

## GUIA SCRUM

**Scrum:** Un marco de trabajo por el cual las personas pueden acometer problemas complejos adaptativos, a la vez que entregar productos del máximo valor posible productiva y creativamente. Muestra la eficacia relativa de las prácticas de gestión de producto y las prácticas de desarrollo, de modo que podamos mejorar.

---

Para que el Scrum sirva, debe haber **transparencia** entre las personas que forman el Equipo, cada persona debe conocer a su compañero, entender el mismo idioma, comparten la definición de conceptos...

Las **inspecciones** del trabajo, deben hacerse de manera que no afecte al trabajo del Equipo. Y deben hacerlo expertos.

Si el inspector detecta que hay algún error que hará que el producto no será aceptable, el Equipo deberá **adaptarse** para cumplir los nuevos ajustes.

Eventos Formales a la hora de hacer un Sprint:

- Reunión de Planificación del Sprint (Sprint Planning Meeting)
  - Scrum Diario (Daily Scrum)
  - Revisión del Sprint (Sprint Review)
  - Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)
- 

El Equipo Scrum esta formado por el **Product Owner**, el **Scrum Master** y el **Equipo** . Los Equipos Scrum son autoorganizados y multifuncionales. Deben tener una capacidad de mas/menos 7 personas en él. El Equipo Scrum entrega productos de forma iterativa e incremental.

El **Product Owner** es el responsable de maximizar el valor del producto y del trabajo del Equipo. Es el responsable de organizar la Lista de Producto o **Product Backlog** (ordenar los elementos de la lista de producto para alcanzar los objetivos de la mejor manera posible, optimizar el valor del trabajo desempeñado por el Equipo de Desarrollo y asegurar que la lista de producto es clara para todos y que muestra con lo que el equipo trabajara a continuación.). Este trabajo puede ser delegado a el Equipo de Desarrollo, pero el Product Owner siempre es el responsable. Todo el Equipo debe respetar las decisiones del Product Owner.

El **Equipo de Desarrollo** son los responsables de terminar el producto a tiempo a cada final de Sprint y son los únicos que participan en la creación del producto. El Equipo de Desarrollo es autoorganizado (nadie puede decirles como convertir elementos de la Lista de Producto en potencialmente funcionales). Son multifuncionales. Todos son iguales, Scrum no diferencia dentro del Equipo a nadie por sus tareas. Scrum no reconoce sub-equipos. La responsabilidad del Sprint recae en todo el Equipo.

El tamaño justo del Equipo de Desarrollo, es de mas/menos 7 personas, sin contar al Product Owner y al Scrum Master, a menos que trabajen en la Lista de cosas pendientes del Sprint (**Sprint Backlog**).

El **Scrum Master** es:

- Responsable de que el Scrum sea entendido por el Equipo y se ajuste a la teoría.
- Ayuda a las personas externas al Equipo Scrum a entender qué puede ser de ayuda y que no.
- Encuentra la tecnica para ayudar al Product Owner con el Product Backlog para maximizar el valor.
- Ayuda al Equipo a entender el Product Backlog.

- Guía al equipo de desarrollo, a ser autoorganizado y multifuncional
- Ayuda al Equipo a crear productos de alto valor
- Lidera y guía a la organización en la adopción de Scrum
- Planifica las implementaciones de Scrum en la organización
- Ayuda a los empleados interesados en aprender.
- Motiva cambios que incrementen la productividad del Equipo Scrum.

---

Existen bloques de tiempo o **Time-Boxes**, que son eventos predefinidos con el fin de crear regularidad y minimizar la necesidad de reuniones no definidas en Scrum. Todos los Time-Boxes, tienen una duración máxima que no puede alargarse ni acotarse.

---

Un **Sprint** es un Time-Box el cual, **durante un mes o menos**, se crea un incremento de producto “Terminado” utilizable y potencialmente desplegable. Los Sprints contienen y consisten de la Reunión de Planificación del Sprint (**Sprint Planning Meeting**), los Scrums Diarios (**Daily Scrums**), el trabajo de desarrollo, la Revisión del Sprint (**Sprint Review**), y la Retrospectiva del Sprint (**Sprint Retrospective**).

Durante el Sprint, no se realizan cambios que puedan afectar al Objetivo del Sprint (**Sprint Goal**), los objetivos de calidad no disminuyen y el alcance puede ser renegociado entre el Product Owner y el Equipo de Desarrollo.

Cada Sprint tiene un objetivo y un plan flexible que guíara la construcción del producto resultante.

Un Sprint puede cancelarse, si no tuviese sentido seguir con el dadas las circunstancias. Solo puede cancelarlo el **Product Owner**. Cuando se cancela un Sprint, se revisa el Product Backlog y si es potencialmente entregable, el Product Owner lo acepta, y los elementos de la lista no completados, se vuelven a estimar y se vuelven a meter en ella. Todo eso conlleva un nuevo Sprint Planning Meeting.

---

El **Sprint Planning** es una reunión de unas **8 horas** (para Sprints de un mes) en la cual todo el Equipo Scrum, discute las tareas que se van a realizar en ese Sprint. El Scrum Master es el encargado de llevar a cabo estas reuniones, y que todos entiendan su propósito. En el Sprint Planning se resuelven 2 preguntas:

- ¿Que debemos hacer para terminar este Sprint?

El **Product Owner**, discute sobre los objetivos del Sprint, y los elementos del Product Backlog, pero es el **Equipo de Desarrollo** el que decide el número de elementos del Product Backlog, ya que son ellos los que pueden evaluar que son capaces de hacer durante ese Sprint. Después de esto, el Equipo Scrum elabora un **Sprint Goal**.

- ¿Como se conseguirá completar el trabajo seleccionado?

El **Equipo Scrum** decide como llevara a cabo esta funcionalidad para formar un incremento “Terminado”. Los elementos del Product Backlog mas la lista de los elementos pendientes por hacer, se denomina **Sprint Backlog**.

Durante el Sprint Planning, se planifica suficiente trabajo, como para que el Equipo de Desarrollo pueda hacer una estimación de lo que podrá completar en el próximo Sprint. Cuando acaba esta reunión, el Equipo divide las primeras tareas del Sprint en unidades de un día o menos. El Product Owner, puede añadir o quitar elementos del Product Backlog dependiendo de si el Equipo cree que tiene mucho o poco trabajo. También podrá invitar a otras personas como asesoramiento. Después del Sprint Planning, el Equipo debe ser capaz de explicarle al Product Owner y el Scrum Master, como van a trabajar para completar el trabajo.

---

El **Sprint Goal**, es una meta (**creado en el Sprint Planning**) establecida para el Sprint que puede ser alcanzada mediante la implementación del **Sprint Backlog**. En el caso de que el resultado no sea el esperado, el Equipo de Desarrollo y el Product Owner negocian el alcance del Sprint Backlog.

---

Los **Dailys Scrum** son reuniones con un Time-Box de 15 minutos que se realiza todos los días a la misma hora y lugar, en donde el Equipo de Desarrollo sincronizan las actividades y crean un plan para las siguientes 24 horas. Eso se hace inspeccionando el anterior Daily Scrum y haciendo una proyección acerca de que podría completarse antes del siguiente. En el, se discuten 3 preguntas:

- ¿Que hice ayer que ayudo al Equipo de Desarrollo a lograr el **Sprint Goal**?
- ¿Que hare hoy para ayudar al Equipo de Desarrollo a lograr el **Sprint Goal**?
- ¿Veo algún impedimento que evite que el Equipo o yo logremos el **Sprint Goal**?

El **Scrum Master** es el responsable de que se lleve a cabo el **Daily Scrum**, pero es el equipo de Desarrollo el que lo dirige. También se ocupa de que el **Daily** dure 15 minutos cada día, y de que solo el Equipo de Desarrollo acuda a el.

Los **Scrum Dailys** mejoran la comunicación, eliminan la necesidad de mantener otras reuniones, identifican y eliminan impedimentos relativos al desarrollo, resaltan y promueven la toma de decisiones rápida, y mejoran el nivel de conocimiento del **Equipo de Desarrollo**. El Scrum Diario constituye una reunión clave de inspección y adaptación.

---

**Sprint Review** es una reunión formal que se hace al final de cada Sprint para inspeccionar el incremento y adaptar el **Product Backlog** si es necesario; todo ello para optimizar el valor.

- Se restringe a **4 horas** (para Sprint de un mes) y el Scrum Master debe ocuparse de que se cumpla el Time-Box y de que asistan todo el Equipo Scrum mas los invitados por el Product Owner.
- El Product Owner explica que elementos del Product Backlog se han acabado y cuales no.
- El Equipo de Desarrollo explica que ha ido bien y que problemas han tenido y como los han resuelto. Y demuestran el trabajo que han terminado
- El Product Owner, estima el tiempo de finalización probables basándose en el Product Backlog actual y en el progreso actual.
- El Equipo Scrum discute a cerca de que hacer a continuación y eso sirve de entrada para el siguiente Sprint Planning

- Se revisa el Product Backlog por si el mercado o las necesidades han cambiado el valor de los elementos.
  - Revisión de la línea de tiempo, presupuesto, capacidades potenciales y mercado para la próxima entrega prevista del producto.
- 

La Retrospectiva, es un Time-Box de 3 horas (para Sprint de un mes) en el que el Equipo Scrum se inspecciona a si mismo y crea un plan de mejoras que sean abordadas durante el siguiente Sprint. La responsabilidad de la Retrospectiva, recae sobre el Scrum Master.

En la Retrospectiva, se identifican y ordenan las cosas que han salido bien y sus posibles mejoras, se crea un plan para implementar esas mejoras para que funcione mejor el Equipo Scrum y se inspecciona como ha ido el ultimo Sprint.

Se utiliza el Definition of Done para aumentar la calidad del producto.

---

El Product Backlog es una lista de elementos ordenada de lo que podría ser necesario para el producto y su responsable es el Product Owner. El Product Backlog nunca esta completo, se va actualizando a medida que va evolucionando el producto y el entorno donde se usara.

La lista de Producto, tiene como atributos la descripción, el valor, la estimación y la ordenación.

Puede refinarse la Lista de Producto añadiendo detalles, estimaciones y orden a los elementos de dicha lista y es el Equipo Scrum el que lo decide.

---

La lista de pendientes (**Sprint Backlog**) es un conjunto de elementos seleccionados del Product Backlog, mas un plan para entregar el incremento "Terminado". Es una predicción hecha por el Equipo de Desarrollo acerca de que funcionalidad formará parte del próximo Incremento y del trabajo necesario para entregar esa funcionalidad en un Incremento "Terminado".

Esta lista cambia a medida que el Equipo va realizando el trabajo, según se requiera un nuevo trabajo, esto se añade al Sprint Backlog y se actualiza las estimaciones.

Solo el **Equipo de Desarrollo** puede modificar el Sprint Backlog.

---

Todo el Equipo Scrum deben tener un entendimiento compartido de lo que significa "terminado".

El DoD se utiliza para evaluar cuando se ha completado el trabajo sobre el incremento de producto.

Esta misma definición, puede guiar al Equipo de Desarrollo a saber cuantos elements del Product Backlog puede seleccionar durante el Sprint Planning.