

# Guía de scrum

## Definición #Concepto

Es un marco ligero que ayuda a generar valor a través de soluciones adaptables a problemas complejos.

El **Scrum Master** se encarga de fomentar un entorno donde:

- Se ordena el trabajo de un problema complejo en un [product backlog](#).
- El equipo le da valor a una selección del trabajo.
- Se inspeccionan los resultados y se realizan ajustes.

Scrum está basado en la [inteligencia colectiva](#) de las personas que lo utilizan.

## Teoría de scrum

Las bases de scrum son el [empirismo](#) y el [pensamiento Lean](#). Su enfoque es iterativo e incremental que busca incrementar la previsibilidad y controlar el riesgo.

[Los pilares empíricos de Scrum son:](#)

- **Transparencia:** El proceso y el trabajo emergentes deben ser visibles para aquellos que realizan el trabajo, así como para los que reciben el trabajo. La transparencia permite la inspección. La inspección sin transparencia genera engaños y desperdicios
- **Inspección:** El progreso hacia objetivos acordados deben ser inspeccionados con frecuencia y diligentemente para detectar varianzas o problemas potencialmente indeseables. La inspección permite la adaptación. La inspección sin adaptación se considera inútil.
- **Adaptación:** si el producto resultante es inaceptable, el proceso que se está aplicando o los materiales que se producen deben ajustarse. La adaptación se vuelve más difícil cuando las personas involucradas no están empoderadas o no poseen capacidad para autogestionarse.

## Valores de scrum

Scrum espera que las personas que lo usen vivan cinco valores principales: [Compromiso](#), [Enfoque](#), [Apertura](#), [Respeto](#) y [Coraje](#). Estos valores dan dirección al equipo de Scrum con respecto a su trabajo, acciones y comportamiento. Las decisiones que se toman, las medidas tomadas y la forma en que se utiliza Scrum deben reforzar 5 estos valores, no disminuirlos o socavarlos. Cuando estos valores son asimilados los pilares empíricos de Scrum cobran vida construyendo confianza.

# Scrum team

El equipo de Scrum consta de *Scrum Master, un propietario de producto (Product Owner) y desarrolladores*; no hay sub-equipos ni jerarquías. Los equipos son **multifuncionales**, haciendo que en cada sprint se pueda añadir valor al producto. También son **autogestionados**, por lo que internamente se deciden quién hace qué, cuándo y cómo.

Los equipos normalmente tienen un **tamaño** de 10 o menos personas, pues los equipos pequeños se comunican mejor y son más productivos. Si se vuelven equipos muy grandes, a partir de ellos se forman nuevos equipos scrum más pequeños, centrados todos en el mismo producto.

## Desarrolladores #Persona

Los desarrolladores son las personas del equipo que se comprometen a crear cualquier aspecto de un Incremento útil en cada Sprint. Sus **responsabilidades** son:

- Crear un plan para el Sprint, el Sprint Backlog
- Inculcar la calidad adhiriéndose a una definición de Hecho
- Adaptar su plan cada día hacia el Objetivo Sprint
- Responsabilizarse mutuamente como profesionales.

## Propietario del producto (Product Owner) #Persona

El Propietario del Producto es responsable de maximizar el valor del producto resultante del trabajo del equipo. Sus **responsabilidades** son:

- Desarrollar y comunicar explícitamente el Objetivo del Producto
- Creación y comunicación clara de elementos de trabajo pendiente del producto
- Pedido de artículos de trabajo pendiente del producto
- Asegurarse de que el trabajo pendiente del producto sea transparente, visible y comprendido.

## Scrum Master #Persona

El Scrum Master es responsable de la efectividad del Scrum Team. Lo logra al permitir que el equipo Scrum mejore sus prácticas, dentro del marco de Scrum. Los Scrum Masters son verdaderos líderes que sirven al equipo Scrum y a toda la organización.

### Algunas funciones para el equipo:

1. Capacitar a los miembros del equipo en autogestión y multifuncionalidad
2. Promover la eliminación de los impedimentos para el progreso del equipo

3. Ayudar al equipo de Scrum a centrarse en la creación de incrementos de alto valor.

### Funciones con el Product owner:

1. Ayudar a encontrar técnicas para una definición eficaz de los objetivos del producto
2. Facilitar la colaboración de las partes interesadas según sea solicitado o necesario
3. Ayudar a establecer la planificación empírica de productos para un entorno complejo.

### Funciones para la organización:

1. Liderar, capacitar y mentorizar a la organización en su adopción de Scrum
2. Planificar y asesorar sobre la implementación de Scrum dentro de la organización
3. Eliminar las barreras entre las partes interesadas y los equipos de Scrum

## Eventos de scrum

Cada evento en Scrum es una oportunidad formal para *inspeccionar y adaptar* los artefactos de Scrum. Estos eventos están diseñados específicamente para permitir la *transparencia* necesaria. Si no se realizan los eventos según lo prescrito, se pierden oportunidades para inspeccionar y adaptarse. Los eventos se utilizan en Scrum para crear regularidad y minimizar la necesidad de reuniones no definidas en Scrum.

## El Sprint

El Sprint es un contenedor para todos los eventos. Los sprints son el latido del corazón de Scrum, donde las ideas se convierten en valor. Son eventos de **longitud fija** de un mes o menos y comienzan inmediatamente después de la conclusión del sprint anterior.

### Durante los sprint:

- No se hacen cambios que pongan en peligro el Objetivo Sprint
- La calidad no disminuye
- El trabajo pendiente del producto se refina según sea necesario
- El alcance se puede clarificar y renegociar con el Propietario del Producto a medida que se aprende más.

Cuando el horizonte de un Sprint es demasiado largo, el Objetivo de Sprint puede volverse obsoleto, la complejidad puede aumentar y el riesgo puede aumentar. Los sprint se pueden considerar como un proyecto corto.

## Planificación de sprint

Todo el equipo comienza estableciendo el trabajo que se realizará para un sprint. En una planificación se tratan los siguientes temas:

## 1. ¿Por qué el sprint es valioso?

El product owner propone cómo aumentar el valor del producto. Posteriormente, todo el equipo colabora para definir un objetivo de sprint.

## 2. ¿Qué se puede hacer en este sprint?

Los desarrolladores junto con el product owner seleccionan elementos del product backlog para incluir en el Sprint.

## 3. ¿Cómo se realizará el trabajo elegido?

Para cada *elemento de trabajo pendiente de producto (Product Backlog item)* seleccionado, los desarrolladores planifican el trabajo necesario para crear un incremento que cumpla con la definición de hecho. Normalmente se hace mediante la separación de un gran elemento de trabajo pendiente en elementos de trabajo más pequeños que se puedan realizar en un día o menos.

## Daily scrum

Es un evento de 15 minutos de duración que tiene como propósito inspeccionar el progreso hacia el objetivo del sprint. Funcionan para mejorar la comunicación del equipo, identifican impedimentos, promueven una rápida para la toma de decisiones, y en consecuencia, eliminan la necesidad de otras reuniones.

## Revisión del sprint

El propósito de la revisión del Sprint es inspeccionar el resultado del Sprint y determinar futuras adaptaciones. El equipo de Scrum presenta los resultados de su trabajo y se discute el progreso hacia el Objetivo de Producto. En base a lo concluido, los asistentes colaboran en qué hacer a continuación. El trabajo pendiente del producto también se puede ajustar para satisfacer nuevas oportunidades.

## Retrospectiva del sprint

Sirve para planificar formas de aumentar la calidad y [eficacia](#).

El equipo inspecciona cómo fue el último Sprint con respecto a individuos, interacciones, procesos, herramientas y su definición de Hecho. El equipo analiza qué fue bien durante el Sprint, qué problemas encontró y cómo esos problemas fueron (o no fueron) resueltos.

## Artefactos

Representan trabajo o valor y se diseñaron para maximizar la transparencia de la información clave. Cada artefacto contiene un compromiso para garantizar que proporciona información que mejora la transparencia y el enfoque con el que se puede medir el progreso:

- Para el trabajo pendiente del producto es el *objetivo del producto*.
- Para el Sprint Backlog es el *Sprint Goal*.
- Para el Incremento es la *Definición de Hecho*.

## Product backlog (pila del producto)

El trabajo pendiente del producto es una lista emergente y ordenada de lo que se necesita para mejorar el producto.

Los elementos de trabajo pendiente de producto se consideran listos para su selección en un evento de planificación de Sprint. El **refinamiento** de Backlog del producto es el acto de descomponer y definir aún más los elementos de trabajo pendiente del producto en artículos más pequeños y precisos.

### Compromiso: Objetivo del producto

Describe un estado futuro del producto que puede servir como objetivo para el equipo Scrum contra el cual planificar y se encuentra en el trabajo pendiente del producto. El resto del trabajo pendiente surge para definir lo que cumplirá el objetivo del producto, siendo este, el objetivo a largo plazo para el equipo Scrum.

## Sprint Backlog (pila del sprint)

El Trabajo pendiente de Sprint se compone del objetivo sprint (por qué), el conjunto de elementos de trabajo pendiente de producto seleccionados para el Sprint (qué), así como un plan accionable para entregar el incremento (cómo).

### Compromiso: Sprint goal

El Sprint Goal es el único objetivo para el Sprint. Aunque el objetivo de Sprint es un compromiso de los desarrolladores, proporciona flexibilidad en términos del trabajo exacto necesario para lograrlo. El objetivo de sprint se crea durante la planeación del sprint y es la base del trabajo durante el sprint.

## Incremento

Es un paso importante hacia el objetivo de producto. Todos los incrementos son aditivos a los anteriores y son verificados que funcionen juntos correctamente. Es la suma de todos los elementos del Product Backlog completados durante el Sprint presente y el valor de los incrementos de todos los Sprints anteriores.

## Compromiso: Definición de Hecho

La Definición de Hecho es una descripción formal del estado del Incremento cuando cumple con las medidas de calidad requeridas para el producto. Cuando un elemento de trabajo pendiente cumple con la definición de hecho, se crea un incremento. Si un elemento de trabajo pendiente de producto **NO** cumple con la definición de hecho, no se puede liberar, ni siquiera presentar en la revisión de Sprint.