

# SCRUM



Autores: Pablo Gómez y Marina Laguna

Fecha: 11 / 11 / 2022

# Índice

---

1. ¿Qué es un marco de trabajo?
  - 1.1. ¿Qué es Scrum?
  - 1.2. ¿Qué son los sprints?
2. Fases de Scrum
3. Roles que encontramos en Scrum
4. ¿Por qué utilizar Scrum?
5. Metodología de Scrum

# 1. ¿Qué es un marco de trabajo?

---

Un marco de trabajo o framework es un conjunto de conceptos, prácticas y criterios que nos sirve como referencia para enfrentar y resolver unos problemas.

Los frameworks nos permiten:

- Facilitar el desarrollo de software
- Evitar los detalles de bajo nivel, permitiendo concentrar más esfuerzo

## 1.1. ¿Qué es Scrum?

---

Scrum es un marco en el cual se permite el trabajo colaborativo entre equipos. Se suele pensar que scrum y la metodología ágil son lo mismo porque scrum se centra en la mejora continua, que es un principio básico de la metodología ágil. Scrum se basa en el aprendizaje continuo y en la adaptación de factores fluctuantes. Reconoce que el equipo no lo sabe todo al inicio de un proyecto y evolucionará a través de la experiencia. Scrum está estructurado para ayudar a los equipos a adaptarse de forma natural a las condiciones cambiantes y a los requisitos que tienen los usuarios.

## 1.1. ¿Qué son los sprints?

---

Un sprint es un período breve de tiempo fijo en el que un equipo de scrum trabaja para completar una cantidad de trabajo establecida. Los sprints se encuentran en el corazón de las metodologías scrum y ágil, y hacer bien los sprints ayudará a tu equipo ágil a lanzar un mejor software.

Los sprints dividen los proyectos grandes y complejos en porciones minúsculas.

## 2. Fases de Scrum

---

Algunos de los componentes más conocidos del marco de trabajo de scrum son el conjunto de eventos secuenciales, protocolos o reuniones que los equipos de scrum realizan de forma periódica.

Estas son algunas fases clave en los que un equipo de Scrum puede participar:

**Organización del backlog**: este evento, que a veces se conoce como limpieza del backlog, es responsabilidad del propietario del producto. Los principales trabajos del propietario del producto son dirigir el producto hacia su visión del producto y estar al tanto del mercado y los clientes.

**Planificación de sprint**: en esta reunión, todo el equipo de desarrollo planifica el trabajo que se va a realizar (alcance) durante el sprint actual. Esta reunión la dirige el experto en scrum y, en ella, el equipo decide el objetivo del sprint.

**Sprint**: un sprint es el periodo real en que el equipo de scrum trabaja de forma conjunta para finalizar un incremento. La duración de un sprint suele ser de dos semanas, aunque algunos equipos manifiestan que les resulta más fácil una semana para el alcance o un mes para entregar un incremento valioso.

**Scrum diario o reunión rápida**: se trata de una reunión diaria de muy corta duración que tiene lugar siempre a la misma hora (normalmente, por las mañanas) y en el mismo sitio para facilitar las cosas. Muchos equipos tratan de finalizar la reunión en 15 minutos, pero no es necesario.

## 3. Roles que encontramos en Scrum

---

Se dividen en **dos** categorías:

### 1. Roles comprometidos con el proyecto

Estos roles son los que obligatoriamente se requieren para producir el producto o del proyecto. Dichos roles, son los responsables del éxito de cada Sprint y del proyecto en sí.

- El **Product Owner** es la persona responsable de lograr el máximo valor empresarial para el proyecto. Él/ella también es responsable de la articulación de requisitos del cliente. El Product Owner representa la voz del cliente.

- El **Equipo Scrum** es el grupo o equipo de personas responsables de la comprensión de los requisitos especificados por el Product Owner y de la creación de los entregables del proyecto.
- El **Scrum Master** es un facilitador que asegura que el equipo Scrum esté dotado de un ambiente propicio para completar el proyecto con éxito.

## 2. Roles involucrados en el proyecto

Son aquellos roles que no son obligatoriamente necesarios para el proyecto Scrum. Sin embargo, es de importancia saber sobre estos roles ya que podrían desempeñar un papel importante en algunos proyectos Scrum. Como ejemplo, podemos nombrar a los Stakeholder(s) (cliente, usuarios).

## 4. ¿Por qué utilizar Scrum?

Algunas de las ventajas principales de la utilización de Scrum en cualquier proyecto son:

- **Adaptabilidad**: las entregas iterativas hacen que los proyectos sean adaptables y abiertos a la incorporación del cambio.
- **Transparencia**: por medio del Tablero de Scrum se visualiza el avance de cada Sprint y al ser compartido, lleva a un ambiente de trabajo abierto.
- **Retroalimentación continua**: se proporciona a través de las reuniones diarias y revisiones al finalizar cada Sprint.
- **Entrega continua de valor**: los procesos iterativos permiten la entrega continua de valor tan frecuentemente como el Cliente lo requiere.
- **Ritmo sostenible**: los procesos Scrum están diseñados de tal manera que las personas involucradas pueden trabajar a un paso cómodo (Ritmo Sostenible) que, en teoría, se puede continuar indefinidamente.
- **Entregables efectivos**: el procesos de crear la lista de Product Backlog y revisiones periódicas después de la creación de entregables, asegura entregas efectivas para el Cliente.

## 5. Metodología Scrum

---

La metodología Scrum consiste en abordar cualquier proyecto dividiéndolo en sprints o partes más pequeñas. Dentro de este entorno de trabajo hay que seguir una serie de fases para abordar cada tarea, y participan unos roles específicos que garantizan el cumplimiento de esta filosofía de trabajo.