

SCRUM

PASOS PARA INICIAR UN PROYECTO

1

ELIGE UN RESPONSABLE DEL PRODUCTO.

Será aquella que mejor conozca al usuario final, para lograr una visión asertiva del producto, y tenga amplio panorama de todos los riesgos y recompensas que llegan a suceder.

SELECCIONA UN EQUIPO.

Son todas aquellas personas con perfil multifuncional que, con sus habilidades, puedan destacar y lograr tomar el control y la visión de hacer realidad el producto final. Deben ser equipos pequeños para una mejor comunicación.

2

3

ELIGE UN SCRUM MASTER.

Será la persona con la responsabilidad de capacitar y que ayudará al equipo a eliminar inconvenientes presentados a lo largo del proyecto



CREA Y PRIORIZA UNA BITÁCORA DEL PRODUCTO.

CRUM se trata de simplificar un desarrollo en proyectos pequeños, por lo cual es indispensable trazar una ruta para el desarrollo del producto en sprints o iteraciones. El responsable del producto debe consultar a todos los interesados como al equipo para cerciorarse de que representa lo que la gente necesita y lo que se puede hacer

4

5

AFINA Y ESTIMA LA BITÁCORA DEL PRODUCTO.

El equipo debe examinar cada elemento de la bitácora y ver si, en efecto, es viable. Los elementos deben poder mostrarse, demostrarse y (es de esperar) entregarse.

PLANEACIÓN DEL SPRINT.

Es esta reunión se fija la duración del Sprint, el objetivo del mismo, además de la táctica para lograr el primer incremento en el producto. Los acuerdos de este evento se documentan en un listado de tareas, comúnmente llamado sprint backlog.

6

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. Notas adhesivas representan los elementos por llevar a cabo y el equipo avanza por la tabla conforme los va concluyendo



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:

8

- ◆ ¿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?

El Scrum Master se encarga de eliminar los obstáculos, o impedimentos, contra el progreso del equipo

9

REVISIÓN DEL SPRINT O DEMOSTRACIÓN DEL SPRINT

Ésta es una reunión abierta en la que el equipo hace una demostración de lo que pudo llevar a Terminado durante el sprint. Todos pueden asistir, no sólo el responsable del producto, el Scrum Master y el equipo, sino también los demás interesados.

PLANEACIÓN DEL SPRINT.

Aquí el equipo de desarrollo reflexiona sobre el resultado obtenido, analiza el proceso para determinar las cosas que salieron bien y las que no, con la finalidad de mejorar su proceso trabajo

10