

## USO DE ARTEFACTOS

En la metodología Scrum, los artefactos son aquellas herramientas que se utilizan en diferentes momentos y que tienen la función de ayudar a documentar y dar visibilidad a las tareas y objetivos para el desarrollo del proyecto.

¿Cuáles son las etapas de un proyecto Scrum? Por principio de cuentas, vale la pena familiarizarse con algunos términos que intervienen en la definición de las etapas de un proyecto Scrum.

Por ejemplo, **Time box** (o caja de tiempo) es una técnica que se emplea en Scrum para limitar la duración de cada uno de los eventos. Se trata de una técnica de gestión de tiempo en la que se establecen los tiempos máximos para un evento, con el propósito de evitar que se genere overthinking, parálisis por análisis o cualquier otra forma que frene el proceso.

## USO DE ARTEFACTOS

Ahora bien, para comprender con mayor claridad la forma en que se gestiona esta metodología, es importante conocer cuáles son y en qué consisten sus etapas principales. Veamos: Scrum está basado en Sprints, que son una especie de intervalos establecidos para generar un producto entregable. En cada uno de estos intervalos o etapas se desarrollan, a su vez, una serie de mini proyectos que sirven para mejorar la eficacia del proyecto central.

Los Sprints refieren al periodo de tiempo en el que sucede el desarrollo de un proyecto y, usualmente, tienen una duración de 1 a 6 semanas. Estas son las cuatro etapas principales de Scrum:

## USO DE ARTEFACTOS

### 1. Planificación del Sprint.

En una primera reunión del equipo de deben definir aspectos clave, como: funcionalidad, objetivos, riesgos del Sprint y plazos de entrega, entre otros. Estas reuniones pueden durar de 2 a 8 horas, dependiendo de la la iteración. Durante la planificación se establecen los requisitos y tareas necesarias que el equipo deberá desarrollar.

Si se entiende que el Sprint es un mini proyecto dentro de un proyecto central, será necesario definir un objetivo particular para cada uno de los Sprints. La granularidad es el nivel de detalle de cada elemento o tarea que forma parte del backlog, por lo que es importante conocer cada tarea, así como los criterios de aceptación o requisitos, para de esta forma saber cuándo se cumple una tarea.

## USO DE ARTEFACTOS

### 2. Etapa de desarrollo.

Una vez que el equipo conozca sus tareas, se continúa con la ejecución de la iteración. Durante esta etapa, se llevan a cabo los Daily o sesiones cortas para sincronizar y detectar oportunamente impedimento. Además, se busca evitar que se generen cambios de último momento que afecten los objetivos del proyecto, así como asegurar el cumplimiento de los plazos establecidos.

### 3. Revisión del Sprint.

La finalización de un intervalo permite analizar y evaluar los resultados. En conjunto con el backlog de tareas, indispensable para conocer los riesgos, costos y coherencia de cada uno de los elementos con respecto al objetivo del proyecto, el **Burndown chart** permite visualizar el trabajo restante por realizar. Esta etapa fomenta la colaboración y retroalimentación entre los miembros del equipo.

.

## USO DE ARTEFACTOS

### **4. Retroalimentación.**

Los resultados finales pueden ser entregados para recibir una retroalimentación o feedback de parte de los profesionales dentro del proyecto e incluso de los clientes potenciales.

En la etapa final del Sprint, la inspección y adaptación se refiere a la revisión o demostración de los resultados o incrementos del producto. El cliente o Product Owner participa para alinear su visión con la del equipo y determinar requerimientos para los siguientes Sprints.

.