

La práctica de Scrum en proyectos de desarrollo de software involucra **3 componentes principales**:

1. Equipo
2. Ceremonias
3. Artefactos (requerimientos)



## EQUIPO

- Product Owner
- Scrum Master
- Development Team



## EVENTOS O CEREMONIAS

- Sprint planning
- Daily Stand-up
- Sprint review
- Sprint retrospective



## ARTEFACTOS

- Product Backlog
- Sprint Backlog



## 1. Equipo de Scrum

El equipo de Scrum es autoorganizado y multifuncional. Tiene la capacidad de decidir la forma como va a alcanzar los objetivos trazados y de cumplir los objetivos que se le asignen.

### Roles del equipo de Scrum

- **Product Owner** → Responsable de maximizar el valor del producto. La cara del cliente dentro del equipo de scrum.
- **Scrum Master** → Responsable de promover y apoyar Scrum. Es el gurú de Scrum y es el encargado de asegurar la implementación de esta metodología en el proyecto.
- **Development Team** (Equipo de desarrollo) → Profesionales que se encargan de la entrega continua de producto terminado. Entre ellos, se encuentran programadores, diseñadores, arquitectos de información, entre otros.

## 2. Ceremonias de Scrum

En Scrum existen eventos predefinidos con el fin de crear regularidad y minimizar la necesidad de reuniones no definidas.

En el proceso de ejecución de Scrum se establece un marco para limitar las interacciones en momentos claves y con duraciones puntuales. De esta forma, se optimizan los tiempos del equipo.

- **Sprint** → Es el corazón de Scrum donde se crea el incremento del producto. Se refiere al tiempo delimitado (iteración) durante el cual el equipo trabaja en el desarrollo del producto.
- **Sprint planning** (Planificación de Sprint) → Ceremonia para definir qué se hará durante el sprint.
- **Daily stand-up** → Reunión diaria en la que participa todo el equipo de desarrollo para hablar acerca de cómo va el proceso para alcanzar el objetivo del sprint.
- **Sprint review** (Revisión de Sprint) → Al finalizar el sprint, se realiza esta review en la cual se hace visible el avance real durante el sprint y se determina si se logró o no el objetivo.
- **Sprint retrospective** (Retrospectiva de Sprint) → Este es el proceso que permite al equipo evaluar y analizar qué hizo bien y qué puede mejorar. Así es como se aplican prácticas de mejora continua.

### 3. Artefactos de Scrum (requerimientos)

Los artefactos de Scrum son aquellos elementos que van a definir en qué consiste el producto (en qué se está trabajando, qué es lo que quiere el cliente) y son visibles para todas las personas involucradas en el proyecto.

Representan trabajo o valor en diversas formas que son útiles para proporcionar transparencia y oportunidad para la inspección y adaptación.

- **Product Backlog** (Lista del producto) → Es una lista ordenada de todo lo que se conoce que es necesario en el producto.
- **Sprint Backlog** (Lista de pendientes del sprint) → Elementos de la lista de producto que son seleccionados para trabajar durante el sprint.

Contribución creada con los aportes de: **CFer y Juan Daniel Zaleta Turrubiates**