

Resumen

El ciclo scrum

Comprometidos e implicados

A lo largo del proceso, muchas personas contribuyen y agregan valor al proyecto. Estas personas se denominan 'comprometidas e implicadas'. Los comprometidos son aquellos que están directamente involucrados en la creación del producto o el desarrollo del servicio. Mientras tanto, los implicados son aquellos que tienen un interés en el proyecto, como la dirección, la gerencia, los equipos de ventas, marketing y los operadores del sistema en desarrollo, entre otros.

Roles

Propietario del producto

El «propietario del producto» o «product owner» es el encargado de tomar las decisiones del cliente. Su principal tarea es asegurar que el producto agregue valor.

Este rol lo realiza un único individuo, debe tener un profundo conocimiento sobre el entorno de negocio del cliente y debe realizar análisis constantes para tomar decisiones informadas. Dicha tarea es ejecutada por una persona incluso en las grandes organizaciones, donde es posible la existencia de comunicación interna entre diferentes departamentos.

El propietario del producto es responsable de varias cosas, como la lista de características del producto, la visión del producto, las historias de usuario, el plan del producto y la priorización de los requisitos. Es importante que la organización respete las decisiones del propietario del producto y no cambie las prioridades ni los elementos de la lista de características del producto sin su aprobación.

Desarrolladores

Los desarrolladores trabajan en equipo para cumplir la visión del cliente. Se sugiere que el equipo tenga entre 3 y 9 desarrolladores, ya que más allá de 9 puede ser complicado mantener una comunicación efectiva y pueden surgir conflictos entre los miembros del equipo. Su tarea principal es crear nuevas partes del proyecto en cada etapa de trabajo (sprint) y colaboran entre sí de manera autogestionada. Todos comparten el mismo objetivo para cada etapa y se sienten responsables de alcanzarlo. Además, todos están al tanto de la metodología Scrum.

El Scrum Master

Se asegura de que todos en el equipo y en la organización sigan las reglas de Scrum. Ofrece entrenamiento y consejo a los dueños y desarrolladores de productos, y busca mejorar constantemente las prácticas ágiles de la organización. Se encarga de la reunión diaria de Scrum, maneja las relaciones entre los miembros del equipo y resuelve cualquier problema que pueda surgir durante el sprint para que el trabajo siga avanzando.

Su labor principal es conseguir que el equipo y el cliente trabajen de forma independiente y se estructuren de manera efectiva para alcanzar los objetivos de cada sprint.

Artefactos

Los artefactos de scrum son sus herramientas, sus bloques de construcción elementales. Ayudan a los «roles» durante los «eventos».

Existen tres artefactos clave:

- **Pila del Producto/Product Backlog** que registra y ordena según la prioridad los requisitos desde el punto de vista del cliente.
- **Pila del Sprint/Sprint Backlog** que ordena los requisitos desde el punto de vista de los desarrolladores.
- **Incremento** que es el resultado obtenido.

Otros artefactos:

- **Gráfico de avance o burn down chart:** muestra el trabajo pendiente y la velocidad a la que se están completando las tareas. Se actualiza a diario para proporcionar una visualización clara del progreso del equipo durante el sprint.
- **Gráfico de producto o burn up chart:** A diferencia del gráfico de avance, este gráfico muestra cuánto se ha construido o completado en lugar de lo que falta. Proporciona una visión del progreso acumulado a lo largo del tiempo.
- **Definition of Ready (DoR):** Es un acuerdo dentro del equipo que define claramente cuándo una historia de usuario se considera "lista" para ser desglosada en tareas, estimada y luego incluida en un sprint. Establece los criterios necesarios para comenzar a trabajar en una historia de usuario.
- **Definition of Done (DoD):** Este es otro acuerdo dentro del equipo, pero define los criterios para considerar que una parte del trabajo ya sea una tarea, historia de usuario, o cualquier otro elemento, está terminada. Estos criterios deben cumplirse para que un elemento se considere completado y listo para su revisión y aceptación.

Eventos

Sprint: Es el corazón de Scrum, y todo gira en torno a él. A veces se le llama "iteración". Cada sprint es una etapa de trabajo con un objetivo específico dentro del proyecto. Dividir el trabajo en sprints, que tienen una duración fija y constante (esto se llama "timeboxing"), ayuda a mantener un ritmo constante de avance.

Reunión de planificación del sprint: Marca el comienzo de cada sprint. Durante esta reunión se define el objetivo del sprint y se identifican las tareas necesarias para alcanzarlo.

El Scrum diario es una reunión corta que el equipo tiene cada día para asegurarse de que están avanzando al ritmo adecuado y resolver cualquier problema lo antes posible. Normalmente se realizan los pasos que se van a describir a continuación: cada miembro del equipo comparte lo que hizo el día anterior, lo que planea hacer hoy y si hay algún obstáculo en su camino. Después, cada miembro del equipo actualiza la lista de tareas pendientes.

La revisión del sprint implica analizar lo que se ha logrado hasta ahora y la adaptación de la pila del producto si es necesario.

Y finalmente, en la retrospectiva del sprint, el equipo discute cómo pueden mejorar su forma de trabajar para la próxima vez.

Medición y estimación ágil

El propósito principal de Scrum es crear constantemente resultados valiosos. Evaluar tiene un costo, por lo que debe tener un propósito importante, no simplemente hacerse por hacer.

Destacamos **dos conceptos**:

- No se mide el trabajo realizado, sino el que queda.
- Se mide empleando unidades relativas.

¿Cuánto queda?

Es importante medir el trabajo por dos razones: para tener registro de lo que ya se ha completado y para planificar lo que queda por hacer. Registrar el trabajo ya realizado no suele ser complicado.

En la gestión ágil de proyectos, no se mide el progreso simplemente restando el trabajo ya hecho del tiempo estimado. En cambio, en Scrum, se mide el trabajo que queda por hacer. Esto se hace primero para poder estimar cuánto esfuerzo y tiempo requerirá completar las tareas, historias de usuario y proyectos grandes. Y en segundo lugar, para evaluar el progreso del proyecto en general, especialmente en cada etapa de trabajo.

Unidades relativas: puntos de historia

En la metodología ágil, al planificar las tareas, es preferible utilizar medidas relativas como los "puntos de historia" o simplemente "puntos". Esto se debe a que no se puede prever con certeza la cantidad exacta de trabajo necesaria para completar un requisito o una historia de usuario.

Cada organización establece su propia forma de medir el trabajo, y es crucial que todos comprendan qué significan estos puntos y cómo se aplican. Los "puntos" sirven para comparar una tarea con otras ya conocidas y para evaluar cuán difícil es la tarea para cada miembro del equipo, dependiendo de sus habilidades y especialidades.

Cada organización establece su propia forma de medir el trabajo, y es crucial que todos comprendan qué significan estos puntos y cómo se aplican. Los "puntos" sirven para comparar una tarea con otras ya conocidas y para evaluar cuán difícil es la tarea para cada miembro del equipo, dependiendo de sus habilidades y especialidades.

Tiempo real y tiempo ideal

El tiempo ideal de un sprint sería aquel en el que pudiéramos trabajar de manera óptima, sin ningún obstáculo que nos detenga.

El tiempo real de un sprint se refiere al período concreto que efectivamente se necesita para llevar a cabo dicha tarea desde su inicio hasta su finalización.