**Observar, Orientar, Decidir, Actuar**

Los combates aire-aire durante la guerra de corea tomaron lugar principalmente entre F-86 americano y el ruso MiG-15s. El MiG-15s era rápido, más maniobrable, tenía un gran radio de empuje y era la aeronave superior. En el papel MiG-15s debería haber limpiado los cielos de pilotos americanos. En su lugar, fueron derribados por un radio de 10:1. La lucha para descubrir cómo eso podía ser posible formó el futuro de la guerra, también se convirtió en crítico en el desarrollo de Scrum. John Boyd fue simplemente el más grande piloto de combate que haya vivido, a pesar de que nunca derribó a un enemigo en combate. El voló sólo veintidós misiones sobre coreo antes de ser relevado, y en aquel entonces debías de tener treinta misiones como piloto de flanco antes de que se pudiera tomar el puesto de “tirador”.

Cuando Boyd dejó la escuela de armas, decidió estudiar ingeniería, y mientras lo hacía él creó un modelo de desempeño de aeronaves que describe el combate aire-aire en términos de relaciones de energía. La Teoría de Maniobrabilidad de energía toma en cuenta las energias cinetica y potencial de un avión en cualquier situación - su altitud, velocidad aerodinámica y dirección - y la rapidez con que puede cambiar esas variables, la teoría fue eventualmente puesta en el modo de que más naves de combate son modelados, directamente liderando el desarrollo del F-15 y F-16. El problema fue de acuerdo a la teoría de Boyd, que el MiG-15s iba a limpiar el piso con los F-16, no tiene sentido. Los pilotos americanos podían ver mejor y actuar rápido. No a través de ninguna calidad inherente en los pilotos, sino a través de algunas opciones de diseño simple. El F-16 tenía un pabellón de burbuja mientras que el MiG tenía uno con múltiples paneles de vidrio y los puntales que bloqueaba la visión del piloto. El F-86 también tenía controles de vuelo totalmente accionados hidráulicamente. Mientras el MiG tenía un solo controles asistidos hidráulicamente. Como resultado los pilotos americanos podían ver los MiGs primero, y entonces, crucialmente, ellos podían actuar más rápido con esa información que los pilotos chinos y norcoreanos. Esta batalla fue decidida no por lo que las máquinas podían hacer sino por la observación era trasladado rápidamente en acción.

El mismo fenómeno ocurrió en vietnam. Eran diferentes aeroplanos, el MiG-21 y el F-4, pero una vez más la visibilidad superior del F-4 superó la capacidad de maniobra del avión soviético. Esta visión se ha convertido en fundamental para como librar las guerras. Y es exactamente que se ha diseñado Scrum para - permitir que el dueño del producto tome decisiones rápidamente, basado en la retroalimentación en tiempo real.

La idea se conoce con el nombre un tanto ridícula del ciclo OODA, que es la abreviación para Observar, Orientar, Decidir y Actuar.

* Observar: es bastante obvio, es ver claramente la situación que se desarrolla - un movimiento fuera de uno para ver la imágen completa.
* Orientar: No se trata acerca de dónde estás, también es acerca de qué resultados eres capaz de ver - el menú de alternativas.

La combinación de la observación y orientación lleva a “La decisión” la cual lleva a “La acción” entonces el ciclo inicia nuevamente con de los resultados de tus acciones y aquellas de tu oponente.

Lo que hace Scrum, mediante la entrega de un incremento de trabajo, es darle al dueño del producto la habilidad para ver cuánto valor crea el incremento, como las personas reaccionan a eso. Entonces basado en esa información, puede cambiar que es lo que el equipo hará en el siguiente sprint. Esto establece un constante ciclo de retroalimentación que acelera la innovación y la adaptación y habilita al dueño del productoa medir cuánto valor es entregado. El dueño del producto en consecuencia tiene la habilidad de ajustar sobre la marcha en un mundo en constante cambio. Puede ser difícil imaginar versiones incrementales de productos o proyectos que no parecen, según las apariencias, tener cualquier valor hasta que estén completos. Videojuegos son un buen ejemplo, en nuestros días más y más desarrolladores están dejando que los usuarios paguen por acceso “alfa”. De esta forma los desarrolladores obtienen retroalimentación de sus fans más dedicados antes de que el juego realmente funcione.

**Primero lo primero**

Por lo que tiene un propietario del producto que está en constante actualización de la Cartera , ordenando la cosas para ser construido y entregado. Cuando usted tiene unos pocos cientos de artículos , ese ordenamiento proceso puede ser bastante compleja bastante rápido. La clave está en encontrar la manera de entregar el más valoro es la más rápida. Puede haber muchos millones de maneras de organizar que la cartera, pero el que desea entrega los 20 por ciento de las características que posee 80 por ciento del valor lo más rápidamente posible . Su primera aproximación para el primer sprint casi sin duda no será el más adecuado, pero será su mejor respuesta en el momento.

**Lanzamiento**

Por lo que tiene las prioridades. Usted sabe que el 80 por ciento del valor reside. ¿Cuándo entregar su producto? Aquí es donde Scrum puede ofrecer un valor radicalmente más rápido. Cada vez que usted está haciendo algo, que desea poner en las manos de aquellos que están en realidad va a utilizarlo lo más rápido posible. ¿Quieres hacer esto incluso antes de hacer 20 por ciento de las características. ¿Quieres hacer esto con algo que proporciona al menos una poco de valor. A esto lo llamo un "producto viable mínimo", o MVP. Este debería ser el lo que muestran al público por primera vez. ¿Qué tan efectiva tiene que ser? Bien, que en realidad debería funcionar, aunque para una persona que ha estado trabajando en él, puede parecer una especie de vergüenza. Que necesita para obtener ese producto al público tan pronto como se hace ¡factible! Esto le dará la retroalimentación que necesita para alimentar su circuito de decisiones y priorización. Esta es la versión 0.5. Se trata de una cámara que puede tomar una foto, pero no puede atención. Se trata de un juego de comedor con dos sillas. Esta es la distribución de una vacuna a cinco de los cientos de pueblos que estamos tratando de ayudar. Es casi risible incompleta.