

Tema 4

Los roles en el equipo Scrum



*“Los que
mandan
ejército un
día como
hoy, no
deben
ocultar el
rostro”*

**El gran
Capitán**



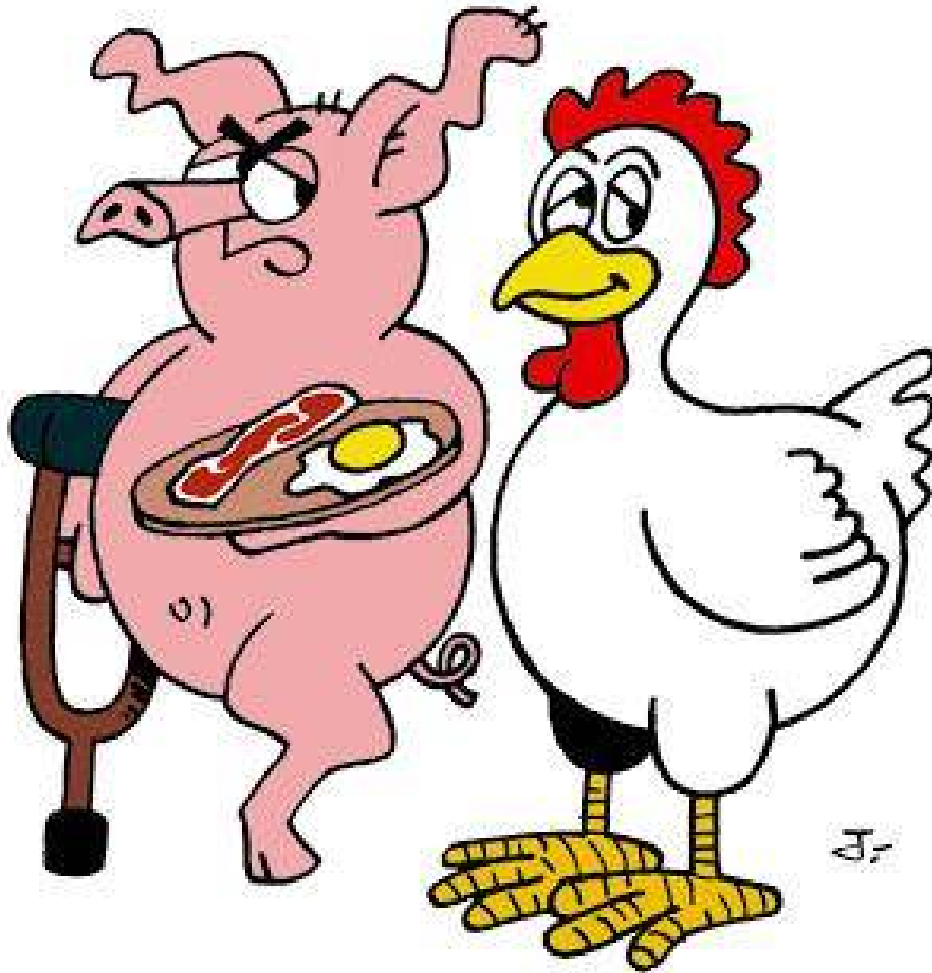
*“Nadie es mejor que todos
nosotros juntos”*

Ray Krock

Los cerdos y las
gallinas

Comprometidos

Product Owner
Scrum Master
Development Team



Interesados

Stakeholders
Gerentes
Usuarios



El Product Manager



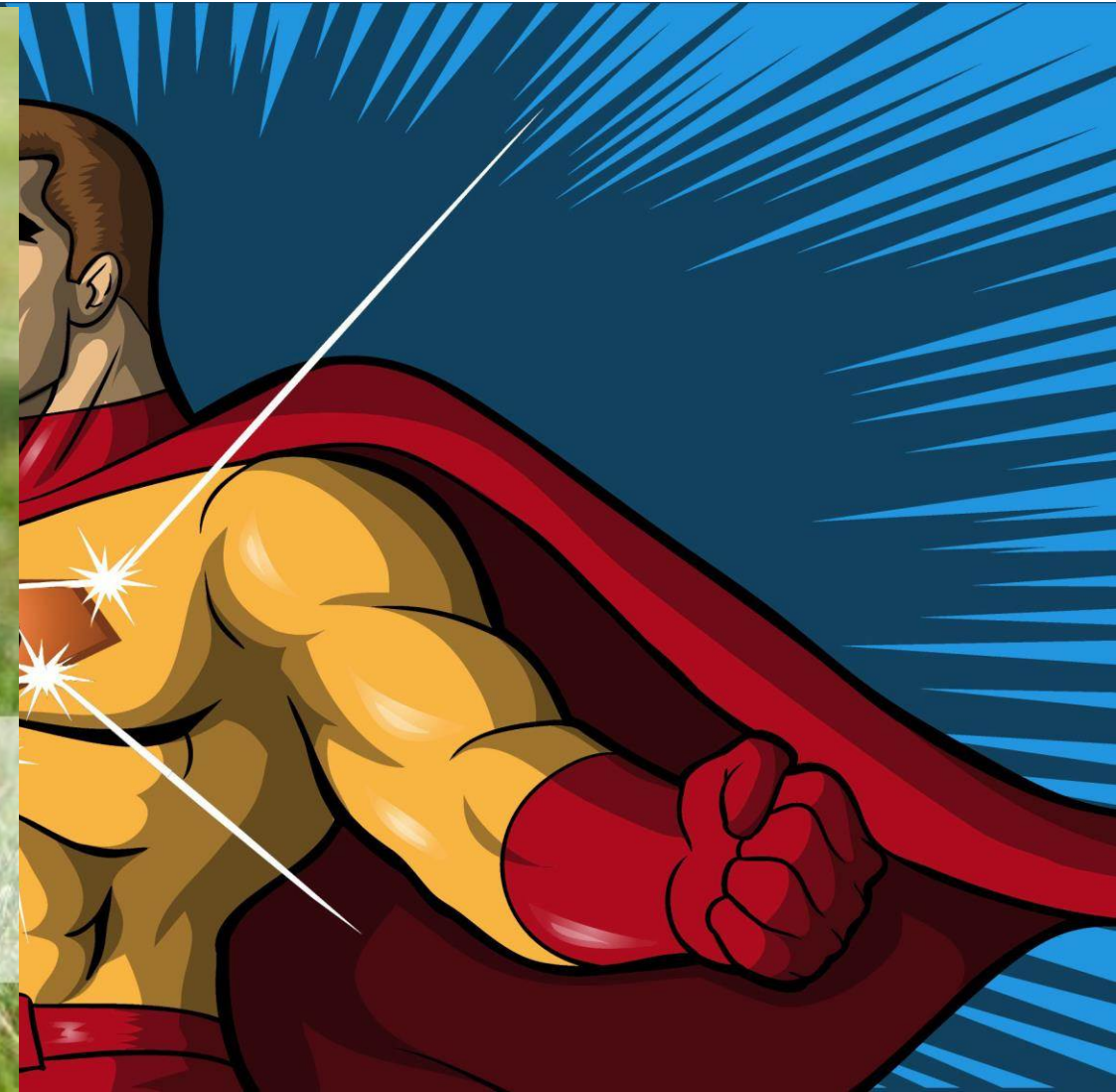


Product Owner. (Dueño del Producto)



Product owner

...introduction of the most challenging role

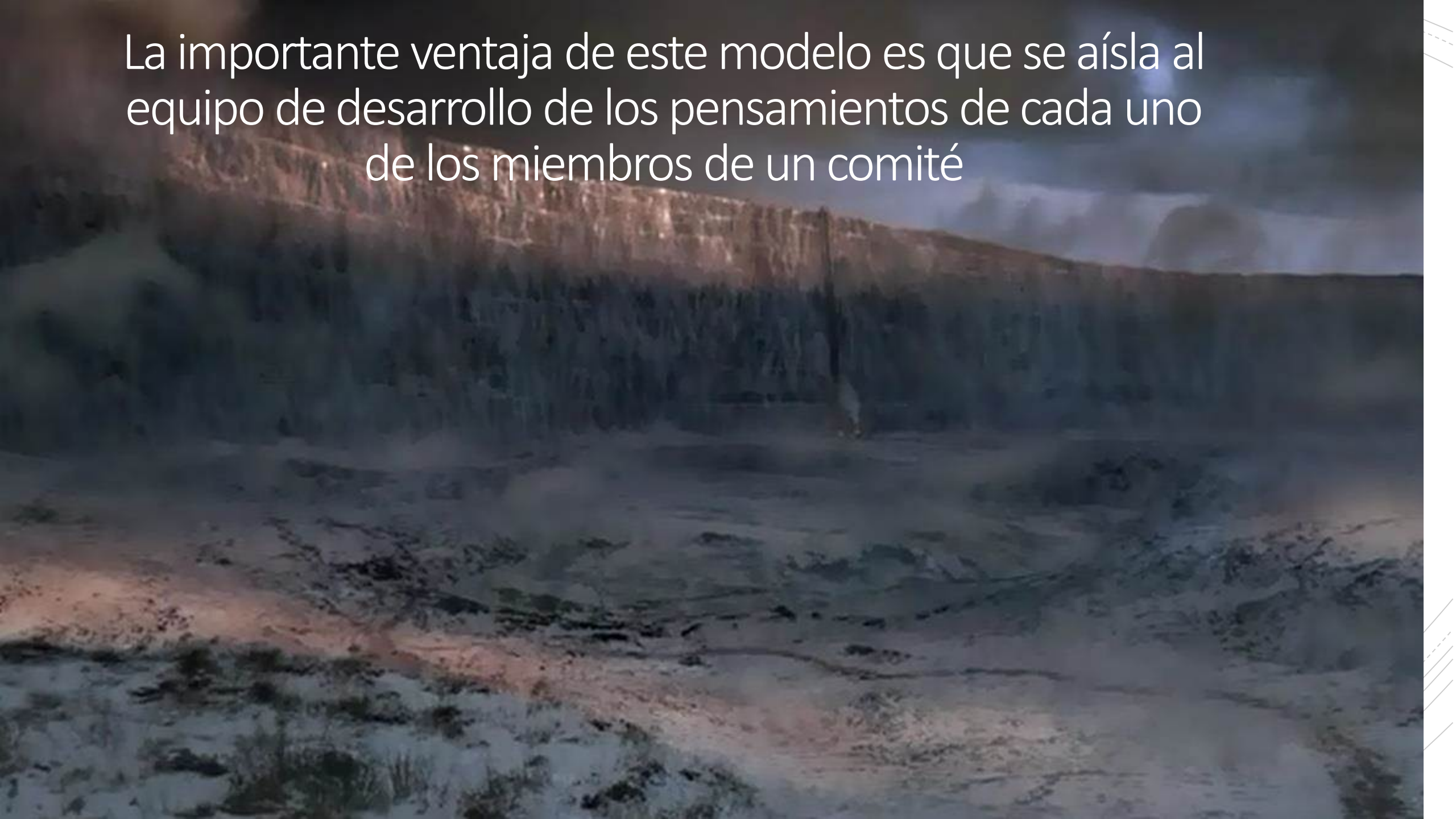




Es importante destacar que el Product Owner es la persona que asume la responsabilidad de determinar qué es ese producto.
Solo hay un Product Owner



La importante ventaja de este modelo es que se aísla al equipo de desarrollo de los pensamientos de cada uno de los miembros de un comité



¿Quién es el Product Owner?



¿Cliente?
¿Empresa?
¿Desarrollador?

¿Quién es el Product Owner?



- Puede ser un miembro de la empresa que solicita el producto o puede ser alguien de la empresa de desarrollo que haga de interfaz con el cliente.
- Es la persona responsable de fijar los requerimientos del producto.
- Debe estar accesible por parte del Scrum Team en (casi) cualquier momento
- Debe formar parte activa de las reuniones en los que su presencia es requerida.

Objetivos del Product Owner



Maximizar el valor del producto y del trabajo del Scrum Team.

Maximizar especificaciones del producto al menor coste en número de horas del Scrum Team.

Objetivos del Product Owner



cto.
bros

PRIORIDADES

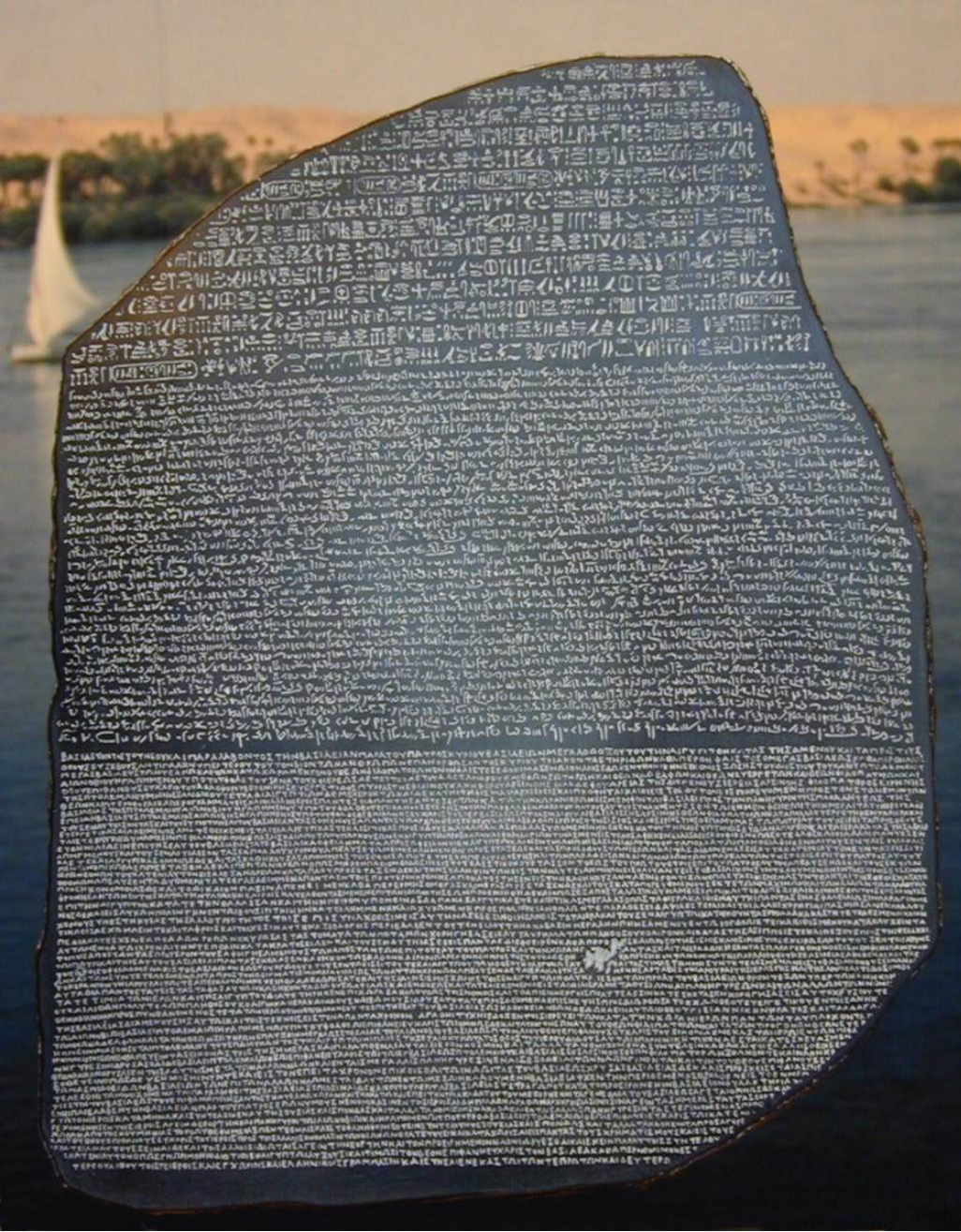
1. Marcar las prioridades y orden en el que los diferentes
2. componentes del
3. producto deben ser implementados





Si la organización o el Scrum Team no respeta el criterio del Product Owner los anteriores ítems carecen de sentido.

Objetivos del Product Owner



Máxima a cumplir : “Ninguna otra persona que sea el Product Owner puede modificar o añadir requerimientos al producto”

Ergo

“el Scrum Team solo puede desarrollar en base al criterio fijado por el Product Owner”.

El Scrum Master



El Scrum Master es el responsable de que el equipo pueda trabajar según las reglas Scrum

Objetivos del Scrum Master

- Favorece la auto-organización del equipo impidiendo interferencias y/o distracciones externas.
- Resuelve problemas e impedimentos que puedan surgir (ya sean informáticos o de intendencia).
- Debe mantener visibles los artefactos Scrum (Información desarrollo)
- Debe conseguir que la lista de Producto(requisitos del sistema) sea clara y no tenga ningún tipo de ambigüedad.

[videos\gladiator scrum master.mp4](#)



Objetivos del Scrum Master

- Es el responsable de definir (o aplicar) los Timeboxes o límites de tiempo máximos para determinadas tareas.
- Debe gestionar la Lista de Producto (lista de tareas que engloba un proyecto) de manera efectiva cumpliendo las peticiones del Product Owner, por ello debe ser capaz de hacerle entender la mejor forma de priorizar tareas.
- Es el máximo responsable de que todos los eventos Scrum se realicen en tiempo y forma.

Objetivos del Scrum Master



- En cierta forma es el líder del equipo, lo que no implica la autoridad sobre el resto de miembros del equipo. Aunque inevitablemente el concepto de líder conlleva cierta autoridad sobre el resto.
- Debe ser capaz de explicar el modelo Scrum al resto de la organización, haciéndole ver sus ventajas.
- Y por supuesto, debe motivar al equipo, facilitando que consiga sus metas.

El Scrum Team







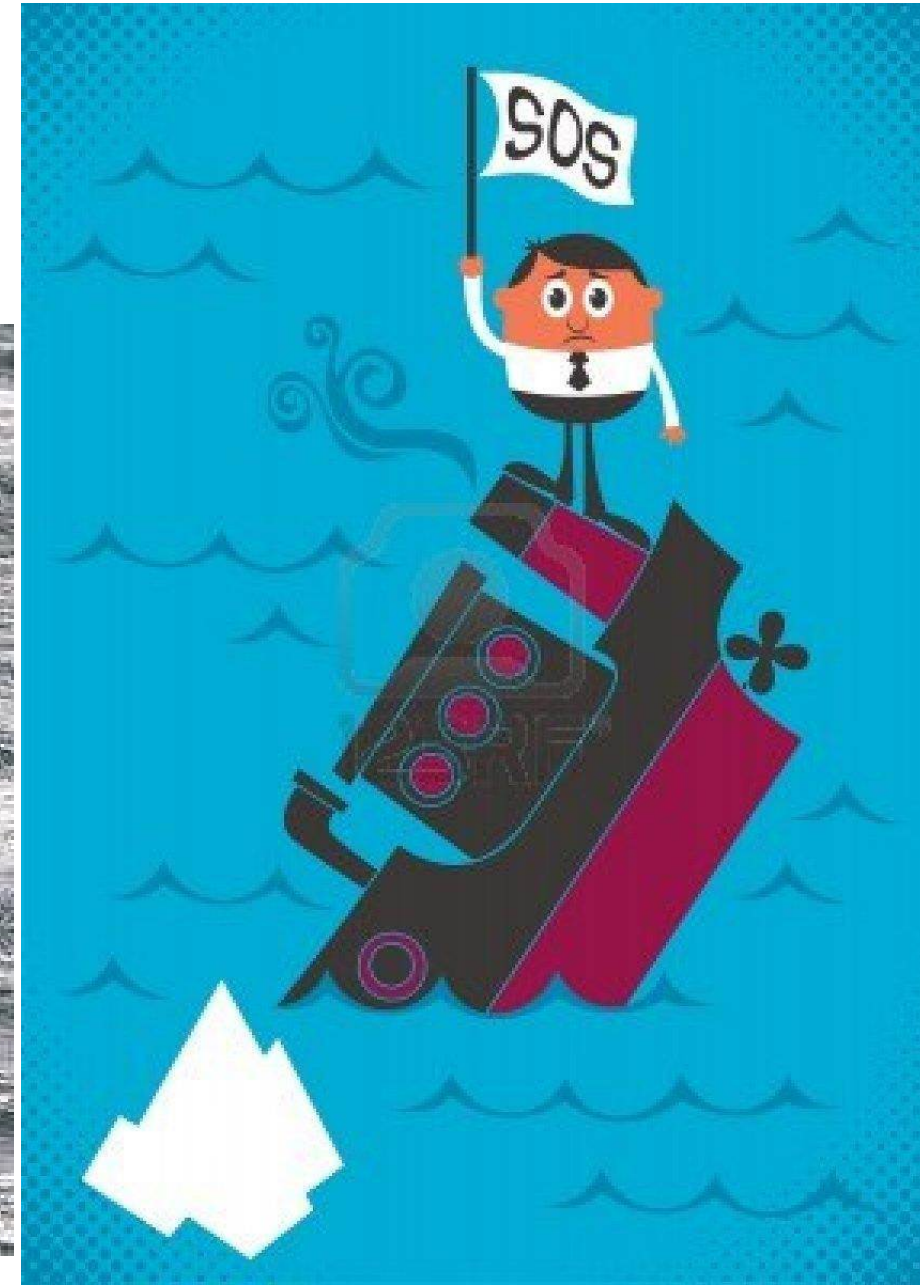
Las bases del Scrum Team

- **Autoorganizados** y son dirigidos desde el mismo equipo.
- **Multifuncionales**, es decir tiene miembros con diferentes habilidades desde desarrollo puro a testing e incluso análisis.
- **Autónomos**, no dependen de nadie externo al equipo a la hora de tomar decisiones Es el mismo equipo el que toma las decisiones que afectan al proyecto que están desarrollando.

Se basa en el trabajo colaborativo.
Es fundamental el trabajo en equipo
abandonando el concepto de francotirador
solitario.



El Scrum Team

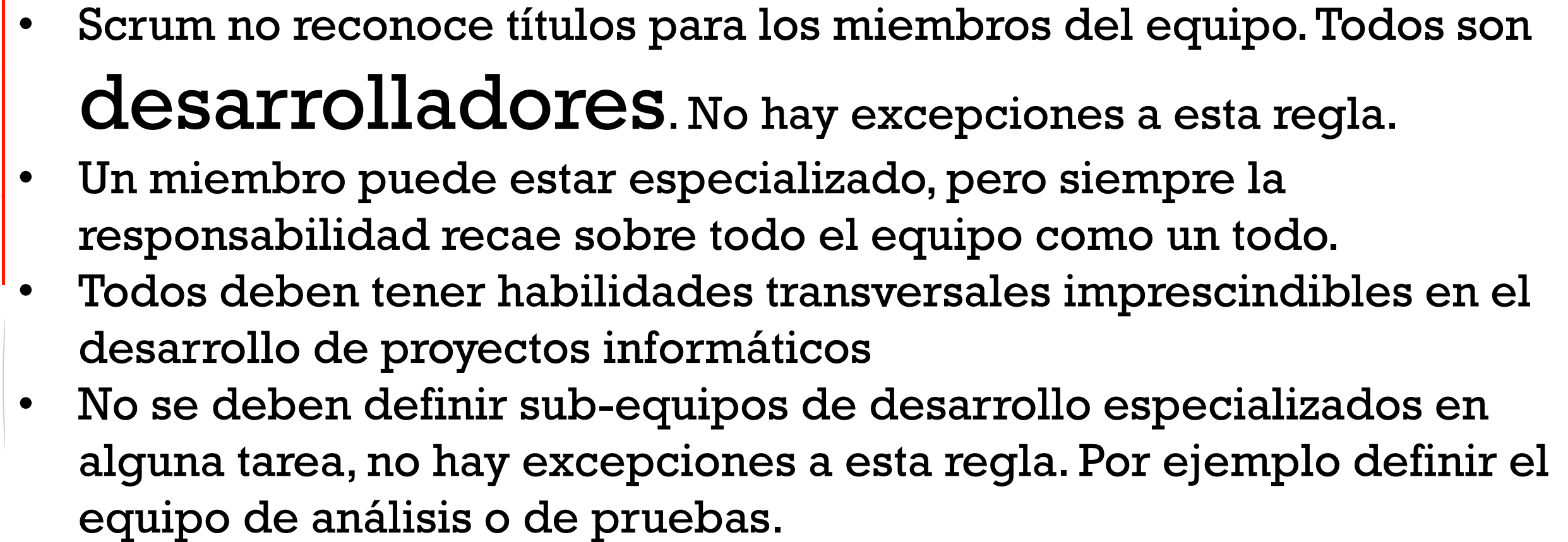


El Scrum Team

Mejor si:

- físicamente se halla en el mismo lugar
- los equipos Scrum se mantengan en el tiempo.



- 
- The slide features two solid red horizontal bars at the top left. The background is white with faint, light gray curved lines in the corners. The text is in a black, monospaced font.
- Scrum no reconoce títulos para los miembros del equipo. Todos son **desarrolladores**. No hay excepciones a esta regla.
 - Un miembro puede estar especializado, pero siempre la responsabilidad recae sobre todo el equipo como un todo.
 - Todos deben tener habilidades transversales imprescindibles en el desarrollo de proyectos informáticos
 - No se deben definir sub-equipos de desarrollo especializados en alguna tarea, no hay excepciones a esta regla. Por ejemplo definir el equipo de análisis o de pruebas.



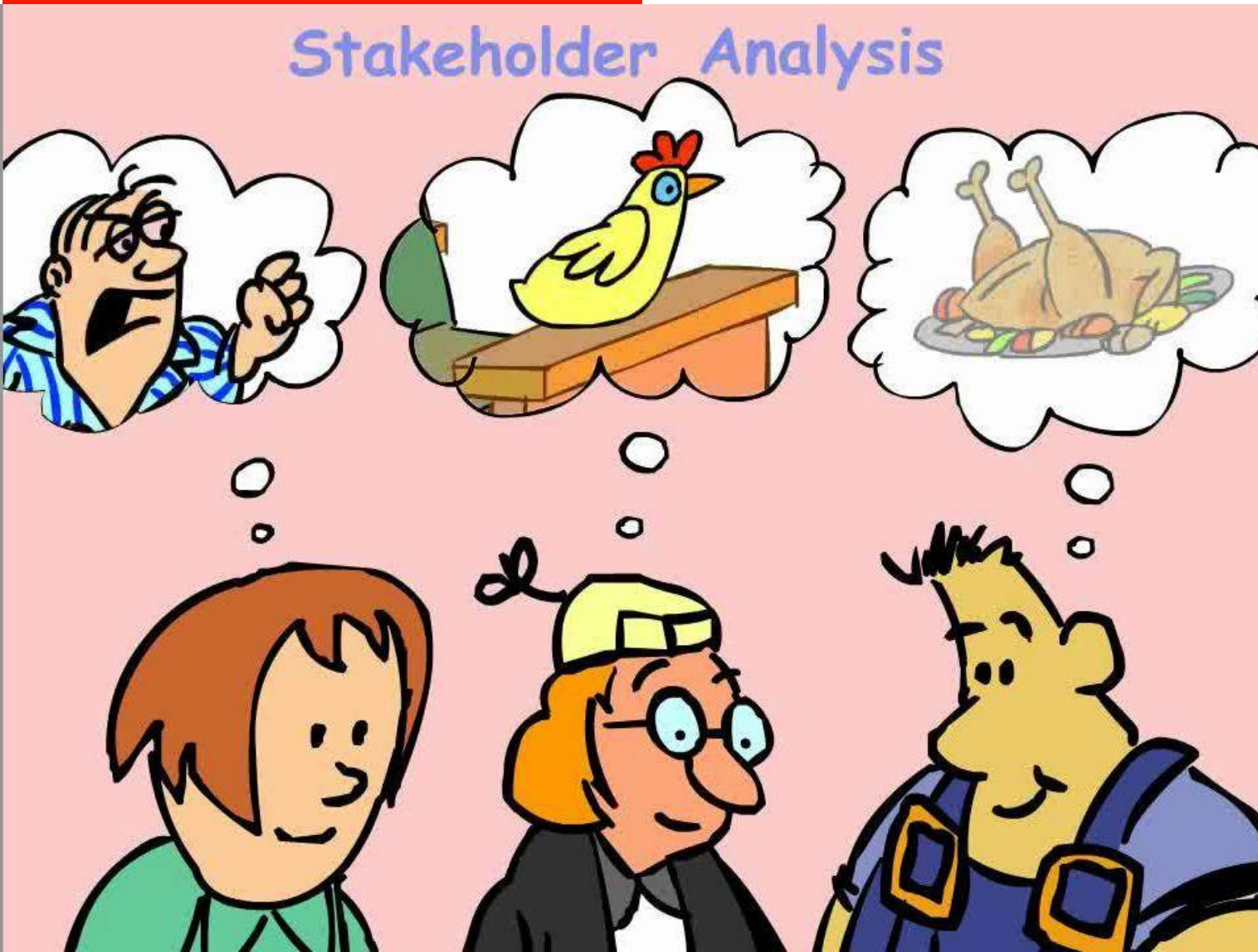
El tamaño de un equipo no debería superar las 9/10 personas y quizá tengan poco sentido con menos de 4/5 personas.

Stakeholders



- Hacen posible el proyecto en el sentido de la financiación o solicitud así como aquellos para quienes el proyecto producirá el beneficio acordado
- Solo participan directamente durante las revisiones del producto que va finalizando el equipo de desarrollo

Stakeholders



- Cada uno tiene su interés en el producto.
- No siempre todos tienen el mismo

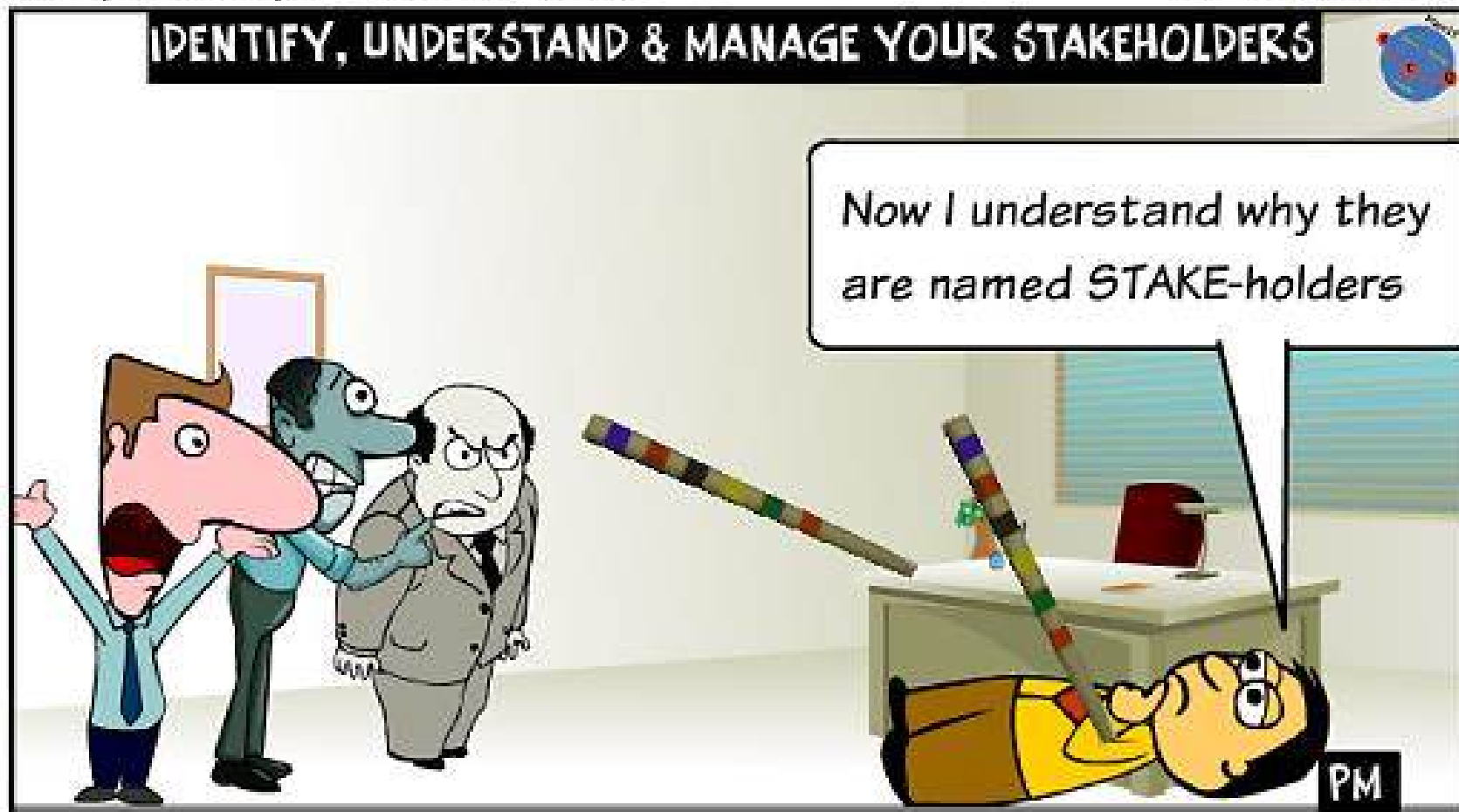
Stakeholders

STAKEHOLDERS - BY DJWDJW

WWW.TOONDOO.COM

IDENTIFY, UNDERSTAND & MANAGE YOUR STAKEHOLDERS

Now I understand why they
are named *STAKE*-holders



- No menosprecies su importancia
- Son los usuarios finales
- Hay que saber gestionarlos



WOULD YOU LIKE TO KNOW MORE?