

## Referencia

Bibik, I. (2018). Agile Scrum Deep Dive. In: How to Kill the Scrum Monster. Apress, Berkeley, CA. [https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3691-8\\_3](https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3691-8_3)

## Localización

Formato Online (PDF)

## Citas relevantes

"El enfoque de Scrum consiste en dividir el proyecto en fragmentos lógicos más pequeños (mini proyectos) y ejecutarlos en iteraciones cortas, idealmente de una a tres semanas. Esas iteraciones se llaman Sprints" (p. 16)

**Commented [evm1]:** Esto se hace con finalidad de facilitar el desarrollo de proyectos grandes,

"Ellos constantemente mejoran la precisión de la estimación y autosuperación de Sprint a Sprint sin micro gestión de otros roles y gerentes. Este rol se puede centralizar, ya que generalmente no se requiere tener un escritor técnico de tiempo completo en el equipo. Sin embargo, la documentación técnica también puede ser producida por cualquier otro rol/roles en el equipo como una responsabilidad adicional." (p. 18)

"Se puede dividir en varias historias. Las historias épicas es cómo los propietarios de productos dividen los requisitos en grupos lógicos. Se puede ejecutar durante la duración de varios Sprints. Se puede dividir en varias tareas. Además, cada historia es lo suficientemente pequeña como para completarse durante un Sprint." (p. 18)

**Commented [evm2]:** Las historias son requerimientos de un PO (Product Owner)

**Commented [evm3]:** Las historias épicas son un varias historias en una sola.

"Preparación de la cartera de pedidos durante la ejecución del Sprint N: El PO introducirá nuevos backlogs si es necesario y esta reunión será una oportunidad para el equipo preguntar sobre backlogs para el próximo Sprint." (p. 21)

**Commented [evm4]:** El Product Owner es la persona encargada de representar al cliente, por lo que es de suma importancia la constante comunicación de él con el Scrum Team

"La reunión de Planificación es la reunión más crítica del Sprint. El objetivo principal de la planificación es averiguar con qué historias de usuario se comprometerá el equipo durante el Sprint actual. Si la planificación no se realiza correctamente, el equipo no podrá entregar lo que se comprometió o trabajará horas extra para completar todos los entregables de Sprint. (p. 21)

"Antes de que el equipo comience a implementar cualquier cosa, debe llegar a un cierto acuerdo sobre los pasos que se deben ejecutar para considerar el trabajo hecho." (p. 22)

**Commented [evm5]:** Esto se realiza junto a los tres roles de Scrum, Product Owner, Scrum Master y el Scrum Team

"Existen diferentes herramientas en el mercado para la gestión de proyectos además de la pizarra blanca con pegatinas. En el caso de equipos remotos, el software de gestión de proyectos puede ser útil, pero con un equipo local, la pizarra puede funcionar bien. Use herramientas solo cuando simplifiquen el proceso y no lo compliquen. Dale forma al proceso e introduce herramientas más adelante si hay un beneficio claro de ellas." (p. 27)

## **Reflexión**

La metodología es una herramienta que está aquí para ayudar. La clave es un equipo autónomo y multifuncional que mejore de una iteración. Lo ideal es aplicar una sola metodología a lo largo de el desarrollo del proyecto, ya que, si a medio desarrollo se decide cambiar por otra metodología, esto puede ser representados en atraso de tiempos y de dinero. Scrum es una de las metodologías mas usadas en el mundo TI, por lo que es muy efectivo su uso en las empresas.