



# SCRUM

## TECNOLOGÍAS WEB I

---

Carlos Rojas Sánchez

Licenciatura en Informática

Universidad del Mar

1. Introducción
2. Elementos clave de Scrum
3. Ciclo de un Sprint (de 1 a 4 semanas)
4. Historias de usuario

# Introducción

---

# ¿Qué es un Scrum?

*Scrum es un marco de trabajo (framework) dentro de la metodología ágil utilizado para gestionar y desarrollar proyectos complejos, especialmente en el desarrollo de software. Está diseñado para fomentar la colaboración entre equipos multidisciplinarios y permitir entregas rápidas y continuas de productos funcionales.*

# Historia de Scrum

*Scrum fue desarrollado a principios de los años 90 por Ken Schwaber y Jeff Sutherland como una respuesta a las limitaciones de los métodos tradicionales de gestión de proyectos, especialmente en el desarrollo de software. Inspirado en prácticas de manufactura ágil y en un artículo de 1986 de Harvard Business Review que comparaba equipos de desarrollo con equipos de rugby (de ahí el nombre "Scrum"), este marco se centró en la colaboración, la adaptabilidad y la entrega incremental. Fue formalizado con la publicación del Scrum Guide en 2010 y ha evolucionado hasta convertirse en uno de los enfoques ágiles más populares a nivel mundial.*

## Elementos clave de Scrum

---

- Product Owner (Dueño del Producto): Define las características del producto y prioriza el trabajo en función del valor para el negocio.
- Scrum Master: Facilita el proceso, elimina obstáculos y se asegura de que se sigan las prácticas de Scrum.
- Equipo de desarrollo: Grupo autoorganizado que construye el producto.

- Sprint: Ciclo de trabajo fijo (usualmente de 2 a 4 semanas) donde se desarrolla un incremento del producto.
- Sprint Planning: Planificación al inicio del Sprint para decidir qué trabajo se realizará.
- Daily Scrum (Reunión diaria): Reunión rápida (15 min) para sincronizar al equipo.
- Sprint Review: Demostración del trabajo completado al final del Sprint.
- Sprint Retrospective: Reunión para reflexionar y mejorar el proceso



- Product Backlog: Lista priorizada de tareas o requisitos del producto.
- Sprint Backlog: Lista de tareas seleccionadas para el Sprint actual.
- Incremento: Resultado del trabajo realizado, que debe estar potencialmente listo para entregar.

## Ciclo de un Sprint (de 1 a 4 semanas)

---

## Sprint Planning (Planificación del Sprint)

- ¿Cuándo? Al inicio de cada Sprint.
- ¿Qué se hace? El equipo, junto con el Product Owner, selecciona del Product Backlog los elementos que se van a desarrollar en ese Sprint y planifican cómo lo harán.
- Resultado: Se define el Sprint Goal y el Sprint Backlog.

## Daily Scrum (Reunión Diaria)

- ¿Cuándo? Todos los días del Sprint, a la misma hora (máximo 15 minutos).
- ¿Qué se hace? Cada miembro del equipo dice qué hizo ayer, qué hará hoy y si tiene algún impedimento.
- Objetivo: Coordinar y detectar obstáculos rápidamente.

## Sprint Review (Revisión del Sprint)

- ¿Cuándo? Al final del Sprint.
- ¿Qué se hace? El equipo muestra al Product Owner y a los interesados (stakeholders) el incremento del producto desarrollado.
- Se obtiene retroalimentación que puede alimentar el Product Backlog.

## Sprint Retrospective (Retrospectiva del Sprint)

- ¿Cuándo? Justo después de la Sprint Review y antes del próximo Sprint.
- ¿Qué se hace? El equipo reflexiona sobre el proceso, identifica lo que funcionó, lo que no y qué mejorar.
- Resultado: Compromisos de mejora para el siguiente Sprint.

# Historias de usuario

---

## ¿Qué es una historia de usuario?

En Scrum, una historia de usuario es una descripción breve y simple de una necesidad o funcionalidad desde el punto de vista del usuario final. Su propósito es expresar qué quiere el usuario y por qué lo quiere, para que el equipo de desarrollo entienda el valor detrás de la tarea.



## ¿Cómo se estructura una historia de usuario?

La forma más común es:

Como [tipo de usuario], quiero [algo], para [obtener un beneficio].

Esta estructura ayuda a enfocarse en la necesidad, no en la solución técnica.

# Ejemplos de historias de usuario

- 1: Aplicación bancaria** Como cliente del banco, quiero poder ver el saldo de mi cuenta, para saber cuánto dinero tengo disponible.
- 2: Sitio de compras en línea** Como comprador, quiero poder agregar productos a un carrito de compras, para poder comprarlos todos juntos.
- 3: Sistema de gestión escolar** Como profesor, quiero poder subir calificaciones, para que los estudiantes puedan ver su desempeño.
- 4: App de cafetería universitaria** Como estudiante, quiero poder ver el menú del día, para decidir qué pedir antes de llegar a la cafetería.

## Características de una buena historia de usuario (INVEST)

- Independiente: puede desarrollarse por separado.
- Negociable: no es un contrato, se puede discutir.
- Valiosa: aporta valor al usuario.
- Estimable: el equipo puede estimar cuánto tardará.
- Small (pequeña): se puede completar en un Sprint.
- Testable: se puede verificar si está hecha correctamente.