

Scrum y metodologías ágiles

 openwebinars.net/academia/curso/scrum/1220/

La palabra “ **Scrum** ” en inglés originalmente define la posición en el ruby o el fútbol americano donde todos los jugadores se apoyan unos con otros ante el lanzamiento del balón para presionar y conseguir que todo el equipo avance. En español se define dicho movimiento deportivo como “Melee”, aunque no es muy conocido.

Esta metáfora es perfecta para ejemplizar la filosofía de Scrum como metodología de gestión de proyectos, en la que el equipo actúa al unísono, y realiza carreras y paradas de planificación.

Como hemos indicado, los orígenes de Scrum son bastante antiguos, existiendo definiciones iniciales desde 1986 (“ **New Product Development Game** ”, Hirotaka Takeuchi y Ikujiro Nonaka), 1990 (“ **Advanced Development Methods** ”, Ken Schwaber, y de forma independiente Jeff Sutherland, John Scumniotales y Jeff McKenna trabajando para Easel Corporation).

En 1995, Sutherland y Schwaber, ahora ya de forma conjunta, realizan una publicación describiendo la metodología Scrum en el “ **Business Object Design and Implementation Workshop** ”, celebrado como parte del congreso “ **Object-Oriented Programming Systems, Languages & Applications ‘95** ”.

Por último, en 2001 Schwaber junto a Mike Beedle publican el libro “ **Agile Software Development with Scrum** ”. A partir de entonces, el número de publicaciones al respecto no deja de crecer.

Pero ¿cuál es la base de la metodología Scrum?. En palabras de los propios Schwaber y Beedle...

“...bring decision-making authority to the level of operation properties and certainties”

que se traduce como...

“...conseguir traer la autoridad de toma de decisiones al nivel donde están las propiedades de las operaciones y las certidumbres”

Con esta enrevesada frase, se expresa que en otras metodologías, la toma de decisiones se hace en unos niveles en los que luego se desconoce por completo cómo se desarrolla en realidad el producto. En scrum, se intenta evitar esto haciendo que sean los propios miembros del equipo que desarrolla el producto los que evalúen tareas y tiempos.