

IMPLEMENTACIÓN DE SCRUM EN 11 PASOS

1. **Elige un responsable del producto.** Este individuo es quien posee la visión de lo que vas a hacer, producir o lograr.
2. **Selecciona un equipo.** ¿Quiénes serán las personas que harán efectivamente el trabajo? Este equipo debe contar con todas las habilidades necesarias para tomar la visión de los responsables del producto y hacerla realidad.
3. **Elige un *Scrum Master*.** Ésta es la persona que capacitará al resto del equipo en el enfoque Scrum y que ayudará al equipo a eliminar todo lo que lo atrasa.
4. **Crea y prioriza una bitácora del producto.** Se trata de una lista de alto nivel de todo lo que debe hacerse para volver realidad la visión.
5. **Afina y estima la bitácora del producto.** Es crucial que la gente que realmente se hará cargo de los elementos de la bitácora del producto estime cuánto esfuerzo implicarán.
6. **Planeación del *sprint*.** Ésta es la primera de las reuniones de Scrum. El equipo, el *Scrum Master* y el responsable del producto se sientan a planear el *sprint*.
7. **Vuelve visible el trabajo.** La forma más común de hacerlo en Scrum es crear una tabla de Scrum con tres columnas: Pendiente, En proceso y Terminado.
8. **Parada diaria o Scrum diario.** Éste es el pulso de Scrum. Cada día, a la misma hora, durante no más de quince minutos, el equipo y el *Scrum Master* se reúnen y contestan tres preguntas: ¿Qué hiciste ayer para ayudar al equipo a terminar el *sprint*?, ¿Qué harás hoy para ayudar al equipo a terminar el *sprint*? y ¿Algún obstáculo te impide o impide al equipo cumplir la meta del *sprint*?
9. **Revisión del *sprint*.** Ésta es la reunión en la que el equipo muestra lo que hizo durante 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.
10. **Retrospectiva del *sprint*.** Una vez que el equipo ha mostrado lo que logró en el *sprint* más reciente –la cosa “terminada” y en posibilidad de enviarse a los clientes en busca de realimentación–, piensa en qué marchó bien, qué pudo haber marchado mejor y qué puede mejorar en el siguiente *sprint*.
11. **Comienza de inmediato el ciclo del siguiente *sprint*,** tomando en cuenta la experiencia del equipo con los impedimentos y mejoras del proceso.

IMPLEMENTACIÓN DE SCRUM

