

# índice

1.- ¿Qué es SCRUM?

2.- Características de SCRUM Ciclo SCRUM

3.-¿Qué es un Sprint? ¿Cuanto dura?

4.- ¿Qué es el Product Backlog?

'Detailed appropriately' (Detallado apropiadamente)

'Emergent' (Emergente)

'Estimated' (Estimado)

'Prioritized' (Priorizado)

Todos los elementos integrados en el 'product backlog' deben estar categorizados y priorizados para poder hacer una selección correcta y eficaz de las tareas en cada momento.

5.- ¿Qué es el Sprint backlog?

6.- ¿Qué es un Daily scrum meeting?

¿De qué se habla en un daily?

Beneficios de hacer el daily

¿Cuánto Dura?

¿Quién lo organiza?

7.-¿Cuántas personas componen un equipo?

8.-¿Quién es el Product Owner?

¿Cuáles son sus funciones y responsabilidades?.

9.-¿Quién es el Scrum Master?

¿Cuáles son sus funciones y responsabilidades?.

Funciones:

Responsabilidades:

10.-¿Qué es el Sprint planning meeting?

El tiempo de esta reunión es de máximo 8 horas para Sprints de 4 semanas de duración. Para Sprints de menor duración, esta reunión debe proporcionalmente ser más corta. El Scrum Master es el encargado de asegurar que esta reunión se realice, se enseñe la importancia de la misma, y además debe asegurarse de que se realiza en el tiempo establecido.

El Sprint Planning responde a las dos siguientes preguntas:

¿Qué se puede hacer en este Sprint?

¿Cómo haremos el trabajo elegido?

¿Qué se puede hacer en este Sprint?

¿Cómo haremos el trabajo elegido?

11.-¿ Qué es el Sprint review?

Características del Sprint Review

¿Qué se obtiene como resultado?

12.-¿ Qué es el Sprint retrospective?

¿Cuál es el objetivo de la retrospectiva?

¿En qué consiste?

¿Quiénes deben participar?

¿Cada cuánto debe realizarse el Sprint Retrospective?

Webgrafía:

La Guía de Scrum de Ken Schwaber y Jeff Sutherland"

<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Spanish-European.pdf#zoom=100>

Manifiesto Ágil

<https://agilemanifesto.org/>

Vídeos en Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=nOlwF3HRrAY&list=PLotrodX72SrScd-gxE4DESavRsHkC9Wyl&index=2>

# PRÁCTICA SCRUM



*Scrum está en todas partes, en la actualidad se habla mucho de él, pero, ¿sabes realmente de qué trata?*

A continuación vamos a dar respuesta a todas las preguntas planteadas en la tarea a entregar para la UT01.

## 1.- ¿Qué es SCRUM?

Scrum está pensado para el desarrollo de proyectos, está diseñado para entregar el mejor valor al cliente en el menor tiempo posible.

Sobre todo en los sectores muy cambiantes y con nuevas exigencias en cada momento.

Al implementar Scrum en un equipo, lo que se busca es controlar el riesgo utilizando un método iterativo e incremental, a comparación del método tradicional, también conocido como “método en cascada”.

## 2.- Características de SCRUM Ciclo SCRUM

En Scrum, cada proyecto dura un *Sprint* y cada *sprint* no dura más de cuatro semanas. Al cabo de esas cuatro semanas, se tiene un entregable o mejora de producto.

Para implementar Scrum se necesita un Equipo Scrum y respetar sus tres pilares: Transparencia, Inspección y Adaptación. Cada pilar, así como cada miembro del equipo, cumple con una función muy definida, que permite alcanzar el éxito.

## 3.-¿Qué es un Sprint? ¿Cuanto dura?

En Scrum, cada proyecto dura un *Sprint* y cada *sprint* no dura más de cuatro semanas. Al cabo de esas cuatro semanas, se tiene un entregable o mejora de producto. En cambio, en el método tradicional, la simple planeación de un proyecto llega a durar meses y cuando se hace el lanzamiento de la mejora, se corre el riesgo de que ésta sea ya obsoleta. Costándole a la empresa varios millones.

Cuando el ‘sprint’ ha comenzado, cada uno de los miembros del equipo ejerce su rol, asegurándose de que se cumplan siempre las siguientes condiciones:

1. No se realizan cambios que pongan en peligro el objetivo.
2. Los estándares de calidad no disminuyen.
3. El ‘Product owner’ y el equipo de desarrollo trabajan conjuntamente ajustando el detalle de las funcionalidades planificadas para el ‘sprint’.

4. Además de construir el producto, todo equipo trabaja conjuntamente en la redefinición del proyecto. El 'Product owner' y los miembros del equipo aclaran y negocian entre ellos a medida que se aprende más.

## ARTEFACTOS

### 4.- ¿ Qué es el Product Backlog?

Es una pieza clave del marco de trabajo 'scrum', uno de los más populares dentro de la metodología 'agile'. Aunque, al igual que las propias metodologías ágiles, el concepto de 'product backlog' surgió en la industria del 'software', con el tiempo se ha ido aplicando también al desarrollo de productos y servicios de todo tipo.

Entre las ventajas de contar con un 'product backlog' destaca la eficacia, ya que hace visible para todo el equipo el trabajo a realizar de forma priorizada, en otras palabras, aporta una visión panorámica de la importancia y del valor desde el punto de vista de negocio de cada requisito o funcionalidad. Se trata de una herramienta abierta y en constante cambio, que solo puede ser actualizada por el 'Product Owner', que será el encargado de completar y mantener siempre completo el 'backlog'.

'Detailed appropriately' (Detallado apropiadamente)

Es imprescindible que este elemento defina de forma apropiada los requisitos del producto de forma que se entienda. Sin embargo no es necesario detallarlo en su totalidad, sino incluir aquellas características genéricas que afecten al desarrollo del producto en el corto plazo. A medida que avance el proyecto se pueden añadir más detalles.

### ‘Emergent’ (Emergente)

Un ‘product backlog’ es por naturaleza dinámico, es decir, está en un proceso de evolución constante. Debe evolucionar con el producto y el entorno en que se desarrolla y se adapta en función del ‘feedback’ del ‘Product Owner’ para que el producto sea apropiado, competitivo y útil.

### ‘Estimated’ (Estimado)

Todas las tareas deben tener un valor aproximado en función del esfuerzo que requieren y del valor que van a aportar al proyecto.

### ‘Prioritized’ (Priorizado)

Todos los elementos integrados en el ‘product backlog’ deben estar categorizados y priorizados para poder hacer una selección correcta y eficaz de las tareas en cada momento.

## 5.- ¿ Qué es el Sprint backlog?

Este concepto consiste en una lista de elementos seleccionados previamente del ProductBacklog, para ser desarrollados en el día a día en los diferentes Sprints del proyecto. Tras crear la lista, el equipo del proyecto tendrá que identificar las funcionalidades y priorizar las que se entregarán en el Sprint.

Dentro del Sprint Backlog podemos trabajar por piezas, que se pueden entregar al cliente externo, o piezas que vayan sumando.

Es decir, que se van añadiendo nuevos desarrollos a lo que ya está desarrollado.

## 6.- ¿ Qué es un Daily scrum meeting?

El daily en scrum es una reunión de 15 minutos de duración, del equipo de desarrollo scrum, en el que se sincronizan las actividades que están ocurriendo en el sprint, y la planificación de las actividades de las próximas 24 horas. Se realiza con la intención de inspeccionar el trabajo realizado desde el anterior daily y también poder predecir el trabajo que se hará antes del siguiente.

¿De qué se habla en un daily?

Durante la reunión, cada miembro del equipo de desarrollo explica lo siguiente:

- ¿Qué he hecho desde el último daily scrum para ayudar al equipo de desarrollo a cumplir el objetivo del sprint?
- ¿Qué haré durante el día de hoy para ayudar al equipo a cumplir el objetivo del sprint?
- ¿He visto o encontrado algún impedimento que me impida a mi, o al equipo, a cumplir el objetivo del sprint?

Esto optimiza las posibilidades del equipo de desarrollo scrum a cumplir el objetivo marcado para este sprint.

Beneficios de hacer el daily

- Mejora las comunicaciones dentro del equipo de desarrollo, gracias a las 3 preguntas que se responden.
- Ayuda a evitar otro tipo de reuniones, todo se centraliza en el Daily.
- Identifica problemas o impedimentos que el equipo de desarrollo tiene que corregir cuanto antes.
- Destaca y promueve la toma de decisiones rápida.
- Ayuda a aumentar el conocimiento general del equipo de desarrollo.

- Mejora la inspección y adaptación. El daily scrum meeting es la principal reunión sobre inspección y adaptación.

- ¿Cuánto Dura?

El daily scrum tiene una duración máxima de 15 minutos, pero eso no evita que puedan haber reuniones inmediatamente después para hablar sobre detalles, replanificar o adaptarse al resto del sprint.

- ¿Quién lo organiza?

Obligatoriamente debe estar el equipo de desarrollo, que son los encargados del sprint backlog. Ellos se encargan de la inspección de trabajo para conseguir cumplir el sprint goal.

Opcionalmente, pueden estar tanto el Scrum Master y el Product Owner. El Scrum Master se asegura que el equipo de desarrollo tiene el daily scrum, de que el mismo tiene una duración máxima de 15 minutos, y que la regla de que el equipo de desarrollo scrum es el que conduce estas reuniones.

El Product Owner puede presenciar las reuniones de manera opcional, siempre teniendo en cuenta de que su participación es simplemente de oyente.

## EQUIPO

### 7.-¿Cuántas personas componen un equipo?

Se recomienda que esté integrado entre 3 y 9 personas. Tiene que ser un equipo multifuncional y que con los roles internos de cada miembro, pueda sacar el trabajo. Lo interesante sobre este equipo es su autogestión. Ellos mismos deciden el trabajo realizado en cada *sprint* (en función de las prioridades que delimita el *Product Owner*), y ellos mismos deciden cómo realizar cada una de las tareas. Es un trabajo en equipo, sin jerarquías.



## 8.-¿Quién es el Product Owner?

Es la persona que mejor conoce el negocio y también es un emprendedor nato. El valor del producto está bajo su responsabilidad, es él quien decide qué mejora o tarea se tiene que hacer en cada *sprint*. Es el canal entre los directivos, inversionistas, clientes y equipo de desarrollo. Al ser la persona que mejor conoce el mercado y el producto, es quien toma la decisión final.

- ¿Cuáles son sus funciones y responsabilidades?.

El *Product Owner* debe crear un *Product Backlog*, que es como un inventario. Aquí, enlista todos los requerimientos que debe tener el producto o proyecto, para tener claridad sobre el trabajo que se va a realizar. Aunque es posible que no se puedan poner todos los requerimientos de una sola vez, es necesario poner los más importantes así, el equipo de desarrollo tiene material para empezar a trabajar. De igual forma, el *Product Owner* es quien determina la duración de los *sprints*. Éstos deben durar siempre lo mismo, para que el equipo se acostumbre al método de trabajo y para que se puedan comparar resultados entre un *sprint* y otro.

Una vez que está la primera lista de requerimientos, se realiza un *Sprint Planning*, junto con los desarrolladores. El *Product Owner* presenta los requerimientos a los desarrolladores y ellos deciden qué trabajo van a realizar. Es el momento perfecto para definir el objetivo del *sprint*, aclarar todas las dudas posibles y establecer el nivel de complejidad de cada tarea. Cuando todos están de acuerdo, las tareas seleccionadas se colocan en el *Sprint Backlog*.

## 9.-¿Quién es el Scrum Master?

Al ser un proceso que sale de lo común, es normal que haya resistencia por parte de la empresa o por parte de los mismos miembros del Scrum Team. Es aquí donde entra el Scrum Master. Debe asegurar que todos sigan el proceso correctamente, da *coaching* continuo cuando hay algún bloqueo y elimina cualquier impedimento que se presente a lo largo del *sprint*.

Ahora es turno del Equipo de Desarrollo de trabajar. Los requerimientos se dividen en tareas y éstas se colocan en una tabla. Hoy en día, existen muchas herramientas en línea para ayudarte a organizar la tabla, pero para comenzar te recomiendo hacerlo manualmente. ¿Por qué se colocan en una tabla? Para dar claridad al equipo sobre las tareas faltantes y para ser transparentes. Es obligación de los desarrolladores mantener la tabla actualizada. Cualquier persona que entre a la sala podrá ver qué es lo que está pasando sin tener que preguntarle a algún miembro del equipo.

Al final de cada día existe un *Daily Scrum*, una junta de 15 minutos en la cual cada miembro comparte lo que hizo ayer, lo que hará hoy y cómo dicha(s) tarea(s) ayudan) a alcanzar el objetivo del *sprint*. También es el momento de compartir algún problema que noten o una posible mejora a una tarea futura. Mientras todo esto sucede, el *Product Owner* sigue trabajando con los directivos de la empresa para alinear objetivos, investigando qué sucede en el mercado y ajustando el *Product Backlog*.

Ya que las tareas quedaron completadas, se realiza un *Sprint Review*, para mostrar las mejoras. Participa el *Product Owner* y los *stakeholders*

involucrados en el proyecto. Se analiza el resultado final y se determina si ya se puede hacer el lanzamiento o si requiere de alguna mejora. De igual forma, el Equipo de Desarrollo habla de los impedimentos que tuvo y se busca una solución.

Por último, viene la Retrospectiva del Sprint, una junta en donde se habla sobre lo que logró el equipo, pero también se hacen visibles los problemas que tuvieron. Es una forma de mejorar continuamente la misma productividad del equipo. El *Scrum Master* tiene un rol importante ya que es el mediador de la situación y ayuda a que el propio equipo solucione dichos problemas.

En cuanto termina un *sprint*, empieza enseguida el otro siguiendo el mismo proceso.

## ¿Cuáles son sus funciones y responsabilidades?.

Funciones:

- Ayudar al Product Owner -> a comunicarse con el equipo de trabajo, a gestionar el backlog.
- Ayudar al Equipo de Trabajo->a mantener el foco, a ser autosuficiente, a aprovechar los artefactos de Scrum.
- Ayudar a la Organización ->a entender y adoptar Scrum, a planificar implementaciones dentro de la organización.

## Responsabilidades:

- ❖ *Capacidades asociadas resultados.* Un Scrum Master suele tener muchos frentes abiertos, así que deberá ser perseverante y organizado. Pero por otro lado no debe perder de vista el foco ni el objetivo.
- ❖ *Capacidades intelectuales.* Tendrá que moverse en diferentes situaciones y tratar con diferentes perfiles , así que es importante la creatividad. Deber ser imaginativo para encontrar soluciones en los diferentes contextos. Debe también ser entusiasta, y tener muchas ganas de aprender. En aprender se incluye no solo el estar informado sino también el autoaprendizaje, es decir, la capacidad de aprender por uno mismo , entre otras cosas, de los errores.
- ❖ *Competencias personales.* Competencias como el respeto, el compromiso, la coherencia... Estas son básicas y las voy a dar por supuestas. Sin ellas poco podemos hacer.
- ❖ *Competencias y habilidades sociales.* Son muy muy importantes en la figura del Scrum Master. Si pensamos un poco en las funciones, básicamente está en medio, de todo y de todos, así que necesitará ser capaz de trabajar en equipo. Debe ser comunicativo (saber transmitir y persuadir), empático y asertivo (debe ser capaz de ponerse en la piel de cada uno de los grupos con los que debe comunicarse, y construir puentes entre ellos). Otra capacidad que debe desarrollar es la resolución de conflictos, algo que inevitablemente surge cuando hay

personas con diferentes intereses. Deberá negociar constantemente .  
Es cierto que debería

# MEETINGS

## 10.-¿ Qué es el Sprint planning meeting?

El Sprint Planning es el primer evento de Scrum en dónde se planifican las tareas a realizar en el Sprint en curso. En esta reunión participan, de manera colaborativa, todo el equipo Scrum: Scrum Master, Product Owner y Equipo de Desarrollo.

El tiempo de esta reunión es de máximo 8 horas para Sprints de 4 semanas de duración. Para Sprints de menor duración, esta reunión debe proporcionalmente ser más corta. El Scrum Master es el encargado de asegurar que esta reunión se realice, se enseñe la importancia de la misma, y además debe asegurarse de que se realiza en el tiempo establecido.

La labor del Product Owner es la de describir las tareas con mayor prioridad al resto del equipo, estas tareas deben ser las que aparezcan en la parte superior del Product Backlog. El Equipo de Desarrollo pregunta todo lo necesario para convertir estas historias de usuario en tareas más específicas.

El Product Owner no debe explicar el 100% de los ítems del Product Backlog, es una buena práctica que los dueños de producto se presenten a esta reunión preparados para hablar sobre ítems correspondientes a 2 Sprints.

El Sprint Planning responde a las dos siguientes preguntas:

- ¿Qué se puede hacer en este Sprint?
- ¿Cómo haremos el trabajo elegido?

¿Qué se puede hacer en este Sprint?

En esta parte, el Equipo de desarrollo pronostica su capacidad de desarrollo en el Sprint. El Product Owner explica el objetivo de la iteración, y los ítems del Backlog que se deberían hacer para conseguir el objetivo final. Todo el equipo trabaja de manera colaborativa para comprender el trabajo a realizar.

Entra en importancia el Product Backlog, el último incremento desarrollado, la capacidad del equipo de desarrollo y el rendimiento en el Sprint anterior. Todos los items que se seleccionen del Product Backlog son decisión exclusiva del Equipo de desarrollo.

Durante el Sprint Planning se define el Sprint Goal, que es objetivo que el equipo Scrum debe conseguir para una correcta evolución del proyecto.

¿Cómo haremos el trabajo elegido?

Con el Sprint Goal y los ítems del Product Backlog seleccionados, el equipo de desarrollo decide cómo convertir estas historias de usuario en incremento de producto. Los items seleccionados del Product Backlog reciben el nombre de Sprint Backlog.

Cabe destacar que no es necesario que se planifique el desarrollo del 100% de las historias de usuario, es buena práctica planificar el trabajo de los primeros 2 días, y descomponer esta planificación en varias reuniones, con esto se gana agilidad y productividad.

Al final de la reunión, el equipo de desarrollo debe ser capaz de explicar tanto al Product Owner como al Scrum Master como van a trabajar de manera auto-organizada para conseguir desarrollar todos los items del Sprint Backlog, y conseguir el objetivo definido en el Sprint Goal.

## 11.-¿ Qué es el Sprint review?

El Sprint Review es uno de los cinco eventos de Scrum, y ocurre en el final del Sprint, para inspeccionar el incremento y adaptar el Product Backlog en caso de que sea necesario. Es una gran oportunidad para poder recibir feedback sobre el desarrollo del producto.

Es una reunión informal, y el objetivo principal del Sprint Review es brindar transparencia tanto al equipo como al cliente.

Tiene una duración de 4 horas para Sprints de 4 semanas. Para Sprints más cortos, esta reunión tenderá a ser más corta. Este evento es organizado por el Product Owner, y es necesaria la presencia de todo el equipo de Scrum. El rol del Scrum Master es asegurar que el evento ocurre y que cumple los tiempos establecidos, además de asegurar una colaboración de todo el equipo.

### Características del Sprint Review

- El Product Owner se encarga de organizar e invitar al evento tanto al cliente como a todo el equipo Scrum.
- El Product Owner explica qué items del Product Backlog han sido finalizados, y cuáles no. Es importante tener en cuenta que las tareas terminadas deben respetar el Definition of Done.
- El equipo de desarrollo se encarga de hacer la demostración del incremento terminado durante el Sprint.
- El equipo de desarrollo, principalmente, responderá a cuestiones relacionadas con el incremento. La normal es que la mayoría de las preguntas sean técnicas.
- El Product Owner comenta sobre el estado del Product Backlog.
- Se realiza una review del proyecto, y sobre qué es lo siguiente que se hará. En base a esto, el Product Owner se encarga de reorganizar el Product Backlog en caso de que surgiera feedback por parte del cliente.
- Se hace una review sobre tiempos, presupuesto y alcance del proyecto para futuros Sprints.

¿Qué se obtiene como resultado?

El resultado del Sprint Review es un Product Backlog revisado y organizado, que probablemente definirá los items a realizar en el siguiente Sprint. Conseguimos además un mejor alineamiento con negocio con entrega continua y reducir desviaciones.

Además, confirmaremos el incremento de producto, por el feedback que nos dará el cliente.

## 12.-¿ Qué es el Sprint retrospective?

El sprint retrospective meeting (retrospectiva) es el último evento en un Sprint en Scrum. Es una oportunidad para el equipo de inspeccionarse a sí mismo, y crear un plan de mejora que se pondrá en marcha inmediatamente, en el siguiente Sprint.

Este evento se realiza después del Sprint Review, tiene un tiempo máximo de duración de 3 horas para Sprints de 1 mes, por supuesto para Sprints más pequeños su tiempo de duración será proporcionalmente menor.

¿Cuál es el objetivo de la retrospectiva?

El objetivo de un sprint retrospective meeting es, básicamente, mejorar: mejorar la productividad, mejorar las habilidades del equipo, mejorar la calidad del producto. En resumen, el objetivo es mejorar la aplicación de Scrum.

Otro objetivo es hacer foco en el equipo, analizando cómo trabajamos y cómo nos relacionamos, para buscar posibles mejoras que el mismo equipo aplicará.

### ¿En qué consiste?

Previo a la sesión, cada miembro del equipo debe hablar de los siguientes puntos:

- Qué ha funcionado bien en el último Sprint.
- Cuáles cosas hay que mejorar de cara al siguiente Sprint.



- Problemas que haya tenido para poder progresar correctamente en el último Sprint.
- Recomendaciones a aplicar en el siguiente Sprint.

Al realizarse después del Sprint Review, podemos incorporar el feedback que hayamos obtenido dentro de los puntos a hablar.

## ¿Quiénes deben participar?

Debe participar el equipo completo de Scrum, no existen distinciones entre todos los miembros del equipo.

El Scrum Master es el encargado de que esta sesión se realice dentro de los tiempos y de que cada miembro del equipo entienda cuál es el objetivo del evento. Cuando se detecta un punto de mejora dentro del proceso de Scrum, el Scrum Master se encarga de hacer los cambios pertinentes para mantener las buenas prácticas ágiles.

## ¿Cada cuánto debe realizarse el Sprint Retrospective?

En cada Sprint, todos los Sprints terminan con el Sprint Retrospective, sin excepción.

Webgrafía:

Para la realización de esta tarea se ha hecho uso de las siguientes Fuentes:

- La Guía de Scrum de Ken Schwaber y Jeff Sutherland"

<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Spanish-European.pdf#zoom=100>

- Manifiesto Ágil

<https://agilemanifesto.org/>

- Vídeos en Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=nOlwF3HRrAY&list=PLotrodX72SrScd-gxE4DESavRsHkC9Wyl&index=2>