

Desarrollo ágil con Scrum y Visual Studio 2005 Team System

(Experiencias desde la trinchera)



Lionel Barrabino / lbarrabino@snoop.com.ar

Nicolás Paez / npaez@snoop.com.ar

Agenda

- Métodos ágiles
 - Scrum y los métodos ágiles
 - Scroop: Scrum a la Snoop
 - ¿Qué debería tener una herramienta de soporte?
- Team System
 - Arquitectura
 - Template de procesos
 - Proceso scroop sobre Team System
- Compartiendo la salud de los proyectos

Manifiesto ágil

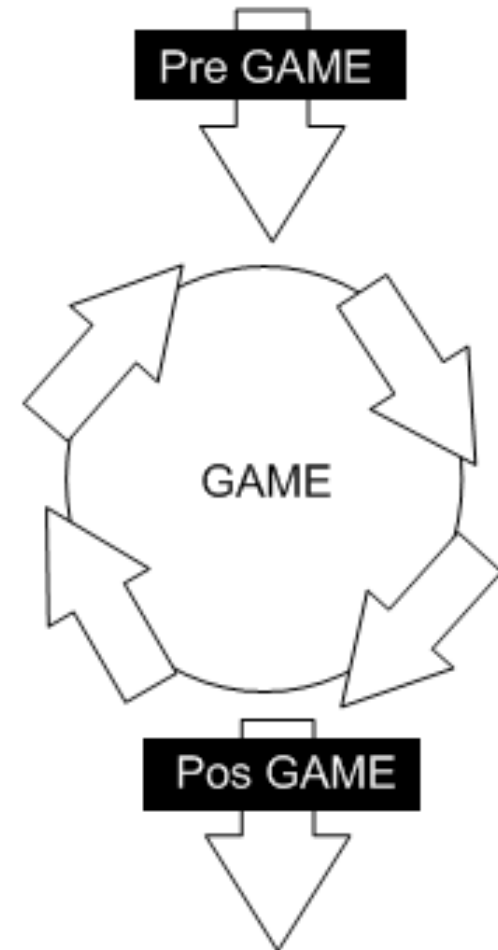
- *“Estamos poniendo al descubierto mejores métodos para desarrollar software, haciéndolo y ayudando a otros a que lo hagan. Con este trabajo hemos llegado a valorar:*
 - *A los **individuos y su interacción**, por encima de los **procesos y las herramientas**.*
 - *El **software que funciona**, por encima de la **documentación exhaustiva**.*
 - *La **colaboración con el cliente**, por encima de la **negociación contractual**.*
 - *La **respuesta al cambio**, por encima del **seguimiento de un plan**.*
- *Aunque hay valor en los elementos de la derecha, valoramos más los de la izquierda.”*

Scrum y XP

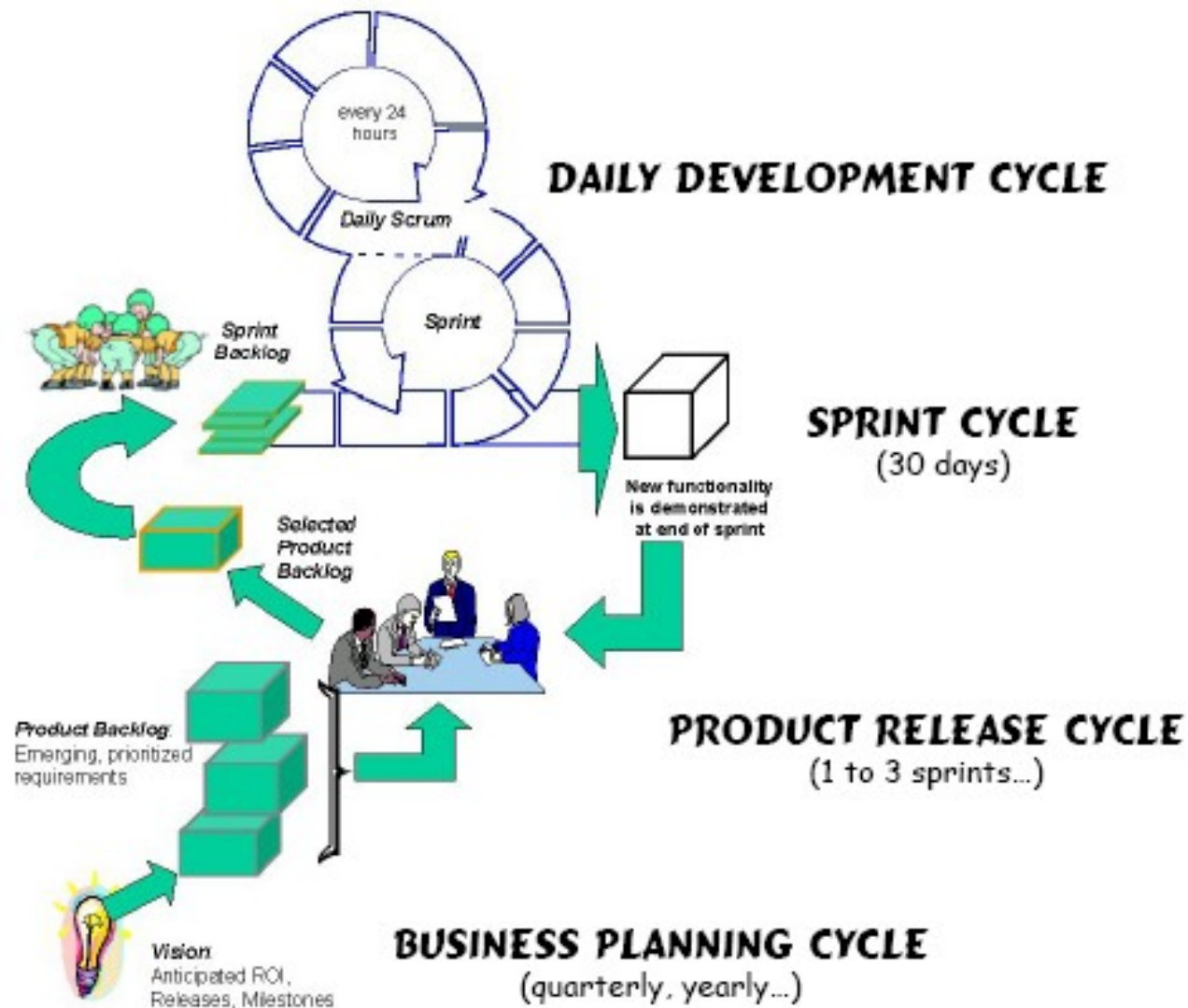
- **Scrum** está orientado a la gestión de proyectos.
- **eXtreme Programming** está orientado a la “implementación”, prácticas de desarrollo.
- **Beneficios**
 - Combinación de métodos mas empleado
 - Gran cantidad de experiencia en su aplicación
 - Muy flexible y adaptable

Scrum de alto nivel

- Pre Game (Incepción)
 - Visión y alcance
 - Backlog inicial
 - Arquitectura
 - Infraestructura y Equipo
- Game
 - Ver siguiente
- Post Game (estabilizacion)
 - Testing
 - Documentación
 - Marketing



Scrum Framework



Fundamentals

- Roles
 - Product owner
 - Scrum master
 - Team
 - Stakeholders
 - Users
- Artefactos
 - Product backlog
 - Items
 - Sprints
 - Impedimentos
 - Tareas
 - Defectos
 - Items retrospectivos
- Meetings x Sprint
 - Planning
 - Daily
 - Review
 - Retrospective

Fundamentals by Scroop

- Roles

- Product owner
- **Scroop master**
- Team
- Stakeholders
- Users
- **Sponsor**
- **PMO**

- Artefactos

- Product backlog
- Sprints
 - Impedimentos
 - Tareas
 - Defectos
 - **Riesgos**
- **Drops**

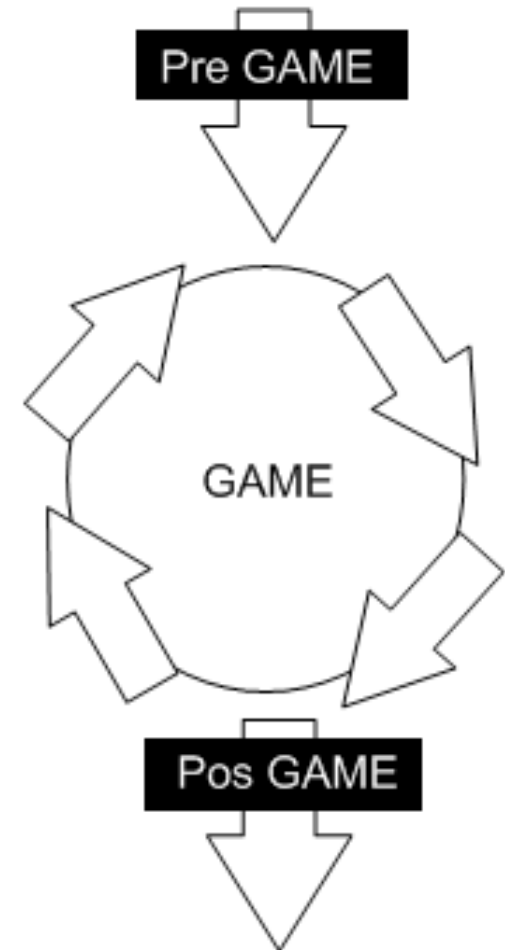
- Meetings

- Planning
- Daily
- Review
- Retrospective
- **Weekly**
 - **Seguimiento**
 - **Aceptación**



Scroop alto nivel

- Pre Game (Incepcion)
 - Vision y alcance
 - Backlog inicial
 - Arquitectura
 - Infraestructura y Equipo
 - **Tailoring (definición de prácticas agiles)**
- Game
 - Ver siguiente
 - **Seguimientos de aplicacion de prácticas**
- Post Game (estabilizacion)
 - Testing
 - Documentacion
 - Marketing
 - **Retroalimentación a otros proyectos**
 - **Caso de exito**



Equipos

- Scroop master

- Scrum master + Project Leader



- Power Devs

- Programador + Analista + Diseñador



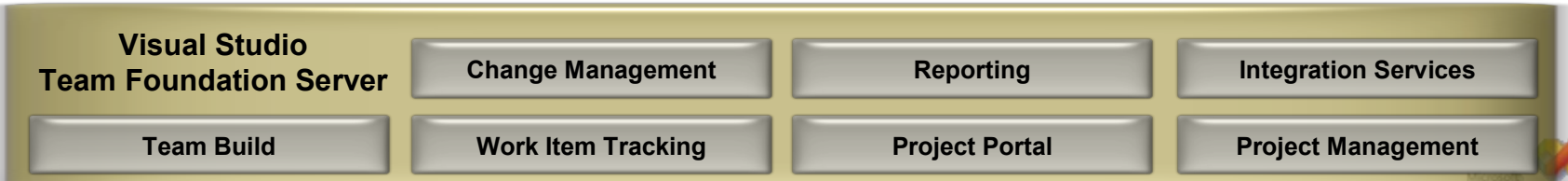
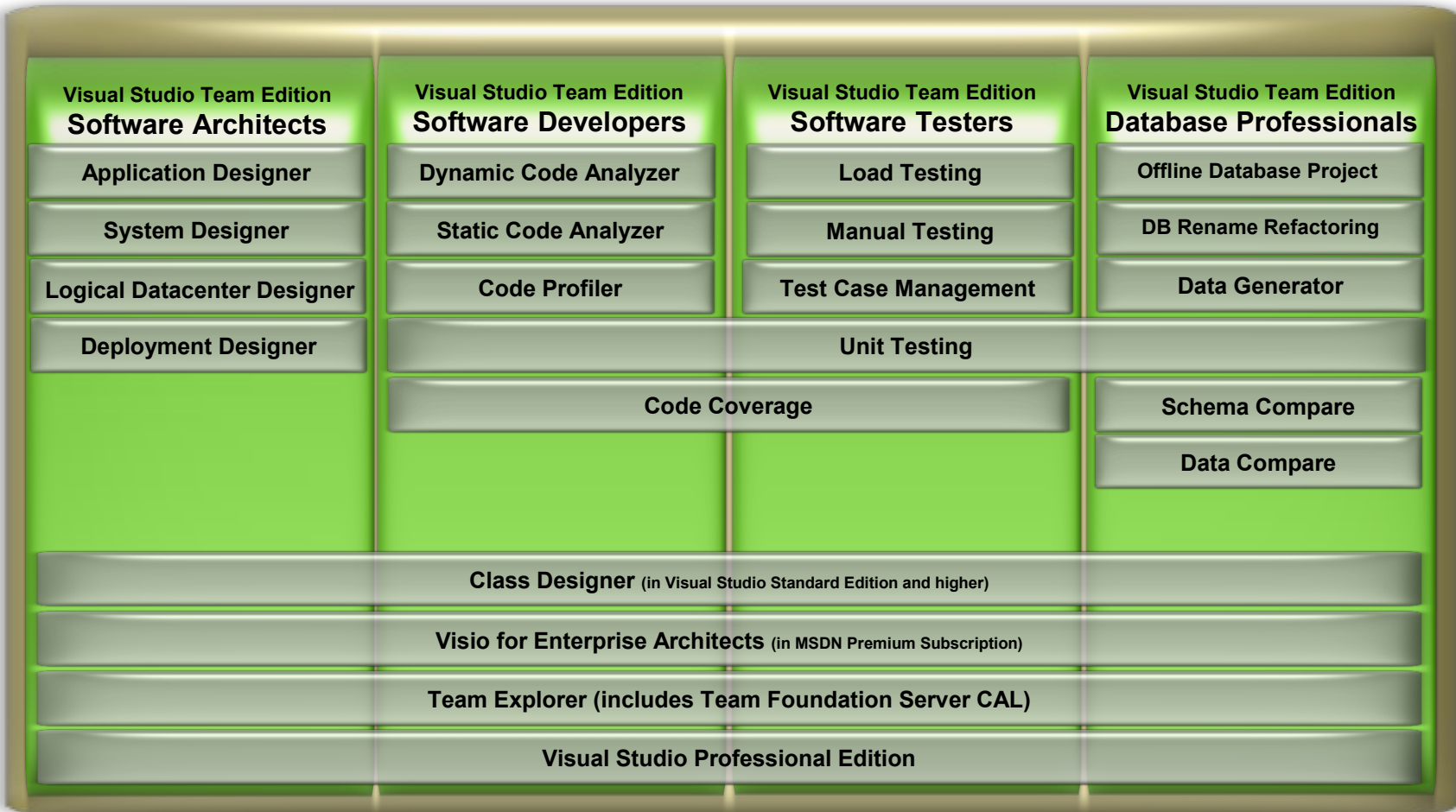
¿Qué esperamos de una herramienta?

- Roles
 - Manejo de permisos
 - Interface de trabajo acorde al rol
- Artefactos
 - Asignación
 - Tracking
 - Trazabilidad
 - Calendarización
- Reporting
- Espacio colaborativo
- Administración de código

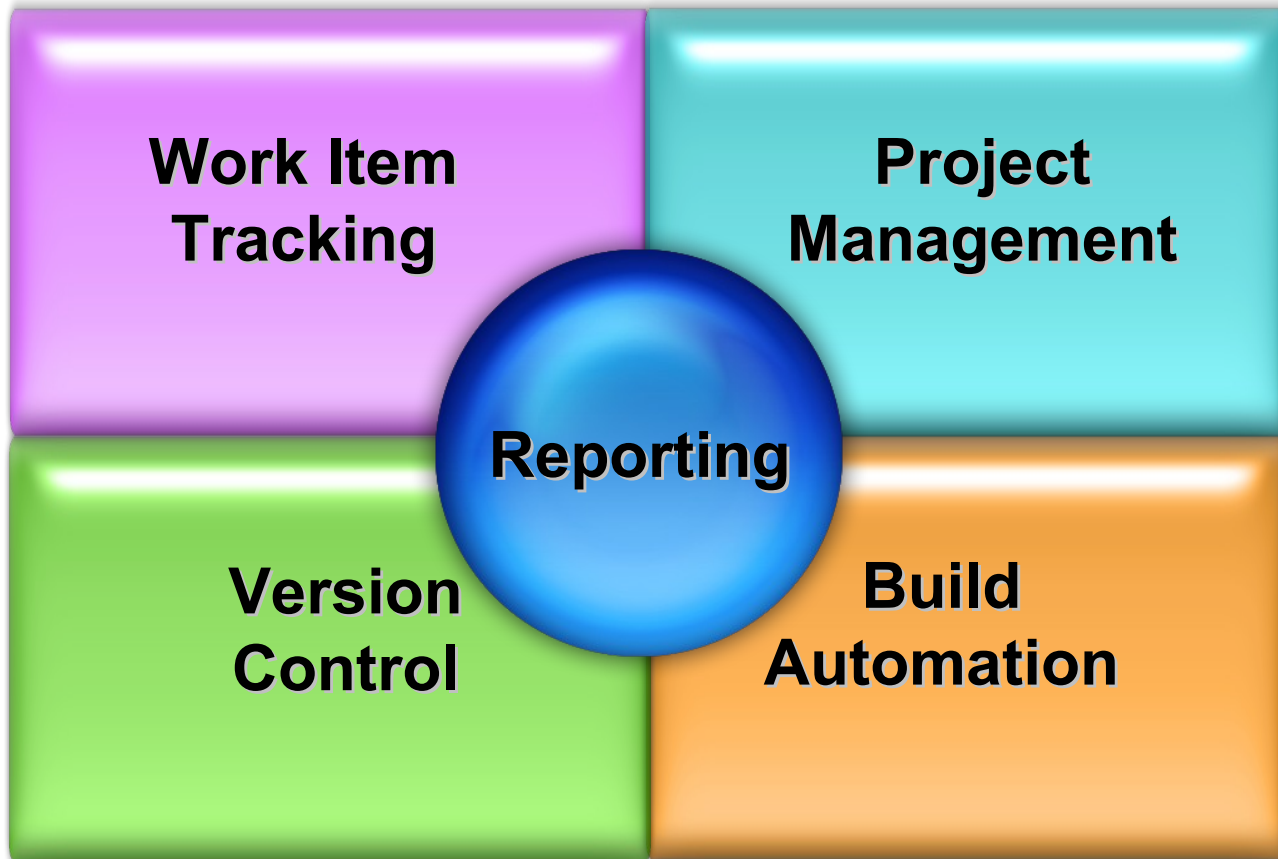
Visual Studio Team System 2005

Process and Architecture Guidance

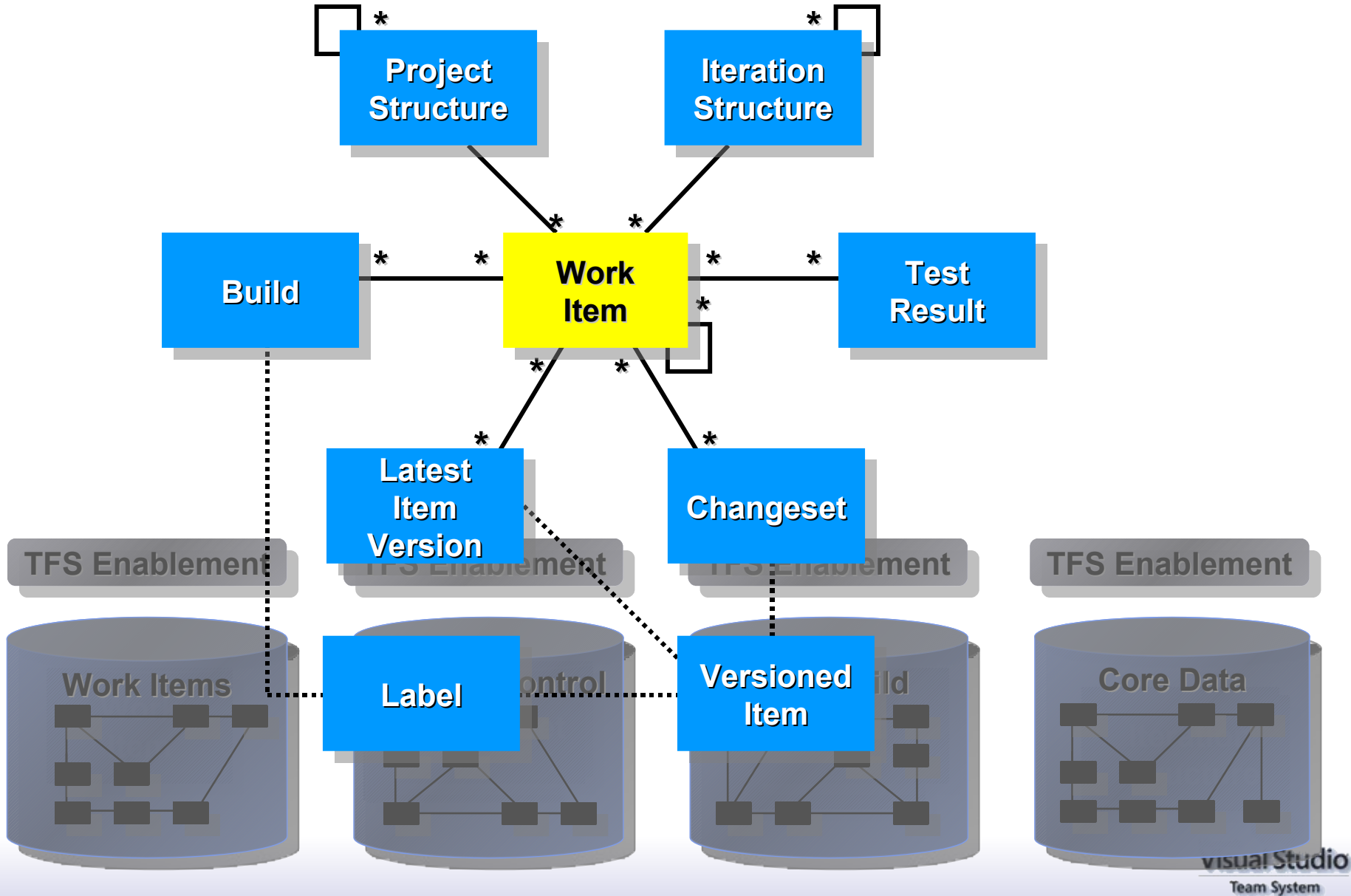
Visual Studio Industry Partners



Team Foundation Server Services



Team Foundation Server Repository



Team System Family



Microsoft Office
Project 2003



Microsoft Office
Excel 2003



Microsoft
Visual Studio 2005
Team Developer Edition

Continuous integration

Team Plain



Microsoft
Visual Studio 2005
Team Foundation



Microsoft
Windows
SharePoint Services

Microsoft
SQL Server 2005

Process Templates disponibles

- MSF Agile (Microsoft)
- MSF CMMi (Microsoft)
- Scrum (Cochango)
- **Scroop (Snoop)**

¡SHOW TIME!

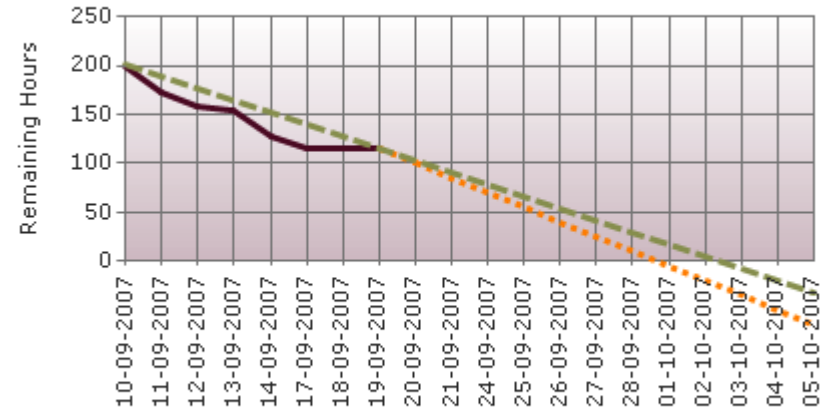


Artefactos para reuniones

- **Planning**
 - Hoja de estimación y planificación
 - Checklist
- **Seguimiento**
 - Informe de avance
 - UAT
- **Daily**
 - TFS Reports
- **Review**
 - PPT y producto
- **Retrospective**
 - TFS Reports

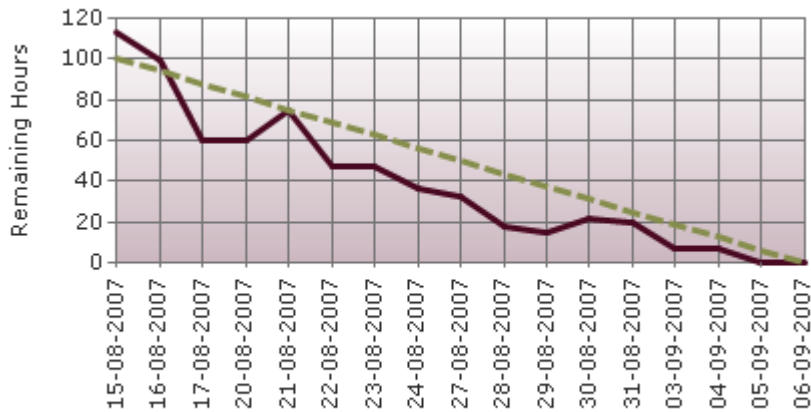
Burndown Chart

La Gestion



— Burndown
 ⋯ Team Capacity
 - - - Linear Regression

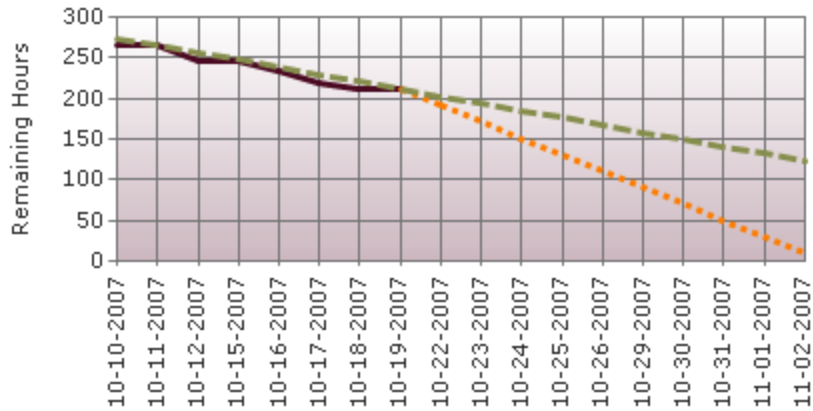
Sprint 1: El regreso



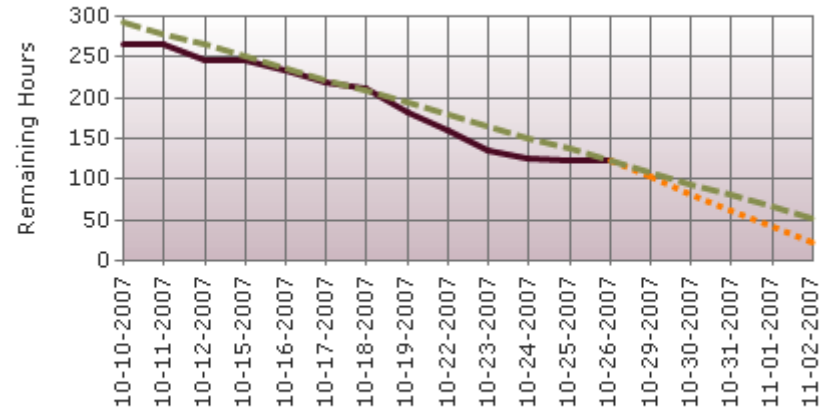
— Burndown
 ⋯ Team Capacity
 - - - Linear Regression

Burndown Chart

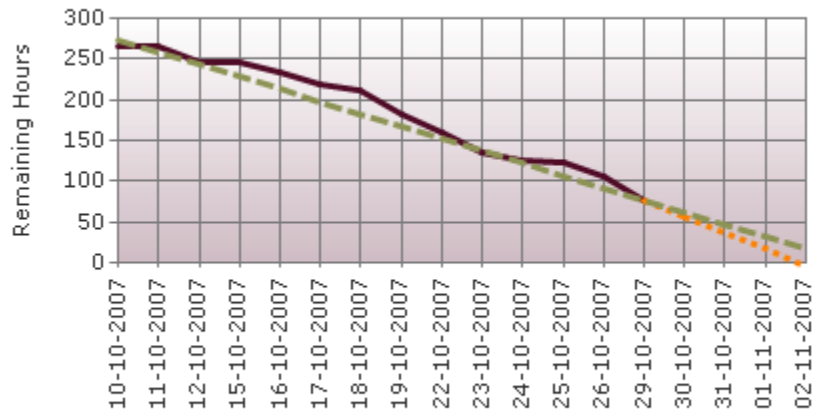
Sprint 3: El negocio



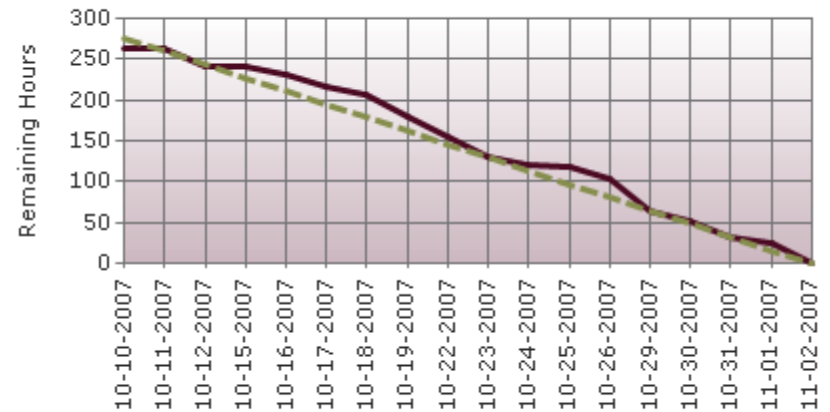
Sprint 3: El negocio



Sprint 3: El negocio



Sprint 3: El negocio

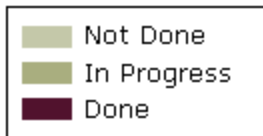
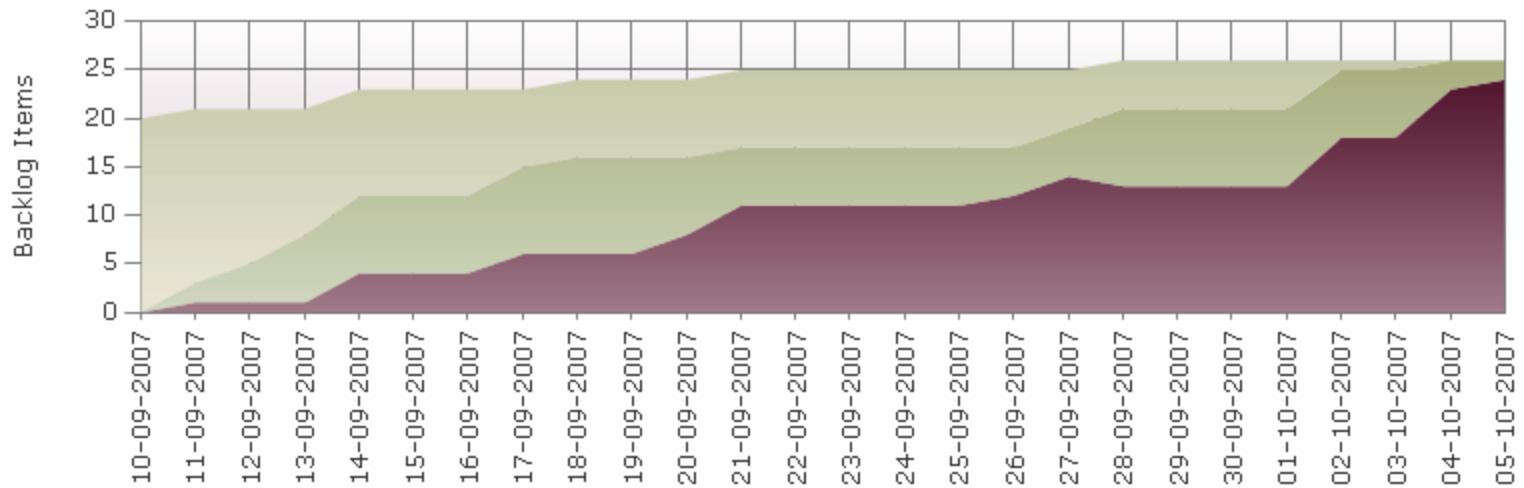


— Burndown
 ⋯ Team Capacity
 - - - Linear Regression

— Burndown
 ⋯ Team Capacity
 - - - Linear Regression

Product Flow

Cumulative Flow Diagram: La Gestion



Productos utilizados

- Team Foundation Server
- TFS Build Service
- TFS Power Tools
- Scrum Process Template
- TFS Web Access
- Continuous Integration Tool

Compartiendo la salud de los Proyectos desde la PMO



Objetivo de la PMO

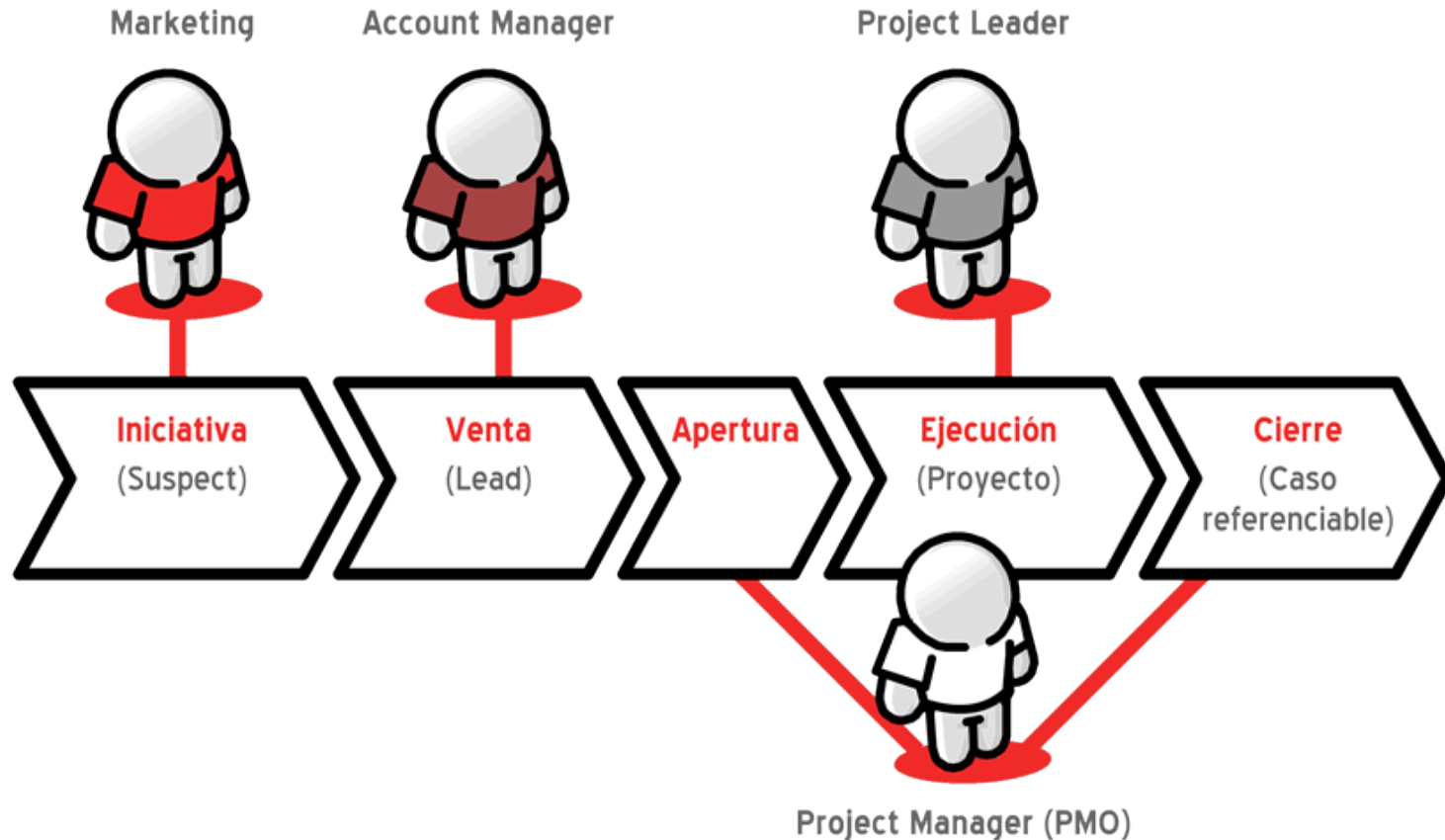
“El objetivo principal de la PMO es brindar un servicio de monitoreo y control de proyectos integrados, a toda la organización y de cara a los Clientes, acompañando a los Líderes en todas las tareas de Gestión y aprovechando los conocimientos más las buenas prácticas adquiridas entre los distintos proyectos de la Empresa”

La PMO en Snoop

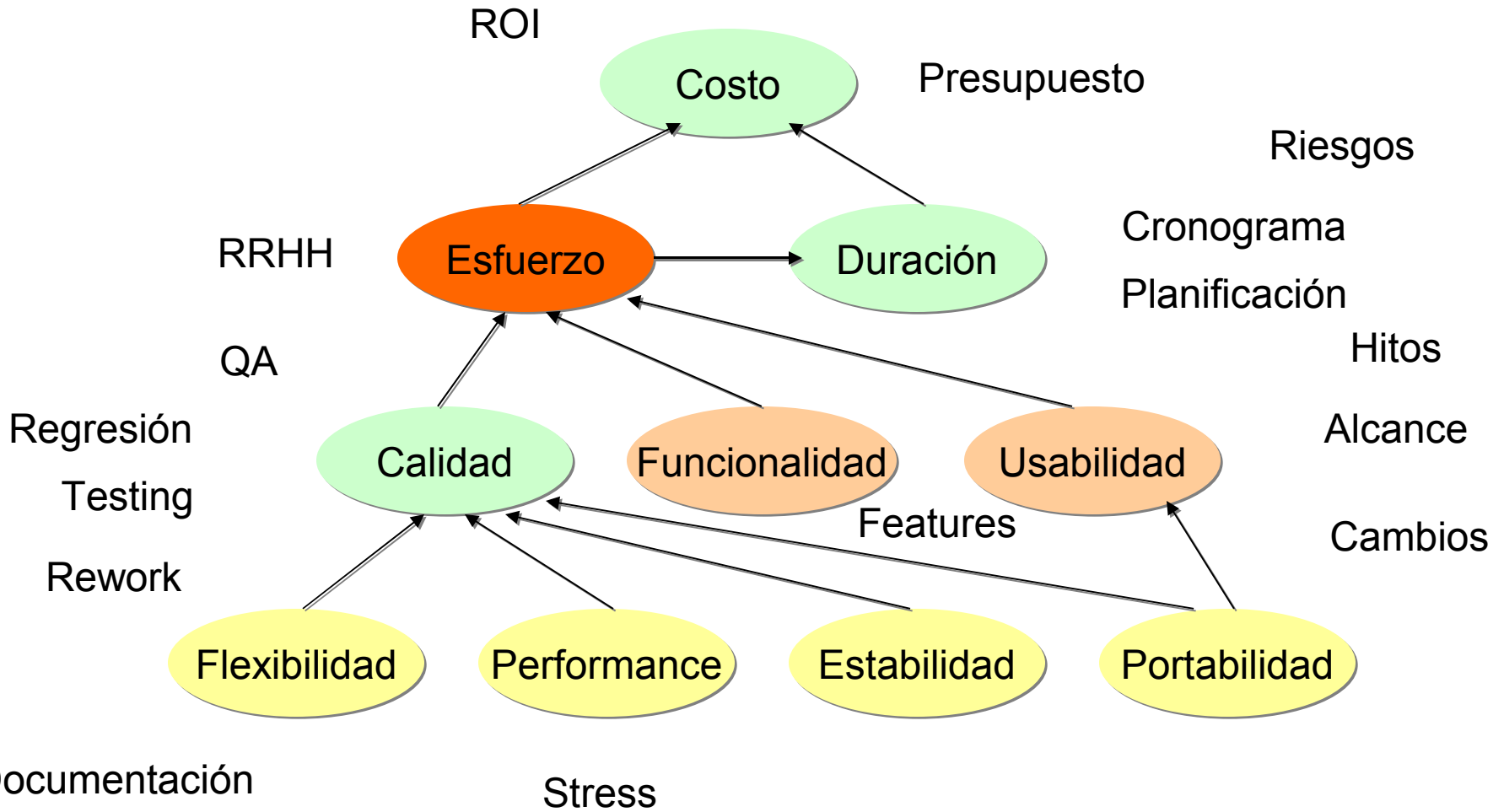
PMO Global				
PMO	PMO	PMO	PMO	PMO
Servicios Profesionales	Proyectos (CMMI)	Infraestructura	Desarrollos Agiles	SCI

Líneas de Negocio de Snoop

Etapas de un proyecto - PMO



Indicadores a controlar



Monitoreo y control de proyectos

"La gestión es un factor clave para el éxito de un proyecto"

Actividades principales:

- ❖ Coaching del PM a los Líderes de Proyecto
- ❖ Seguimiento periódico del proyecto (Cliente, PM, PLs)
 - ✓ Resumen ejecutivo
 - ✓ Métricas (BAR de Duración, Esfuerzo y Costo)
 - ✓ Gestión de riesgos
 - ✓ Gestión de cambios
 - ✓ Resolución de issues
- ❖ Validación de información de avance para cliente interno y externo
- ❖ Seguimiento de los procesos de facturación y cobranza
- ❖ Consolidación de métricas de gestión
- ❖ Reutilización de lecciones aprendidas "On the fly" entre distintos proyectos.

Factores de éxito: Participación y seguimiento periódico de ejecutivos y usuarios, Comunicación, Metodologías formales, Experiencia.

¿Porqué Agiles + Visual Studio TS?

- ❑ Cubren todos los aspectos de cualquier proyecto
- ❑ Requieren de mínimos requisitos para comenzar
- ❑ Son aplicables a muchos Proyectos / Clientes
- ❑ Motivan y dan mayor importancia al team
- ❑ Demuestran efectividad
- ❑ Facilitan el desarrollo y la gestión
- ❑ Requieren de una inversión de mínimo riesgo y alto impacto
- ❑ Promueven el compromiso compartido entre
Cliente 🙌😊🙌 Proveedor

¿Porqué Snoop?



- Aprovechar la **experiencia** en la aplicación de Metodologías y Herramientas.
- Aumentar el **valor** aportado por la inversión en sistemas.
- Mejorar la **calidad**, disponibilidad y escalabilidad de sus aplicaciones.
- Ofrecer el **respaldo** permanente de consultores especializados.
- Ayudar a mantener bajo **control** los costos de desarrollo, mantenimiento y de recursos humanos.

Agradecimientos



¿Preguntas?

¿Dudas / Comentarios?

Mas info en...

- <http://teamsystemrocks.com>
- [http://
msdn.microsoft.com/vstudio/teamsystem/def](http://msdn.microsoft.com/vstudio/teamsystem/def)
- <http://www.teamprise.com/>

FIN

Lionel Barrabino

lbarrabino@snoop.com.ar

Nicolás Paez

npaez@snoop.com.ar

Material disponible en

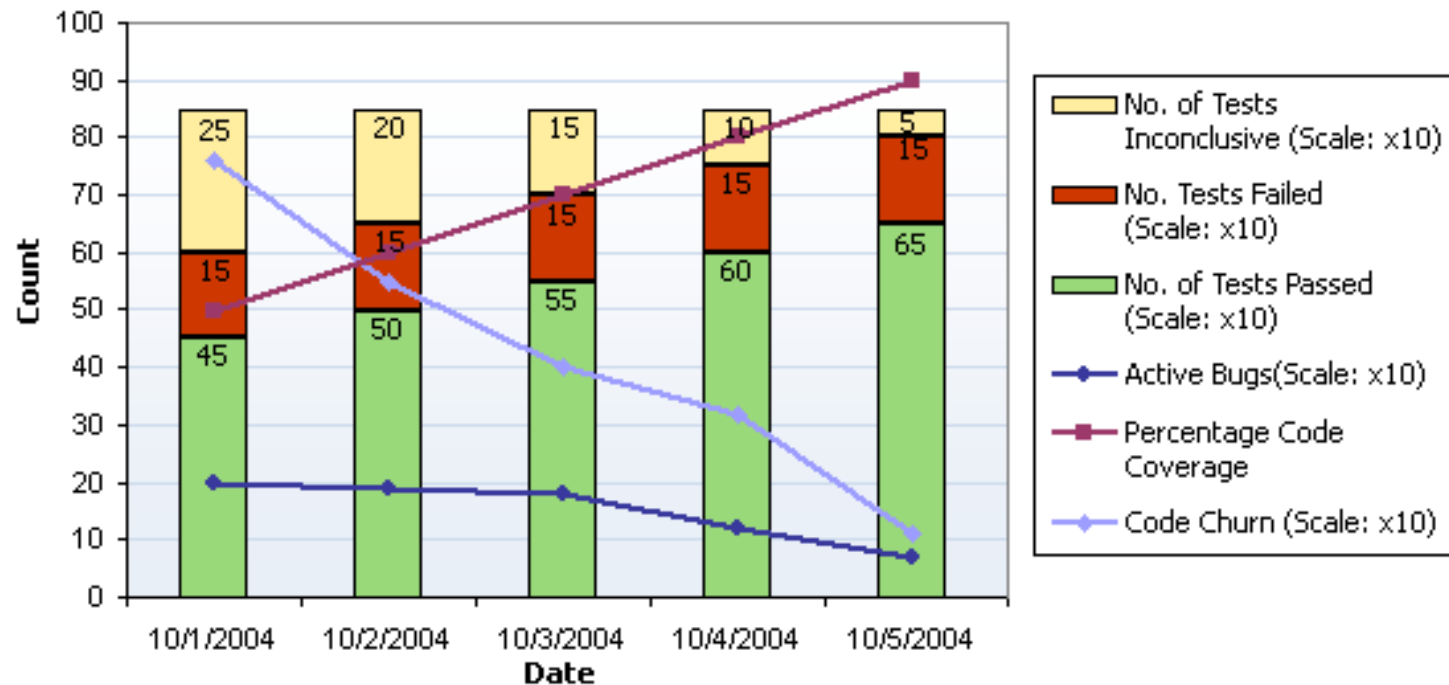
<http://blog.snoop.com.ar>

Backup slides

Quality Indicators

Report generated: 11/04/2004 11:25 AM by someone@example.com

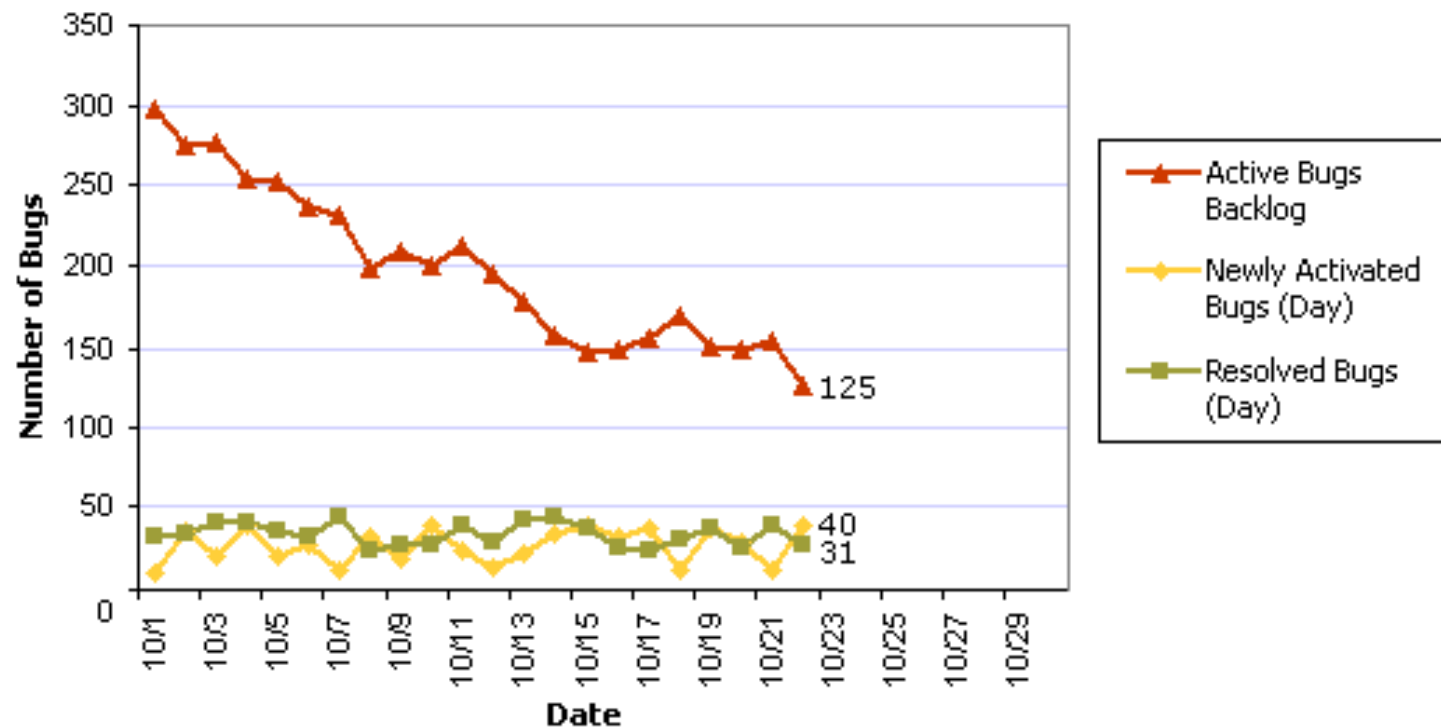
What is the quality of the software?



Bug Rates

Report generated: 11/04/2004 11:25 AM by someone@example.com

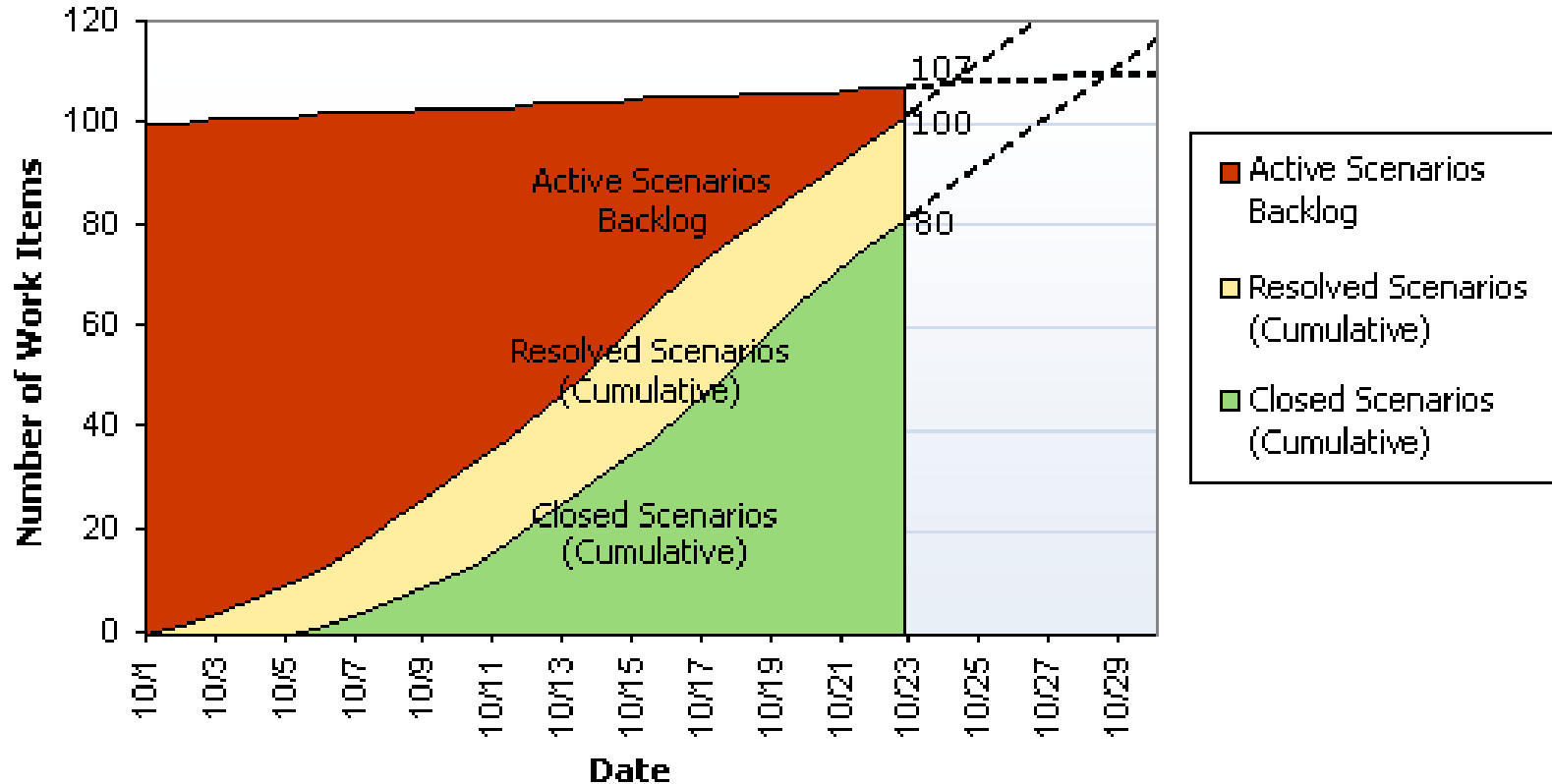
How effectively are we finding, fixing and closing bugs?



Remaining Work: Scenarios

Report generated: 11/04/2004 11:25 AM by someone@example.com

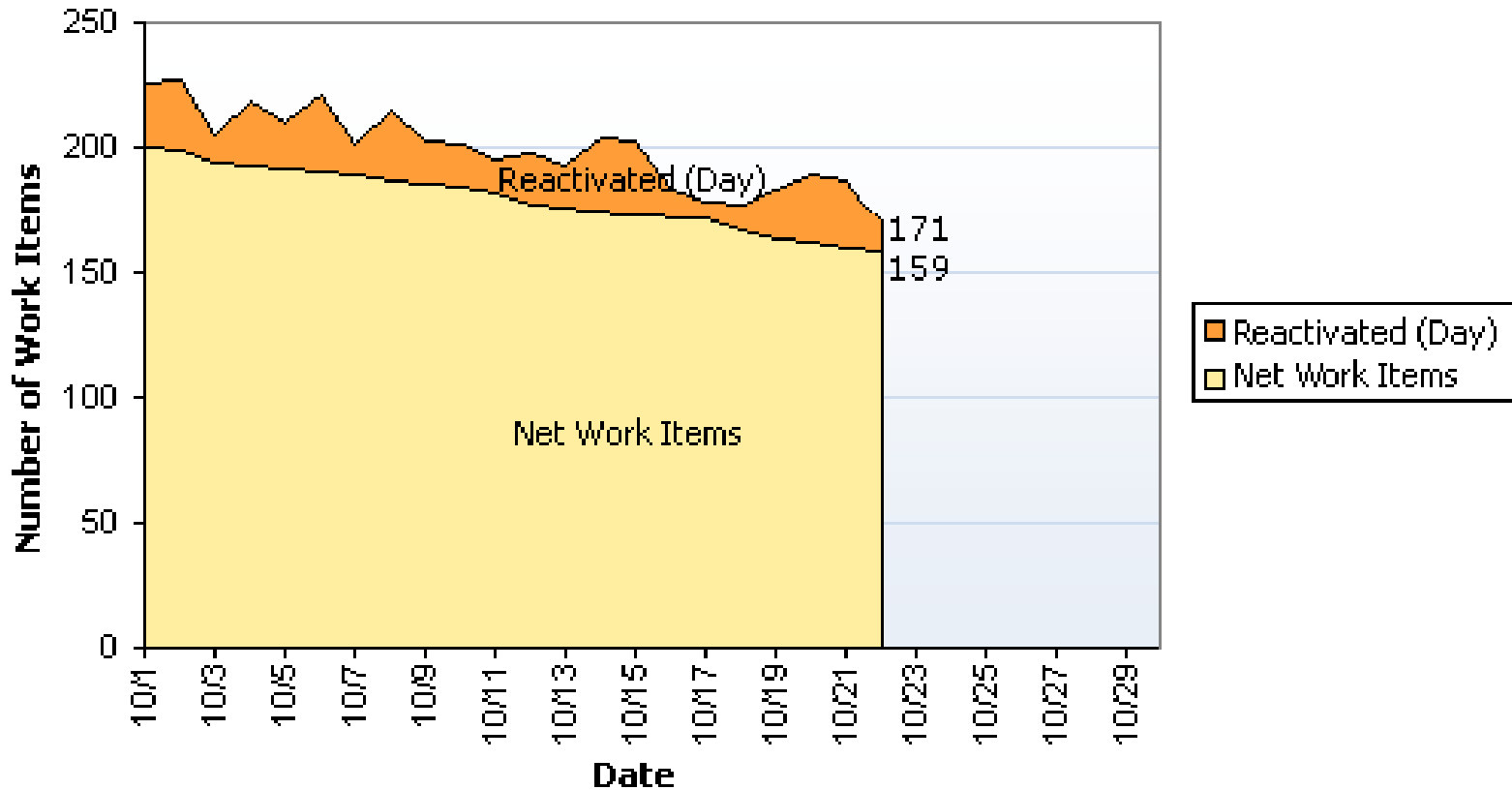
How much work is left and when will it be done?



Reactivations

Report generated: 11/04/2004 11:25 AM by someone@microsoft.com

How many false task and bug reactivations do we have?



Unplanned Work

Report generated: 11/04/2004 11:25 AM by someone@example.com

How much unplanned work do we have?

