

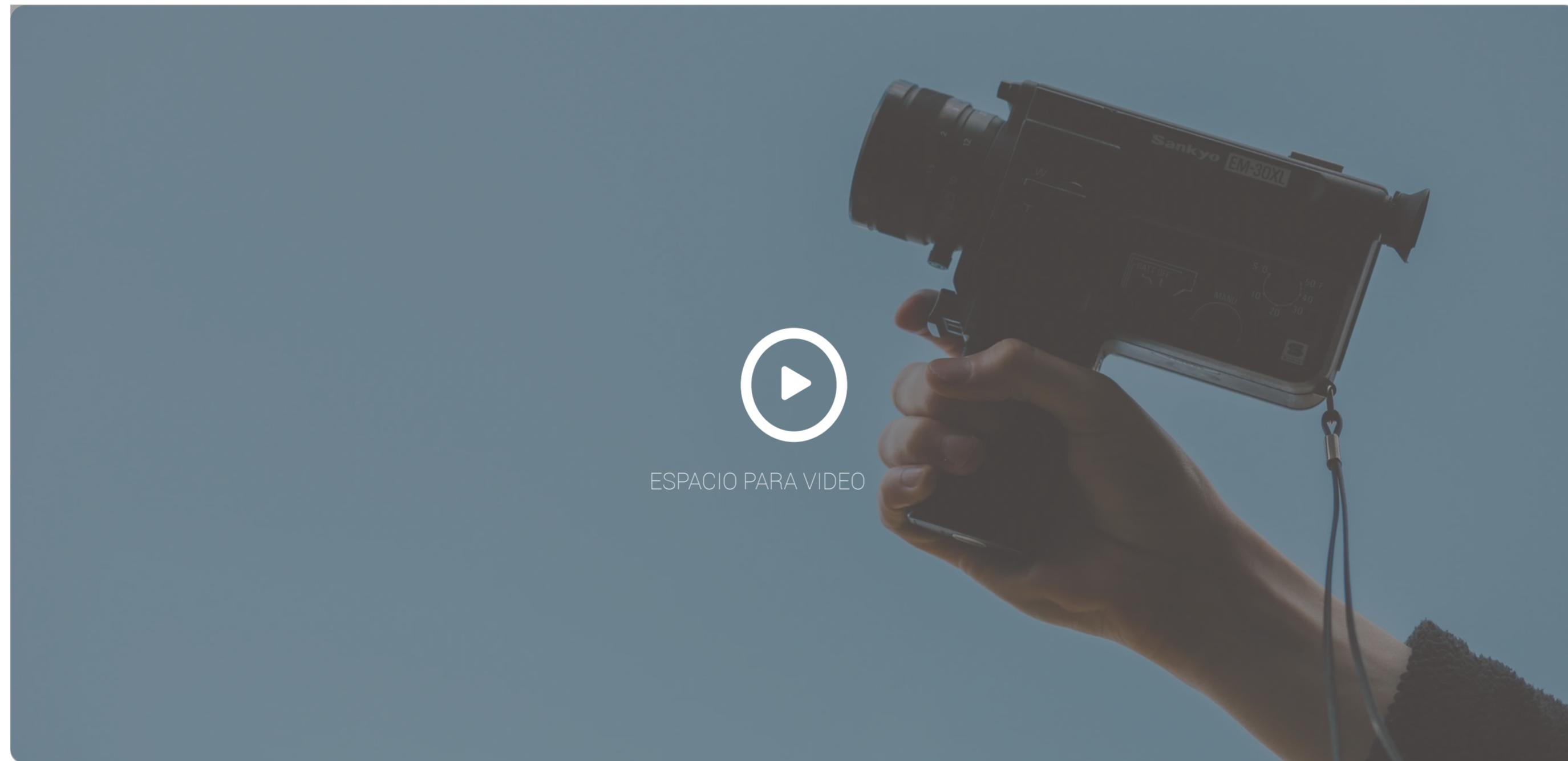
# Scrum, descripciones y características

Con el estudio de este componente, el aprendiz cualificará su participación en equipos de trabajo en el marco del desarrollo de software con la metodología Scrum. Se afianzará en agilidad y entrega de productos en iteraciones cortas de tiempo, simplificación de labores, roles Scrum, uso de artefactos Scrum y sabrá dar cuenta de los aspectos teóricos y conceptuales esta metodología.

[Iniciar >](#)

## i Introducción

Le damos la bienvenida al componente **"Scrum, descripciones y características"**. Para comenzar, visualice el recurso que, a continuación, se muestra. ¡Adelante!



## 1 Scrum, definición y características

Hablar de Scrum es referirse a una metodología de trabajo en equipo, que ayuda a delegar responsabilidades dentro de un proyecto, para lograr su ejecución y desarrollo de manera pertinente, acertada y rápida; ello, abrirá paso al logro de objetivos a corto tiempo.

De igual forma, se busca lograr la satisfacción del cliente en sus necesidades y del equipo de trabajo, que se sientan cómodos y satisfechos de acuerdo a sus roles en el desarrollo, entendimiento de los requisitos y ajustes de los cambios.



Ahora se presentan algunos aspectos clave de la definición y configuración de la metodología Scrum; aquí es importante hacer uso de la libreta personal de apuntes para registrar datos importantes.

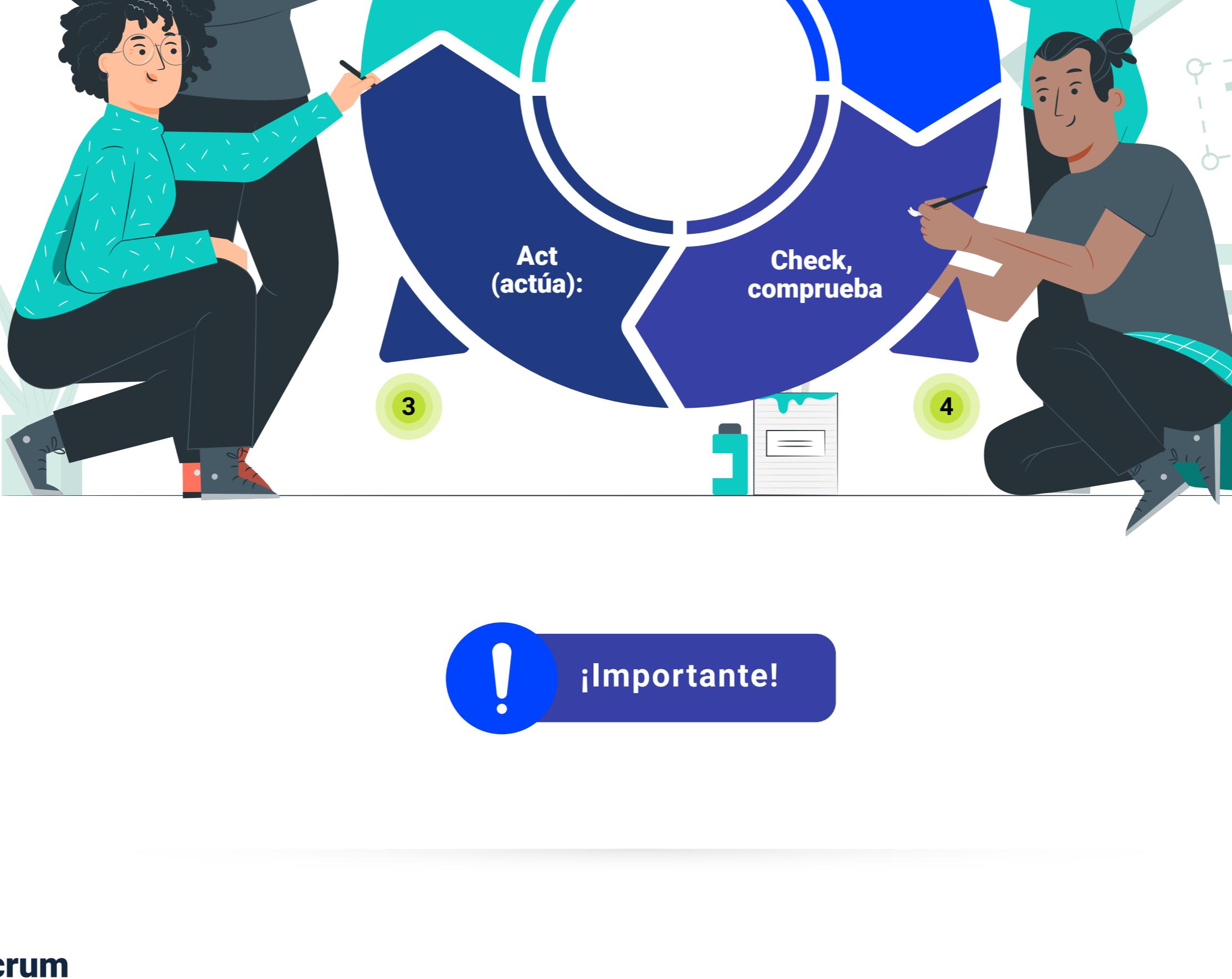


### Origen del término

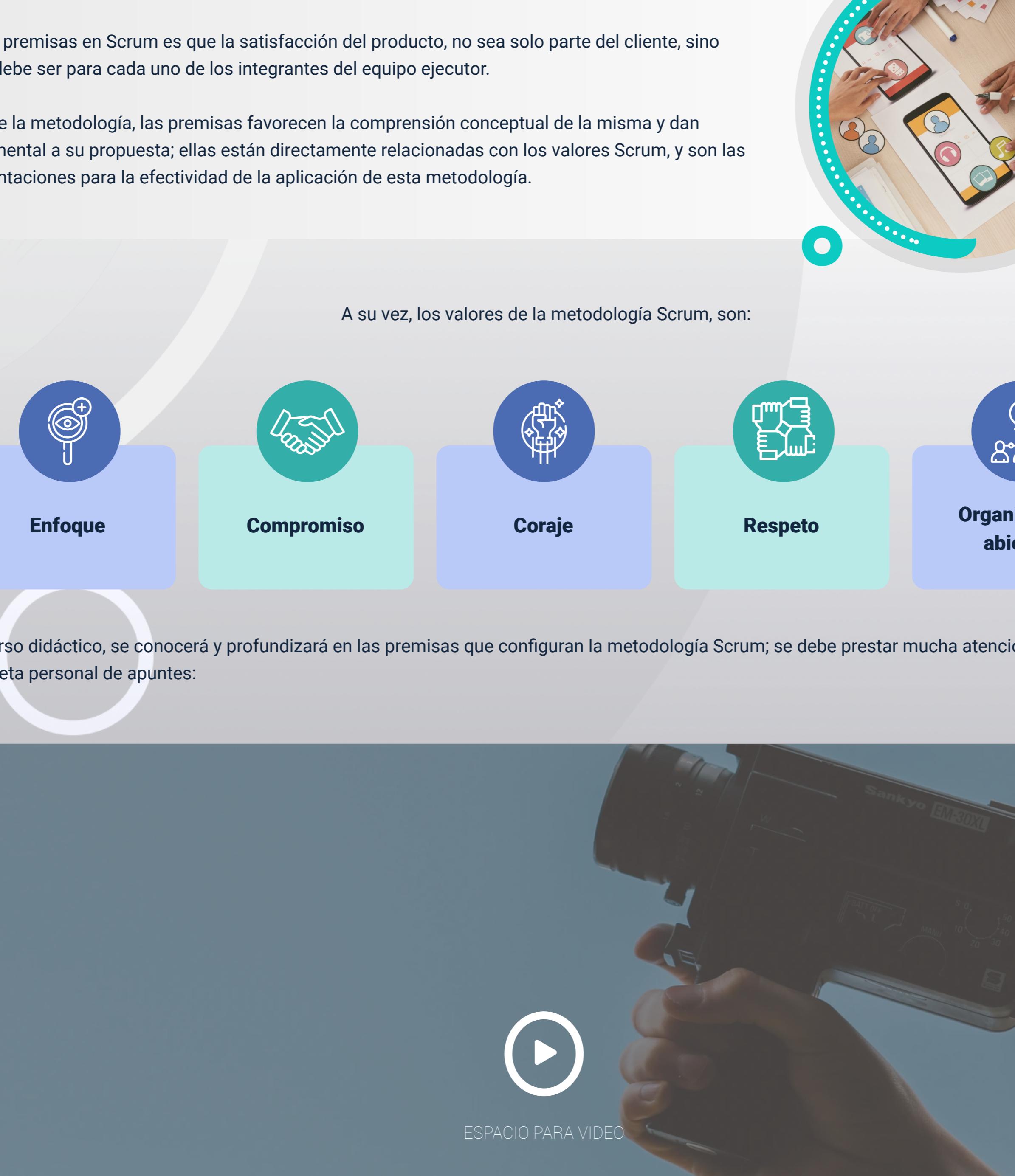
Hace referencia, en castellano, a decir "melé", refiriéndose a una formación característica del rugby o fútbol americano.



Ahora bien, estas son los tres pilares de proceso en que se basa la metodología Scrum:



Scrum se basa en procesos de mejora continua, apoyándose en el ciclo Deming, así:



! ¡Importante!

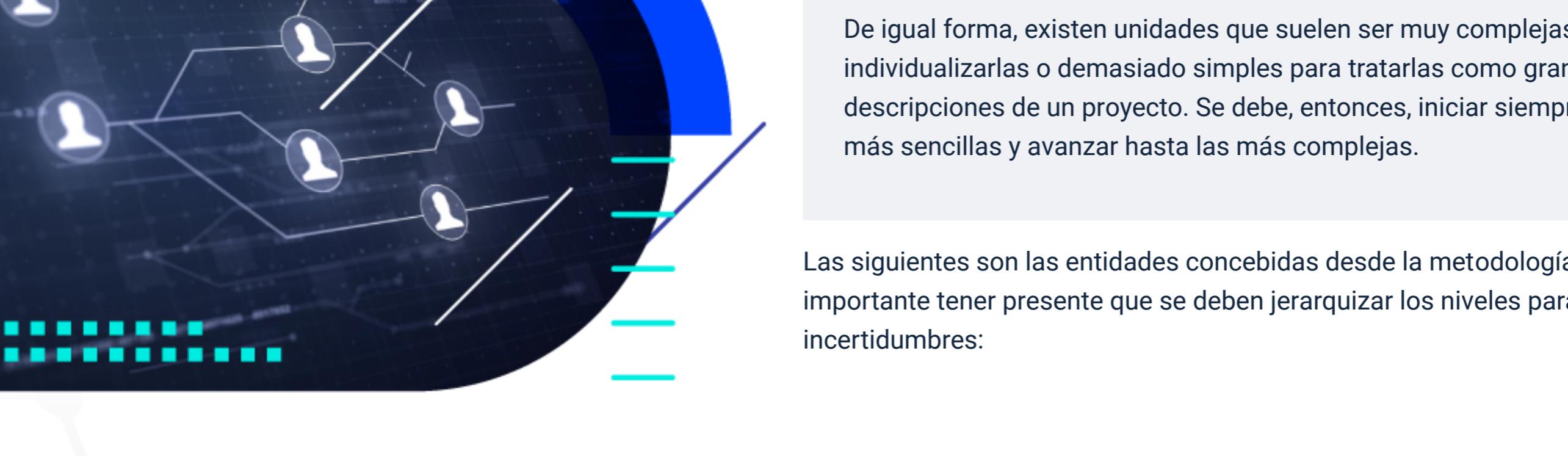
### 1.1. Premisas Scrum

La idea de las premisas es que la satisfacción del producto, no sea solo parte del cliente, sino que también debe ser para cada uno de los integrantes del equipo ejecutor.

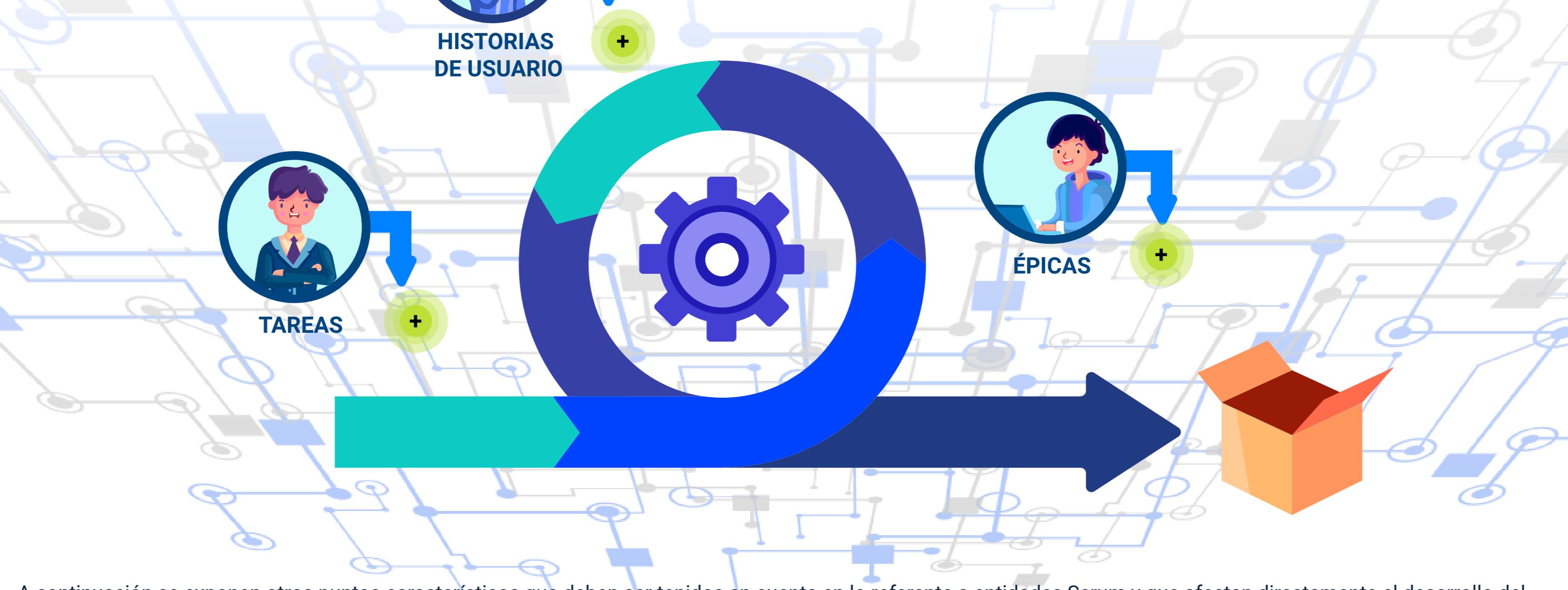
Como parte de la metodología, las premisas favorecen la comprensión conceptual de la misma y dan soporte argumental a su propuesta; ellas están directamente relacionadas con los valores Scrum, y son las máximas orientaciones para la efectividad de la aplicación de esta metodología.



A su vez, los valores de la metodología Scrum, son:



En el siguiente recurso didáctico, se conocerá y profundizará en las premisas que configuran la metodología Scrum; se debe prestar mucha atención y llevar registro de lo más destacado en la libreta personal de apuntes:



### 1.2. Entidades Scrum



Los conceptos y las entidades ayudan a plantear la forma de trabajo en Scrum. Para lograr trabajar de manera adecuada en esta metodología, se pueden identificar las unidades, que son las llamadas historias de usuario o user stories.

De igual forma, existen unidades que suelen ser muy complejas para individualizarlas o demasiado simples para tratarlas como grandes descripciones de un proyecto. Se debe, entonces, iniciar siempre desde las más sencillas y avanzar hasta las más complejas.

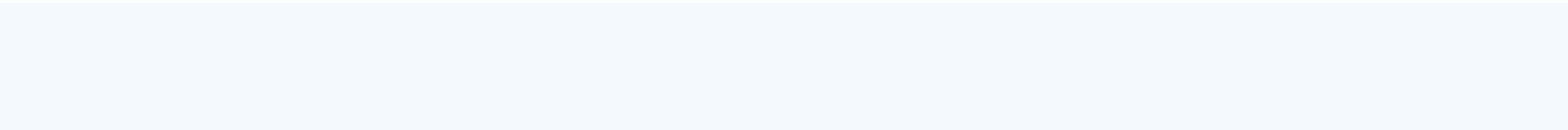
Las siguientes son las entidades concebidas desde la metodología Scrum; aquí es importante tener presente que se deben jerarquizar los niveles para solucionar las incertidumbres:



A continuación se exponen otros puntos característicos que deben ser tenidos en cuenta en lo referente a entidades Scrum y que afectan directamente el desarrollo del proyecto:

#### Velocidad

Define la capacidad del equipo para ejecutar las actividades.



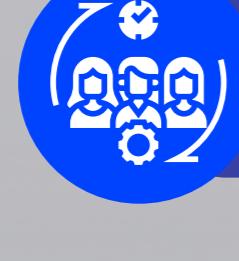
Herramienta para la estimación y medida del proceso, utilizada con precaución.

## 2 Ciclo de vida Scrum



La metodología Scrum en un proyecto se ejecuta en ciclos temporales, cortos y definidos en su duración. Es decir, son iteraciones de 2, 3 o 4 semanas, dependiendo del proyecto y su replanteamiento, si se necesita. Cada iteración debe mostrar un resultado completo y los objetivos deben ser priorizados para su desarrollo y cumplimiento.

Los **roles** determinan las responsabilidades del proyecto en el equipo de trabajo (*Scrum team*). El negocio será representado por el **product owner** (principal responsable) y junto al **Scrum master** (facilitador o entrenador del equipo) se conforma el gobierno del proyecto. Luego siguen los **stakeholders**: usuarios clave que conocen el negocio y saben lo que se necesita en el proyecto



**Los roles**



**Las actividades**



**Los artefactos**

Conociendo lo anterior, como elementos fundamentales del ciclo de vida, Scrum proponen los siguientes roles, actividades y artefactos:

1 Roles

2 Artefactos

3 Actividades

- Sprint 0 o first sprint (primer sprint).
- Sprint.
- Sprint planning (planificación del sprint).
- Daily meeting (reunión diaria).
- Sprint review (revisión del sprint).
- Sprint retrospective (retrospectiva del sprint).



Ahora, se invita a conocer otros aspectos importantes del ciclo de vida Scrum y profundizar en ellos:



### 3 Roles



Como en cualquier proyecto o equipo de trabajo, los roles son aquellas funciones específicas desarrolladas por personas o equipos. En la metodología Scrum, estos ayudan a determinar las responsabilidades del proyecto, garantizando la información clara, la construcción adecuada y la comunicación permanente.

Los roles destacados en Scrum son:



**Product owner** es el dueño del proyecto.



**Scrum master** es el mentor, enlace; reporta y propone.



**Development team** es el equipo de trabajo.

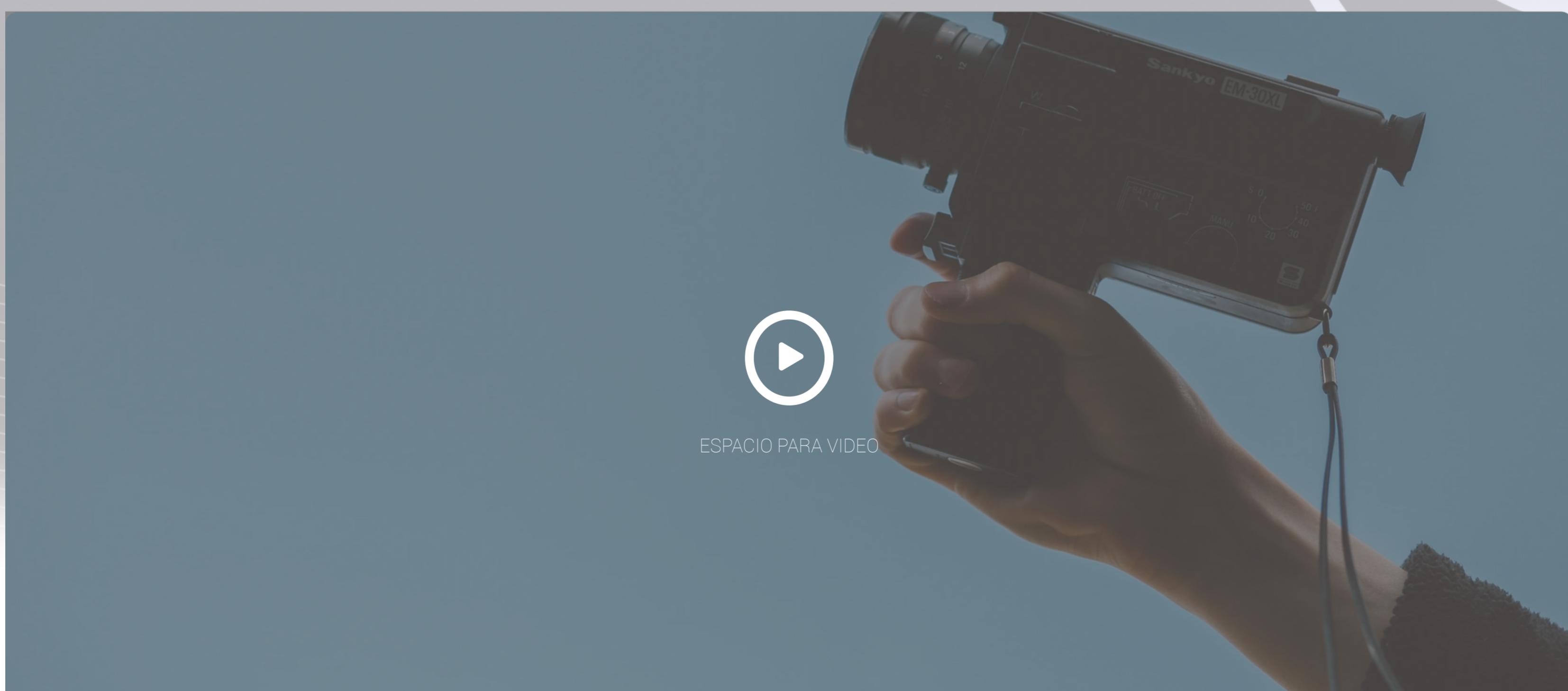


**Stakeholders** los usuarios clave.

A continuación, se detallan las especificidades de cada rol dentro de la metodología Scrum; se deben identificar las características, particularidades y generalidades de cada uno y su correlación con los demás roles:



ESPACIO PARA VIDEO



¡Atención!

## 4 Artefactos



Estos hacen referencia a los elementos que garantizan la transparencia y el registro de la información importante en el avance del proyecto de desarrollo de software. En otras palabras, se trata de los recursos que fortalecen la productividad y calidad en la entrega del proyecto.

El trabajo Scrum destaca los artefactos identificados como Product backlog y Sprint backlog, dentro de los cuales pueden identificarse otros artefactos que, por correspondencia e intercorrelación los configuran, a saber:

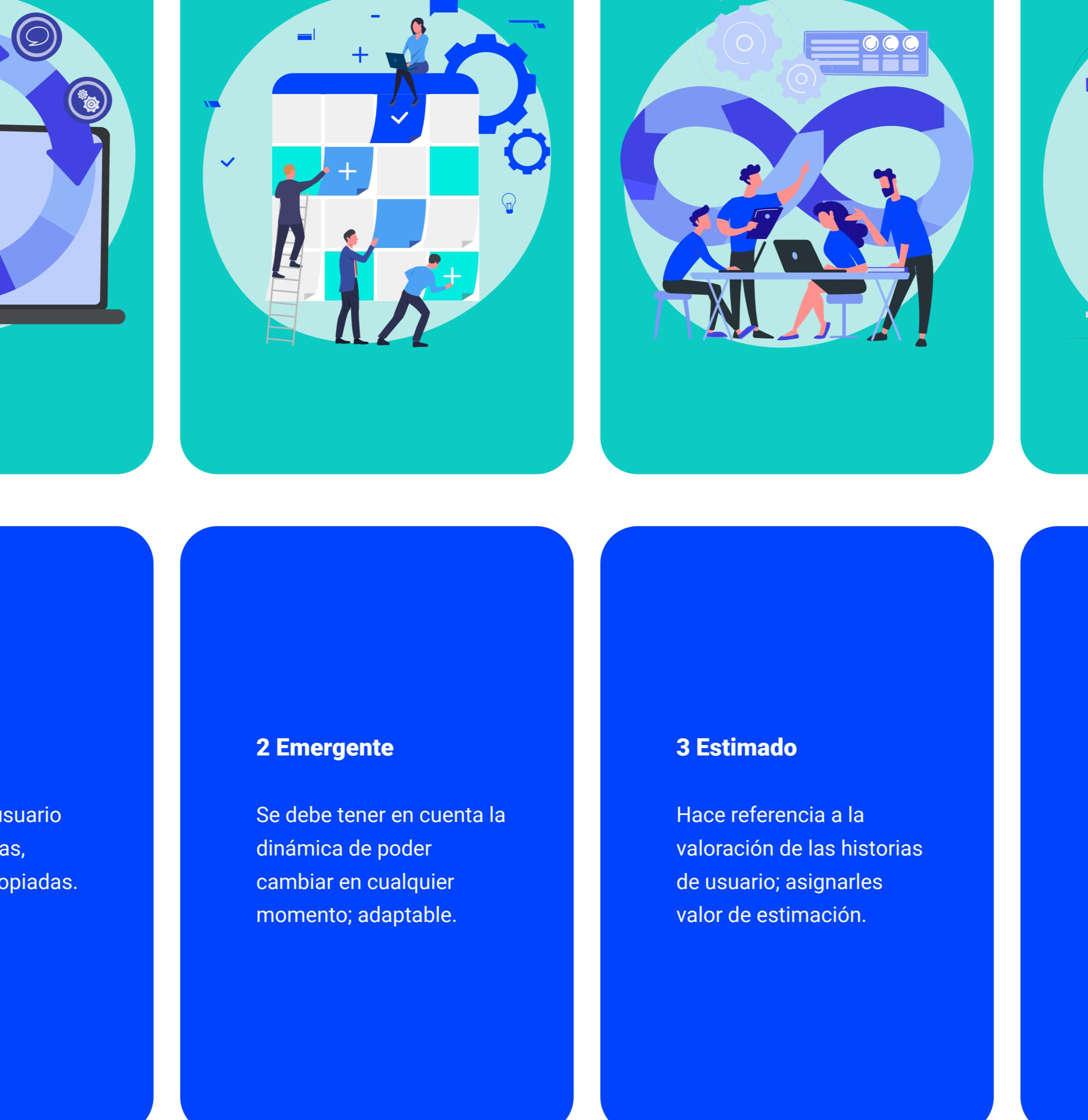
### 4.1 Product backlog

Es la lista de funcionalidades o acciones que llevan a conformar los productos por construir. Se redacta con el idioma del cliente y se construye a través de las historias de usuario. El encargado de priorizar y detallar la información es el *Product Owner* (PO); sin embargo, puede estar apoyado por el equipo de producto, *stakeholders* o del equipo Scrum y, de esta manera, se crean las prioridades como equipo.

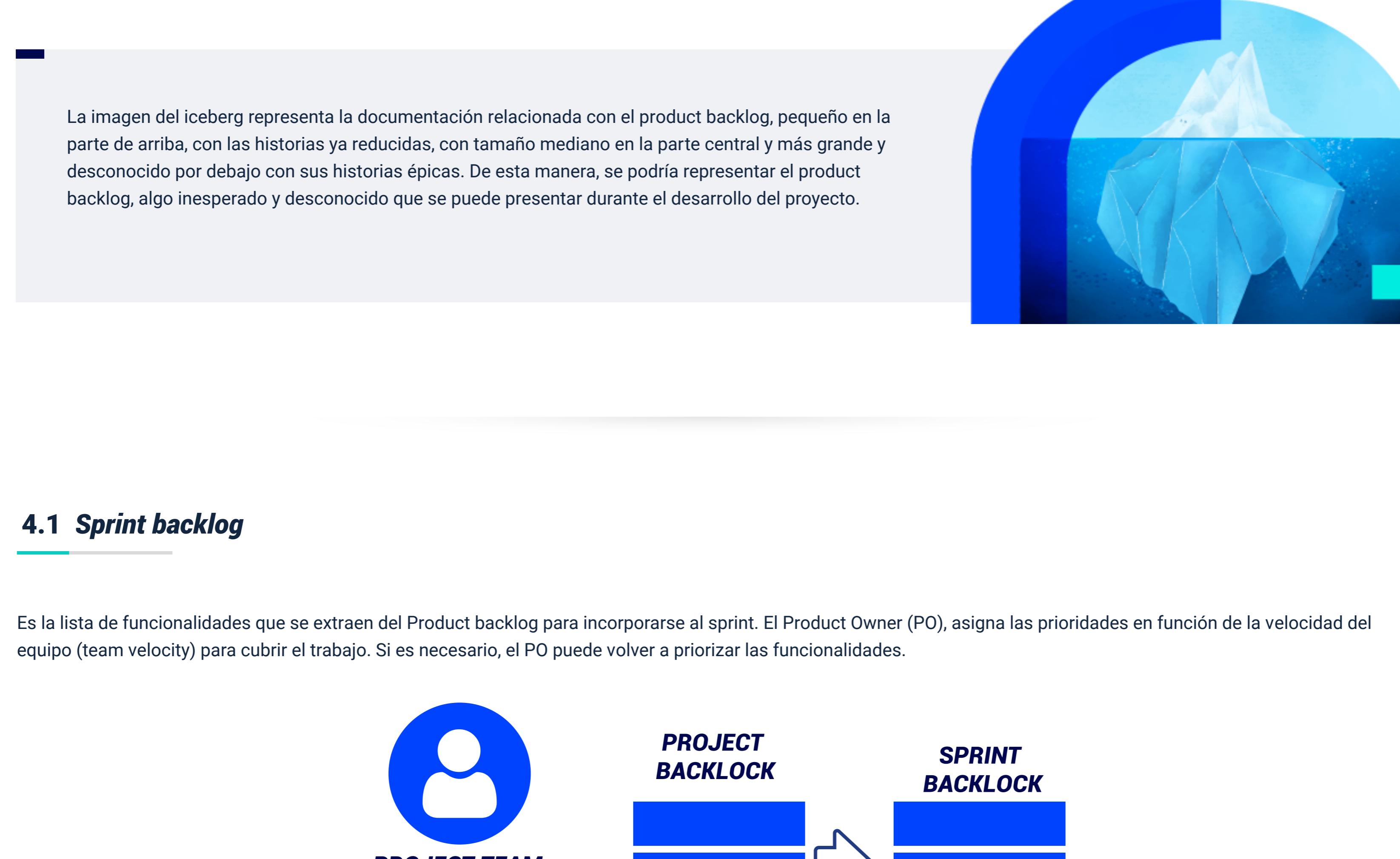
Si se desea saber cuáles son las características del artefacto product Backlog, denominadas características de las tres C, por su denominación en inglés, se invitan a conocerlas:



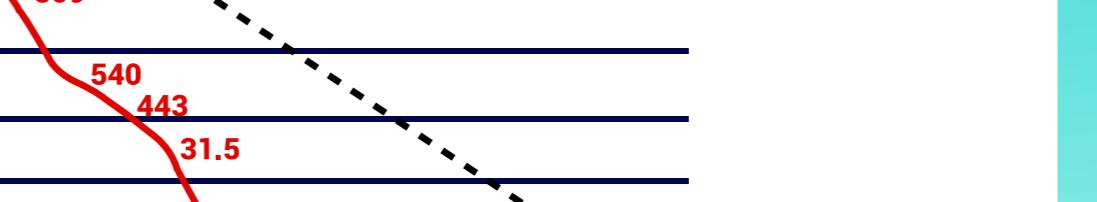
Si se desea saber cuáles son las características del artefacto product Backlog, denominadas características de las tres C, por su denominación en inglés, se invitan a conocerlas:



En relación con el producto backlog, están las características de un backlog DEEP (Detailed, Emergent, Estimated, Prioritized), las que se muestran a continuación:

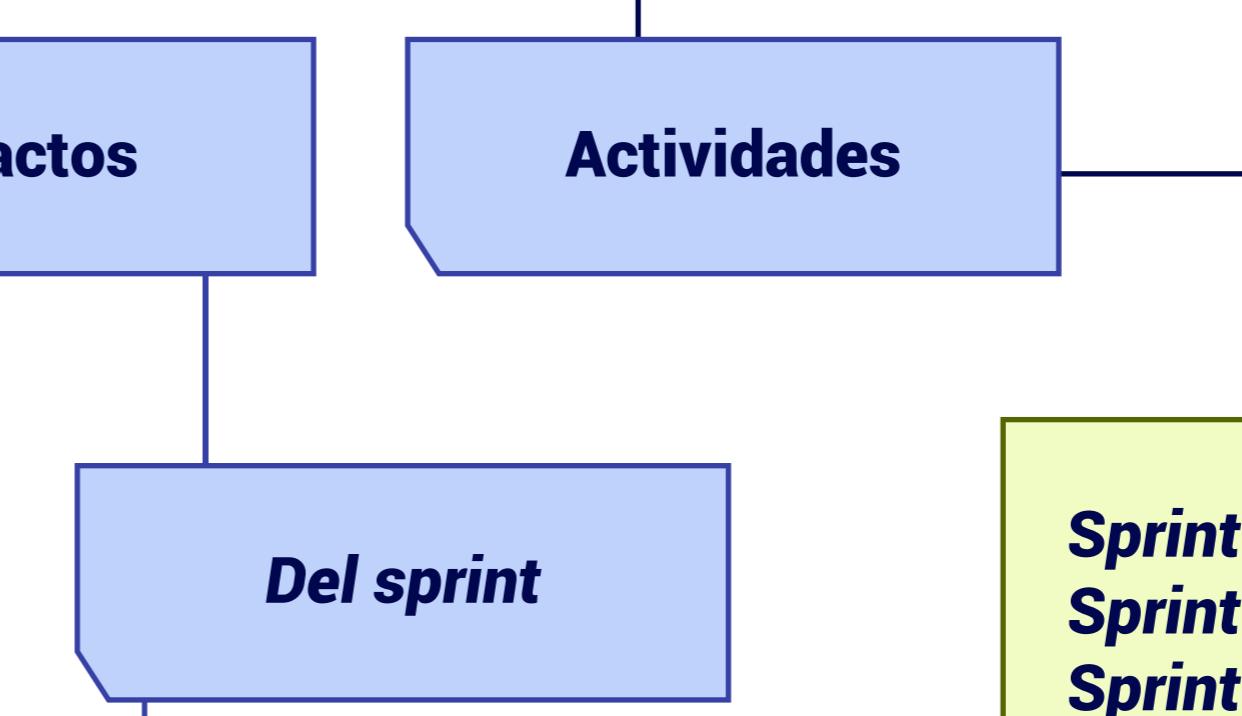
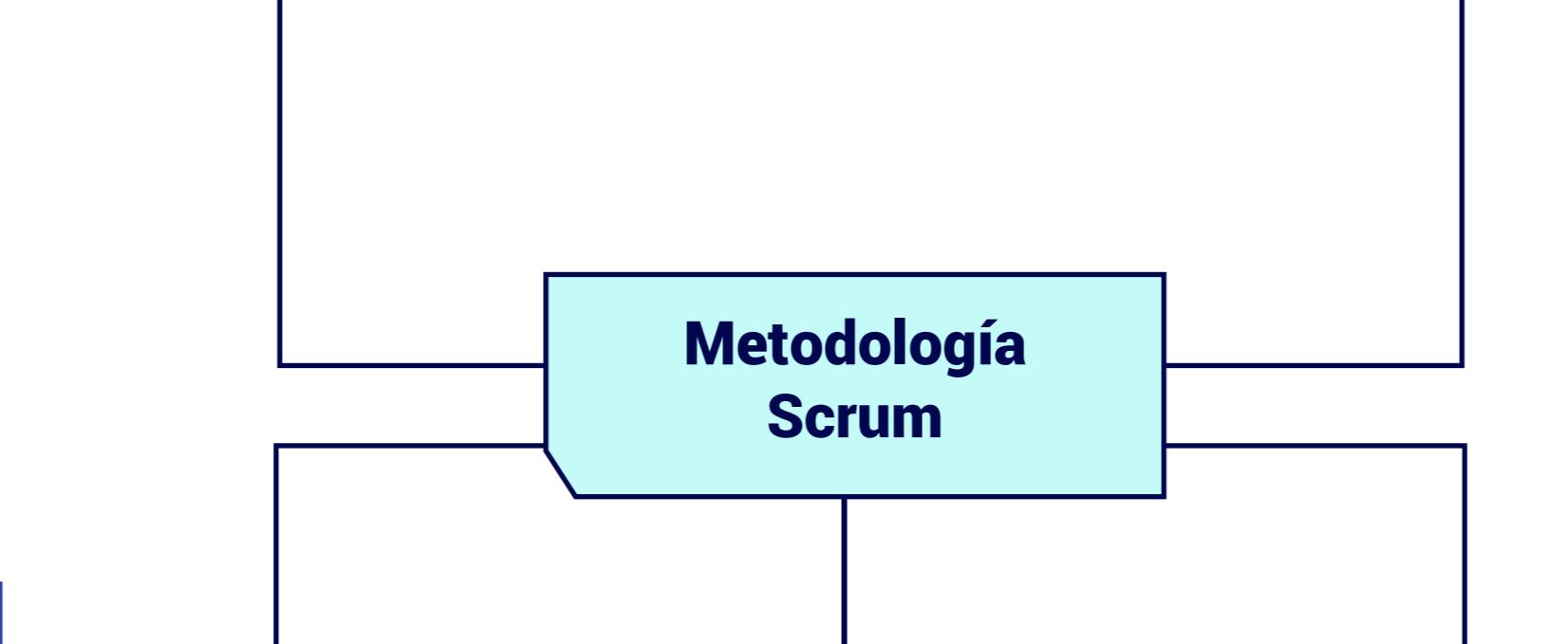


La imagen del iceberg representa la documentación relacionada con el product backlog, pequeño en la parte de arriba, con las historias ya reducidas, con tamaño mediano en la parte central y más grande y desconocido por debajo con sus historias épicas. De esta manera, se podrá representar el product backlog, algo inesperado y desconocido que se puede presentar durante el desarrollo del proyecto.



### 4.1 Sprint backlog

Es la lista de funcionalidades que se extraen del Product backlog para incorporarse al sprint. El *Product Owner* (PO), asigna las prioridades en función de la velocidad del equipo (*team velocity*) para cubrir el trabajo. Si es necesario, el PO puede volver a priorizar las funcionalidades.



### SÍNTESIS

Se ha finalizado el estudio de los contenidos de este componente formativo. En este punto, se invita a analizar la estructura que se muestra a continuación. Se debe registrar su propia síntesis en la libreta de apuntes personal y se sugiere repasar de los puntos que considere necesario. ¡Adelante!

