



FASTBOOK 06

Scrum

Data y Business Intelligence



Qualentum Lab

06. Scrum

Conocerás mejor el método Scrum y cómo se pone en marcha. Descubrirás los roles que asumen los distintos miembros del equipo, los eventos que tienen lugar y los artefactos.

Autora: Alaitz Benito

☰ Qué es Scrum

☰ Roles

☰ Eventos / ceremonias

☰ Artefactos

Qué es Scrum



Has aprendido las bases de la metodología Scrum a la vez que te familiarizabas con el método GTD para tu productividad personal aplicado a un proyecto, en este caso, tu tienda online.

Según el gráfico que los pone frente a frente, somos capaces de diferenciar 5 etapas principales en ambos procesos.



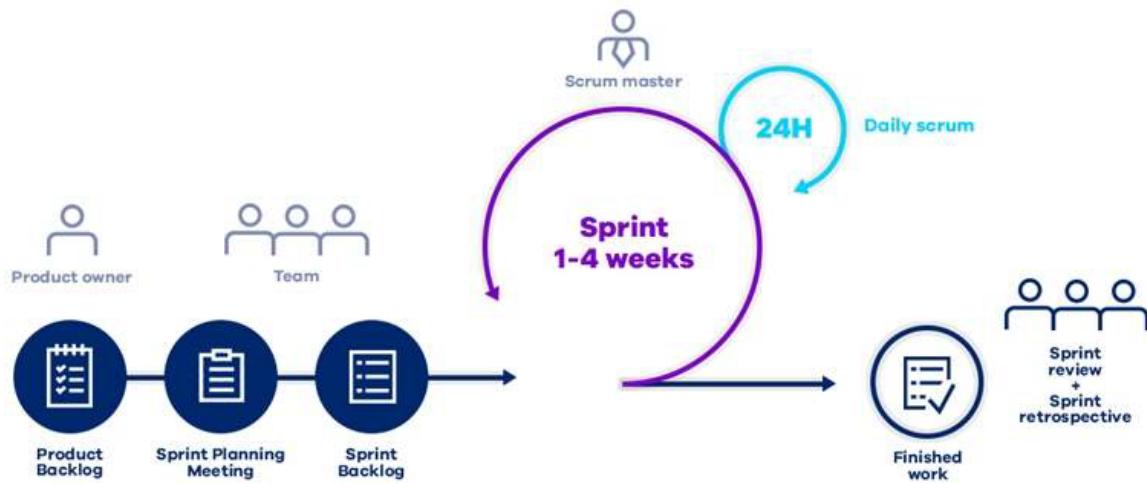
Qué es Scrum

Scrum es el marco de trabajo que adoptamos cuando seguimos una estrategia de desarrollo incremental (el objetivo es aumentar poco a poco las funcionalidades o características del producto o proyecto) y cuyos ciclos de trabajo (*sprints*) tienen una duración predeterminada.

Con Scrum **somos capaces de transformar proyectos muy complejos en listas de piezas o tareas accionables** que nos permiten una evolución constante del proyecto o producto, sin tener que esperar meses e incluso años para ver algo terminado (principal diferencia con el método en cascada).

En este punto, es muy importante que sepas que **Scrum no es un sistema rígido** y por eso has pasado las semanas anteriores aprendiendo cómo crear tus propios sistemas en función del proyecto que quieras llevar a cabo. Aún así, tiene algunas reglas sencillas que te ayudarán a sentar las bases de tu sistema ágil y que debes conocer.

El gráfico que muestra el sistema completo te sirve para pensar en Scrum como en un juego y así entender de forma sencilla cada pieza.



En el gráfico podemos distinguir **3 tipos de elementos:**

- 1 Roles.
- 2 Artefactos.
- 3 Eventos / ceremonias.

Roles



Qualentum Lab

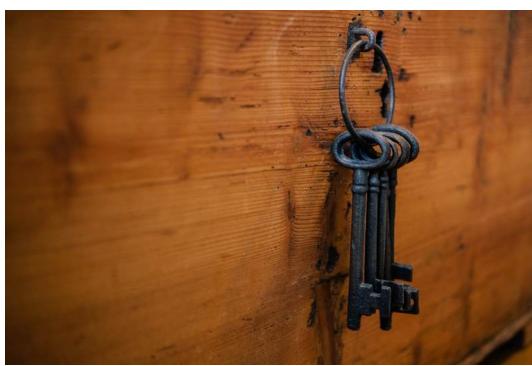
En Scrum existen tres roles que definen las responsabilidades de las figuras imprescindibles para llevar a cabo el proyecto:

Product Owner

El *product / project owner* es **el responsable de velar por el producto o proyecto**. Conoce a la perfección el mercado en el que se va a lanzar, sabe priorizar lo que hay que hacer para obtener el máximo valor de cada entrega (*sprint*) y planificar el proyecto tomando las decisiones que sean necesarias para que el proyecto o producto cumpla los objetivos.

Algunas de sus responsabilidades principales son:

- Gestionar el *product backlog* (y añadir lo que sea necesario).
- Trasladar las necesidades de negocio al equipo para garantizar que todos los miembros del proyecto entienden los elementos que hay en el *backlog*.
- Guiar y liderar al equipo para que siempre sepan cuáles son los próximos evolutivos o incrementos.
- Decidir el tamaño de los incrementos y la duración de los *sprints*.
- Definir el *sprint goal* de una forma clara.

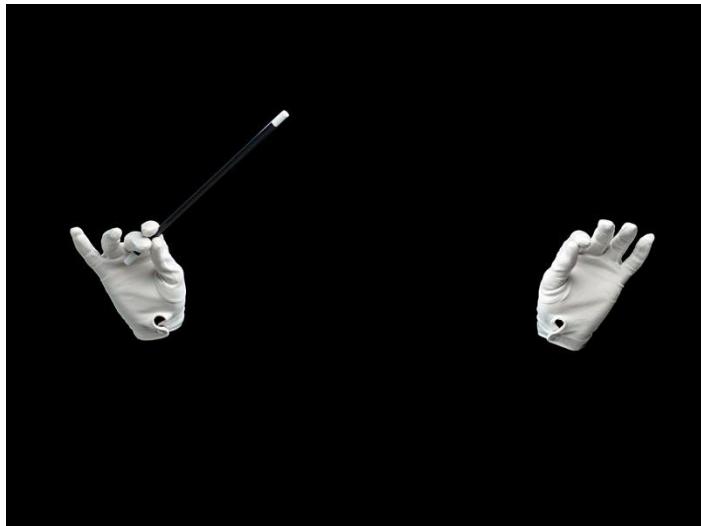


Scrum Master

El Scrum Master es **el guardián del proceso**. Es el responsable de garantizar que el proceso se sigue correctamente. Piensa que muchas veces puede haber personas en el equipo que se acaban de incorporar, que no han trabajando con esta metodología antes o que, habiendo trabajado en Scrum, no la aplicaban exactamente igual.

Algunas de sus responsabilidades principales son:

- Facilitar los eventos / ceremonias del proceso.
- Entender los recursos necesarios para cada *sprint* y ayudar al equipo a optimizar constantemente el proceso .
- Reducir las barreras o bloqueos que puedan surgir hacia la metodología dentro de la compañía.



El equipo

El equipo de desarrollo, o el equipo de proyecto, está compuesto por **perfiles especialistas y multidisciplinares que trabajan muy unidos para alcanzar el objetivo del sprint.**

Sus responsabilidades son:

- Hacer y entregar las tareas necesarias para que el sprint se lleve a cabo.
- Ser transparentes en los eventos y ceremonias del Scrum para que el trabajo fluya y se pueda entender cómo el equipo está avanzando o si existe algún elemento que bloquea el sprint.



El factor autobús y las personas tipo T

El factor autobús es una forma de medir el riesgo del trabajo en equipo cuando los miembros son personas con conocimientos en áreas muy específicas o en silos.

Consiste en responder a una pregunta del tipo: ¿si a X le atropellara un autobús, hay algún miembro del equipo que pudiera hacerse cargo de sus tareas? ¿O es insustituible y habría que detener algunos componentes o partes del proyecto?

Cuando formamos un equipo lleno de especialistas con capacidades únicas dentro del equipo (tipo I), el factor autobús representa un riesgo mayor que cuando trabajamos con equipos compuestos por profesionales de tipo T o multidisciplinares.

A diferencia de los I, que tienen conocimientos profundos en un tema determinado pero son poco versátiles, un perfil T cuenta con capacidades más amplias para poder adaptarse a cualquier situación que pueda darse dentro del equipo.

Las mesas calientes y el tamaño del equipo

Puede que no hayas escuchado nunca la expresión 'mesa caliente', pero no, no se refiere a la temperatura de la mesa ni de las personas que se sientan alrededor de ella.

En el contexto de metodologías ágiles, decimos que tenemos o somos una mesa caliente cuando todas las personas que trabajan en el equipo se sientan alrededor de la misma mesa (o en el mismo cuadrante).

La regla de las dos pizzas

Jeff Bezos, CEO de Amazon, popularizó con este nombre una regla **para mantener las reuniones con altos niveles de productividad y creatividad**. La premisa es tan sencilla como cierta: cuantas más personas participen en una reunión, menos productiva será.

¿La solución? **Solamente celebrar reuniones en las que 2 pizzas sean suficientes para alimentar a todo el grupo.**

El número mágico de personas que hace que esto se convierta en realidad es **5**. Y de hecho este es el tamaño más frecuente de los equipos Scrum. A veces hay equipos un poquito más grandes, pero es raro que superen las 7 personas.



Puedes leer más sobre la regla de las dos pizzas en este artículo de [ElEconomista.es](#).

Lección 3 de 4

Eventos / ceremonias



Qualentum Lab

En el marco de trabajo Scrum hay muchas reuniones a las que llamamos Eventos o Ceremonias y lo cierto es que algunas de ellas suelen ser muy rápidas y productivas.

Ten en cuenta que **en todas estas reuniones es muy importante que participen todos los roles** que acabas de conocer. Son momentos en los que se toman decisiones, en lo que se cuenta qué se está haciendo, y por eso nadie debería perdérselas.

Estos eventos o ceremonias son:

Backlog Grooming u organización del Backlog

El *backlog* no es nada más que la lista de tareas de todos el proyecto.

Pues bien, en esta reunión, liderada por el **product owner** (en el caso de tu tienda online, serías tú), **se listan y organizan todas las tareas necesarias**. Todos los *to do* que hay que hacer, teniendo en cuenta inputs del mercado, negocio y, por supuesto, del equipo de desarrollo.

El output o **resultado de esta reunión es un backlog bien organizado y priorizado**.

Algunas preguntas a las que se da respuesta en esta reunión son:

- ¿Qué historias de usuario* resultan innecesarias?
- ¿Qué historias de usuario nuevas debemos crear para atender necesidades que hemos descubierto?
- ¿Debemos repriorizar algo?



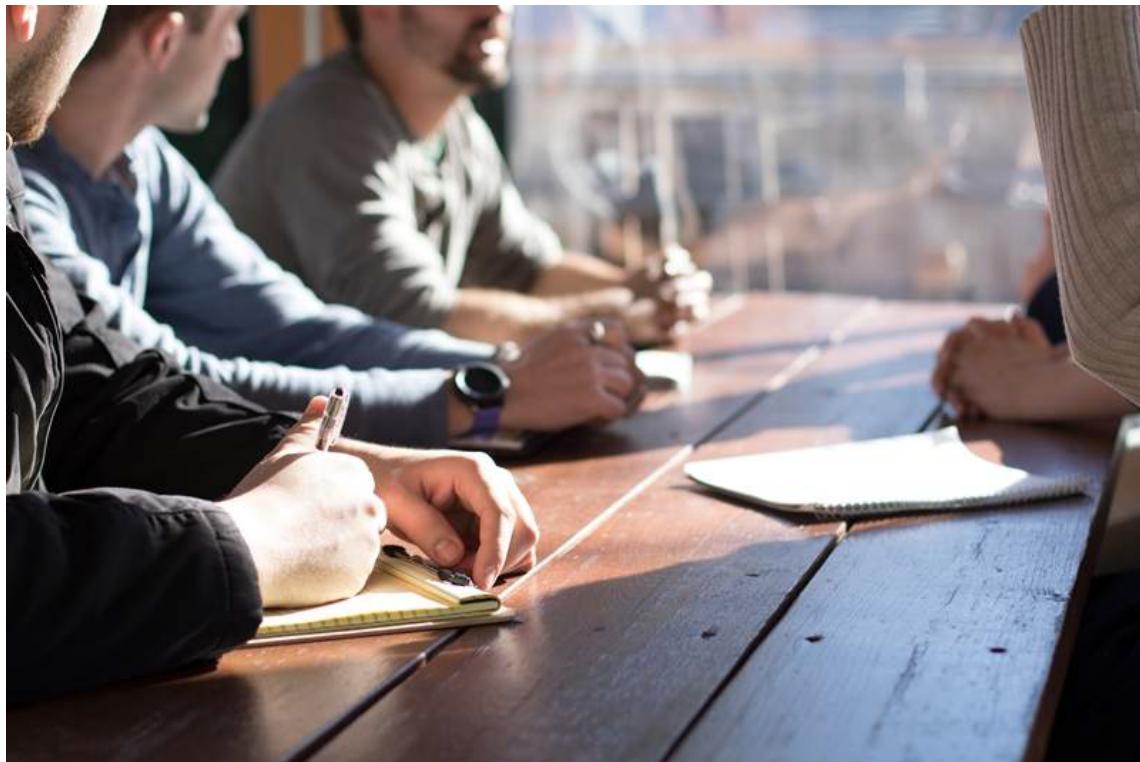
Sprint Planning Meeting

El objetivo de esta reunión es **planificar el sprint**. Está liderada por el **Scrum Master**.

Algunas preguntas a las que se da respuesta en esta reunión son:

- ¿Qué tareas / funcionalidades hay que resolver a lo largo de este sprint?
- ¿Cuál es el incremento que va a sufrir nuestro producto en este sprint?
- ¿Cuál es el plan para este sprint?

El **output de la reunión es la lista de elementos que tiene que completar el equipo**.



Sprint

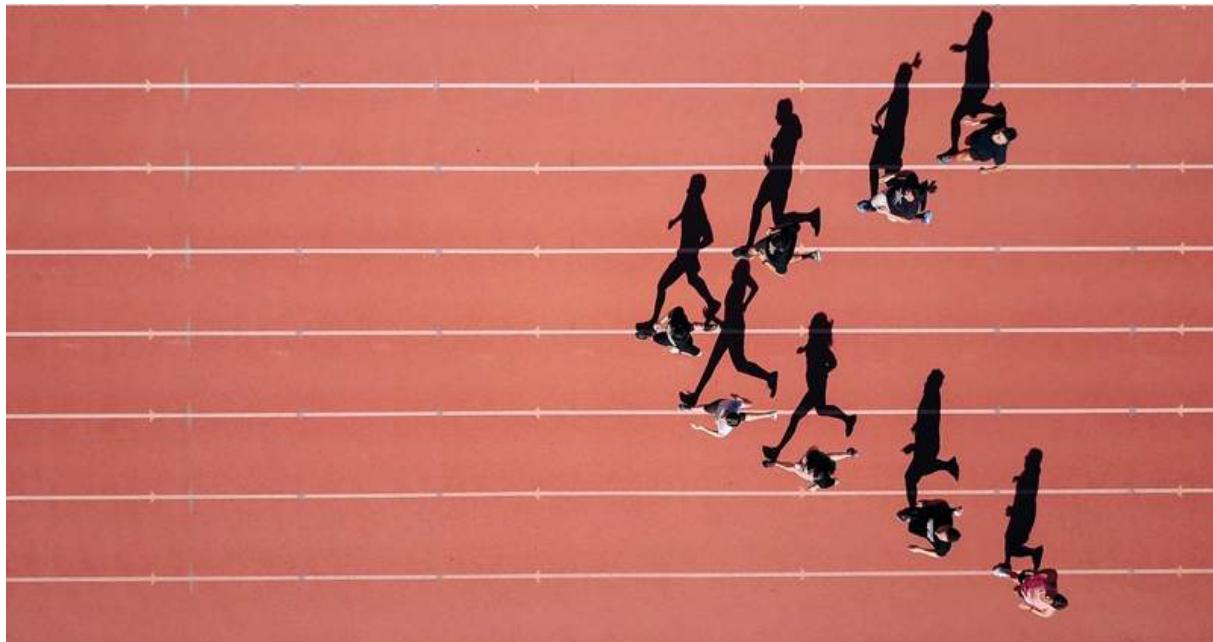
El sprint es el evento más largo del Scrum, porque no se trata de una reunión en un momento concreto, sino que hace referencia al **periodo de tiempo del que dispone el equipo para conseguir los objetivos marcados en el sprint planning meeting**.

Todas las reuniones, eventos o ceremonias de las que estamos hablando suceden dentro del *sprint*.

La duración más típica de un sprint es de 2 semanas, aunque puede variar. La recomendación general es que, cuanto más complejas sean las tareas a realizar, más corto debe ser el *sprint*.

El resultado del sprint es el incremento propuesto.

Cada miembro del equipo debe autoliderarse en esta fase, teniendo claro desde el principio lo que tiene que hacer. Como equipo de desarrollo, pueden tomar decisiones sobre la marcha y hacer cambios en la planificación si surge algo, junto con el *product owner*, ya que esta es la naturaleza real de las metodologías ágiles. Adaptarnos constantemente a los cambios y conseguir avanzar como equipo en un entorno de incertidumbre.



Daily Scrum o Standup

Esta reunión sucede todos los días, así que ha de ser corta. Uno de los trucos para lograrlo es hacerla de pie, de ahí que se conozca en muchos casos como *standup*.

La duración aproximada está en torno a 15 minutos y se habla del plan de cada miembro del equipo para **las próximas 24 horas**. Se responde a:

- ¿Qué hice ayer?
- ¿Con qué estoy hoy?
- ¿He encontrado algún obstáculo?

Si haces el cálculo con 5 miembros del equipo, verás que apenas hay 3 minutos por persona para responder a esas preguntas, por lo que es importante ir al grano. La lidera el **Scrum Master**.

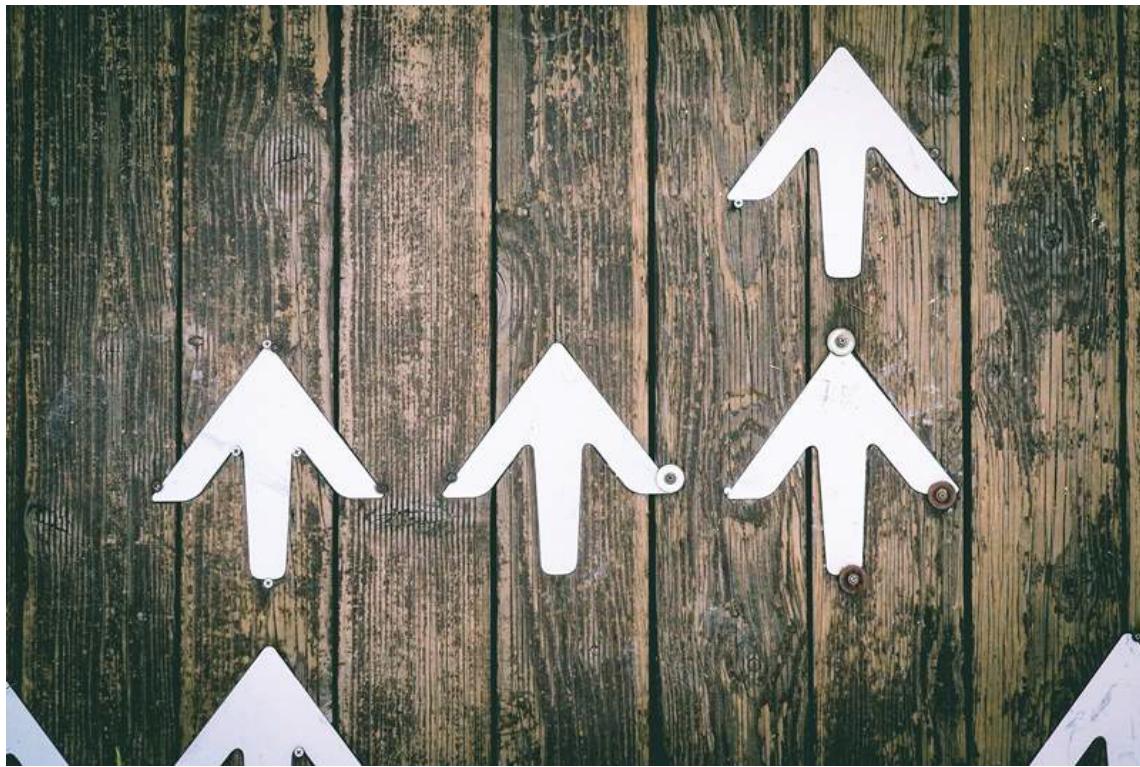


Sprint Review

Es la reunión para **revisar el resultado del sprint** (el incremento). Si el objetivo era desarrollar una nueva funcionalidad, el equipo inspecciona si todo está correcto, se revisan las tareas del Backlog que ya se han completado, y el *product owner* toma la decisión de hacer público o no ese incremento.

Además del equipo de desarrollo, suelen participar *stakeholders* del proyecto, ya que se analiza el incremento en el contexto del negocio. De ahí que el *product owner* pueda tomar decisiones sobre la priorización y planificación del Backlog, como adelantar elementos que creen más valor o adaptarlo a cambios en el mercado.

Es una reunión más larga que el resto, unas 4 horas para revisar un Sprint de 1 mes de duración, y está liderada por el **Scrum Master**.



Sprint Retrospective

Esta reunión está enfocada en **encontrar puntos de mejora y entender qué ha funcionado bien en las dinámicas de trabajo en equipo**, siempre desde una perspectiva muy constructiva.

Dura aproximadamente lo mismo que el *sprint review* y algunas de las preguntas que se responden son:

- ¿Qué ha ido bien?
- ¿Qué ha ido mal?
- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿Qué vamos a hacer diferente en el próximo Sprint?

La idea es **obtener compromisos claros por parte de cada miembro del equipo**. Esta reunión la lidera el **Scrum Master**.



¿Qué es una historia de usuario? Abordaremos el concepto en el siguiente tema, pero te aviso que se trata de una forma de expresar los requisitos que tiene que cumplir el producto digital para que el usuario que lo utiliza obtenga un resultado.

Siempre tiene la estructura:

Como [ROL/QUIÉN] quiero [FUNCIONALIDAD] para [BENEFICIO]

Un ejemplo rápido de una historia de usuario en tu tienda online sería: como visitante quiero suscribirme a la *newsletter* para recibir las ofertas.

Artefactos



Qualentum Lab

Los artefactos que encontrarás en un Scrum son tres:

Product / project backlog

Es la **lista total de tareas** que son necesarias para llevar a cabo el proyecto entero.

El responsable de esta lista es el **product owner**.

Se trata de una lista dinámica que sirve de input para la planificación del trabajo.

Sprint backlog

Es la lista de **tareas que el equipo va a acometer en el sprint**.

Estas tareas se escogen en el *sprint planning*.

Incremento o sprint goal

Es el **objetivo del sprint**.

Se trata del elemento más importante que el equipo debería marcar como 'Done/Hecho'.

Ten en cuenta que un equipo puede considerar trabajo finalizado al hecho de haber desarrollado algo que funcione, aunque todavía no se haya lanzado. Mientras que para otro equipo el objetivo puede ser, precisamente, publicar esa nueva funcionalidad.

Has conocido muchos conceptos nuevos. A partir del próximo tema retomarás tu proyecto y con él irás asentando todo lo aprendido.

¡Enhorabuena! Fastbook superado



Qualentum.com