

# Implementación de Scrum

Scrum es un marco de trabajo ágil (framework) utilizado en el desarrollo de software y en otros proyectos complejos que requieren una gestión y organización efectiva del trabajo en equipo.

El enfoque de Scrum se basa en el trabajo colaborativo de un equipo autoorganizado y multidisciplinario, que se enfoca en entregar valor al cliente en incrementos cortos y regulares llamados "sprints".

## 1.- Elección de un responsable del producto

Este individuo es quien posee la visión de lo que vas a hacer, producir o lograr. Toma en cuenta los riesgos y recompensas, cuáles son las limitaciones, qué puede hacerse y que no puede hacerse.

## 2. Seleccionar un equipo

Son los encargados de llevar a cabo todo el proyecto, en el equipo debe haber personas para cumplir con todas las necesidades que el proyecto presente. Deben ser excelentes en cada uno de sus campos. Los equipos deben ser pequeños (por lo general de tres a nueve personas por equipo)

## 3. Elegir un scrum master

Es el líder del proyecto, la persona indicada para capacitar al resto del equipo y de asegurarse que la metodología scrum se esté cumpliendo en todo momento. Debe ser un líder, siempre debe estar disponible para aclarar dudas y resolver los conflictos que se puedan presentar a lo largo del desarrollo del proyecto

## 4. Crea y prioriza una bitácora del producto

Es una lista de todas las acciones que deben tomarse y de todos los requisitos necesarios para poder concluir con éxito el propósito y visión del proyecto. Esta bitácora va evolucionando a medida que avanza el proyecto con el añadido de nuevas metas y tareas. Tiene un orden de prioridad en el cumplimiento de las tareas. Existe solo una bitácora del producto y el responsable del mismo debe ser el mayor interesado en saber si esta bitácora se va cumpliendo

## 5. Afina y estima la bitácora del producto

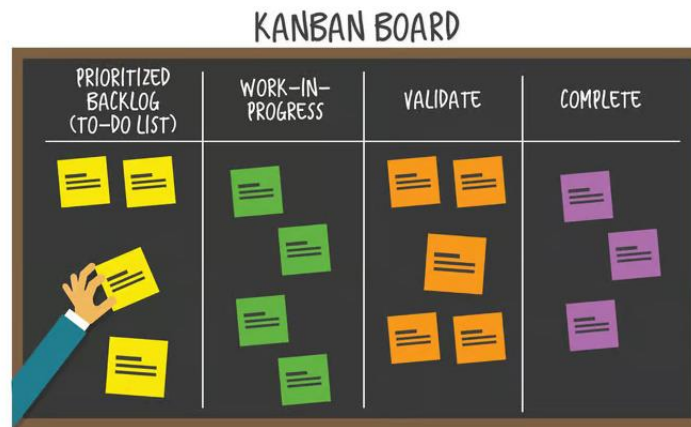
Se debe de analizar si la bitácora puede cumplirse, el equipo debe de analizar punto por punto de la bitácora y decidir si este puede cumplirse o no. Debe de analizarse con profundidad para poder enfocar bien los puntos a realizarse y saber si un punto es viable o no. El tamaño de la bitácora se calcula en pequeño, mediano y grande para así tener una visión más general.

## 6. Planeación del sprint

Es la primera reunión del equipo de trabajo en donde se van a planificar todas las actividades a realizar en un lapso de tiempo estimado. A estos lapsos de trabajo en un tiempo estimado se les llama "Sprint", estos siempre son de una extensión fija menor a un mes, actualmente se ejecutan uno o dos sprints semanales. El equipo estima en cuanto tiempo se puede llevar a cabo un sprint dependiendo del inicio de la bitácora. La velocidad del equipo se refiere a cuantos puntos cumplidos se han realizado de forma exitosa durante la ejecución de varios sprints y esta se calcula en el sprint mas reciente y el scrum master junto con su equipo debe de asegurarse de ir aumentando este numero conforme avance el proyecto. Durante la reunión todo el equipo debe de ponerse una meta para el sprint y esta debe de cumplirse al finalizar el mismo. Uno de los pilares de Scrum es que una vez que el equipo se compromete con lo que cree que puede terminar en un sprint, eso se queda ahí. No se puede modificar. El equipo debe ser capaz de trabajar en forma autónoma a lo largo del sprint para terminar lo que pronosticó que podía hacer

## 7. Vuelve visible el trabajo

Volver de una forma grafica el trabajo que se realiza para tener un mejor entendimiento del mismo. Por lo regular se usa una tabla con tres columnas: pendiente, en proceso y terminado. Se le añaden notas para entender mejor y el equipo va avanzado de tabla en tabla. Otra forma de volver visible el trabajo es con diagramas de finalización



## **8. Parada diaria o Scrum diario**

Además de las tareas asignadas en cada sprint, cada día se reúne el equipo con el scrum master para resolver las siguientes preguntas

¿Qué hiciste ayer para ayudar al equipo a terminar el sprint?

¿Qué harás hoy para ayudar al equipo a terminar el sprint?

¿Algún obstáculo te impide o impide al equipo cumplir la meta del sprint?

Esto con la finalidad de saber en que parte del sprint se encuentra cada uno y así resolver posibles dudas

## **9. Revisión del sprint o demostración del sprint**

Es la reunión en la que el equipo se reúne para mostrar lo que se realizó durante todo el sprint. Todos pueden asistir, no sólo el responsable del producto, el Scrum Master y el equipo, sino también los demás interesados, la dirección, clientes, quien sea. Ésta es una reunión abierta en la que el equipo hace una demostración de lo que pudo llevar a terminado durante el sprint. El equipo debe mostrar únicamente lo que satisface la definición de Terminado, lo total y completamente concluido y que puede entregarse sin trabajo adicional

## **10. Retrospectiva del sprint.**

En esta etapa se realiza una reunión, ya no para analizar y corroborar detalles técnicos del sprint, si no para analizar y platicar a forma de autoevaluación de una forma mas emocional y en un ambiente de confianza. Es crucial que todo el equipo se encuentre bien consigo mismo para así poder realizar sus actividades de forma efectiva.

## **11. Comienza de inmediato el ciclo del siguiente sprint**