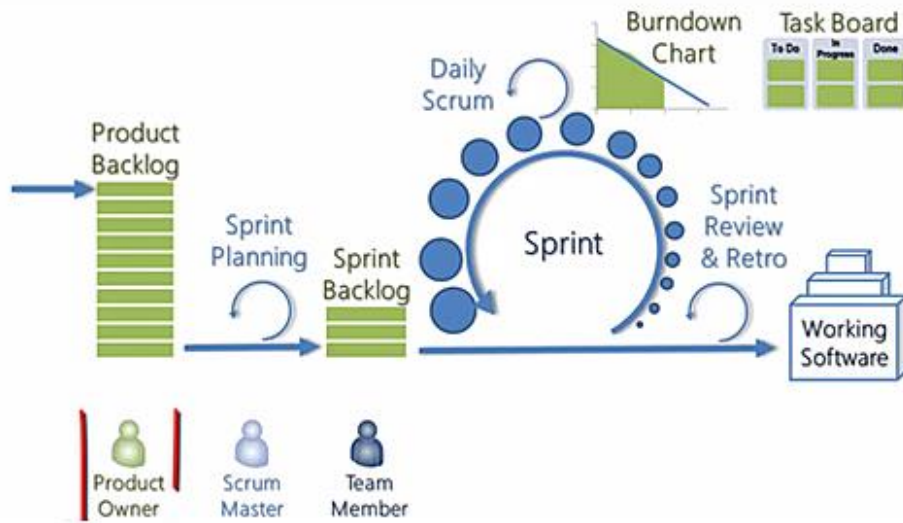


## Como Implementar Scrum

La **metodología SCRUM** consiste en abordar cualquier proyecto dividiéndolo en *sprints* o partes más pequeñas. Dentro de este entorno de trabajo hay que seguir una serie de fases para abordar cada tarea, y participan unos roles específicos que garantizan el cumplimiento de esta filosofía de trabajo.

La metodología SCRUM se divide en cinco fases:

1. ***Sprint planning.*** La planificación del sprint es la primera fase de SCRUM donde se describe qué tareas se asignan a cada miembro del grupo de trabajo, así como el tiempo que necesita para concluirse.
2. ***Scrum team meeting.*** Suelen ser diarias y cortas que realizan los equipos de trabajo para evaluar el trabajo realizado, el que se va a abordar en el día y qué problemas se han presentado o se intuye que se van a presentar.
3. ***Backlog refinement.*** Es un repaso de las tareas y su evolución por parte del *Product Owner* con el fin de evaluar el tiempo y esfuerzo empleado en cada tarea y para resolver cualquier inconveniente encontrado en el camino.
4. ***Sprint Review.*** Son reuniones donde participa también el cliente, y que tienen como objetivo mostrar los resultados obtenidos. La presencia del cliente es fundamental para conseguir un *feedback* real y de calidad y para crea una relación más cercana y productiva.
5. ***Retrospective.*** Es una reunión final tras concluir el proyecto donde se revisa todo lo que ha ocurrido durante el sprint (qué se hizo bien y qué se hizo mal, y cuáles fueron las principales dificultades a las que hubo que enfrentarse). El objetivo es adquirir conocimientos para mejorar en futuros proyectos



1. Establecer quiénes van a desempeñar cada rol. Señalar cómo son los equipos de trabajo y establecer quién será el *scrum master*. Así mismo, cuáles son las necesidades a cubrir, los recursos que se disponen y los objetivos a alcanzar.
2. Conocer la visión del producto u objetivo, con los parámetros que se necesita. Esto ayudará a que se decidan las metas globales dentro de cada sprint.
3. Junto a todo el equipo, determinar los criterios de las tareas realizadas y la forma en la que se trabaja.
4. Una vez que empiece el proyecto, mantener una reunión diaria para saber el avance del día anterior; además cuáles son las dificultades que se tienen y qué se hará ese día.
6. Evaluar el desempeño de cada *sprint*, tanto con el producto que se desarrolla como la forma en la que se hace el trabajo. Una vez que todo se haya completado y el producto esté terminado, se deberá implementar los criterios del trabajo realizado establecido anteriormente.
7. Aprender y prepararse para otros proyectos. Ya cuando el producto está listo y es aprobado es momento de hacerse preguntas para asegurar un

aprendizaje. Por ejemplo: ¿Cuáles fueron los *sprints* más productivos y por qué? ¿Cómo sucedieron los mejores hallazgos? ¿Cuál fue la clave del éxito?

¿Por qué Scrum?

creé Scrum, con Ken Schwaber, hace veinte años, como una manera más rápida, confiable y eficaz de crear software en la industria de la tecnología. Hasta ese momento –y aun en 2005–, la mayoría de los proyectos de desarrollo de software se ejecutaban usando el método en cascada, donde un proyecto se completaba en etapas separadas y avanzaba paso a paso hacia el lanzamiento último a los consumidores o usuarios de software. El proceso era lento e impredecible, y a menudo no resultaba en un producto que la gente necesitara o pagara. Retrasos de meses o hasta años eran endémicos al proceso. Los primeros planes paso a paso, expuestos en cómodo detalle en gráficas de Gantt, daban seguridad a la dirección de que teníamos el control del proceso de desarrollo, pero, casi sin falta, pronto nos atrasábamos respecto al programa y rebasábamos desastrosamente el presupuesto. (Sutherland, SF)