



The diagram illustrates the Scrum framework. It begins with a blue circle on the left containing the word "SCRUM" in white. A blue arrow originates from this circle and points diagonally upwards to the right. Along this arrow, four chevron-shaped boxes are stacked, each representing a Scrum practice: "Daily Scrum" (orange), "Retrospective" (green), "Product Backlog" (teal), and "Definition of 'Done'" (purple). The background features a target symbol with concentric circles on the left and a large, light gray circle on the right.

SCRUM

Daily Scrum

Retrospective

Product Backlog

Definition of "Done"

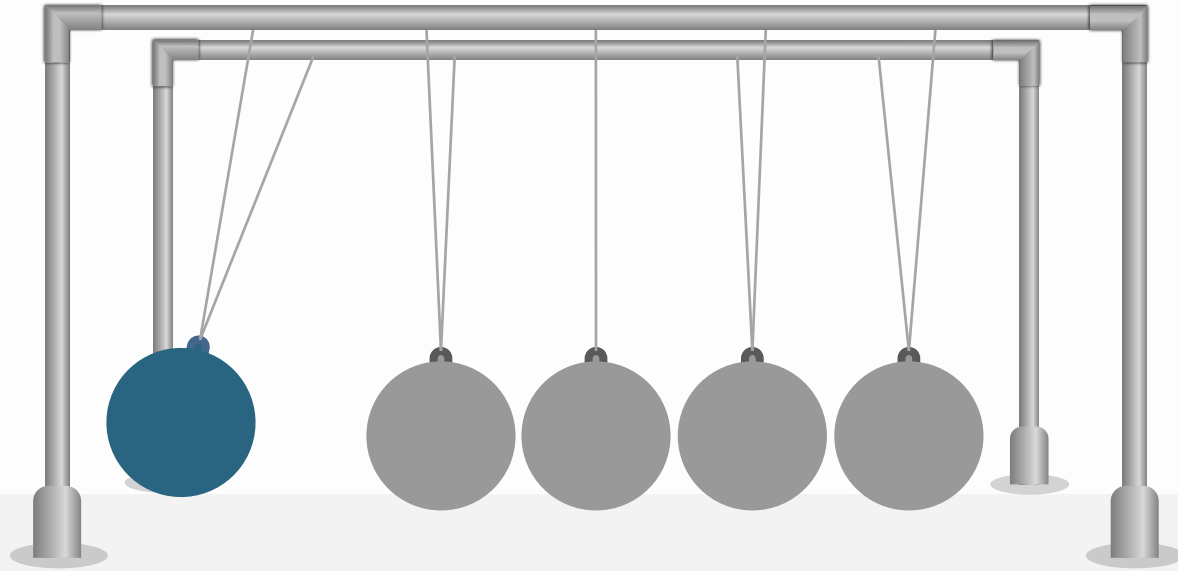
Metodología SCRUM

Scrum es un modelo de desarrollo ágil caracterizado por:

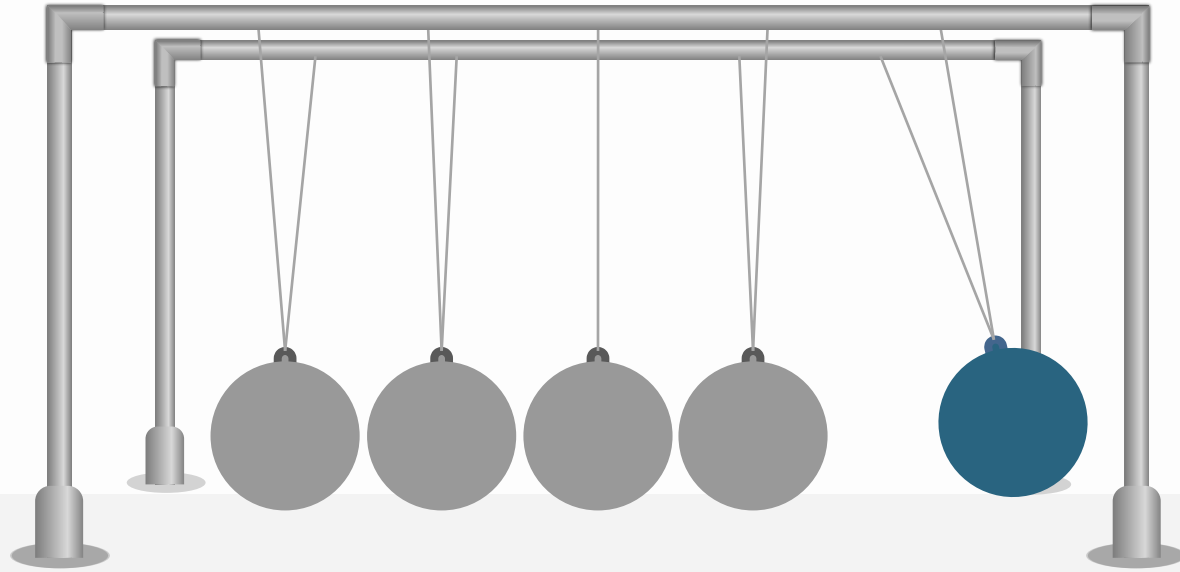
Gestión evolutiva del producto, distinto al modelo tradicional.

La calidad del resultado se basa en el conocimiento de las personas y la auto-organización de equipos en lugar de los procesos.

Estrategia de desarrollo incremental a través de iteraciones.



Scrum se ha usado para desarrollar software, hardware, redes, inteligencia artificial, marketing, la operación en las organizaciones y casi todo lo que usamos en nuestra vida diaria, como individuo y como sociedad.



Debido a la aceleración de los cambios en la tecnología, el mercado, el entorno y sus interacciones, la utilidad de Scrum para tratar con la complejidad está a prueba diariamente.

Pilares fundamentales de Scrum



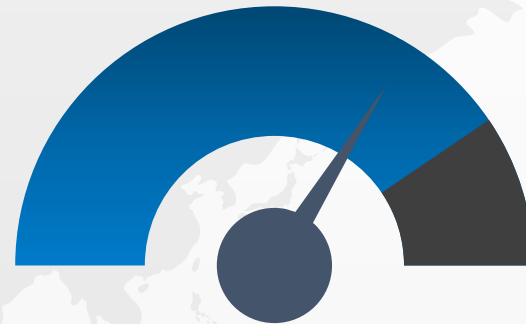
Transparencia

Los aspectos significativos del proceso deben ser visibles para aquellos que son responsables del resultado.



Inspección

Los usuarios de Scrum deben inspeccionar frecuentemente los artefactos de Scrum y el progreso hacia un objetivo para detectar variaciones indeseadas.



Adaptación

Si un inspector determina que uno o más aspectos de un proceso se desvían de límites aceptables y que el producto resultante será inaceptable, el proceso o el material que está siendo procesado deben ajustarse.

Roles



Propietario del producto

Determina las prioridades.

Es solo una persona.



Equipo de desarrollo

Construye el producto.



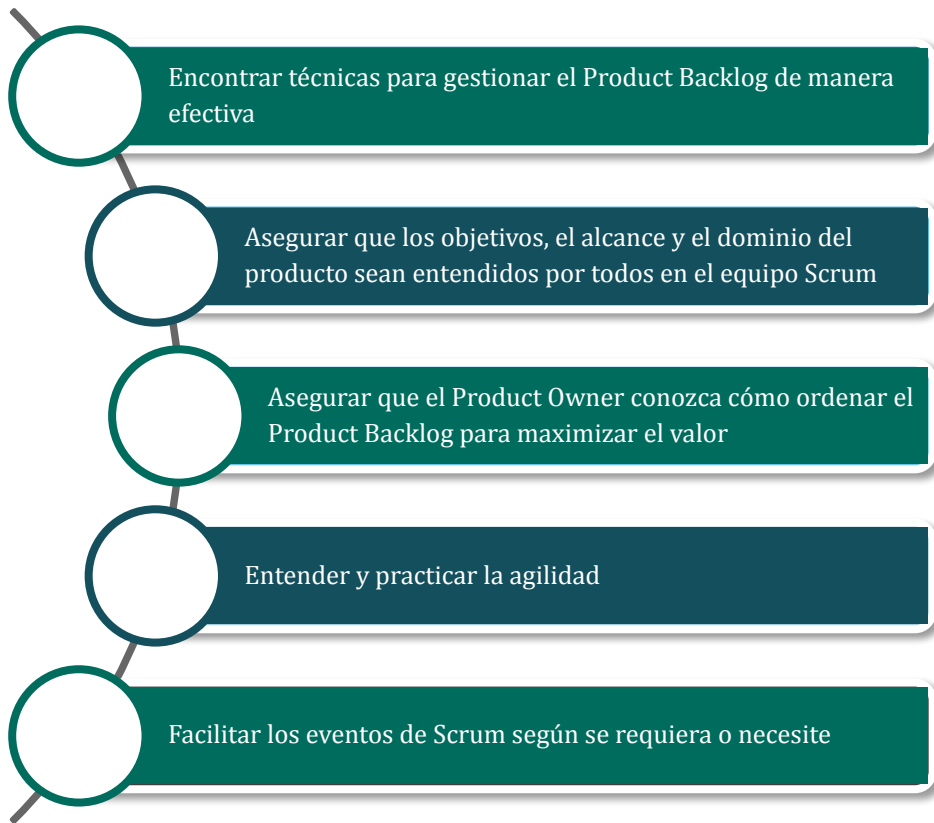
Scrum Master

Gestiona y facilita la ejecución de las reglas de Scrum.

El Scrum Master da servicio al Product Owner de varias formas, incluyendo:



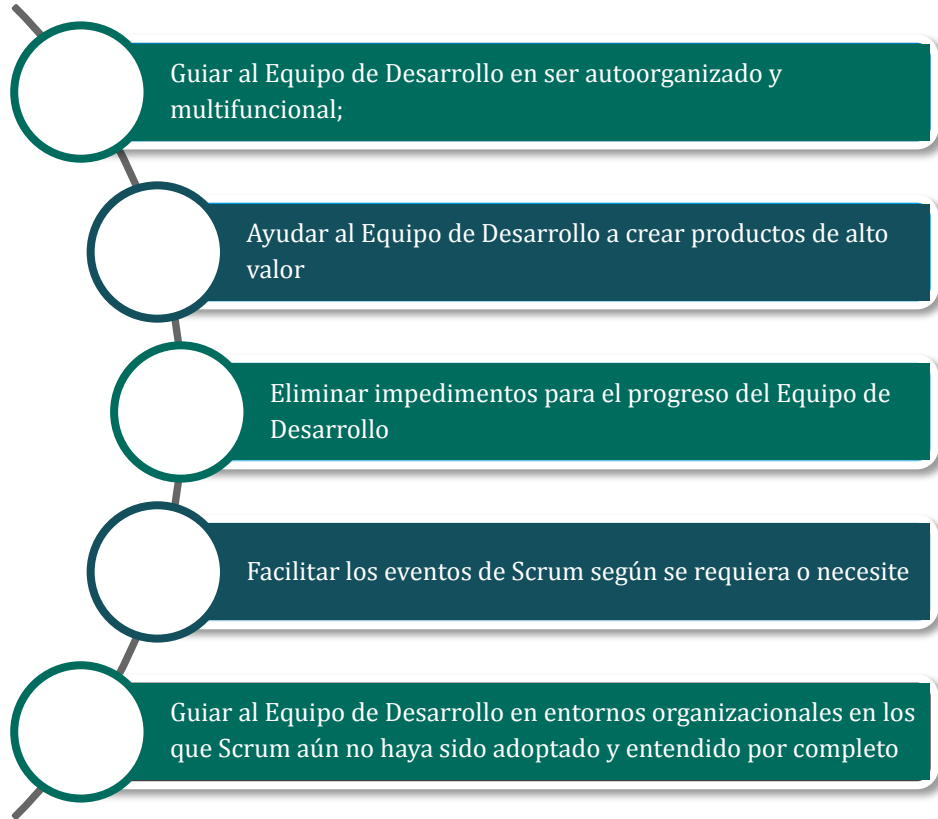
Scrum Master



El Scrum Master da servicio al Equipo de Desarrollo de varias formas, incluyendo:



Scrum Master



Conceptos importantes

Artefacto

Es el producto resultante del proceso de desarrollo de software.

Historia de usuario

Descripción de una funcionalidad que debe incorporar un sistema de software.

Sprint

Periodo de tiempo con duración mínima de 4 semanas y máxima de 6 semanas, durante el que se construye un incremento del producto.

Artefactos



Product Backlog

Lista priorizada de las tareas que componen un proyecto.



Sprint Backlog

Lista de tareas que debe realizar el equipo durante el sprint para generar el incremento previsto.



Incremento

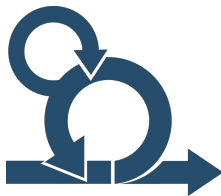
Resultado de cada sprint.

Eventos



Planificación del sprint

El propietario del producto explica las prioridades. El equipo estima el esfuerzo y se elabora el Sprint Backlog.



Sprint

Ciclo de desarrollo básico en el marco estándar de Scrum.



Daily Scrum

15 minutos máximo. Cada miembro expone lo que hizo ayer. Lo que va hacer hoy y si tiene o prevé problemas.

Eventos



Revisión del sprint

Reunión realizada al final del sprint para comprobar el incremento.



Retrospectiva

Reunión que se realiza tras la revisión de cada sprint, y antes de la reunión de planificación del siguiente, en ella el equipo realiza autoanálisis de su forma de trabajar, e identifica fortalezas y puntos débiles.