

METODOLOGÍAS ÁGILES

MÓDULO 3: SCRUM-Introducción

Scrum - Introducción.....	2
Comentarios de expertos	7
Contenido de apoyo.....	7

SCRUM - INTRODUCCIÓN

a. Breve historia

En 1986 Hirotaka Takeuchi y Ikujiro Nonaka en el *paper* "[El juego del desarrollo de nuevos productos](#)" definen un nuevo marco de desarrollo de productos como "una estrategia de desarrollo de producto flexible y holístico, donde un equipo de desarrollo trabaja como una unidad para alcanzar un objetivo común, como oposición al enfoque tradicional donde se establece el desarrollo como una secuencia de fases "independientes" entre ellas". Takeuchi y Nonaka explican posteriormente que esto es una forma de creación de conocimiento en el ámbito organizacional especialmente bueno para entornos en los que la innovación continua, incremental e iterativamente deba estar presente.

Aunque todavía no le darían ningún nombre a este enfoque sí que podemos ver claramente ideas que posteriormente se acabarían aplicando a Scrum

Ya en los 90, Ken Schwaber empezó a utilizar las primeras aproximaciones de lo que luego se llamaría Scrum como Métodos de desarrollo avanzado. Por otro lado, Jeff Sutherland comenzó a desarrollar un enfoque similar en Easel y fue el primero en utilizar la palabra Scrum.

En 1995, Sutherland y Schwaber presentaron un primer informe describiendo la metodología Scrum. En los posteriores años trabajaron juntos para unificar y aportar desde su experiencia las mejores prácticas en lo que hoy se conoce como Scrum.

Los autores describen Scrum como una nueva aproximación al desarrollo de producto que incrementaría la velocidad y flexibilidad. Para llevar a buen término este proceso este debería ser llevado a cabo por un equipo multifuncional a lo largo de todas las fases, en lugar del enfoque más tradicional que sugiere especialistas por cada una de las fases (analista funcional, orgánico, *tester*, etc.).

b. Scrum en 5 minutos

Scrum es un proceso **iterativo e incremental** utilizado para la construcción de productos. Esto significa que el proceso se compone de diferentes interacciones a las que llamaremos **Sprints**. Estas interacciones o sprints son fijos en el tiempo y se recomienda que tengan una duración de 1 a 4 semanas máximo. El objetivo de estos

sprints es el de construir un incremento del producto que potencialmente se pudiera utilizar por parte de los clientes. Por tanto, no nos serviría entregar algo que no pudiéramos utilizar al final del proceso.

Pero para poder empezar a construir un producto (ya sea software o cualquier otro) antes debe haber una idea de negocio o unas **necesidades que cubrir**. Por ejemplo, de nada hubiera servido ponernos a construir Whatsapp si no tenemos claro que cubriría esta herramienta, en este caso, mejorar la forma en la que se comunican las personas.

Generalmente a las personas para las que construimos el producto se les llama **Interesados o Stakeholders** en inglés. Pueden ser todas las personas que tienen interés en lo que estamos construyendo. Por ejemplo, si estuviéramos construyendo una aplicación para un hospital, los interesados podrían ir desde el Director General del Hospital, pasado por Celadores, Enfermeras, Médicos, Supervisores, Recepcionistas y todas aquellas personas que de algún modo les afecte directa o indirectamente en su trabajo la construcción de la aplicación.

Una vez tenemos claro que personas son a las que les vamos a aportar valor es necesario recopilar en un único sitio todas las ideas, funcionalidades y demás elementos que van a componer nuestro producto. A este conjunto de elementos ordenados por valor de negocio (arriba los que más valor aportan) se le llama **Pila de Producto o Product Backlog** en inglés. A los elementos que componen esta Pila de Producto se les conoce como **PBIs** del inglés **Product Backlog Items** o **Elementos de la Pila de Producto**.

Para gestionar toda esta comunicación y gestionar la pila de producto existe un rol específico llamado **Dueño de Producto o Product Owner** en inglés, cuyo objetivo es maximizar la entrega de valor en cada Sprint, es decir, que el equipo construya lo que le aporte más valor a los Interesados.

Otro rol clave entonces es **Equipo de Construcción**, encargado de las labores puramente de construcción del producto. Es el encargado en cada Sprint de entregar una parte del incremento.

Para que el equipo pueda entregar en cada Sprint un **Incremento del producto** este (el equipo de construcción) debe estar enfocado sobre una parte pequeña del mismo. Ese conjunto de PBIs mas sus tareas técnicas para construirlos se le llama **Pila del Sprint** y será necesario para poder comenzar el Sprint. Dentro, como

acabamos de comentar, se encuentran los Elementos de la Pila del Producto que el Dueño de Producto a seleccionado para este Sprint como más importantes junto con una serie de tareas técnicas que el equipo ha desgranado para cada PBI.

Tanto la selección de los PBIs mas importantes como el desgranado de estos en tareas técnicas se realiza en la Reunión de **Planificación del Sprint** o Sprint Planning en inglés. A esta reunión acuden **Dueño de Producto, Equipo de Construcción y Scrum Master** y el resultado de la misma debería ser una Pila del Sprint junto con los objetivos claros del mismo. Debe quedar claro que en la Reunión de planificación el Dueño del producto junto con el Equipo de construcción deciden de forma colaborativa que elementos entrarán en el siguiente Sprint. Ya que puede haber elementos que aporten mucho valor a los clientes pero que técnicamente sean muy difíciles de realizar en este momento. Por tanto, debe ser algo consensuado entre ambos roles.

Una vez comienza el Sprint de duración fija entre una y cuatro semanas, el Equipo de construcción comienza a trabajar sobre la Pila de Producto. Para realizar una gestión de riesgos adecuada y fomentar la comunicación y sincronización entre los miembros del equipo Scrum introduce la **Reunión diaria o Daily Meeting** donde el principal objetivo es detectar problemas e impedimentos que afecten al desarrollo del Sprint. Esta reunión es una reunión corta de no más de 15 minutos.

Pues esto se repite durante todo el Sprint y el equipo va terminando todos los elementos de la Pila del Sprint. Por ello, al finalizar este, es necesario revisar todo lo construido para ver si se ajusta a lo que necesitan los Interesados y así poder **recibir feedback** de estos Interesados. Eso sucede en la **Reunión de Revisión o Demo** donde se inspecciona todo lo realizado por el Equipo de construcción. A esta reunión acuden el Dueño de Producto como representante de los Interesados, además del Equipo de Construcción y el Scrum Master. También puede acudir cualquier otra persona que quiera ver lo entregado. Sería muy recomendable que hubiera algún Interesado, aunque esto no siempre es posible.

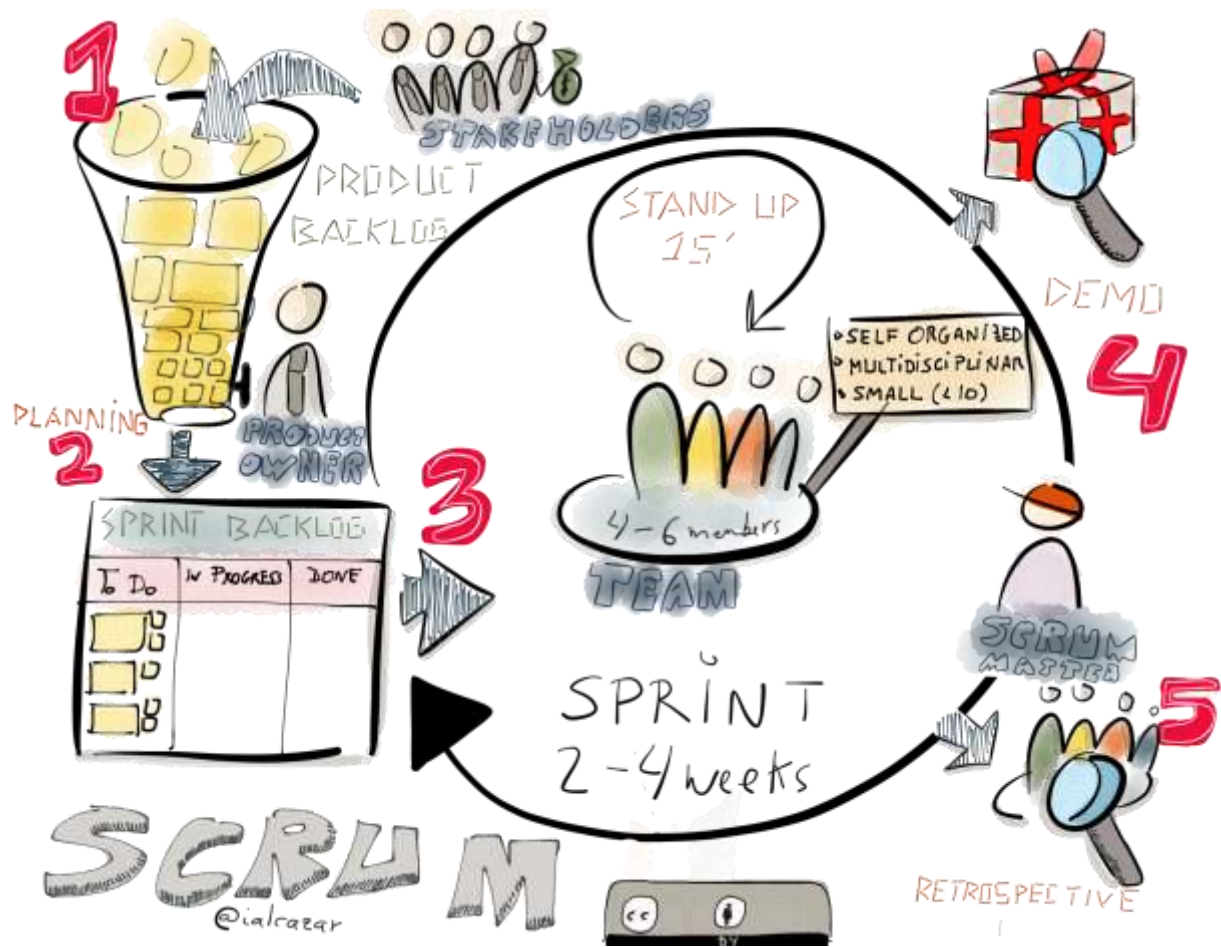
Después de haberse producido esta reunión para inspeccionar el Incremento entregado en el Sprint el equipo debe reunirse para inspeccionar el proceso y la manera en la que han trabajado con el único objetivo de mejorar y detectar posibles problemas y dar soluciones a los mismos. Esta reunión, sucede después de la Reunión de revisión y se llama **Retrospectiva**. Es en la retrospectiva donde pondremos el foco en las personas y el proceso dejando a un lado el producto en sí que ya lo inspeccionamos en la reunión anterior.

A esta reunión deben acudir todos los miembros del Equipo Scrum, es decir, Dueño de Producto, Scrum Master y Equipo de Construcción. Es facilitada por el Scrum Master, aunque en algunas ocasiones puede ser interesante que sea facilitada por otra persona para que el Scrum Master pueda también participar como un miembro más el equipo.

Existe una última reunión cuyo objetivo es trabajar sobre los elementos futuros que entrarán en el Sprint, es decir, trabajar sobre los siguientes elementos de la Pila de Producto. A esta reunión donde el Equipo Scrum trabaja para refinar esos elementos, es decir, hacerlos más pequeños, claros y entendibles se le llama Reunión de Refinamiento.

Para asegurarnos que durante el Sprint se bloquea el menor número de elementos, contamos con la Definición de Listo que no deja de ser una lista de necesidades que necesita cada uno de los PBIs para poder empezarlos. Nos evitará desperdicios durante el Sprint por PBIs o tareas que se quedan bloqueadas o dependientes de agentes externos.

Por último, para asegurarnos que se terminan todas las tareas y PBIs de cada Sprint con calidad suficiente contamos con el concepto de **Definición de Terminado**, entendido como una lista de acciones que deben cumplirse para dar por terminada una tarea y/o PBI como podría ser, por ejemplo, que esté subido el código al repositorio, probado en desarrollo y pre-producción, validado por Marketing, etc.



Como resumen podemos decir que Scrum está formado por:

- **Artefactos**, como los elementos con los que trabajamos. Estos son la Pila del producto, Pila del Sprint, el Sprint, el Incremento del producto, Definición de Listo y Definición de Terminado.
- **Reuniones**, como los eventos donde se reúnen los diferentes roles. Estas reuniones son: Reunión de planificación, Reunión de revisión, Retrospectiva, Reunión diaria y Reunión de refinamiento.
- **Roles**, existen básicamente para dividir las diferentes responsabilidades que nos encontramos a la hora de construir un producto. El Dueño de producto, encargado de maximizar la cantidad de trabajo que se realizará, es, por tanto, el encargado de mantener la visión del producto y la comunicación con los interesados. El Equipo de Construcción, como encargado de construir el producto, el Scrum Master responsable de cumplir el proceso y preocupado de las personas. Los Interesados como

esas personas para las que construimos el producto. Debe añadirse que, al equipo formado por Dueño de Producto, Equipo de Construcción y Scrum Master se le conoce como Equipo Scrum.

Comentarios de expertos

En esta sección podrás escuchar a diferentes personas y expertos sus opiniones sobre por donde empiezan a trabajar en sus proyectos orientados con metodologías ágiles,

Contenido de apoyo

- Guía oficial de Scrum en español:
<http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2016/2016-Scrum-Guide-Spanish.pdf#zoom=100>
- Sitio de la Scrum Alliance: <http://scrumalliance.org>
- Sitio de Scrum.org: <http://scrum.org>

