

Artefactos de SCRUM

Product Backlog

El product backlog es una lista de requerimientos ordenada en base a su prioridad que contendrá todo el producto. Cada una de las tareas en este, tiene una descripción y una estimación de esfuerzo, este es único y es modificado de acuerdo a lo que el cliente solicita y a como lo divide el product owner. Es un objeto dinámico que varia en el tiempo es de gran importancia ya que representa de manera tangible el trabajo que los desarrolladores llevaran a lo largo del proyecto.

Sprint Backlog

El Sprint Backlog es una lista refinada de ítems del Product Backlog, resultante de la reunión de planificación del sprint, que van a ser desarrollados en el sprint actual junto con el plan para poder llevarlos a cabo. En este el equipo de desarrollo detalla las tareas que se realizaran para cada historia de usuario resultante de los requerimientos del product backlog.

Su importancia radica en que las actividades seleccionadas tendrán que ser realizadas durante el sprint, por lo que es necesario estimar y seleccionar suficientes historias y no demasiadas para el sprint, encontrar este punto de equilibrio es donde radica el éxito del sprint.

Burndown Chart

Es gráfico que expresa a lo largo del tiempo, la velocidad a la que se está completando las historias de usuario y por lo tanto los objetivos del sprint. Permite extrapolar si el equipo podrá completar el trabajo en el tiempo estimado.

Se pueden utilizar los siguientes:

- Días pendientes para completar los requisitos del producto o proyecto, realizado a partir del Product Backlog.
- Horas pendientes para completar las tareas de la iteración, realizado a partir del Sprint Backlog.

Este tipo de gráfico permite realizar diversas simulaciones: ver cómo se aplazan las fechas de entrega si se le añaden requisitos, ver cómo se avanzan, si se le quitan requisitos o se añaden conocer el ritmo y forma de trabajo del equipo entre otros indicadores.

Incremento

Se trata del artefacto más importante de Scrum. Al finalizar un sprint, debe obtenerse un incremento palpable de producto, es decir, un elemento con la calidad requerida para poder ser presentado al usuario final. Con la entrega de un incremento de producto al final de cada sprint, se consigue que el usuario final pueda ver desde el primer momento un elemento de calidad, sin necesidad de esperar a fases avanzadas de proyecto para obtener una primera versión. Este debe estar hecho que implica el estar probado, diseñado, programado y aceptado por el product owner.