

# TRABAJO DE INVESTIGACIÓN ED 01

## PRÁCTICA SCRUM

### 1.- ¿Qué es SCRUM?

Es un **marco de gestión de proyectos de metodología ágil** (aquella que acepta los cambios que puedan surgir en las diferentes etapas del ciclo de vida, en lugar de resistirse a ellos) que ayuda a los equipos a estructurar y gestionar el trabajo mediante un conjunto de valores, principios y prácticas. Al igual que un equipo de rugby (de donde proviene su nombre) cuando entrena para un gran partido, scrum anima a los equipos a aprender a través de las experiencias, a auto organizarse mientras aborda un problema y a reflexionar sobre sus victorias y derrotas para mejorar continuamente.

### 2.- Características de SCRUM

- **Colaboración** entre los miembros del equipo de desarrollo, entre el cliente y el equipo.
- **Auto organización:** Los equipos son los que se marcan sus ritmos y el desarrollo es progresivo e incremental.
- **Priorización:** se establecen criterios para saber qué trabajos son los que lo más importante y son los primeros que hay que desarrollar, adaptándose a las necesidades de los clientes en cada momento (si aparece algo urgente, se le puede asignar una prioridad y el equipo puede ponerse a trabajar de forma inmediata).

## CICLO SCRUM

### 3.-¿Qué es un Sprint? ¿Cuanto dura?

Es un **período breve de tiempo fijo en el que un equipo de scrum trabaja para completar una cantidad de trabajo establecida**. Con scrum, un producto se basa en una serie de iteraciones (sprints) que dividen proyectos grandes y complejos en porciones minúsculas. De esta manera, al fijar un horizonte cercano, la complejidad y el riesgo del proyecto disminuye. Su duración debe ser de **30 días o menos**. Normalmente, su duración se determina en semanas (mínimo 1 semana, y máximo 4 semanas).

## ARTEFACTOS

Los artefactos Scrum representan trabajo o valor, y **están diseñados para maximizar la transparencia de la información clave de un proyecto**. Cada artefacto contiene un compromiso para garantizar esta transparencia. Son Product Backlog, Sprint Backlog e Incremento.

### 4.- ¿Qué es el Product Backlog?

Es una **lista de trabajo ordenado por prioridades** para el equipo de desarrollo que se obtiene de la hoja de ruta y sus requisitos. Los elementos más importantes se muestran al principio del backlog del producto para que el equipo sepa qué hay que entregar primero.

Funciona como **conexión entre el propietario del producto y el equipo de desarrollo**: El propietario del producto puede cambiar la prioridad del trabajo en el backlog en cualquier momento debido a los comentarios de los clientes, los ajustes de las estimaciones y los nuevos requisitos.

## 5.- ¿ Qué es el Sprint backlog?

Es un **plan** por y para los desarrolladores que, través de un **tablero de tareas**, **hace visible todo el trabajo necesario para alcanzar el compromiso** (el conjunto de elementos del Product Backlog) **que se hizo con el propietario del producto para el sprint (Sprint Goal)**.

Se realiza en el evento de planeación del Sprint (Sprint Planning) y **se puede ajustar a lo largo de Sprint** si es necesario, a medida que el equipo aprende más sobre la tarea.

Debe tener suficientes detalles para que el Scrum Master pueda **inspeccionar el progreso del equipo** en el Daily Scrum.

## 6.- ¿ Qué es un Daily scrum meeting? ¿Cuánto Dura? ¿Quién lo organiza?

Una stand up meeting o daliy scrum es una **reunión breve** en la que los miembros del equipo se turnan para abordar tres preguntas principales:

- ¿Qué lograste ayer?
- ¿En qué trabajarás hoy?
- ¿Hay algo que esté obstaculizando el trabajo que estás realizando?

Estas reuniones de actualización **pueden durar entre 5 y 15 minutos**. Las mejores prácticas ágiles establecen que estas reuniones no deberían durar más de 15 minutos. La justificación para el límite de tiempo estricto es permitir que todos presenten sus actualizaciones rápidamente sin que les lleve demasiado tiempo.

Las personas más importantes que deben asistir son los **miembros del proyecto**, y está **organizada por el Scrum Master**.

El objetivo de la stand up meeting es hacer equipo y **solucionar los obstáculos que los miembros del equipo puedan estar encontrándose**.

## EQUIPO

## 7.-¿Cuántas personas componen un equipo?

Suele estar compuesto por grupos de trabajo **de entre 3 a 9 miembros del equipo de desarrollo, más el Scrum Master y el Product Owner**. Cada uno de estos roles tiene diferentes responsabilidades y debe de rendir cuentas de distinta manera, tanto entre ellos como para el resto de la organización.

## 8.-¿Quién es el Product Owner? ¿Cuáles son sus funciones y responsabilidades?.

Es el **encargado de optimizar y maximizar el valor del producto**, siendo la persona encargada de **gestionar el flujo de valor del producto** a través del Product Backlog.

Adicionalmente, es fundamental su labor como **interlocutor con los stakeholders y sponsors del proyecto**, así como su faceta de **altavoz de las peticiones y requerimientos de los clientes**.

Tiene la responsabilidad de **mantener el Product Backlog bien estructurado, detallado y priorizado** y de **entender perfectamente cuál es la deriva que se desea para el producto en todo momento**, debiendo poder explicar y transmitir a los stakeholders cuál es el valor del producto en el que están invirtiendo.

Con cada Sprint, debe hacer una inversión en desarrollo que tiene que producir valor. **Marcar el Sprint Goal** de manera clara y acordada con el equipo de desarrollo, hace que el producto vaya incrementando constantemente su valor.

Es fundamental otorgarle el poder necesario para que este sea capaz de **tomar cualquier decisión que afecte al producto**.

## 9.-¿Quién es el Scrum Master? ¿Cuáles son sus funciones y responsabilidades?.

Es el encargado de **gestionar el proceso Scrum**, ayudar a **eliminar impedimentos que puedan afectar a la entrega del producto** y además, de las labores de **mentoring y formación, coaching y de facilitar reuniones y eventos** si es necesario.

El Scrum Master debe ser el **responsable de velar porque Scrum se lleve adelante**, transmitiendo sus beneficios a la organización facilitando su implementación.

### MEETINGS

Un Sprint normal tendría los siguiente **eventos** o ceremonias:

- 1.Sprint Planning, al comienzo del Sprint.
- 2.Daily Scrums, a diario.
- 3.Sprint Review, al final del Sprint para inspeccionar el incremento realizado.
- 4.Retrospectiva, para inspeccionar el equipo y levantar mejoras que se apliquen en el siguiente Sprint.
- 5.Adicionalmente se ha incorporado también una reunión de Grooming o Refinement, que sirve para, dentro del Sprint, afinar y aclarar ciertas historias de usuario que pudieron quedar pendientes durante el Sprint Planning.

## 10.-¿ Qué es el Sprint planning meeting?

Es una **reunión que se realiza al comienzo de cada Sprint** donde participa el equipo Scrum al completo (salvo los stakeholders) y sirve para **inspeccionar el Product Backlog** y que **el equipo de desarrollo seleccione los Product Backlog Items en los que va a trabajar** durante el siguiente Sprint y que son los que compondrán el Sprint Backlog.

Se divide en dos partes:

- En la primera parte, organizada y liderada por el **Product Owner**, se trata **Qué** se va a hacer en el siguiente Sprint.
- En la segunda parte, el **Equipo de Desarrollo** discute el **Cómo**.

La única labor del **Scrum Master** es **asegurarse de que la reunión existe** como parte de Scrum y que **se mantenga dentro de las duraciones estimadas**.

El Sprint Planning puede durar **hasta 8 horas** para Sprints de 4 semanas.

## 11.-¿ Qué es el Sprint review?

Es la **reunión que ocurre al final del Sprint**, generalmente el último viernes del Sprint, donde el **Product Owner y el Equipo de Desarrollo presentan a los stakeholders el incremento terminado** para su inspección y adaptación correspondientes.

En esta reunión organizada por el Product Owner se estudia cuál es la situación y **se actualiza el Product Backlog con las nuevas condiciones** que puedan afectar al negocio.

No se trata de una demostración, sino de una reunión de trabajo que sirve para **marcar la estrategia de negocio** (El software ya ha sido mostrado y validado junto con el Product Owner previamente a esta reunión).

La duración estimada en el estándar para un Sprint Review es de **8 horas** para un Sprint de 4 semanas, aunque habitualmente estas reuniones se ejecutan en un entorno de entre 2 y 3 horas.

## 12.-¿ Qué es el Sprint retrospective?

Ocurre **al final del Sprint**, justo después del Sprint Review, aunque en algunos casos y por comodidad de los equipos, se realiza conjuntamente con el Sprint Planning, siendo la retrospectiva la parte inicial de la reunión.

Su objetivo es hacer de **reflexión sobre el último Sprint e identificar posibles mejoras para el próximo** (analizar qué ha ido bien durante el Sprint, qué ha fallado y qué se puede mejorar).

Aunque lo habitual es que el Scrum Master sea el facilitador, es normal que distintos miembros del equipo Scrum vayan rotando el rol de facilitador durante la retrospectiva.

Se emplea el formato basado en cinco fases:

1. Preparar el ambiente (Ejercicio para romper el hielo).
2. Recolectar información.
3. Generación de ideas (que ayuden a mejorar el rendimiento del equipo durante el próximo Sprint).
4. Decidir qué hacer (se proponen acciones a implementar en el próximo Sprint).
5. Cierre (recordatorio de mejora continua).

La duración recomendada es de un **máximo de 3 horas**, aunque habitualmente se destinan entre 1 y 2 horas a este evento.