

# **METODOLOGÍAS ÁGILES**

## MÓDULO 5: SCRUM-Reuniones

---

Scrum - Reuniones.....	2
Comentarios de expertos .....	6
Contenido de apoyo.....	6

## SCRUM - REUNIONES

En este módulo vamos a tratar en detalle los eventos o reuniones que se producen en Scrum. Como se indica en la Guía de Scrum:

"En Scrum existen eventos predefinidos con el fin de crear regularidad y minimizar la necesidad de reuniones no definidas en Scrum. Todos los eventos son bloques de tiempo (time-boxes), de tal modo que todos tienen una duración máxima. Una vez que comienza un Sprint, su duración es fija y no puede acortarse o alargarse. Los demás eventos pueden terminar siempre que se alcance el objetivo del evento, asegurando que se emplee una cantidad apropiada de tiempo sin permitir desperdicio en el proceso.

Además del propio Sprint, que es un contenedor del resto de eventos, cada uno de los eventos de Scrum constituye una oportunidad formal para la inspección y adaptación de algún aspecto.

Estos eventos se diseñaron específicamente para habilitar los pilares vitales de transparencia e inspección. La falta de alguno de estos eventos da como resultado una reducción de la transparencia y constituye una oportunidad perdida de inspección y adaptación."

### a. Sprint

El corazón de Scrum es el Sprint, es un bloque de tiempo de entre una semana y un mes durante el cual se crea un incremento de producto "Terminado" utilizable y potencialmente desplegable, es decir, que se pudiera utilizar por parte de los usuarios y clientes.

Es más conveniente si la duración de los Sprints es fija a lo largo del tiempo. De esta manera se conseguirá ritmo sostenido. Cada nuevo Sprint comienza inmediatamente después de la finalización del Sprint Anterior.

Según la guía de Scrum durante el Sprint:

- No se realizan cambios que puedan afectar al Objetivo del Sprint (Sprint Goal);
- Los objetivos de calidad no disminuyen; y,
- El alcance puede clarificarse y renegociarse entre el Dueño de Producto y el Equipo de
- Desarrollo a medida que se va aprendiendo más.

Cada Sprint puede considerarse un proyecto con un horizonte no mayor de un mes. Al igual que los proyectos, los Sprints se usan para lograr algo. Cada Sprint tiene una definición de lo que se construirá, un diseño y un plan flexible que guiará su construcción, el trabajo del equipo y el producto resultante.

Los Sprints habilitan la predictibilidad al asegurar la **inspección y adaptación** del progreso al menos en cada mes calendario. Los Sprints también limitan el riesgo al costo de un mes calendario.

## b. Reunión de planificación

Tiene una duración de 8 horas para sprints de un mes. Para sprints más cortos la duración es severamente más corta.

### 1. Objetivo

El objetivo de la reunión es el de planificar la cantidad de trabajo a la que el equipo se va a comprometer a construir durante el próximo sprint.

### 2. Estructura

La reunión de planificación responde a dos preguntas: ¿Qué puede entregarse en el incremento de Sprint que comienza?, ¿Cómo se conseguirá realizar el trabajo necesario para entregar el incremento? Por ello, para responder a estas dos preguntas, esta reunión se compone de dos partes:

- **Una primera**, para tratar de responder a la pregunta ¿Qué puede entregarse en el incremento de Sprint que comienza?, más estratégica donde el dueño del producto explica al equipo de desarrollo las funcionalidades que habría que construir en este sprint.

- La segunda parte de esta reunión es más táctica, para responder a la pregunta ¿Cómo se conseguirá realizar el trabajo necesario para entregar el incremento?, donde los miembros del equipo irán desgranando en tareas más técnicas cada una de las historias para posteriormente establecer una conversación sobre la mejor manera de realizarlas y el esfuerzo que será necesario.

Para ello, algunos equipos utilizan una técnica llamada de Planning Poker.

### c. Reunión diaria

#### 1. Objetivo

La comunicación entre los miembros del equipo resulta fundamental, por eso, para conseguir que esta no se pierda y el equipo pueda sincronizarse en su trabajo diario existe esta reunión diaria o *daily stand-up* en inglés. El objetivo es que el equipo establezca un plan para las próximas 24 horas.

#### 2. Estructura

Debe realizarse en el mismo lugar y a la misma hora. Todos los miembros del equipo comentan lo que hicieron el día anterior, lo que van a hacer hoy y si tienen algún impedimento o dependencia de algún tipo para conseguirlo.

Es una reunión rápida, de apenas 15 minutos por lo que se suele realizar de pie y en frente del tablero de tareas.

### d. Retrospectiva

#### 1. Objetivo

El objetivo de esta reunión es el de inspeccionar como ha estado el Equipo Scrum y cada una de las personas que lo componen. En la reunión se analizan mediante diferentes técnicas que se hizo bien y que se puede hacer diferente para el próximo sprint. El objetivo es que el equipo reflexione y saque como resultado posibles acciones de mejora. Debe asistir todo el Equipo Scrum (Dueño de Producto, Equipo de Desarrollo y Scrum Master).

Es una de las reuniones más importantes ya que es un espacio de reflexión y mejora continua.

#### 2. Estructura

En el libro Agile Retrospectives se plantea una estructura básica de reunión, aunque esta puede ser variada en función de los objetivos perseguidos en ella. El Scrum Master es el encargado de facilitarla y se recomienda para ello utilizar diferentes técnicas de facilitación y gestión visual como pizarras, *post-its* o rotuladores.

## e. Revisión / Demo

### 1. Objetivo

En la guía oficial de Scrum se indica:

"Al final del Sprint se lleva a cabo una Revisión de Sprint para inspeccionar el Incremento y adaptar la Lista de Producto si fuese necesario. Durante la Revisión de Sprint, el Equipo Scrum y los interesados colaboran acerca de lo que se hizo durante el Sprint. Basándose en esto y en cualquier cambio a la Lista de Producto durante el Sprint, los asistentes colaboran para determinar las siguientes cosas que podrían hacerse para optimizar el valor. Se trata de una reunión informal, no una reunión de seguimiento, y la presentación del Incremento **tiene como objetivo facilitar la retroalimentación de información** y fomentar la colaboración. Se trata de una reunión restringida a un bloque de tiempo de cuatro horas para Sprints de un mes. Para Sprints más cortos, se reserva un tiempo usualmente más corto. El Scrum Master se asegura de que el evento se lleve a cabo y que los asistentes entiendan su propósito. El Scrum Master enseña a todos a mantener el evento dentro del bloque de tiempo fijado."

### 2. Estructura

Se comentan los elementos sobre los que se han trabajado durante el Sprint. El formato puede ser variado ya que el objetivo es interaccionar con el producto construido.

## f. Refinamiento

### 1. Objetivo

De la guía de Scrum se indica que:

"El refinamiento (refinement) de la Lista de Producto es el acto de añadir detalle, estimaciones y orden a los elementos de la Lista de Producto. Se trata

de un **proceso continuo** en el cual el Dueño de Producto y el Equipo de Desarrollo colaboran acerca de los detalles de los elementos de la Lista de Producto. Durante el refinamiento de la Lista de Producto, se examinan y revisan sus elementos. El Equipo Scrum decide cómo y cuándo se hace el refinamiento. Este usualmente consume no más del 10% de la capacidad del Equipo de Desarrollo. Sin embargo, los elementos de la Lista de Producto pueden actualizarse en cualquier momento por el Dueño de Producto o a criterio suyo."

## 2. Estructura

Es un proceso continuo donde se eligen diferentes elementos de la Pila de Producto para ser revisadas y examinadas en detalle. Hay equipos que realizan este proceso en diferentes sesiones a lo largo del Sprint u otros muchos en una sola reunión de varias horas. Creo que resulta recomendable que como proceso continuo se realice de forma frecuente.

## Comentarios de expertos

En esta sección podrás escuchar a diferentes personas y expertos sus opiniones sobre las diferentes reuniones de Scrum.

## Contenido de apoyo

🟢 Planning Poker: [https://en.wikipedia.org/wiki/Planning\\_poker](https://en.wikipedia.org/wiki/Planning_poker)

