

Filosofía de Trabajo con Scrum

Sitio: SIGMA
Curso: INTRODUCCIÓN A LA METODOLOGÍA SCRUM. SECCIÓN A
Libro: Filosofía de Trabajo con Scrum
Imprimido por: Marbellys Campos Alcala
Día: Monday, 25 de April de 2022, 07:39

Tabla de contenidos

1. Introducción
2. Cómo Trabaja un Equipo Scrum
3. Planificación del Sprint
4. Reunión Diaria
5. Revisión del sprint
6. Retrospectiva
7. Créditos

1. Introducción



El cambio de enfoque que supone la implementación de la metodología Scrum, conlleva a su vez la **aplicación de las mejores prácticas y el desarrollo de las capacidades de los involucrados** para trabajar de forma coordinada. Por consiguiente, los constantes cambios que experimenta un proyecto requieren de metodologías flexibles capaces de reducir las brechas del trabajo individualizado por una perspectiva de trabajo colaborativo. Sin duda alguna, la adopción de esta filosofía de trabajo es lo que le ha permitido a grandes organizaciones a nivel mundial **lograr un cambio de cultura y una transformación innovadora al momento de gestionar sus proyectos.**

En los siguientes apartados abordaremos los aspectos inherentes al trabajo con Scrum y los diversos eventos llevados a cabo durante la ejecución de los sprint.

2. Cómo Trabaja un Equipo Scrum



El uso de este marco de trabajo requiere inicialmente de que el equipo comprenda que Scrum **es mucho más que un método y un conjunto de técnicas**, es decir; se fundamenta en una filosofía de trabajo colaborativo como parte de la cultura ágil adoptada dentro de los equipos inmersos en un proyecto.

Se trabaja con iteraciones o lapsos de tiempo fijo denominados “**Sprint**”, cuya duración oscila entre 1 o 4 semanas, donde el equipo debe determinar la lista de tareas priorizadas a ejecutar en dicha iteración. Estas tareas derivan del Product Backlog y son definidas al inicio de cada sprint, para así desarrollar una entrega parcial del producto final o lo que se conoce como “incremento del producto”.

Por esta razón, es necesario que los miembros del equipo Scrum estén enfocados en las actividades a realizar y **lograr que los incrementos presentados al cliente sean lo**

suficientemente funcionales para cumplir con los estándares de calidad previstos. Es decir, a través del avance del proyecto, las reuniones y la mejora continua el cliente podrá obtener los resultados de forma incremental en cada ciclo de tiempo.

3. Planificación del Sprint



en el sprint.

- ¿Cómo se hará el trabajo?

En este caso los desarrolladores son los encargados de planificar el trabajo y esfuerzo requerido para crear un incremento de valor al finalizar el sprint.

Las reuniones son un factor fundamental que propicia la transparencia y participación de los miembros del proyecto. En el caso de la **Planificación del Sprint**, esta reunión se realiza el primer día de la iteración y tiene como propósito llegar a un consenso sobre la cantidad de trabajo que debe desempeñar el equipo, en base a la lista de requisitos presentados por el Product Owner (dueño del producto).

Dicha lista de tareas cuenta con un orden de prioridad establecidos en el **Product Backlog** y es a partir de allí que el equipo Scrum selecciona cuales tareas pueden ser completadas en el sprint. En esta fase es importante la auto-organización al momento de asignar las tareas y responsabilidades a cada miembro del proyecto, para así trabajar de manera conjunta en el logro de los objetivos.

Esta reunión suele tener una duración aproximada de 8 horas en el caso de sprint de 1 mes. En general, se busca dar respuesta a las siguientes interrogantes:

- ¿Qué se hará en el sprint?

Es desde el punto de vista del Product Owner y los demás integrantes del equipo que se determina las tareas a incluir

4. Reunión Diaria



Son eventos de sincronización cuya **duración es de 15 minutos** y donde participan tanto el Scrum Master como el equipo de desarrollo. Estas permiten realizar un **seguimiento del avance del proyecto y medir la productividad del equipo** en el cumplimiento de las tareas asignadas. Es decir, tener una visión global del trabajo que se ha realizado y realizar las adaptaciones en caso de ser necesario.

Con la finalidad de tener una mayor coordinación es necesario que los miembros del equipo den respuesta a las preguntas:

- ¿Qué has hecho desde la última reunión?
- ¿Qué harás hoy para lograr los objetivos?
- ¿Qué impedimentos tienes para cumplir con los objetivos?

El Scrum Master durante la iteración es el responsable de **mitigar los obstáculos** que afecten la productividad del equipo. Por esta razón, las reuniones diarias sirven como mecanismo para mejorar la comunicación, detectar fallos en el proceso y promover la toma de decisiones oportunas para que el trabajo se ejecute de forma eficiente durante el sprint.

5. Revisión del sprint



Una vez finalizado el sprint se lleva a cabo la reunión de revisión. Es en este evento donde se **valida el resultado final del sprint** y el equipo presenta al cliente la funcionalidad del producto terminado. Mientras que el Product Owner es el encargado de la revisión detallada de los requisitos del Product Backlog que fueron completados.

Estos eventos tienen una **duración de 4 horas para sprint de 1 mes**. Por otra parte, esta es la única reunión a la que se convoca al cliente y se verifican las adaptaciones a realizar posteriormente en el Product Backlog a fin de satisfacer nuevos requerimientos.

6. Retrospectiva



Es la última reunión de Scrum con una duración de 3 horas y le brinda la posibilidad al equipo de **analizar su desenvolvimiento durante la ejecución del sprint**. En ella participa todo el equipo Scrum y permite realizar una retroalimentación donde los miembros reflexionan sobre las mejoras a implantar en el próximo sprint para garantizar una mayor cohesión y productividad.

En general es una de las reuniones **más importantes para definir las futuras estrategias** que conlleven a la mejora continua en la gestión del proyecto.

7. Créditos

Recopilación de Contenido, Redacción, Diseño Instruccional y Gráfico:

Ing. Yasmin Vera

Ing. Oswaldo Zorrilla

Imágenes decorativas libres extraídas de freepick.es

Octubre 2021



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompatirIgual 3.0 Venezuela.