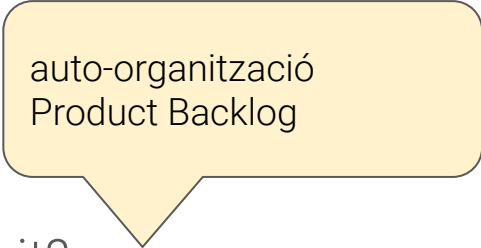
Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

8. Individus motivats front individus dirigits

Com aconseguim un equip motivat vs un equip dirigit?

- Auto-organització
- No "project" com a eina de control



auto-organització
Product Backlog

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

9. Orientació a l'excel·lència

Com aconseguim que l'equip s'orienti cap a l'excel·lència?

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

9. Orientació a l'excel·lència

Com aconseguim que l'equip s'orienti cap a l'excel·lència?

- Auto-organització
- Disposant d'espai i eines per poder avaluar accions de millora
- Cerca activa de la millora continua

Inspecció
Sprint Retrospective

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

10. Simplicitat

Com aconseguim que l'equip s'orienti en la simplicitat?

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

10. Simplicitat

Com aconseguim que l'equip s'orienti en la simplicitat?

- No reinventar la roda → Fer només el que es demana
- Permetre que l'equip es comprometi a fer només allò que és assumible

Transparència
Sprint Planning
Daily Meeting

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

11. Equips auto-organitzats

Com aconseguim equips auto-organitzats?

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

11. Equips auto-organitzats

Com aconseguim equips auto-organitzats?

- Dotant a l'equip de la capacitat de decidir la seva estructura interna
- Donant a l'equip tota la informació necessària que afecta la seva feina
- Permetent que l'equip marqui el "tempo" dels lliuraments

auto-organització
transparència
sprint

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

12. Adaptabilitat

Com aconseguim que els projectes i els equips siguin més adaptables?

Raons i principis de Scrum

Els 12 principis de l'Agile Manifesto

12. Adaptabilitat

Com aconseguim que el producte i els equips siguin més adaptables?

Com aconseguim productes adaptables?

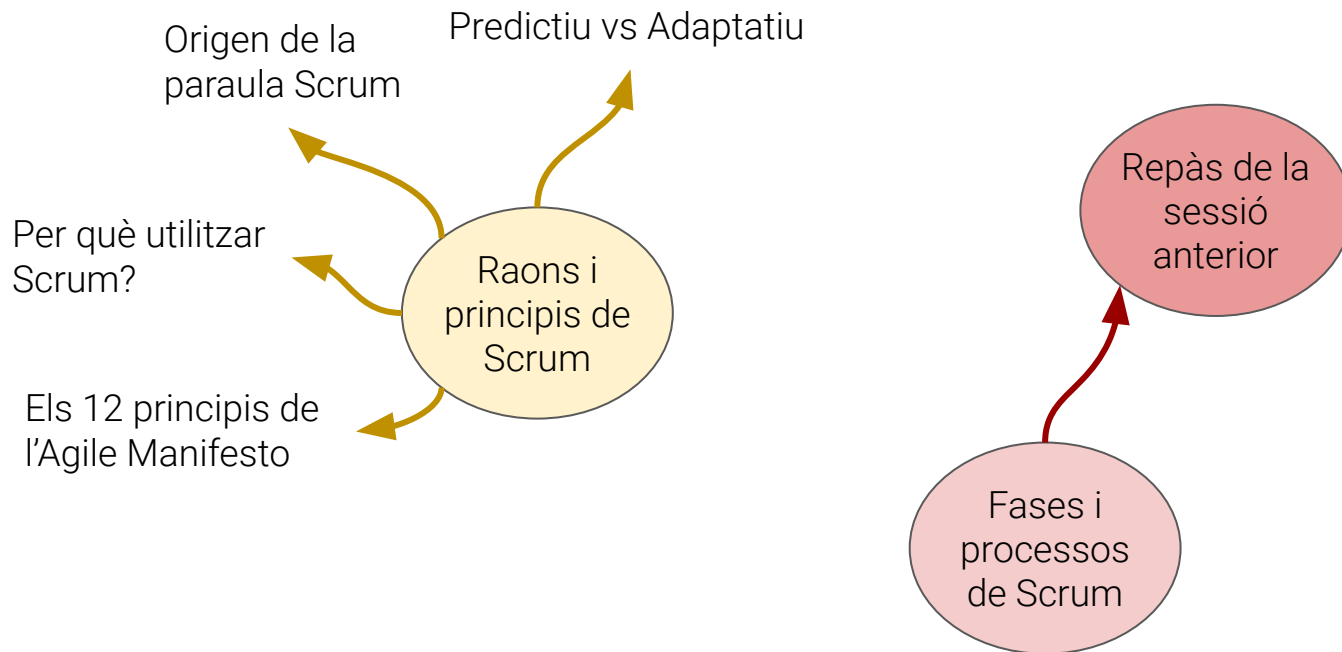
- Sent conscients que el negoci canvien sempre
- Minimitzant el trauma: Afegint els canvis al Product Backlog i protegir a l'equip respecte a interferències en la seva forma de treballar o organitzar-se

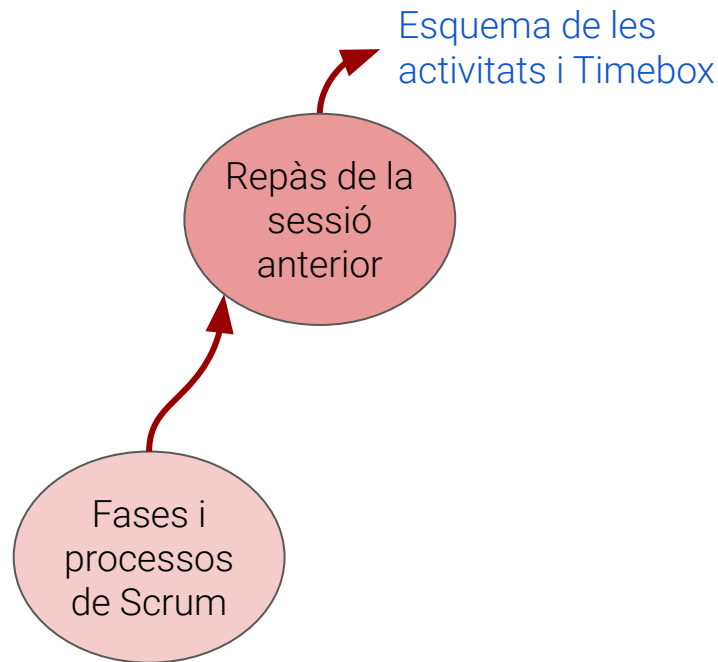
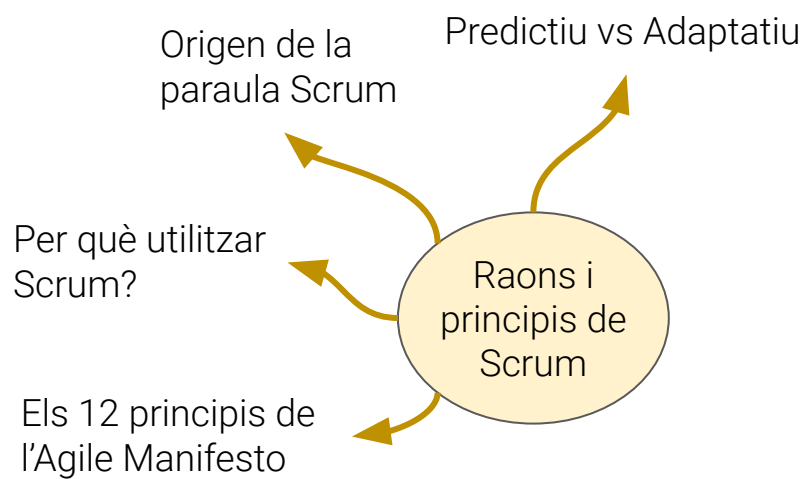
Product Backlog vs Sprint Backlog.
Inspecció i adaptació

Com assolim equips adaptables?

- Promovent la flexibilitat interna. Les persones de l'equip han de ser multifuncionals

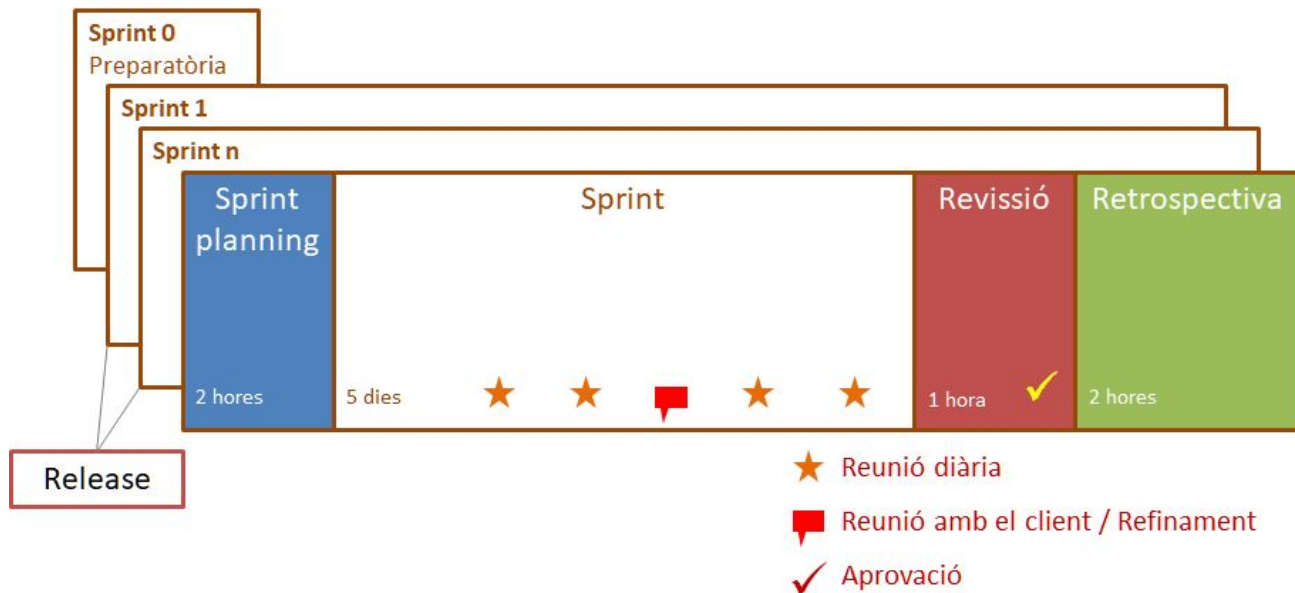
auto-organització,
flexibilitat i equips
multidisciplinars





Fases i processos de Scrum

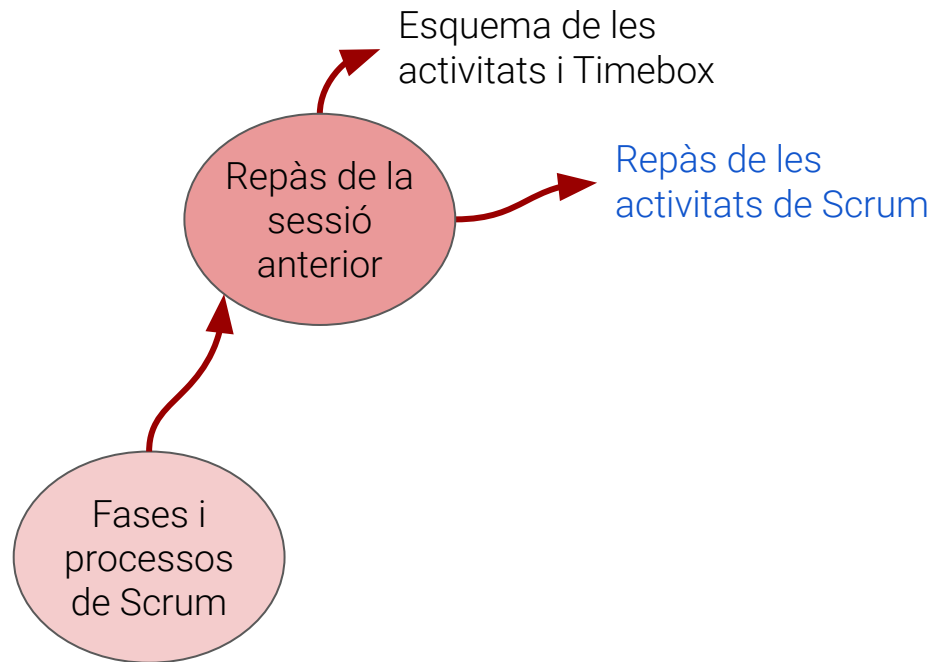
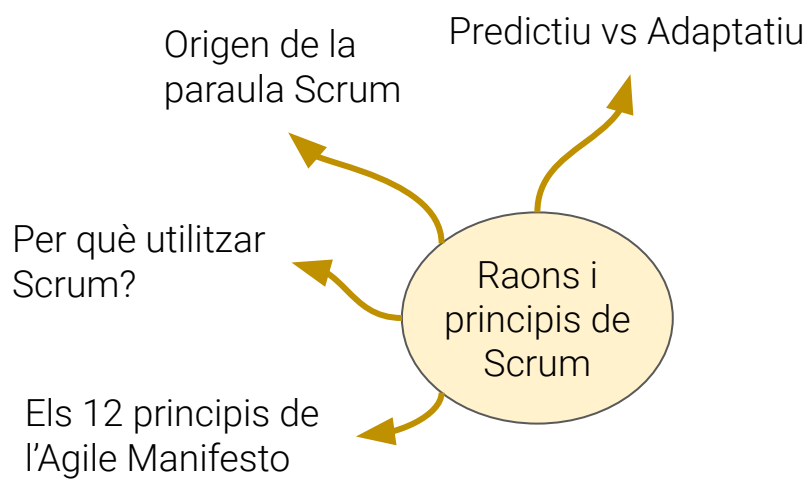
Esquema de les activitats



Fases i processos de Scrum

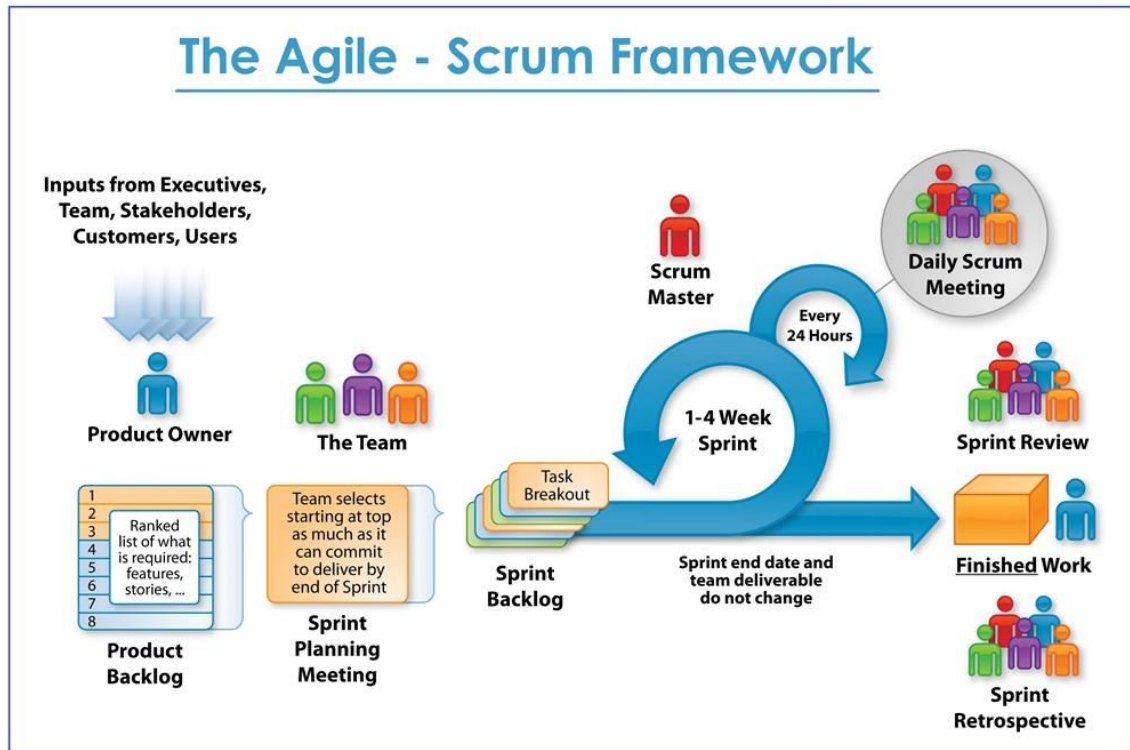
El TimeBox

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 peus. 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



Raons i principis de Scrum

Repàs de les activitats de Scrum



Raons i principis de Scrum

Repàs de les activitats de Scrum

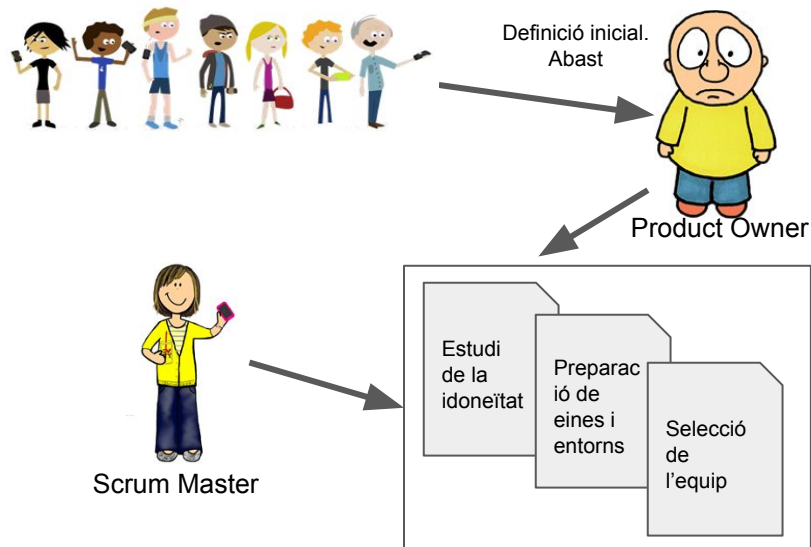
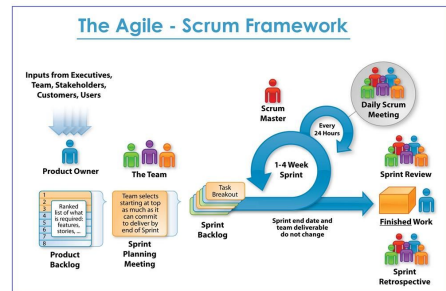
Que passa abans del "projecte"?

Un projecte comença. No es té Product Backlog ni equip.

El Product Owner i el Scrum Master creen l'entorn necessari, seleccionen l'equip, preparen les eines, etc.

El Product Owner s'assegura de la correcta definició de l'abast i de la viabilitat del producte. Això dona llum verda al projecte o bé el cancel·la.

A aquest període de temps se'l coneix com a **Sprint 0** o "First sprint"



Raons i principis de Scrum

Repàs de les activitats de Scrum

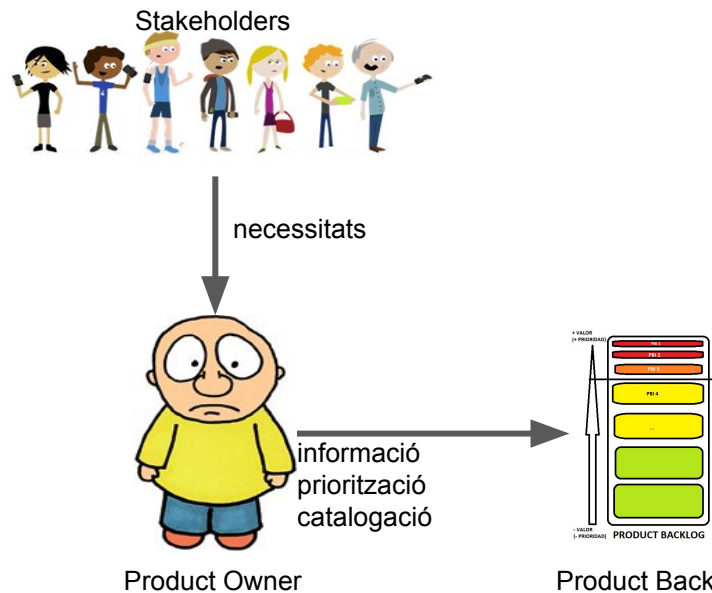
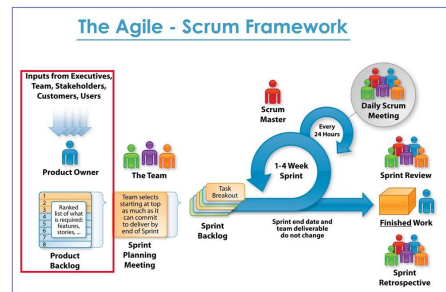
El Product Owner i el Product Backlog

Actualització constant del Product Backlog

El negoci transmet necessitats que són racionalitzades i classificades pel Product Owner

El Product Owner alimenta un Product Backlog que és el flux d'entrada dels encàrrecs de desenvolupament per a crear nous increments de valor

El Product Owner prioritza les necessitats en funció de la seva criticitat, la seva viabilitat, i si aquestes es troben suficientment definides per poder atendre-les



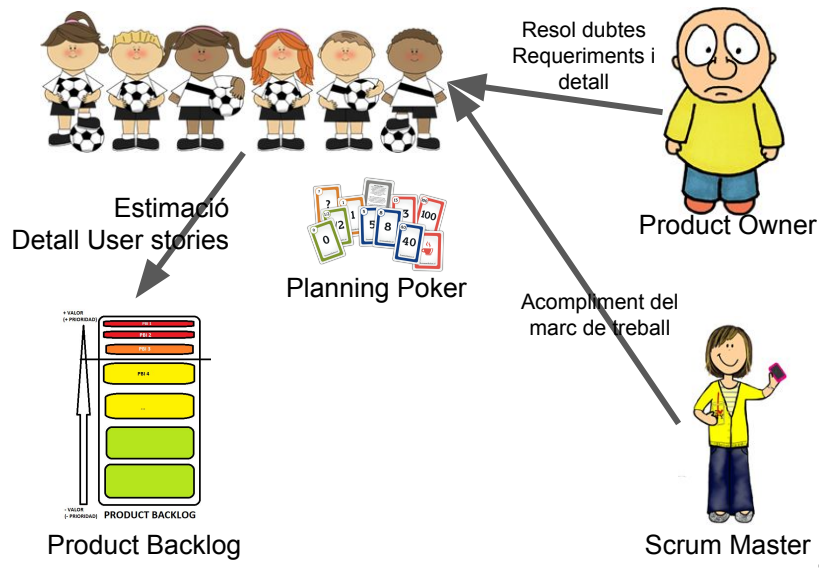
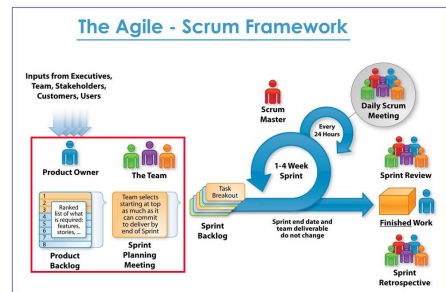
Raons i principis de Scrum

Repàs de les activitats de Scrum

Estimació continua - Detallar i valorar de forma continua

A temps constants, el Scrum Team fa estimació de l'esforç de les noves necessitats incorporades en el Product Backlog, i ajuda al Product Owner a definir amb prou detall cada una de les necessitats

Aquesta acció serveix a l'equip per a "pesar" cada ítem del product backlog, i per a determinar si una tasca és assumible o no per l'equip en un Sprint, i si cal subdividir-la



Raons i principis de Scrum

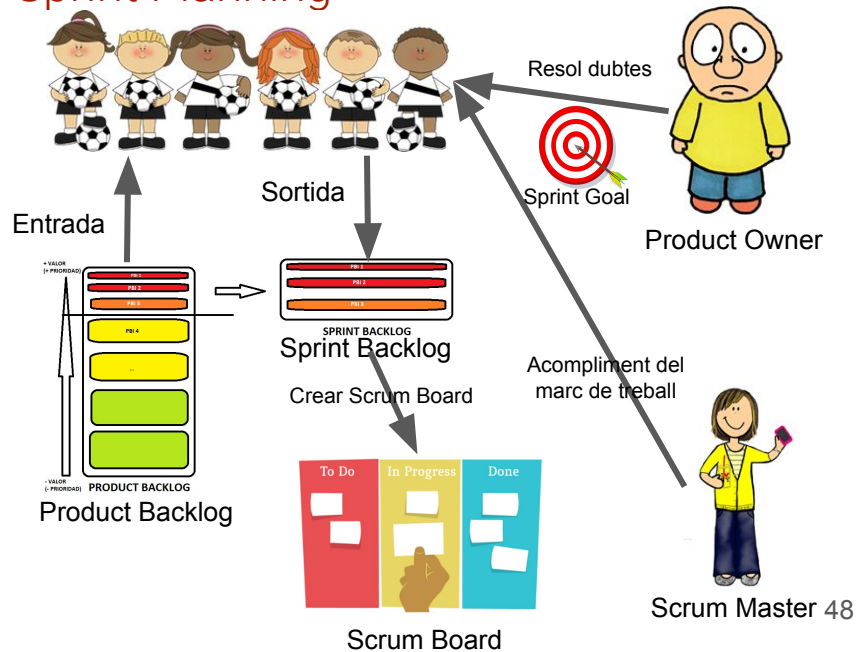
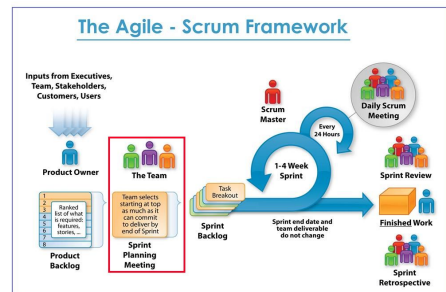
Repàs de les activitats de Scrum

El Scrum Team i el Sprint Backlog - El Sprint Planning

Un cop tenim prou necessitats completament definides, viables i prioritzades. El Scrum Team tria un nombre suficient d'aquestes per a ocupar un Sprint de treball, amb l'objectiu principal de subdividir les necessitats en tasques que l'equip ha de dur a terme

Negocia amb el Product Owner:

- La correcta definició de la necessitat (s'assegura d'entendre), i aclareix dubtes.
- Si certa tasca de baixa prioritat pot incloure's en l'sprint en substitució d'una altra



Raons i principis de Scrum

Repàs de les activitats de Scrum

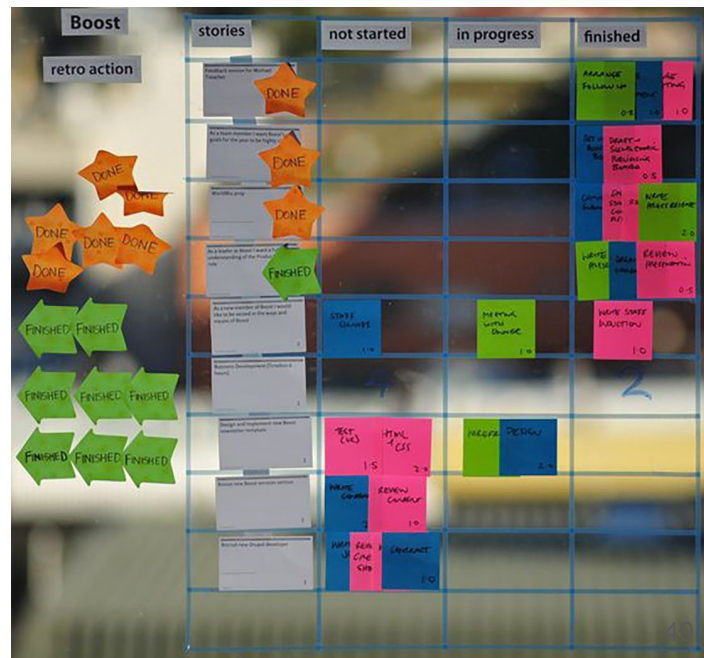
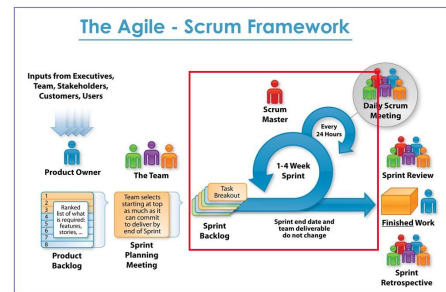
Execució d'un cicle

Sprint, Daily Scrum i Scrum Board

Un cop definida la feina, el sprint comença. Cada dia, l'equip es reuneix en peus durant 15 minuts per explicar la situació

L'equip actualitza el Scrum Board, movent les tasques fins a la columna "acabat", i triant noves tasques a fer

El Scrum Master pren nota dels problemes durant el Sprint i dona suport a l'equip per trobar solucions i ajudar-lo a avançar.

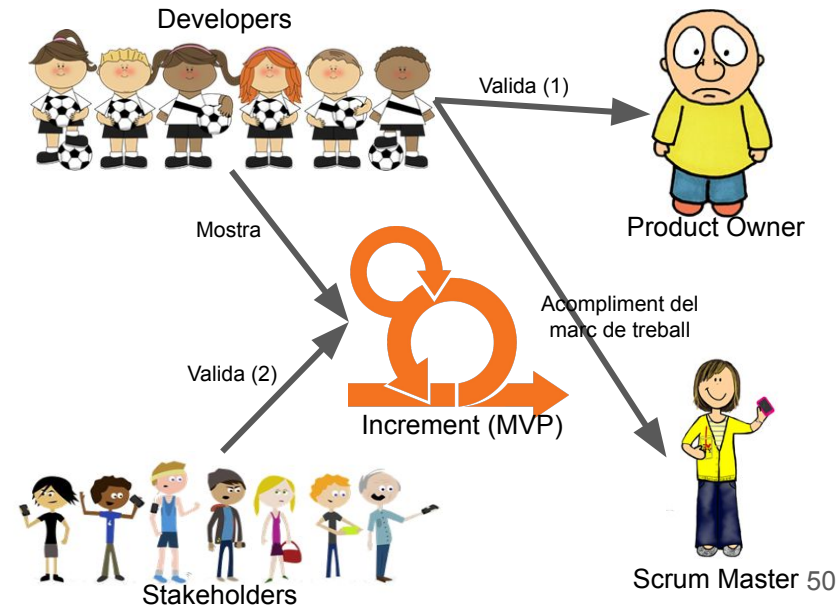
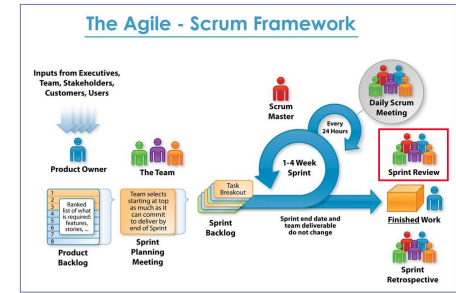


Validació i acceptació - Sprint Review

Un cop acabat el sprint, l'equip està en situació de mostrar als usuaris i al Product Owner l'increment

Aquest increment s'ha de mostrar en un entorn real, amb dades reals i de forma integrada amb la resta de producte

L'usuari accepta (o no) l'increment. I això és el detonant per a dur a terme el lliurament i iniciar el següent Sprint

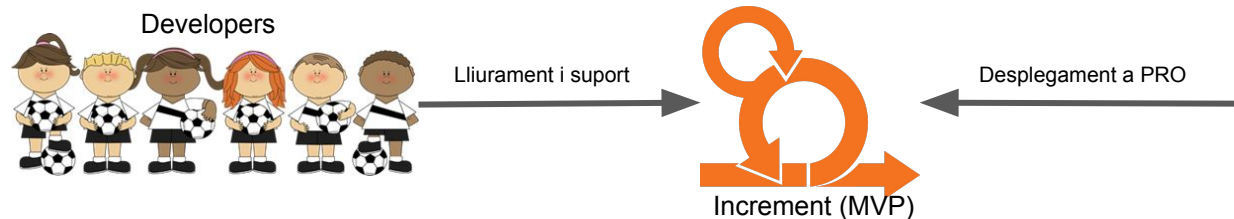
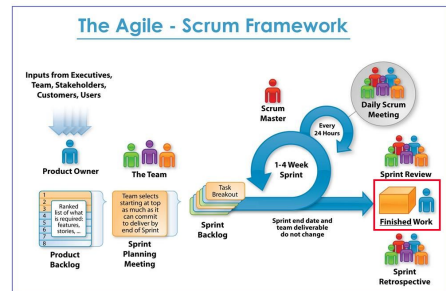


Raons i principis de Scrum

Repàs de les activitats de Scrum

Lliurament / MVP

L'equip coordina amb el grup d'operacions les tasques de desplegament de l'increment.



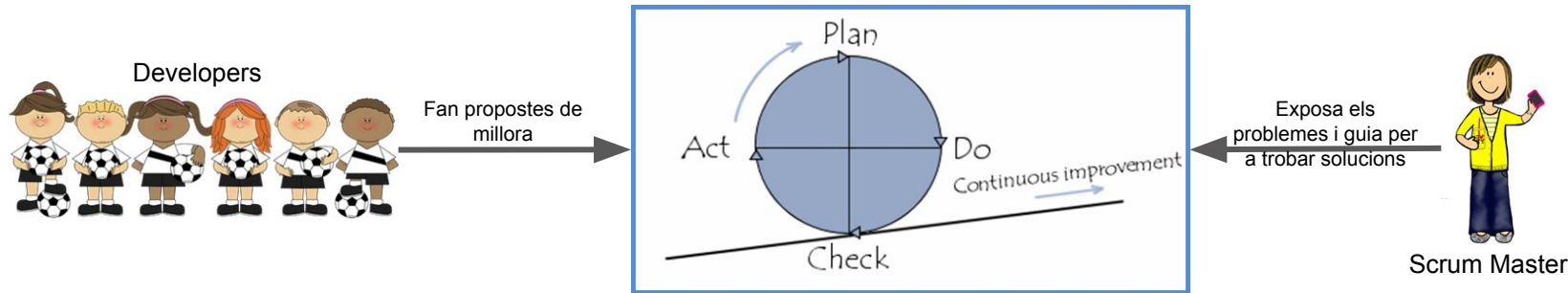
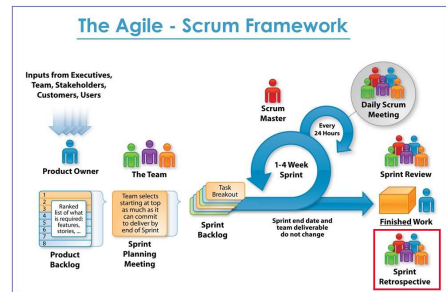
Altres grups tecnològics

Raons i principis de Scrum

Repàs de les activitats de Scrum

Millora continua - El Sprint Retrospective

L'equip al complet avalua tant la qualitat de l'increment obtingut, com el procés que li ha permès realitzar-ho, i cerca millores per als sprints següents.



Raons i principis de Scrum

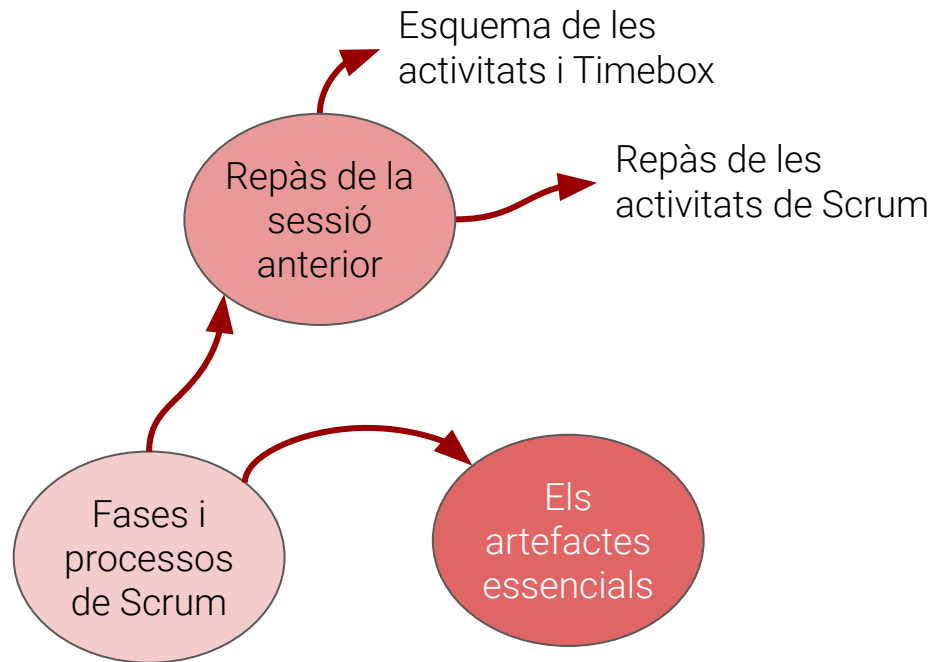
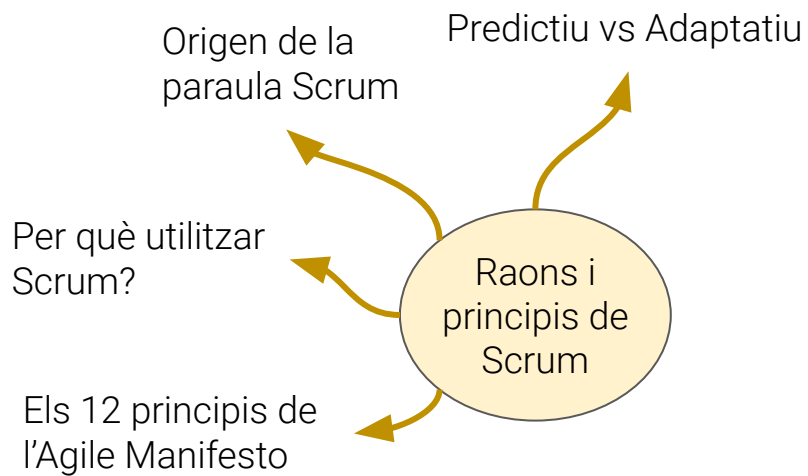
Repàs de les activitats de Scrum

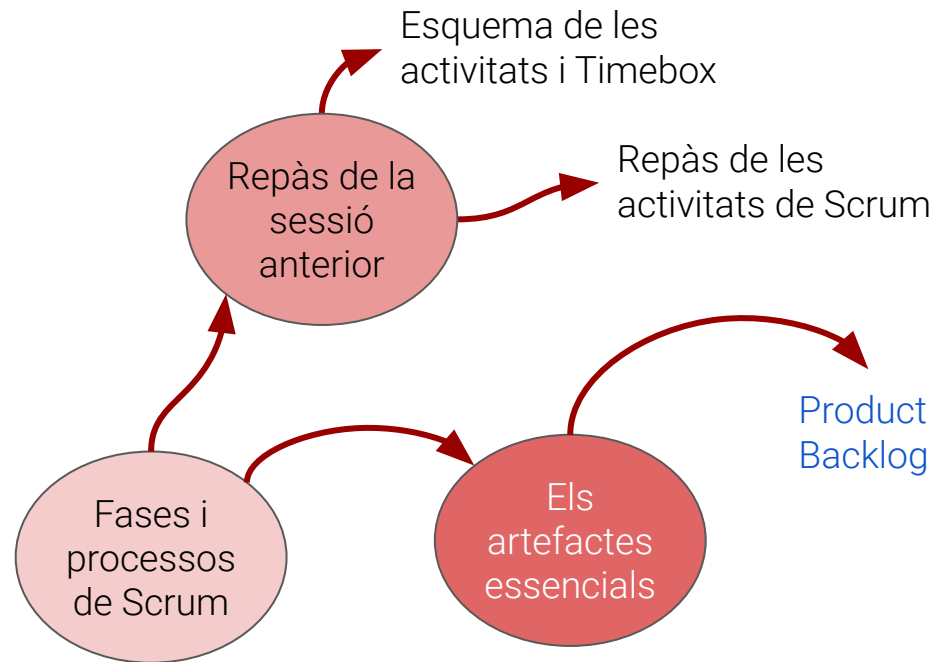
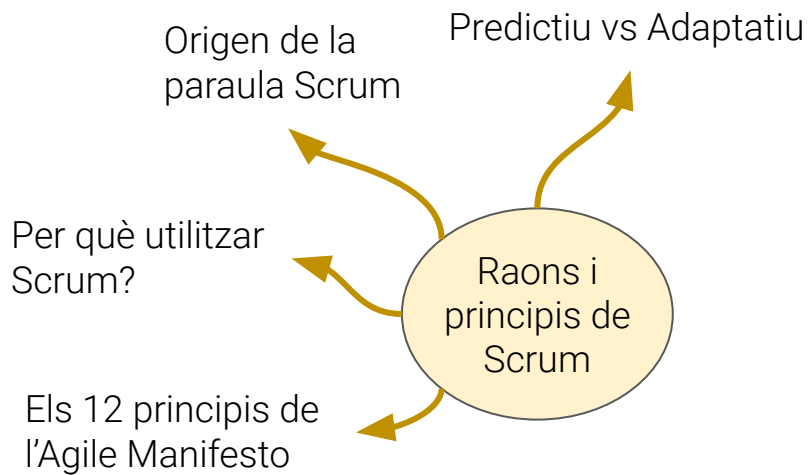
Aclariments finals

El **Sprint 0** no és una activitat oficial de Scrum, tot i ser molt acceptada per la comunitat. En Scrum, un projecte comença a partir del 1r Sprint

El **Scrum Board** no és una eina oficial de Scrum, tot i ser molt acceptada per la comunitat. Scrum no força la utilització d'una eina específica per la coordinació diària de l'equip

Les **Tasques Tècniques** són els ítems que l'equip utilitza per avançar en la seva feina durant el Sprint. Scrum no obliga a una separació concreta de tasques per una història d'usuari donada. Deixa a l'equip (i a la seva capacitat d'autoorganitzar-se) la potestat d'organitzar la creació del producte en el Sprint com millor li convingui.





Fases i processos de Scrum

El Product Backlog

* Us atreviu a construir un Product Backlog?

Fases i processos de Scrum

El Product Backlog

Exercici col·laboratiu

Dades sobre les necessitats:

- Nom de la necessitat
- Descripció de la necessitat
- Criteris d'acceptació
- Prioritat
- Valorar l'esforç (story points)

Dades del producte:

- Nom del producte
- Objectius del producte

Dades complementàries:

- Comentaris. Coses importants a recordar
- Sprint

Fases i processos de Scrum

El Product Backlog

Dades sobre les necessitats:

- Nom
- Descripció de la història
- Notes i + informació
- Prioritat (alta, mitjana, baixa)
- **Criteris d'acceptació i DoD**
- Informació complementària per als criteris d'acceptació
- Cost en Story Points

Dades del producte:

- Nom del producte
- Product Goal

Dades complementàries:

- Sprint
- Comentaris
- Nombre de tasques
- Total hores en les tasques (inicial)
- Total hores en les tasques (final)

Fases i processos de Scrum

El Product Backlog

Autoguardado

Product Backlog.xlsx - Excel

ArchivoInicioInsertarDisposición de páginaFórmulasDatosRevisarVistaAyuda

Buscar

Cortar

Pegar

Copiar

Copiar formato

Portapapeles

Calibri

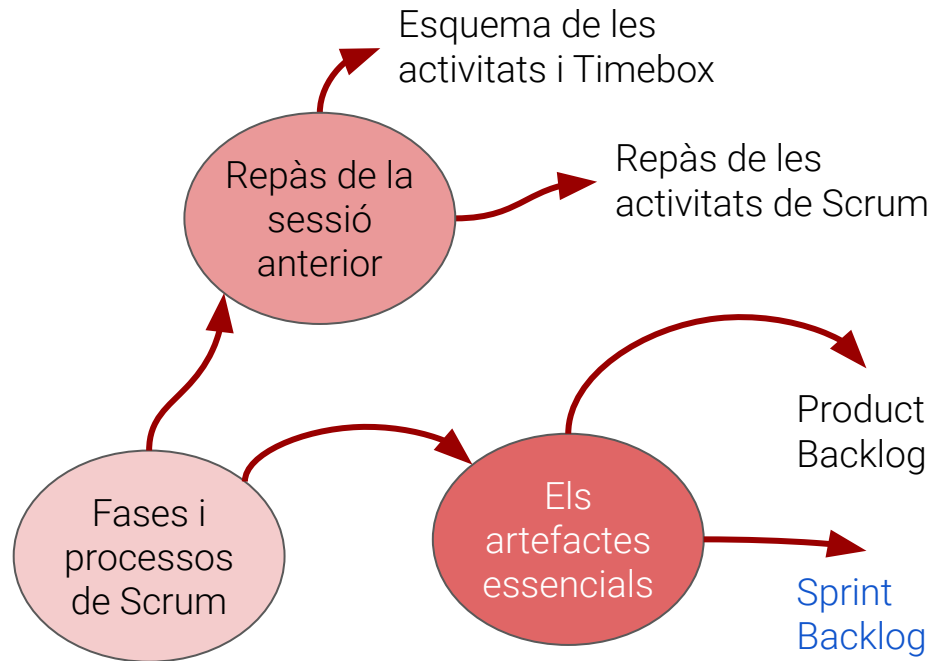
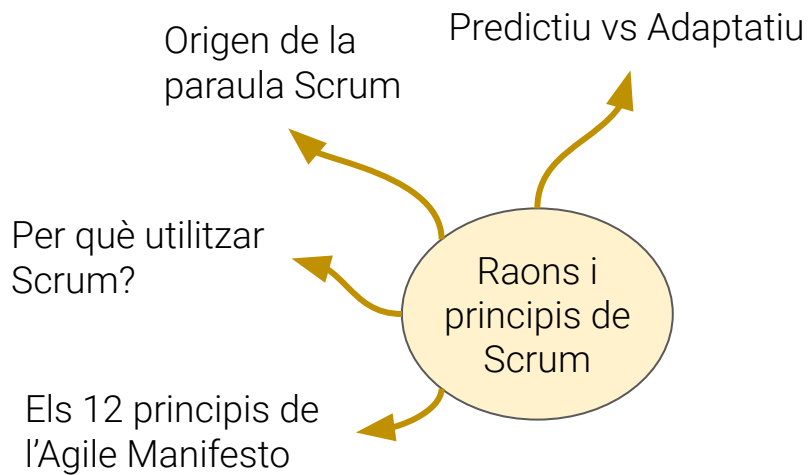
14

A^A

N

K

S

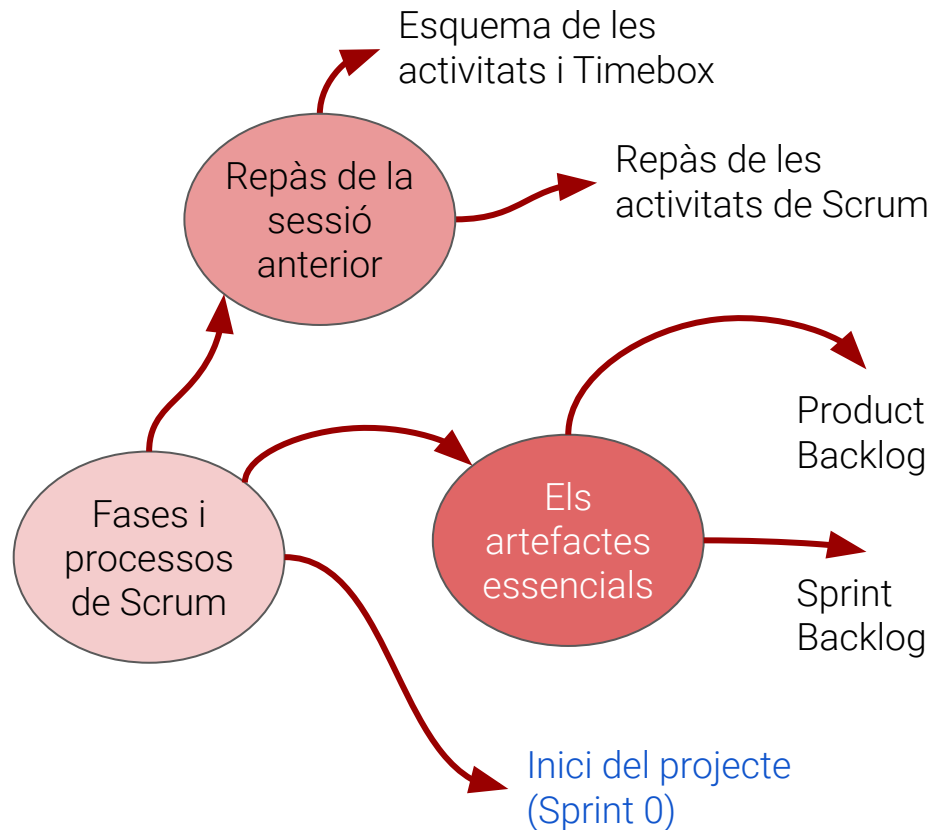
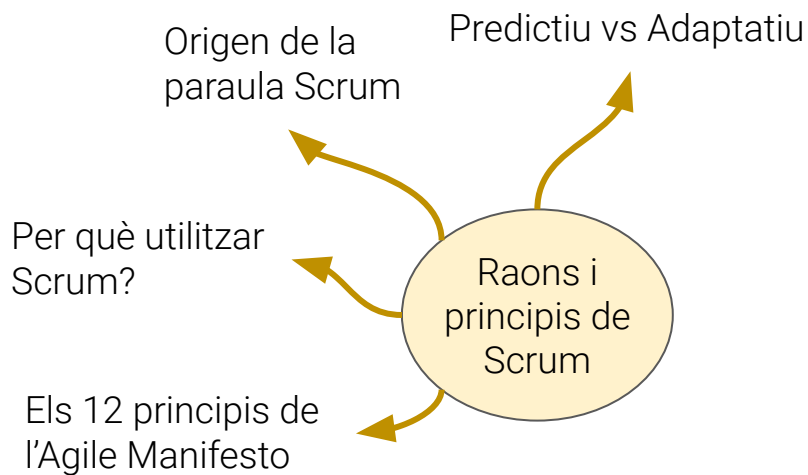


Fases i processos de Scrum

El Sprint Backlog

Dades d'un Sprint Backlog:

- Sprint Goal
- Llista d'ítems (històries d'usuari) del product backlog que es faran en el sprint
- Llista de tasques tècniques de cada ítem
- Criteris d'acceptació del Sprint
- Definition of Done.



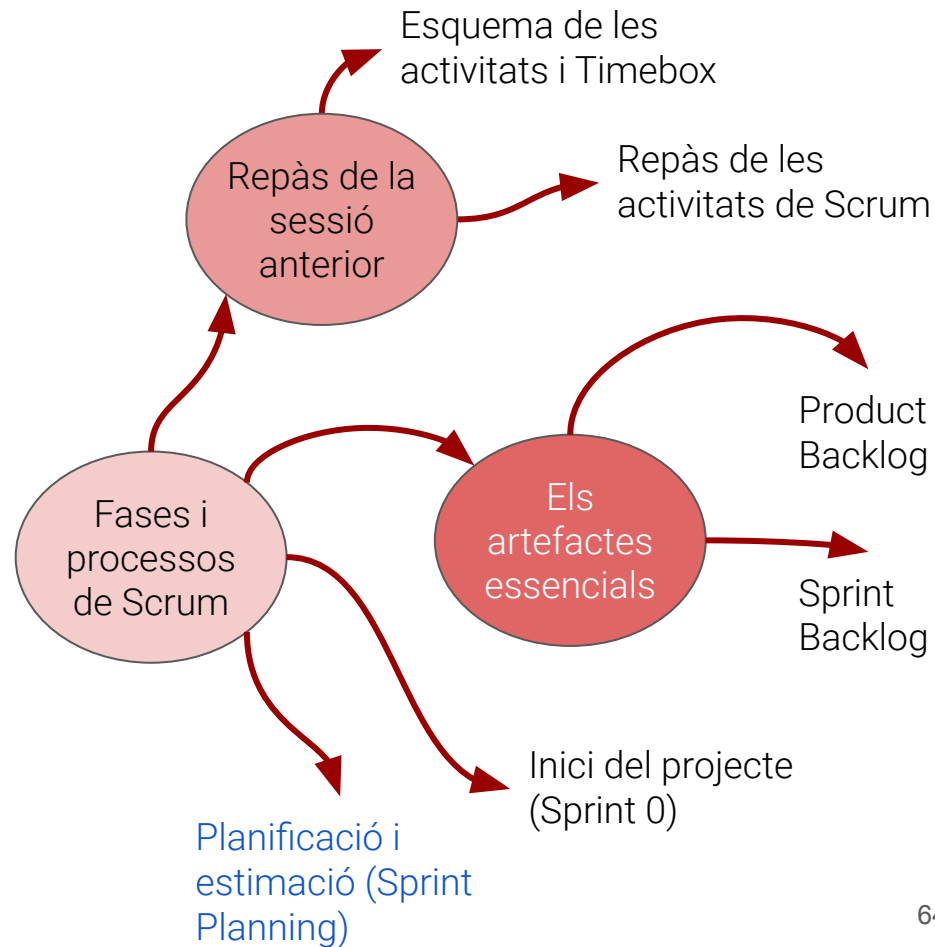
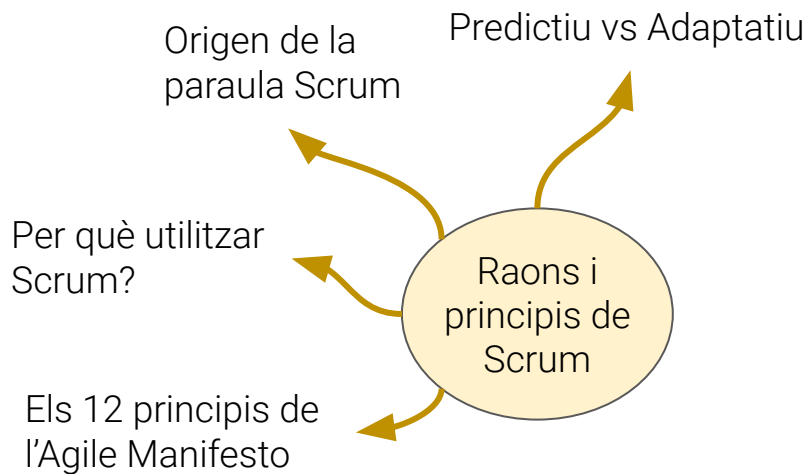
Fases i processos de Scrum

Inici del projecte (Sprint 0)

El Sprint 0 **no** és una activitat reconeguda en l'estàndard Scrum, però està àmpliament acceptada per la comunitat Scrum

En aquest temps, de durada no definida, el Product Owner i el Scrum Master (i altres persones) duen a terme les primeres accions del projecte, com:

- Definir l'abast
- Seleccionar l'equip
- Preparar les eines
- Avaluar la viabilitat del projecte (respondre la pregunta: val la pena començar?)
- Kickoff



Fases i processos de Scrum



Planificació i estimació (Sprint Planning)

Per a què serveix?

?

Que cal tenir en compte?

Que passa després?

Fases i processos de Scrum



Planificació i estimació (Sprint Planning)

Per a què 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 construir. Per assegurar-se que aquests estan clars, estan complets i no hi ha dubtes importants
- Per determinar els criteris d'acceptació
- Per a organitzar-se sobre "com" construirem aquests ítems

Que cal tenir en compte?



Que passa després?

Fases i processos de Scrum



Planificació i estimació (Sprint Planning)

Per a què 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 construir. Per assegurar-se que aquests estan clars, estan complets i no hi ha dubtes importants
- Per determinar els criteris d'acceptació
- Per a organitzar-se sobre "com" construirem aquests ítems

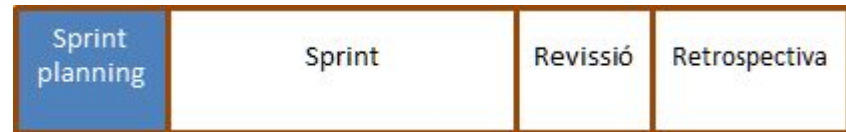
Que cal tenir en compte?

- Es necessita un Product Backlog prou detallat
- User Stories valorades

Que passa després?



Fases i processos de Scrum



Planificació i estimació (Sprint Planning)

Per a què serveix?

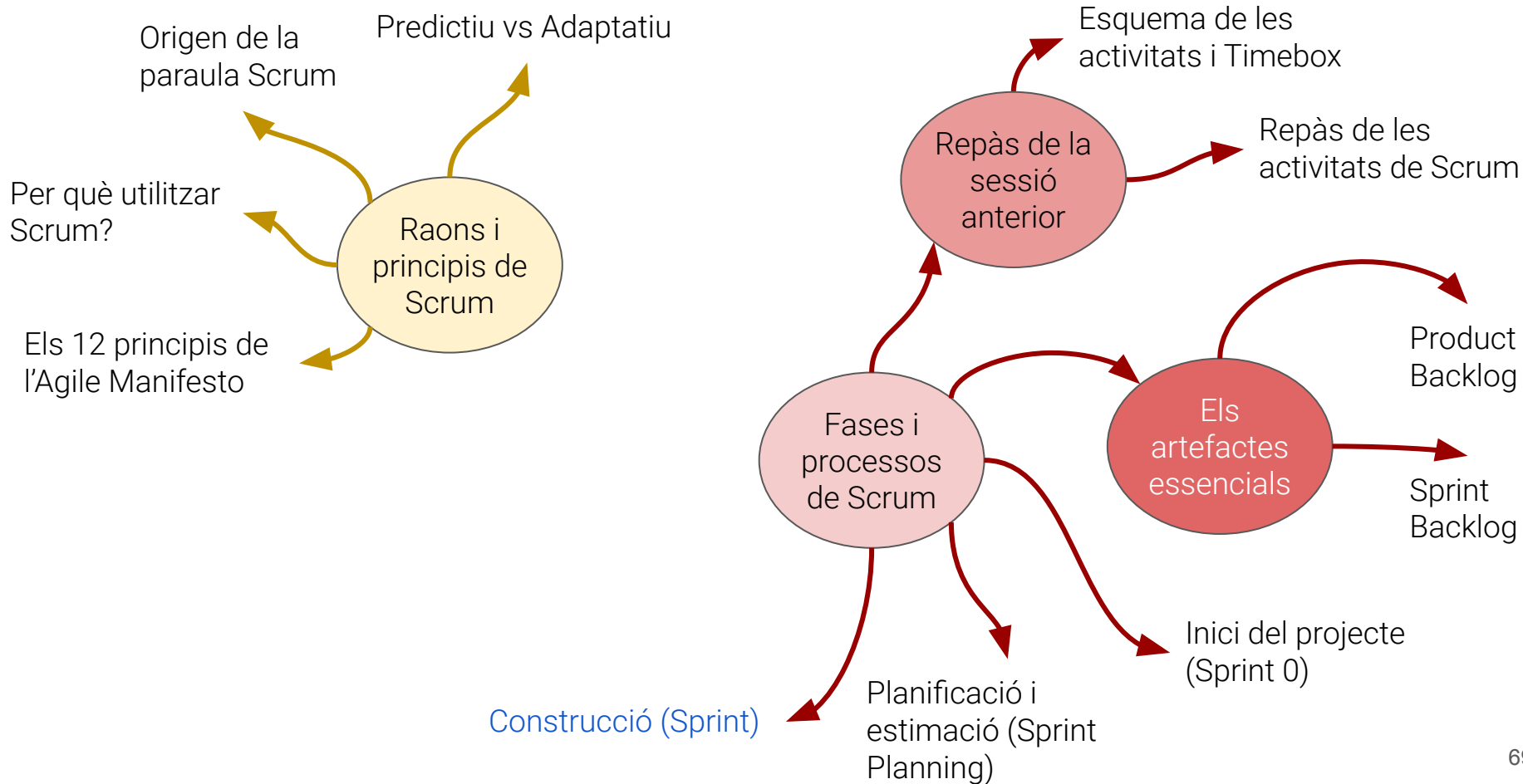
- Per consensuar amb el Product Owner la meta del Sprint (**Sprint Goal**)
- Per planificar en detall el Sprint
- Per a recollir els ítems a construir. Per assegurar-se que aquests estan clars, estan complets i no hi ha dubtes importants
- Per determinar els criteris d'acceptació
- Per a organitzar-se sobre "com" construirem aquests ítems

Que cal tenir en compte?

- Es necessita un Product Backlog prou detallat
- User Stories valorades

Que passa després?

- Scrum Board preparat
- Fem el 1r Daily Scrum



Fases i processos de Scrum



Construcció (Sprint)

Per a què serveix?

?

Que cal tenir en compte?

Que passa després?

Fases i processos de Scrum



Construcció (Sprint)

Per a què serveix?

- Per a construir la part compromesa en el Sprint Planning
- Perquè l'equip tingui un espai de comunicació i col·laboració
- Per assegurar-se de l'acompliment de les normes de qualitat i criteris d'acceptació
- Per a detallar tot allò que sigui necessari construir en futurs Sprints.

Que cal tenir en compte?



Que passa després?

Fases i processos de Scrum



Construcció (Sprint)

Per a què serveix?

- Per a construir la part compromesa en el Sprint Planning
- Perquè l'equip tingui un espai de comunicació i col·laboració
- Per assegurar-se de l'acompliment de les normes de qualitat i criteris d'acceptació
- Per a detallar tot allò que sigui necessari construir en futurs Sprints

Que cal tenir en compte?

- La durada del Sprint és fixa (poc variable)
- L'equip queda "blindat" davant canvis

Que passa després?



Fases i processos de Scrum



Construcció (Sprint)

Per a què serveix?

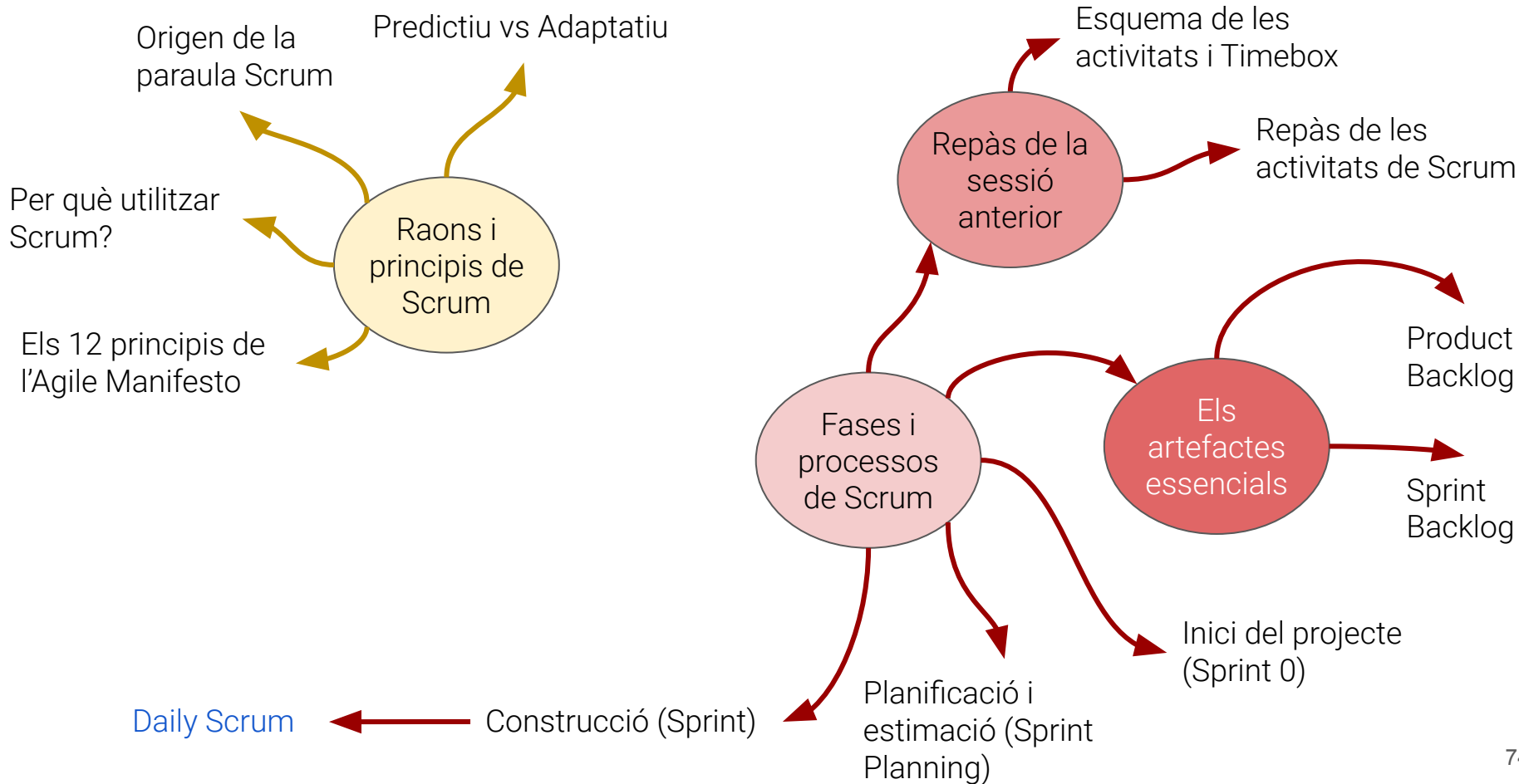
- Per a construir la part compromesa en el Sprint Planning
- Perquè l'equip tingui un espai de comunicació i col·laboració
- Per assegurar-se de l'acompliment de les normes de qualitat i criteris d'acceptació
- Per a detallar tot allò que sigui necessari construir en futurs Sprints

Que cal tenir en compte?

- La durada del Sprint és fixa (poc variable)
- L'equip queda "blindat" davant canvis

Que passa després?

- Revisió del que s'ha fet (Sprint Review)



Fases i processos de Scrum



Daily Scrum (Sprint)

Per a què serveix?

Que cal tenir en compte?

?

Fases i processos de Scrum



Daily Scrum (Sprint)

Per a què 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

Que cal tenir en compte?



Fases i processos de Scrum



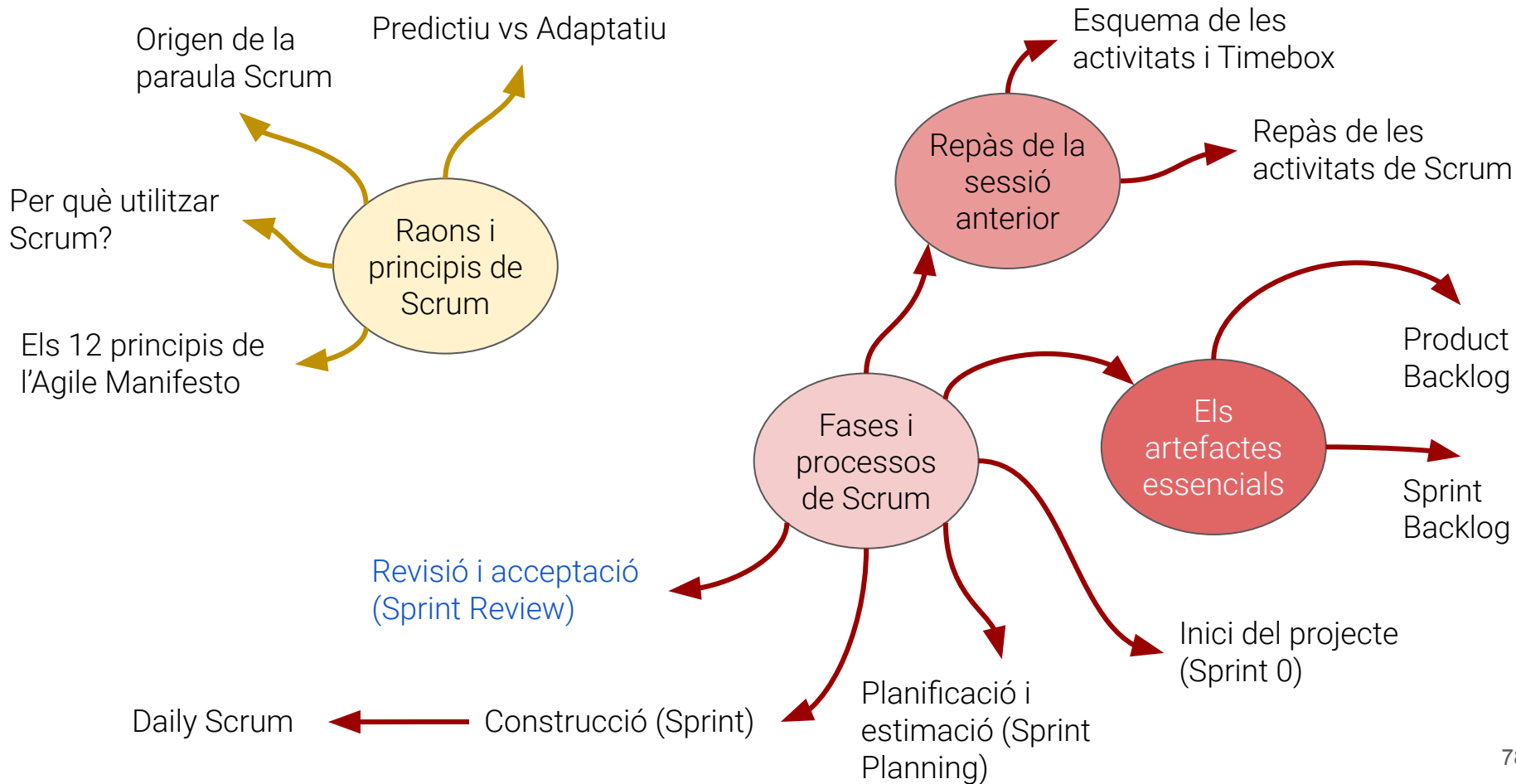
Daily Scrum (Sprint)

Per a què serveix?

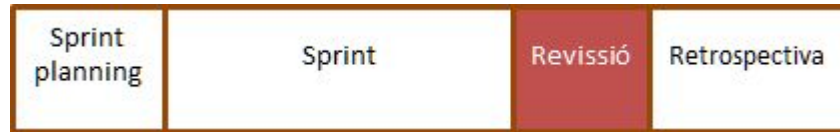
- Per explicar-se
- Per fer seguiment de l'estat a nivell de tasca
- Per actualitzar el Scrum Board (si es té un)
- Per a determinar quines tasques fa cada tècnic en aquell moment
- Per a resoldre dubtes
- Per demanar ajuda. Per donar suport

Que cal tenir en compte?

- Obligatori per als tècnics (developers)
- Voluntari per a Scrum Master
- El Product Owner només si és convidat
- Tothom parla i participa
- Durada màxima: 15 minuts
- Sempre al mateix lloc
- Sempre a la mateixa hora



Fases i processos de Scrum



Revisió i acceptació (Sprint Review)

Per a què serveix?

(Part 1)

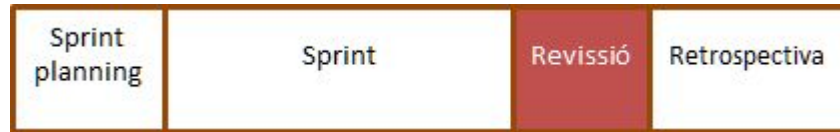
?

(Part 2)

Que cal tenir en compte?

Què passa després?

Fases i processos de Scrum



Revisió i acceptació (Sprint Review)

Per a què serveix?

(Part 1)

- Per a mostrar al Product Owner el resultat/situació final del Sprint

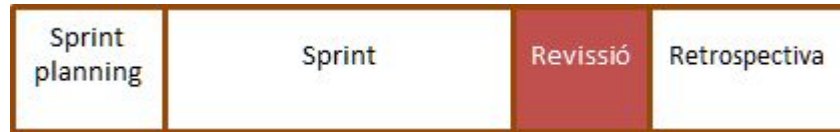
(Part 2)

Que cal tenir en compte?

Què passa després?

?

Fases i processos de Scrum



Revisió i acceptació (Sprint Review)

Per a què serveix?

(Part 1)

- Per a mostrar al Product Owner el resultat/situació final del Sprint

(Part 2)

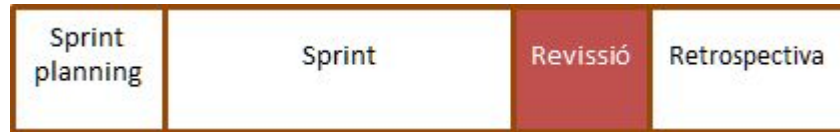
- Per a mostrar a l'usuari/client l'increment de producte
- **Obtenir acceptació**

Que cal tenir en compte?



Què passa després?

Fases i processos de Scrum



Revisió i acceptació (Sprint Review)

Per a què serveix?

(Part 1)

- Per a mostrar al Product Owner el resultat/situació final del Sprint

(Part 2)

- Per a mostrar a l'usuari/client l'increment de producte
- Obtenir acceptació

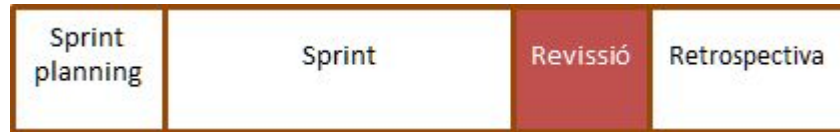
Que cal tenir en compte?

- S'ha d'explicar a l'usuari els objectius del Sprint
- Incloure algun comentari útil
- S'ha d'ensenyar el producte

Què passa després?



Fases i processos de Scrum



Revisió i acceptació (Sprint Review)

Per a què serveix?

(Part 1)

- Per a mostrar al Product Owner el resultat/situació final del Sprint

(Part 2)

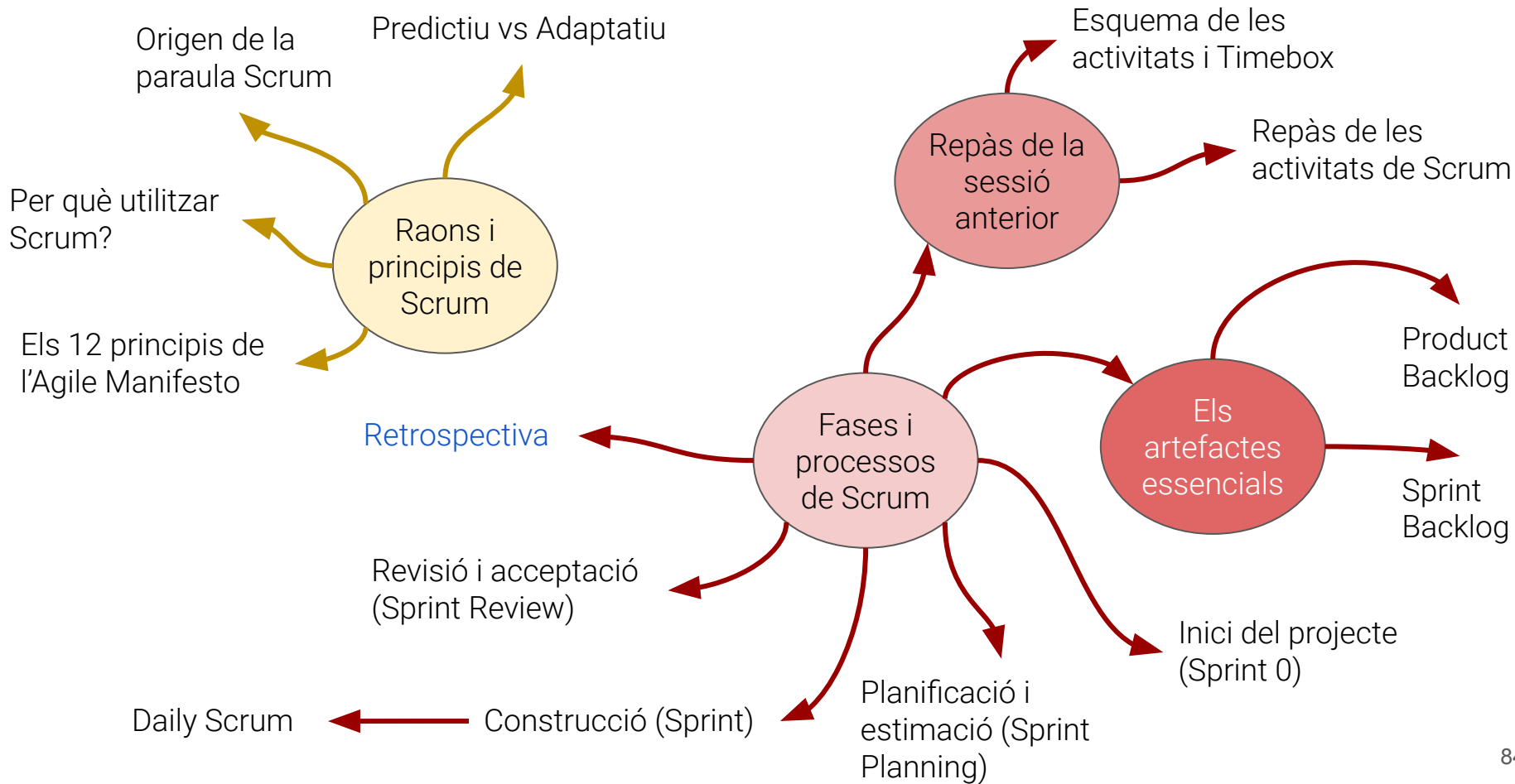
- Per a mostrar a l'usuari/client l'increment de producte
- Obtenir acceptació

Que cal tenir en compte?

- S'ha d'explicar a l'usuari els objectius del Sprint
- Incloure algun comentari útil
- S'ha d'ensenyar el producte

Què passa després?

- Es fa Sprint Retrospective
- L'acceptació llença el següent Sprint 83



Fases i processos de Scrum



Retrospectiva (Sprint Retrospective)

Per a què serveix?

Què passa després?



Que cal tenir en compte?

Fases i processos de Scrum

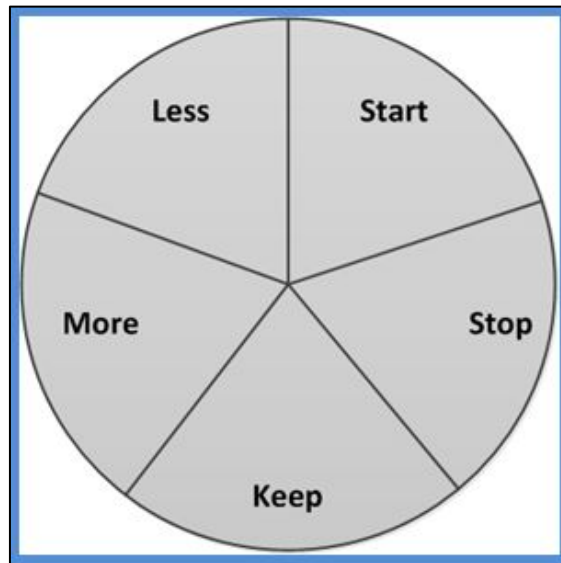


Retrospectiva (Sprint Retrospective)

Per a què serveix?

- Per aplicar la millora continua
- Per a debatre entre Scrum Master i Developers sobre el curs del Sprint
- Revisar incidents i bloquejos
- Per a cercar solucions
- Per a ressaltar els èxits

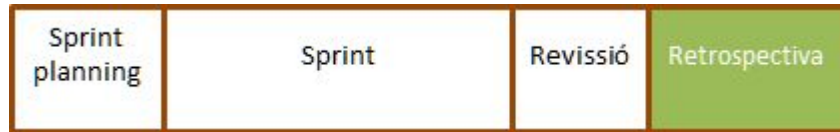
Què passa després?



Que cal tenir en compte?



Fases i processos de Scrum



Retrospectiva (Sprint Retrospective)

Per a què serveix?

- Per a debatre entre Scrum Master i Developers sobre el curs del Sprint
- Revisar incidents i bloquejos
- Per a cercar solucions
- Per aplicar la millora continua
- Per a ressaltar els èxits

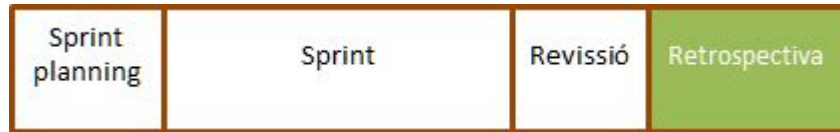
Què passa després?



Que cal tenir en compte?

- És l'aplicació de la millora continua.

Fases i processos de Scrum



Retrospectiva (Sprint Retrospective)

Per a què serveix?

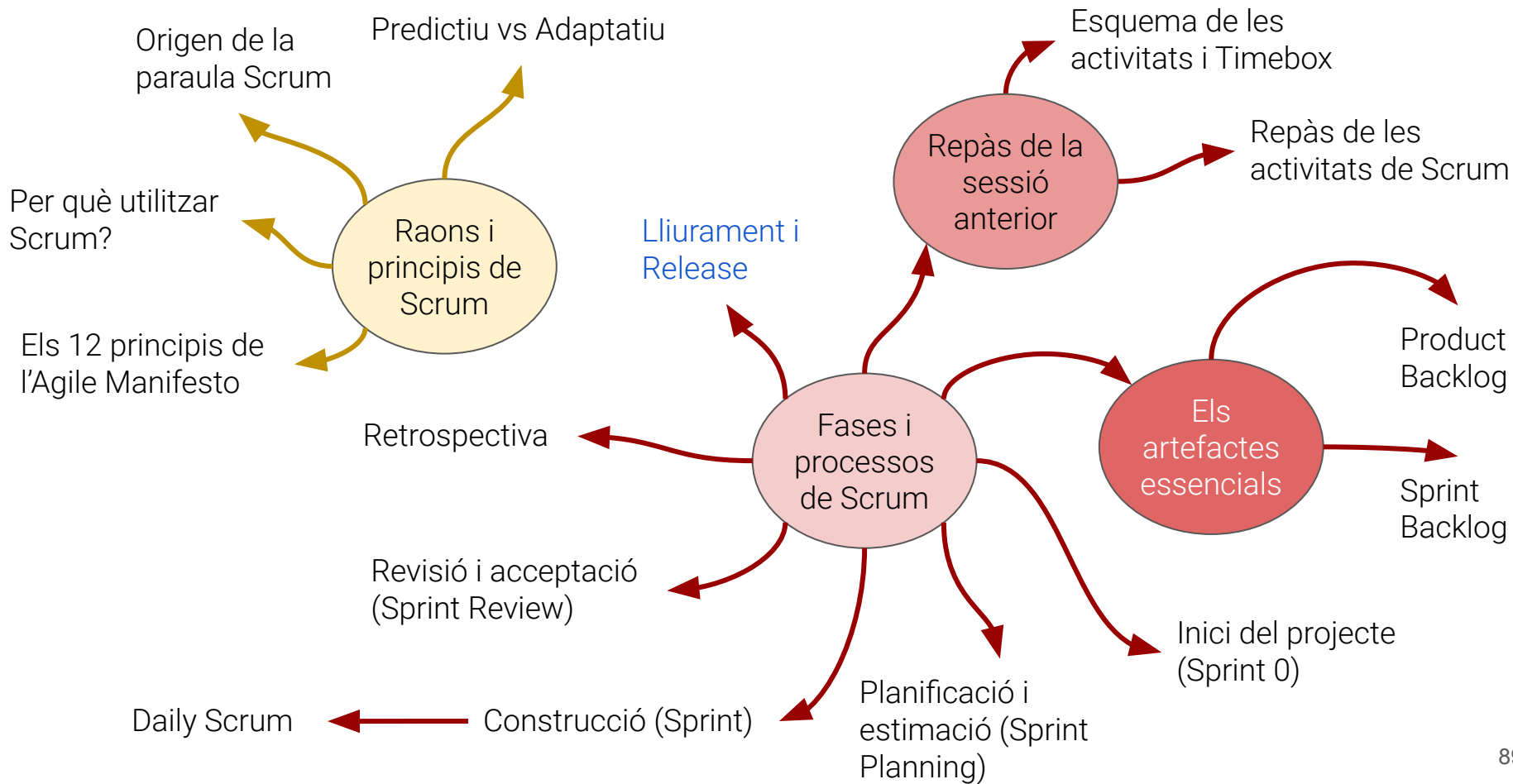
- Per a debatre entre Scrum Master i Developers sobre el curs del Sprint
- Revisar incidents i bloquejos
- Per a cercar solucions
- Per aplicar la millora continua

Què passa després?

- S'intenten aplicar les millores acordades per al Sprint següent
- Almenys 1 al sprint següent (no hi ha adaptació ni millora continua sense que impliqui feina)

Que cal tenir en compte?

- És l'aplicació de la millora continua



Fases i processos de Scrum

Lliurament

Per a què serveix?

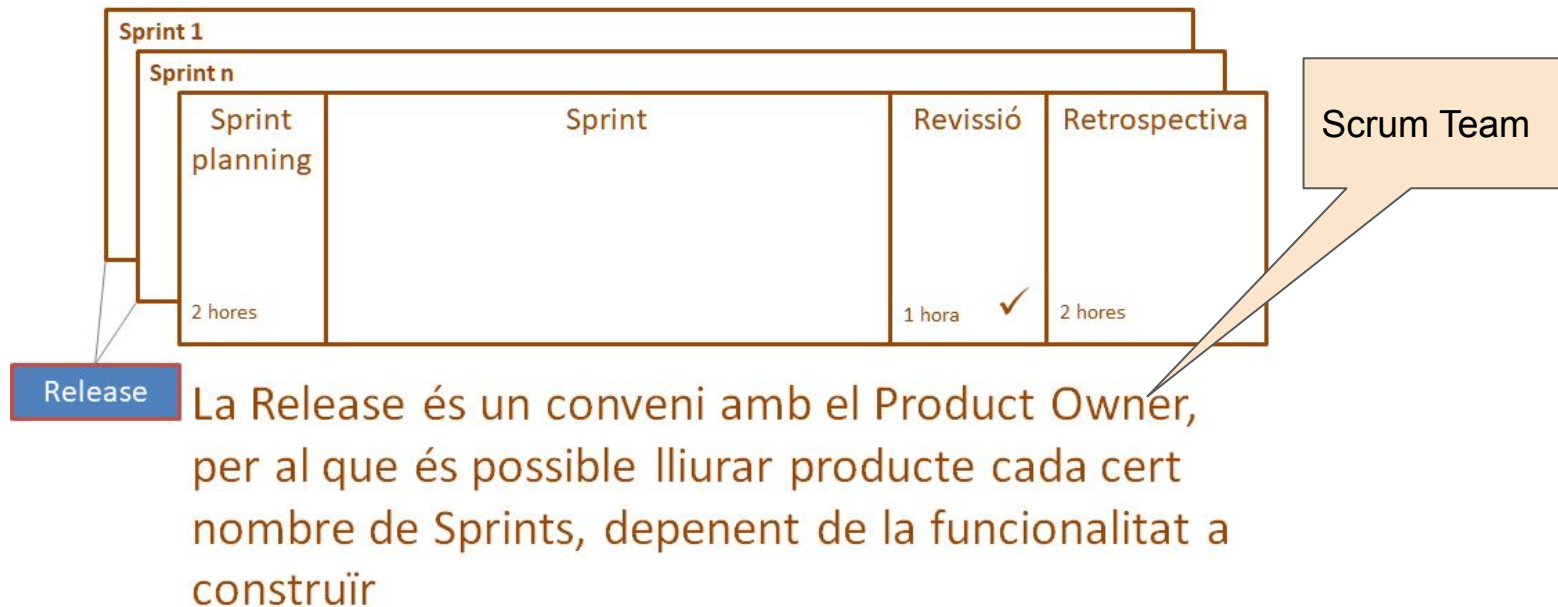
- Per a incloure en PRO l'increment de valor mostrat al Sprint Review
- Per a coordinar amb Operacions el desplegament de l'increment.

Que cal tenir en compte?

- L'increment ha de proporcionar valor (MVP) a l'organització i als usuaris
- Si el lliurament no aporta prou valor, caldria implantar una política de Releases (diapo següent)
- El lliurament és una tasca complexa, que impacta sobre serveis tecnològics que no treballen habitualment en el projecte.

Fases i processos de Scrum

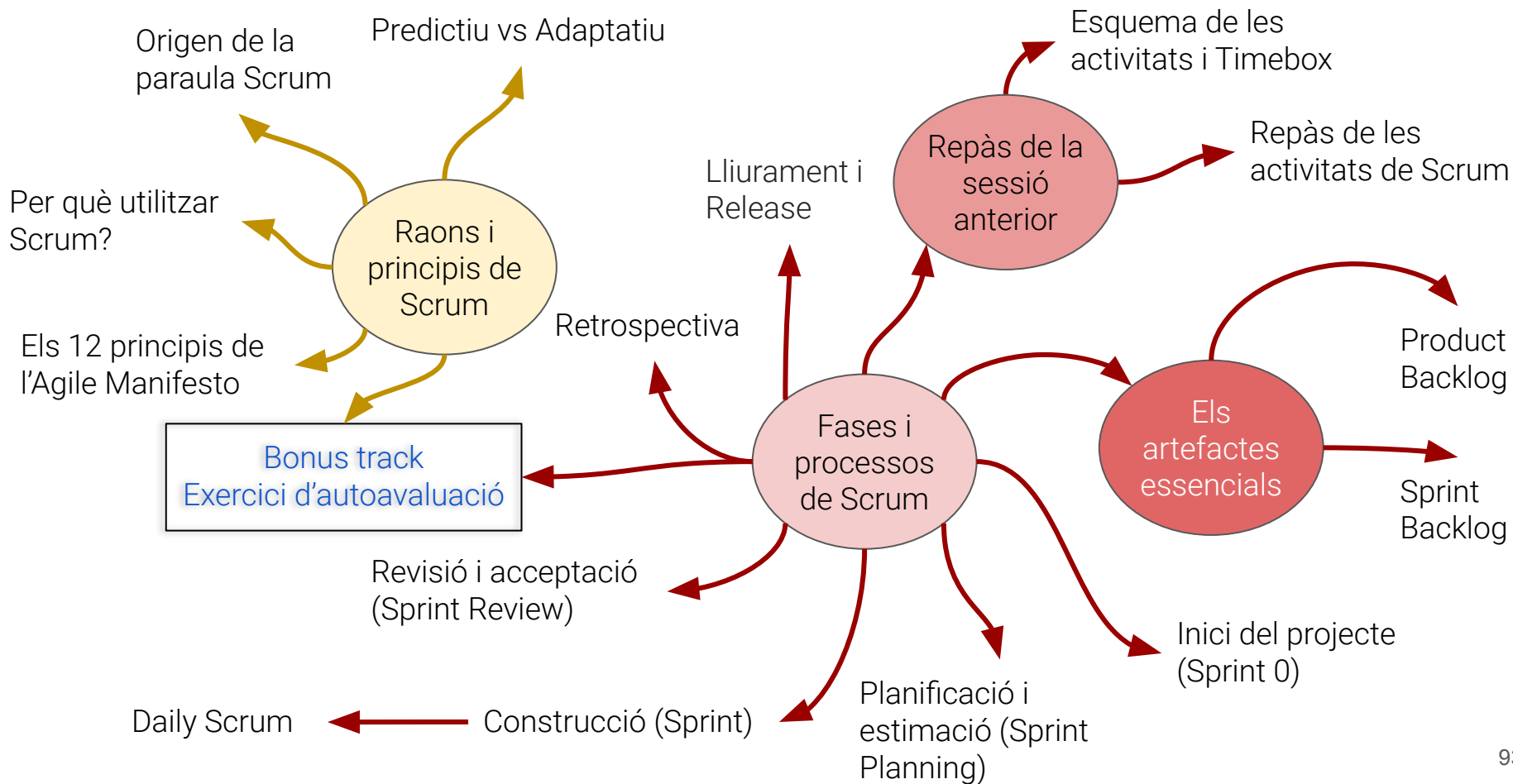
Lliurament. El concepte de Release



Fases i processos de Scrum

Lliurament. El concepte de Release

* Creus que la release altera d'alguna forma les activitats de Scrum?



Exercici final

Exercici col·laboratiu

Quines son les activitats i eines que no estan contemplades en Scrum, tot i ser àmpliament emprades per la comunitat Scrum?

XXX

Per a que serveix el Sprint Planning?

XXX

Per a que serveix la Release?

XXX

Qui i quan fa estimació sobre les històries del Product Backlog?

XXX

Quan pot l'equip canviar la durada del Sprint?

XXX

Exercici final

Quines son les activitats i eines que no estan contemplades en Scrum, tot i ser àmpliament emprades per la comunitat Scrum?

Sprint 0 i Scrum Board

Per a que serveix el Sprint Planning?

Per a determinar amb el PO la meta del sprint.
Per a triar les històries d'usuari que es faran. Per a que l'equip s'organitzi de la forma que cregui convenient per fer realitat allò planificat

Per a que serveix la Release?

Per a fer un lliurament MVP amb els increments de diversos Sprints

Qui i quan fa estimació sobre les històries del Product Backlog?

Els Developers. I abans del Sprint on es construiran les històries

Quan pot l'equip canviar la durada del Sprint?

Quan ho cregui convenient, però sense que serveixi per adaptar a interessos externs o a històries llargues

Conclusió

Tracta d'evitar això:

The wrong angle:

https://www.youtube.com/watch?v=mokllJ_Sz_g

(comunicació destructiva)

The Expert 7 red lines:

<https://www.youtube.com/watch?v=BKorP55Aqvg>

(presa inútil de requeriments)





Moltes gràcies

Josep Lluís Monte



www.calaixagil.com
moga@calaixagil.com

Més bibliografia



[CAT] [ES]



[CAT] [ES]