

METODOLOGÍAS ÁGILES

MÓDULO 6:
SCRUM-Roles

Scrum - Roles	2
Comentarios de expertos	3
Contenido de apoyo.....	3

SCRUM - ROLES

En este módulo vamos a ver en detalle los diferentes roles que forman Scrum. Veremos sus principales responsabilidades y tareas dentro del marco de trabajo.

a. Dueño del producto

El dueño de producto es el responsable de mantener la visión del producto que se va a construir maximizando la cantidad de valor entregado al finalizar cada Sprint. Para mantener esa visión el dueño de producto tiene diferentes interlocutores a los que llamamos Stakeholders o interesados en el proyecto.

Una de las funciones del dueño del producto es la de mantener la pila de producto o conjunto de funcionalidades actualizada y priorizada para que el equipo de construcción sepa en todo momento cuales son los elementos que aportan más valor a los usuarios.

Además, el dueño de producto asistirá a las reuniones de planificación y revisiones del sprint con el equipo de construcción para transmitir de una forma efectiva esta visión de producto a todos los implicados.

b. Scrum Master

El Scrum Master es un rol con un conjunto de responsabilidades muy variadas. Realiza labores de facilitador de reuniones, así como acompañante del equipo para ayudarle a resolver las problemáticas que se vaya encontrando a lo largo del proyecto. El scrum master es el vigía del proceso que vela porque este se lleve a cabo sin olvidar que está pendiente de las personas que conforman el equipo.

También debe tener una visión de la organización y buenas dotes de comunicación y gestión de conflictos que ayuden al equipo a mejorar.

En la sección de recursos adicionales puedes encontrar un artículo con las 42 tareas que debería realizar un Scrum Master.

c. Equipo de construcción

Equipo de construcción son los encargados de construir el producto. Si estamos hablando de equipos de construcción de software estará formado por

desarrolladores, diseñadores, arquitectos, testers y cualquier persona que esté implicada de una u otra manera en la construcción del producto.

Las metodologías ágiles nos hablan de que estos equipos deben ser pequeños (de no más de 9 personas), multidisciplinares, es decir, que entre todos los miembros puedan dar servicio al proyecto y auto-organizados, es decir, que ellos mismos decidan la mejor manera de desarrollar su trabajo. Algunas tareas típicas de auto-organización de estos equipos son la de asignación de tareas y estimación, así como el desglose técnico de los requisitos en tareas de bajo nivel. Diremos que estos equipos son más o menos auto-organizados en función de su nivel para lidiar con todos estos temas.

d. Clientes / Usuarios.

Otro elemento fundamental son los clientes y usuarios. Son todas aquellas personas que de una manera u otra utilizan el resultado de nuestro producto. Si hablamos de aplicaciones de software serán los usuarios y clientes que se conectarán a la aplicación para utilizarla. Debemos distinguir a usuario (cualquier persona que utilice la aplicación) de cliente (aquella persona que realmente paga por ella). Realmente nuestros productos deben estar enfocados a los clientes ya que estos son los que están dispuestos a pagar por usarla.

Comentarios de expertos

En esta sección podrás escuchar a diferentes personas y expertos sus opiniones sobre por donde empiezan a trabajar en sus proyectos orientados con metodologías ágiles.

Contenido de apoyo

- 52 tareas de un Scrum Master: <http://agiletrail.com/2011/11/14/42-tasks-for-a-scrum-masters-job/>

