

# Scrum



**Entornos de Desarrollo**  
1º DAW Semipresencial

**Alberto Requena Sáez**  
14 de Noviembre de 2023

1. Scrum.....	1
1.1 Roles.....	1
1.2 Sprint.....	1
1.3 Reuniones.....	2
1.4 Ventajas y Desventajas de Scrum.....	2
2. Proyecto en el que se Podría Aplicar.....	3

## 1. Scrum

Scrum es un marco de trabajo para la creación, desarrollo y mantenimiento de productos generalmente de software que fue desarrollado por Ikujiro Nonaka y Takeuchi a principios de los 80. Es una metodología de trabajo apropiada para proyectos con requisitos inestables y para los que se requiere de gran rapidez y flexibilidad.

Scrum es la más extendida de las metodologías ágiles.

### 1.1 Roles

En Scrum hay principalmente 3 roles:

- Product Owner o Dueño del Producto. Es la persona que representa al cliente. Recogerá toda la información inicial requerida para poder crear el producto y la plasmará en un documento llamado *Product Backlog*. Se reunirá con el Scrum Máster y el Equipo de Desarrollo en el *Spring Planning Meeting* o *Reunión de Planificación* para la comunicación directa y aportar sus valoraciones.
- Scrum Máster. Es el líder del Equipo de Desarrollo. El Scrum Máster puede formar parte del Equipo de Desarrollo o no, y es la persona de la empresa que está en contacto directo con el Dueño del Producto. No dicta cómo se tiene que hacer el trabajo, su labor es más la de establecer prioridades y proteger al equipo de distracciones.
- Equipo de Desarrollo. Está formado por personal técnico cualificado el cual construirá el producto encargado por el Dueño del Producto.

Normalmente, los equipos que implementan la metodología Scrum estarán compuestos por 10 personas.

### 1.2 Sprint

Sprint es el concepto clave de la metodología Scrum. Un Sprint es un periodo de 1 a 4 semanas en las que el equipo de desarrollo consigue realizar el proyecto objetivo con unos requisitos mínimos recogidos en el *Sprint Backlog*. El producto final que se entregará al cliente será el resultado de realizar iteraciones de Sprints, en las que éste va siendo mejorado continuamente.

Para tener una idea de la relevancia de los Sprints en la metodología Scrum, decir que los proyectos se financian por cada Sprint.

### 1.3 Reuniones

Otro de los aspectos más llamativos de Scrum son las reuniones. Son:

- Sprint Planning o Reunión de Planificación. Tiempo recomendado 4 horas. El Sprint Planning, que ya ha sido mencionado antes, es una reunión en la que participan el Product Owner, el Scrum Master y el Equipo de Desarrollo. En ella se definen los objetivos, y cómo se van a lograr, del próximo Sprint. La información recogida se plasma en el *Product Backlog*.
- Daily Scrum. Tiempo recomendado 15 minutos. En ellas se hace reporte de: lo que se hizo ayer, lo que se está haciendo hoy, y qué se va a hacer mañana. Además de qué problemas se van encontrando los distintos miembros del Equipo de Desarrollo. Se realizan normalmente delante de un tablero, el cual se utiliza para plasmar la metodología Kanban aplicada al proyecto. Gracias a esto hay una gran transparencia del trabajo que implicado, y para los miembros del equipo de desarrollo es mucho más fácil aportar soluciones.
- Sprint Review. Tiempo recomendado 2 horas. Se realiza al final de cada Sprint. Se valora el trabajo realizado en dicho Sprint y se establecen posibles objetivos de mejora para el futuro, revisando y editando el *Product Backlog*.
- Sprint Retrospective. Tiempo recomendado 1 hora y 30 minutos. En él se hace un balance, no de los resultados conseguidos, sino de cómo se ha trabajado: procesos, herramientas y comunicación. Con el fin de ser más eficientes en los siguientes Sprints.
- Grooming o Refinement. Tiempo recomendado 1 hora. Sirve para actualizar la información sobre la que se trabaja para crear el Product Backlog, y así ir refinando los objetivos.

### 1.4 Ventajas y Desventajas de Scrum

En cuanto a las ventajas, se puede destacar la rapidez con la que se obtienen los primeros resultados lo que permite ir testeando y mejorando el producto rápidamente. Además, el equipo asimila rápidamente nueva información que pueda mejorar al producto.

Por otro lado, la desventaja más popular de Scrum, es el gran número de reuniones que se llevan a cabo. Lo cual puede llegar a ser muy frustrante principalmente para los miembros del Equipo de Desarrollo. Por este motivo, en muchos proyectos las Daily Scrum se ignoran.

Otra de las desventajas es que los equipos tienen que estar formados por miembros con experiencia aplicando la metodología. Lo que les permite coordinarse bien con sus compañeros y actuar adecuadamente frente a imprevistos.

## **2. Proyecto en el que se Podría Aplicar**

Un proyecto muy relacionado con el módulo de Desarrollo de Aplicaciones Web, en el que se podría aplicar la metodología Scrum, es el desarrollo de una web de cierta complejidad.

En ella se requieren componentes tanto de diseño estético como funcional, que el cliente ni sabe que quiere hasta que está empezando a utilizarla. Tener ya en un primer Sprint una primera versión con la que trabajar ayuda mucho a continuar con el desarrollo hasta llegar al producto final ideal.