

Introducción

Drumond (2024) describe Scrum de la siguiente manera:

Scrum es un marco de gestión de proyectos de metodología ágil que ayuda a los equipos a estructurar y gestionar el trabajo mediante un conjunto de valores, principios y prácticas. Al igual que un equipo de rugby (de donde proviene su nombre) cuando entrena para un gran partido, el método scrum anima a los equipos a aprender a través de las experiencias, a autoorganizarse mientras abordan un problema y a reflexionar sobre sus victorias y derrotas para mejorar continuamente.

El desafío de Rugby realizado en clase tuvo como objetivo proporcionar una forma de practicar y comprender los principios al ponerlos en práctica. Este ensayo analizará desde un punto de vista crítico las actividades en comparación con el uso de Scrum en entornos laborales. El desafío de Rugby realizado en clase tuvo como objetivo proporcionar una forma de practicar y comprender los principios de Scrum al ponerlos en práctica. Esta dinámica simulaba la colaboración, la adaptabilidad y la comunicación en un entorno controlado, similar a la gestión de proyectos. Al involucrar a los estudiantes del curso de administración de proyectos en un escenario práctico, se esperaba que comprendiéramos mejor los conceptos clave de Scrum y cómo se aplican en situaciones laborales por medio de un ejercicio práctico con diferentes actividades deportivas.

Desarrollo

El desafío de Rugby proporcionó una simulación de Scrum con elementos como entrega incremental y trabajo colaborativo. Cada actividad, desde el Pase de Precisión hasta la Prueba de Calidad, reflejaba un aspecto específico de Scrum. Por ejemplo, el Pase de Precisión se asemejaba a la entrega incremental, donde cada pase representaba un avance en el proyecto. Del mismo modo, el Relay de Integración fomentaba la colaboración al involucrar a todo el equipo en la finalización de una tarea.

Sin embargo, estas actividades podían ser simplificaciones excesivas de los desafíos reales que enfrentaban los equipos ágiles. Aunque proporcionaban una introducción valiosa a Scrum, carecían de la complejidad y la incertidumbre de los entornos laborales reales. En un proyecto real, los requisitos cambian, los problemas inesperados surgen y los equipos deben adaptarse rápidamente. Esto no se reflejaba completamente en las actividades del desafío de Rugby.

Para hacer que estas actividades fueran más representativas con respecto a los desafíos reales, se podrían haber introducido modificaciones. Por ejemplo, en lugar de tener un tiempo fijo para completar una tarea, podrían haberse agregado elementos de incertidumbre y cambio en el proceso. Esto habría simulado más fielmente las condiciones de un proyecto real, donde los requisitos podían cambiar repentinamente o surgir obstáculos inesperados. Además, permitir que los equipos tomaran decisiones sobre cómo abordar los desafíos, en lugar de seguir reglas predefinidas, podría haber aumentado la similitud con situaciones laborales reales.

Además, es importante tener en cuenta que el desafío de Rugby podría haberse beneficiado de una mayor diversidad en las actividades. Si bien las actividades realizadas fueron útiles para comprender algunos aspectos de Scrum, no abordaron completamente otros conceptos importantes. Por ejemplo, la gestión del tiempo y la priorización de tareas son elementos esenciales en Scrum que podrían haberse integrado en el desafío de una manera más explícita. Incorporar una actividad en la que los equipos tuvieran que asignar prioridades a las tareas y gestionar su tiempo de manera eficiente habría proporcionado una comprensión más completa de estos aspectos cruciales de Scrum.

Otro aspecto que podría haberse mejorado en el desafío de Rugby es la representación de la retroalimentación y la mejora continua. En Scrum, la retroalimentación constante es fundamental para ajustar y mejorar el proceso. Sin embargo, en las actividades del desafío,

esta dimensión podría haberse abordado de manera más explícita. Por ejemplo, después de cada actividad, se podría haber dedicado tiempo a una sesión de retroalimentación en la que los equipos discutieran lo que salió bien, lo que salió mal y cómo podrían mejorar en el futuro. Esta práctica habría permitido a los estudiantes comprender mejor el papel de la retroalimentación en Scrum y cómo puede impulsar la mejora continua del equipo.

Asimismo, sería beneficioso integrar actividades que fomenten la adaptación a cambios repentinos y la resolución de problemas imprevistos. En un entorno ágil, los requisitos pueden cambiar en cualquier momento, y los equipos deben ser capaces de ajustarse rápidamente. Integrar una actividad sorpresa durante el desafío, en la que los equipos tuvieran que adaptarse a un cambio repentino en las reglas o enfrentar un problema inesperado, habría proporcionado una experiencia más realista y valiosa. Esto habría ayudado a los participantes a comprender la importancia de la flexibilidad y la capacidad de respuesta en Scrum.

Finalmente, es crucial que los participantes entiendan que Scrum es más que simplemente seguir un conjunto de reglas y procedimientos. Es una mentalidad y una cultura que promueve la colaboración, la transparencia y el aprendizaje continuo. Por lo tanto, sería útil integrar actividades que reflejen estos aspectos culturales de Scrum. Por ejemplo, una actividad centrada en la construcción de relaciones de confianza dentro del equipo o en la promoción de la comunicación abierta y honesta habría ayudado a los estudiantes a comprender la importancia de estos valores en el éxito de un equipo ágil.

Conclusión

El desafío de Rugby fue una herramienta útil para entender los principios de Scrum, pero tuvo limitaciones debido a su simplicidad y falta de complejidad al igual que otras condiciones como haber sido realizado en la universidad durante una clase. Aunque proporcionó una introducción práctica a Scrum, no fue completamente representativo de los

desafíos que enfrentan los equipos en entornos laborales reales, pero fue una buena aproximación y funcionó como una introducción al tema de Scrum para el curso.

Para mejorar la efectividad de este tipo de actividades, se necesitaban ajustes que las hicieran más similares a los desafíos del mundo real. Esto implicaba introducir elementos de incertidumbre, adaptabilidad y toma de decisiones en el proceso, aunque las actividades contaron con paralelismos interesantes. Al hacerlo, los estudiantes podrían haber experimentado más fielmente la dinámica de trabajo en un entorno ágil y estar mejor preparados para aplicar los principios de Scrum en proyectos reales.

Referencias

Claire Drumond. (2024). *Qué es Scrum y cómo empezar*. Recuperado de <https://www.atlassian.com/es/agile/scrum>