EMPRESA DE MENSAJERIA.

* Definir el product Backlog, con los lineamientos aportados por el cliente.
* Conformar el equipo que llevará a cabo el Sprint.
* Decidir el tiempo de duración de cada Sprint (iteración).
* Designar un [Scrum Master](https://blog.comparasoftware.com/10-caracteristicas-del-scrum-master-exitoso/) que oficie de líder para ese equipo particular, durante el trabajo.
* Nombrar un Product Owner que represente al cliente dentro del proyecto, comprendiendo sus necesidades específicas, y esté en comunicación constante con él.
* Ejecutar un Sprint Planning, para definir prioridades y tiempos específicos de cada tarea.
* Planificar e iniciar el Sprint.
* Realizar un [Sprint Review](https://blog.comparasoftware.com/que-es-un-sprint-review/) y volver a ejecutar nuevos Sprints.

Ejemplo de proyecto en una empresa de mensajería con metodología SCRUM

Este ejemplo de proyecto de metodología Scrum, sigue la serie de pasos que comúnmente llevaría a un equipo de desarrollo a trabajar en un proyecto de una empresa de mensajería .

Generalmente este tipo de proyectos que utilizan Scrum se gestiona con la ayuda de un [Software de Gestión Ágil](https://www.comparasoftware.com/gestion-agil-de-proyectos),.

En plataformas de comparación de Software como Compara Software, puedes evaluar todas las opciones acordes a tus necesidades.

Definir el Product Backlog

El proceso inicia con una reunión con el cliente, donde se define qué es lo que espera y qué funcionalidades deberá tener el proyecto de la empresa de mensajeria. En esta reunión deberán participar el Product Owner o el Scrum Máster. Si, por ejemplo, se trata de una página web de tienda virtual, algunos requisitos podrían ser estos:

* Debe mostrar el catálogo de productos con fotos.
* Tiene que contar con la posibilidad de ver diferentes colores por cada diseño.
* Debe ser sencilla e intuitiva.
* Debe ser acorde en su diseño a la identidad de la marca
* Tiene que ofrecer la posibilidad de pagar con diferentes métodos.

Esta será la primera versión del product backlog, que se escribirá en forma de Historias de usuario.

Elegir al equipo

Estos nuevos proyectos que utilizan Scrum con características particulares, puede requerir ciertos perfiles dentro del equipo Scrum. Diseño web, maquetación, programación web, programación de aplicaciones móviles Android, iPhone; serán actividades vitales. Estas personas son elegidas según las habilidades necesarias para hacer el proyecto, así que en muchas ocasiones proceden de departamentos diferentes.

Sprint Planning

La reunión donde se define la duración de las iteraciones, así como se organizan los requisitos más prioritarios es el Sprint Planning.

Con la participación de todo el equipo se redefine el Product Backlog, y se hacen los ajustes pertinentes para planificar el [cronograma](https://blog.comparasoftware.com/3-metodos-para-hacer-un-cronograma-de-proyecto/) con la definición de la cantidad de tareas a realizar durante los Sprints. Esto puede hacerse con técnicas como el [Planning Poker](https://blog.comparasoftware.com/que-es-planning-poker-en-scrum/).

Sprint

Con la constante supervisión del Scrum Master, comenzarán las iteraciones. Este Sprint durará un tiempo determinado, en función de la complejidad del proyecto, normalmente 7, 15 ó 30 días.

La parte final del Sprint es revisar el progreso, y presentarlo al cliente, en forma de entregas parciales. Cada día, puede realizarse un Daily Scrum, donde se revise el avance diario y se realicen los ajustes pertinentes según los KPI como el [Burndown Chart](https://blog.comparasoftware.com/que-es-el-burndown-chart/" \t "_blank).

Sprint Review

Es una reunión donde todo el equipo Scrum se junta para hacer un repaso del estado actual del Sprint, con el cliente. Esta reunión permitirá redefinir el Product Backlog y continuar con el proceso.

Esta reunión, para este Ejemplo Scrum: Proyecto Web, tendrá una hora, por cada semana de trabajo.

Monitoreo y Progreso constante

Cuando finalizan los Sprints, e incluso cuando ya se finalizaron los proyectos con metodología Scrum, es necesario sacar conclusiones y*Know How*, para los próximos proyectos venideros.

Este Ejemplo Scrum: Proyecto Web, toma un caso general, cada equipo modificará, según los requerimientos, su forma de ejecutar el trabajo.