



Pasos de Scrum

Martha Paola Peña Sotelo

I. Elegir un responsable del producto

El responsable del producto debe equilibrar múltiples atributos del producto

- Posee una visión de **qué hacer**, producir y lograr
- Toma en cuenta los riesgos y recompensas
- Analiza qué es posible de realizar
- Elabora una lista de pendientes
- Contacto entre el cliente y el equipo de desarrollo
- Tiene autoridad para tomar decisiones
- Comunica al equipo de desarrollo qué debe hacer y por qué
- Mide el valor del producto



Características

- Toman la visión de los responsables del producto y la hacen realidad
- Trascendentales: aspirar a la grandeza

- Equipos reducidos: regla de 7, dos de más o de menos
- Interfuncionales: se alimentan y refuerzan entre sí
- Autónomos: se organizan y gestionan a sí mismos

2. Selecciona un equipo

Son quienes harán efectivamente el trabajo de desarrollo



2. Elige un Scrum Master



Se encarga de preguntar ¿Cómo podemos hacer mejor lo que llevamos a cabo?

Ayuda al equipo a saber cómo hacer mejor el trabajo

- Facilita las reuniones
- Comprueba que haya transparencia
- Ayuda a saber qué estorba
- Elimina los obstáculos
- **Guía al equipo** hacia la mejora continua

- Es una lista de todo lo que debe hacerse.
- Es una guía de caminos hacia el producto que evoluciona durante el proyecto
- El responsable del producto ordena la prioridad en la lista

4. *Crea y prioriza una bitácora del producto*



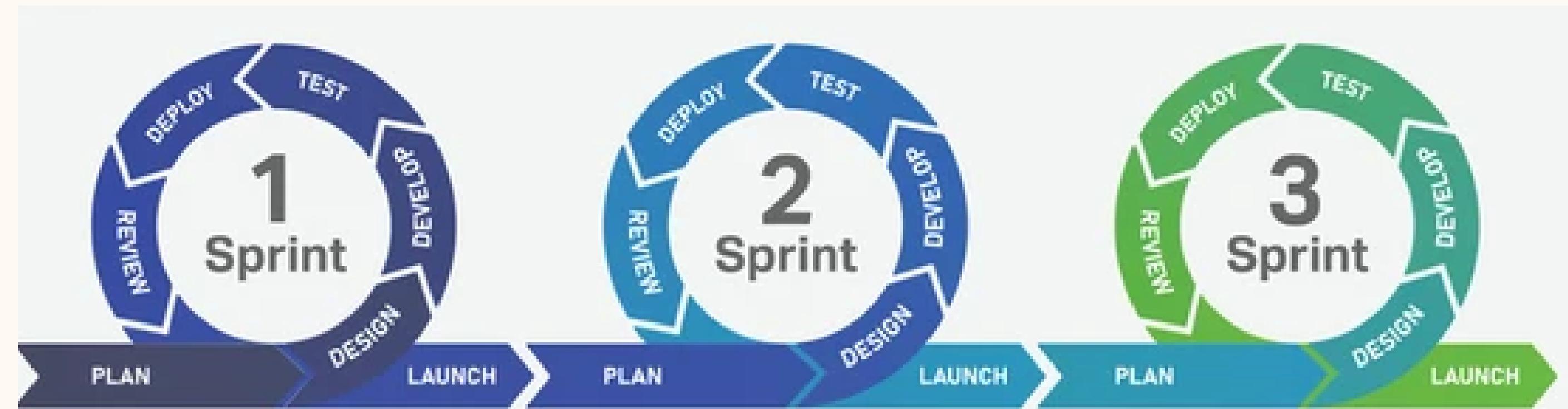
5. *Afina y estima la bitácora del producto*

- Evaluar los tiempo y examinar si la bitácora es viable
- Determinar si todos están de acuerdo con los criterios a cumplir
- Se calcula por tamaño: pequeño, mediano, grande o estima el valor de cada elemento

6. Planeación del Sprint

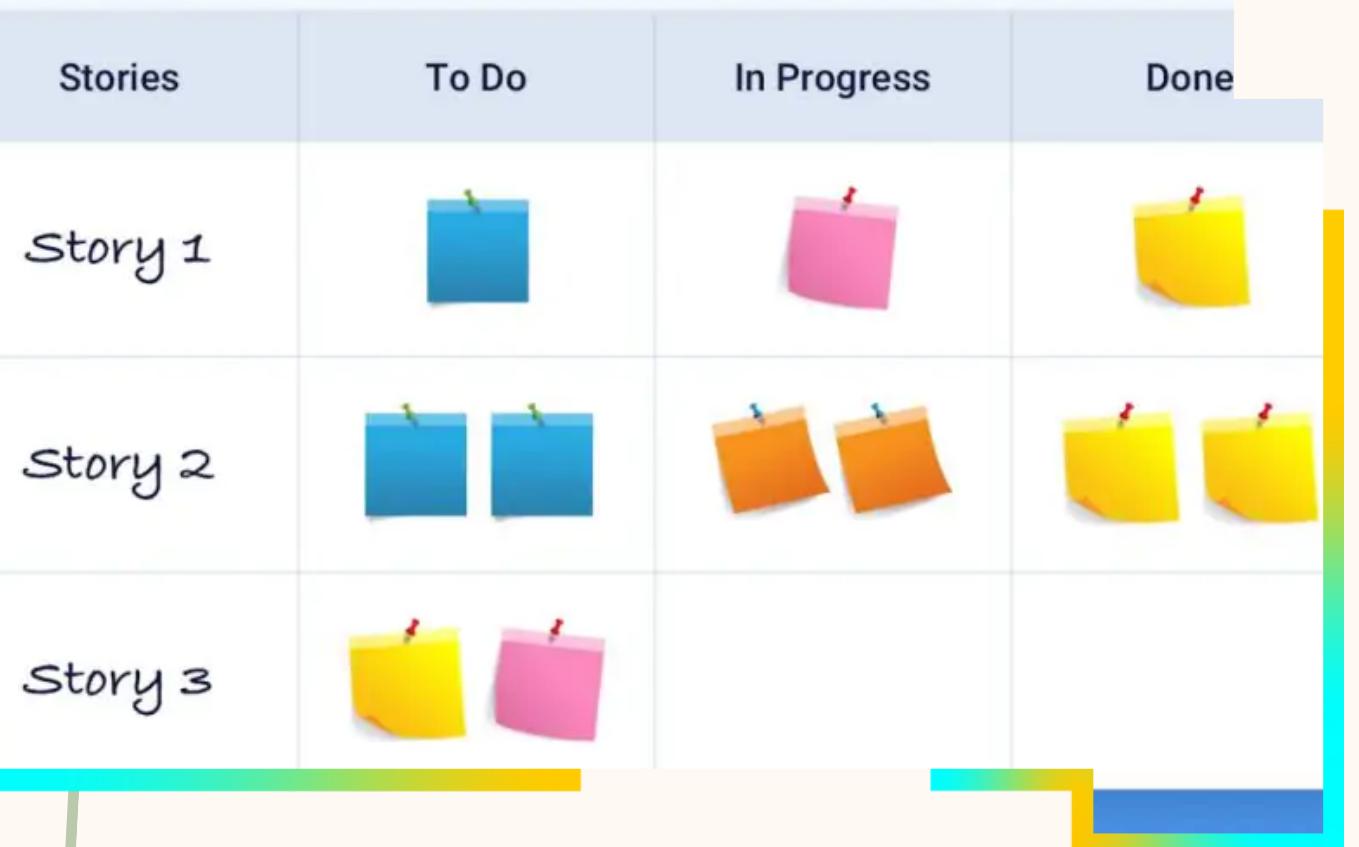
El equipo, el scrum master y el responsable de producto planean los Sprint. Examinan la bitácora y pronostican cuánto se puede realizar durante el sprint.

En cada sprint se fijan ciertas metas a cumplir, el equipo se compromete a cumplirlas y trabaja de forma autónoma para realizarlas.



7. Vuelve visible el Trabajo

Scrum Board



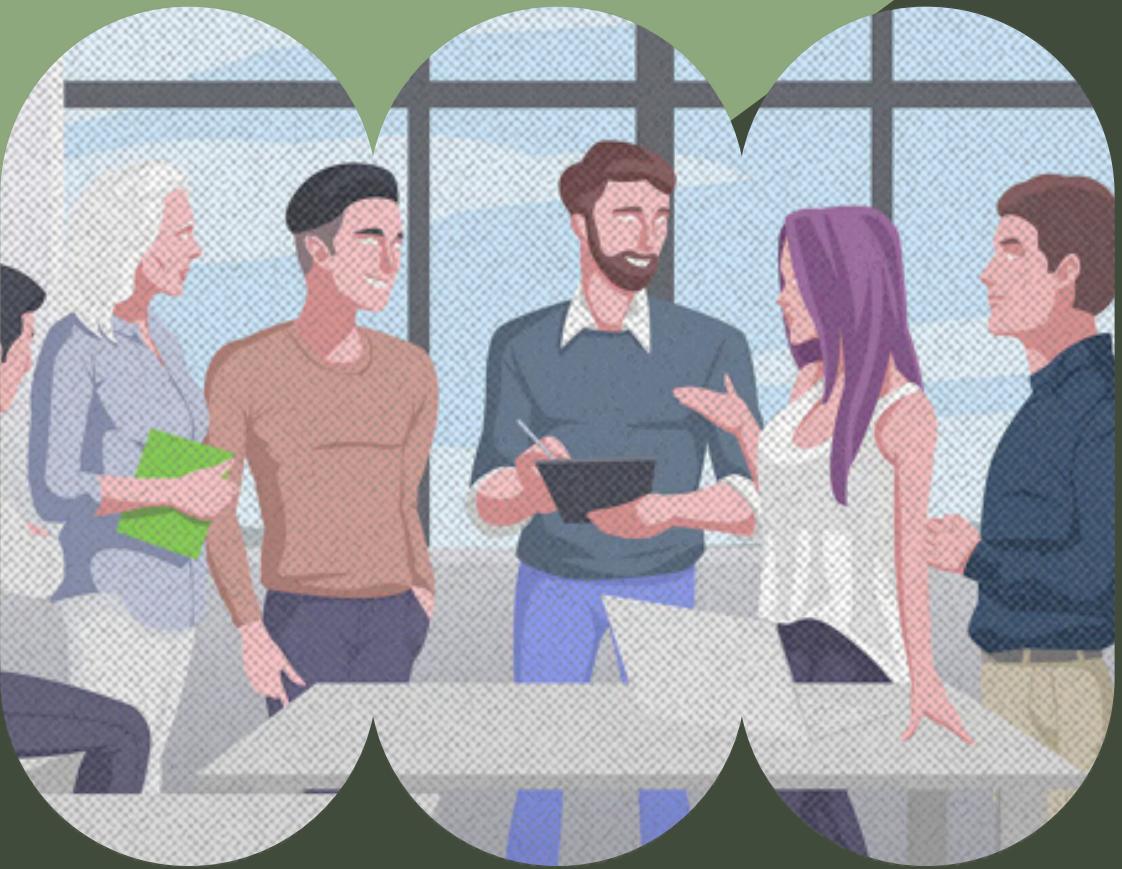
- Crear una tabla Scrum con 3 columnas: **pendiente, en proceso y terminado**

- Reunión diaria de 15 min.
 - ¿Qué hiciste ayer para ayudar a terminar el sprint?
 - Qué harás hoy para ayudar a terminar el sprint
 - ¿Hay obstáculos que impidan cumplir la meta?
- El equipo se asigna sus tareas

8. Scrum diario

9. Revisión del Sprint

- En esta reunión asisten todos los interesados en el producto.
- Se realiza una demostración de aquello que se ha **concluido totalmente** durante el sprint

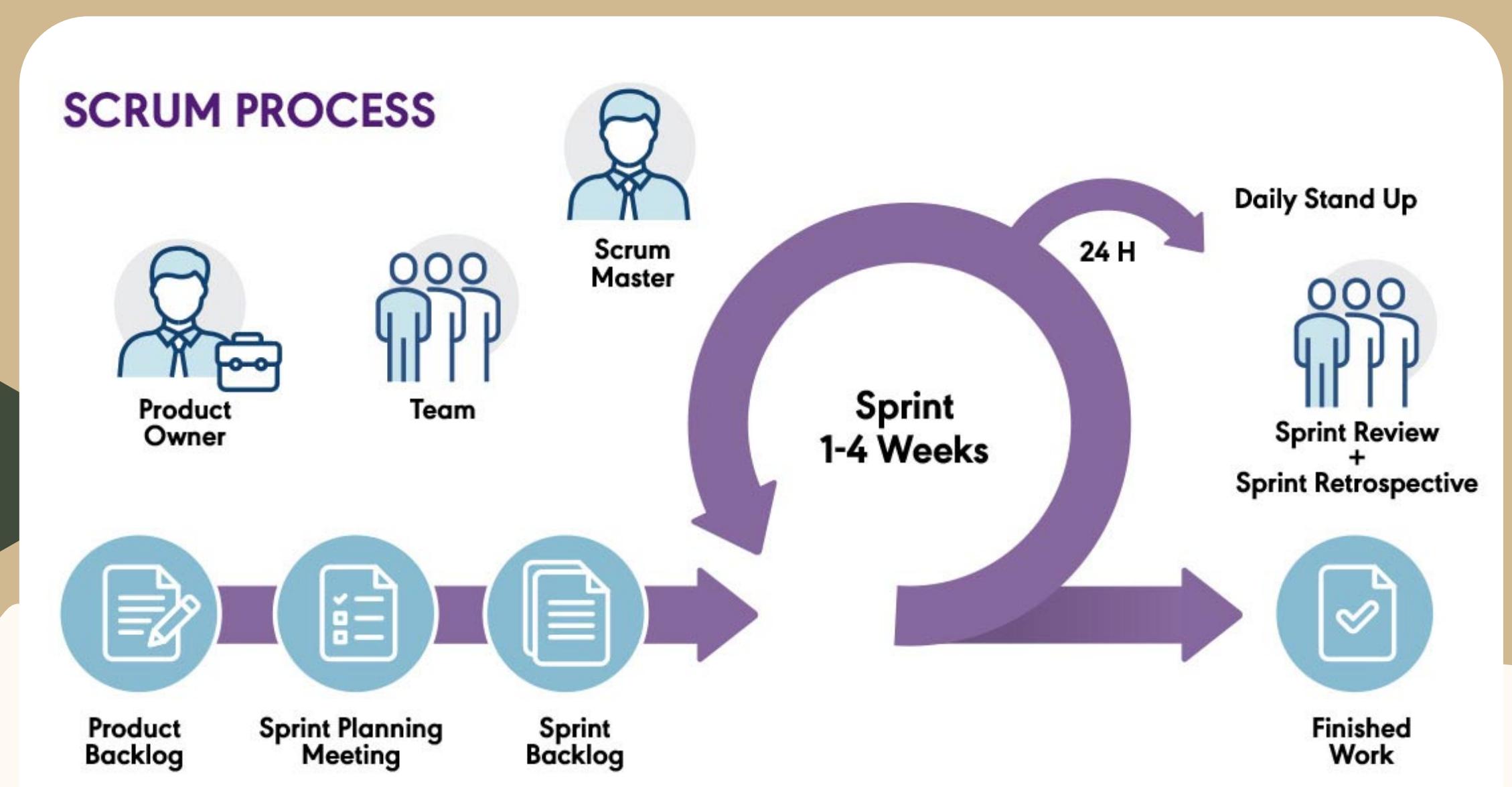


- Analizar qué marchó bien, qué pudo haber marchado mejor y qué puede mejorar en el siguiente sprint
- Oír la retroalimentación, aceptarla y buscar solución
- Acordar una mejora en el siguiente sprint

10. Retrospectiva del Sprint

II. Comienza el siguiente sprint

El siguiente sprint comienza de inmediato, tomando en cuenta la experiencia del equipo con los impedimentos y mejoras del proceso



Bibliografía

Sutherland, Jeff. *SCRUM. EL ARTE DE HACER EL DOBLE EN LA MITAD DE TIEMPO*. Océano, México, DF, 2015. 171pp.