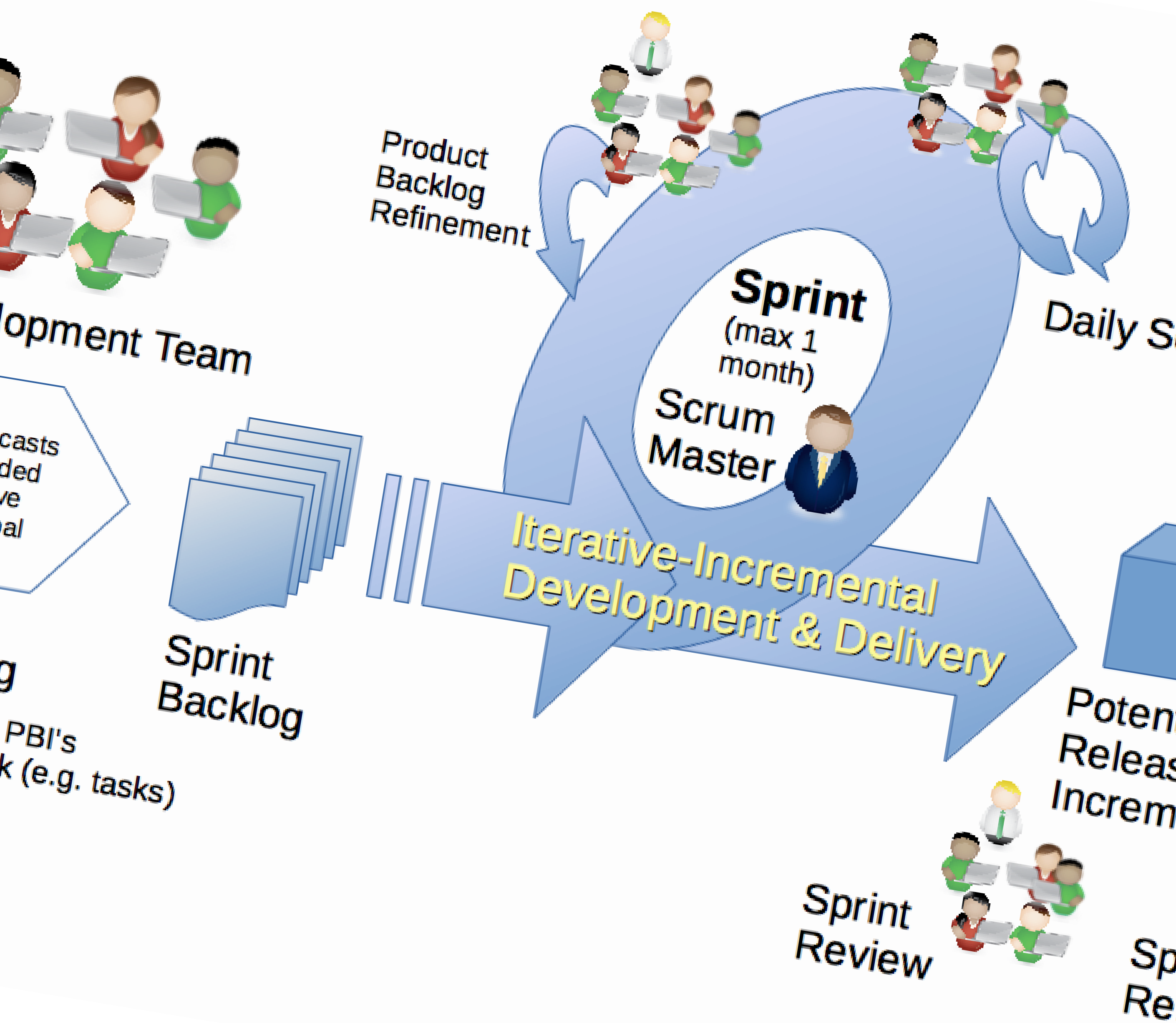


# GUÍA RÁPIDA

## SCRUM



# Tabla de contenidos

Qué es SCRUM	03
Por qué interesarse por SCRUM	04
Elementos	04
Roles	06
Artefactos	08
Eventos	10
Bibliografía	14

## Capítulo 1

# Qué es SCRUM

Scrum es ampliamente conocido como un marco Ágil para el desarrollo y gestión de proyectos de software, pero es mucho más que eso.

Es un marco de gestión que permite hacer frente a problemas complejos de manera adaptativa, contribuyendo al desarrollo de productos/soluciones del más alto valor para los clientes.

En este sentido más amplio Scrum es:

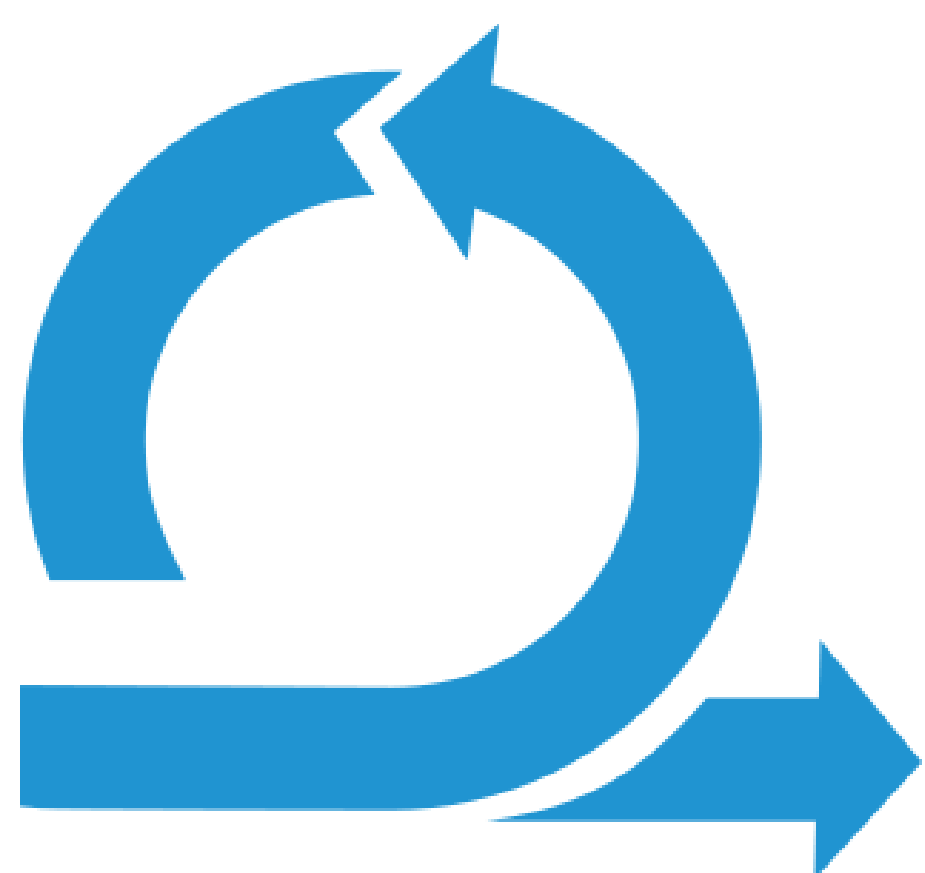
- Un acelerador de negocios.
- Un sistema de gestión del riesgo integrado.
- Una herramienta de gestión de equipos.



## Capítulo 2

# Por qué interesarse por SCRUM

La implementación de Scrum puede reportar enormes beneficios:



Como acelerador de negocios permite hacer las cosas más rápido y mejor, priorizando las características de mayor valor para los clientes.

Como sistema de gestión del riesgo permite a los equipos probar ciertas características, enfoques o tácticas, y actuar rápidamente sobre los resultados.

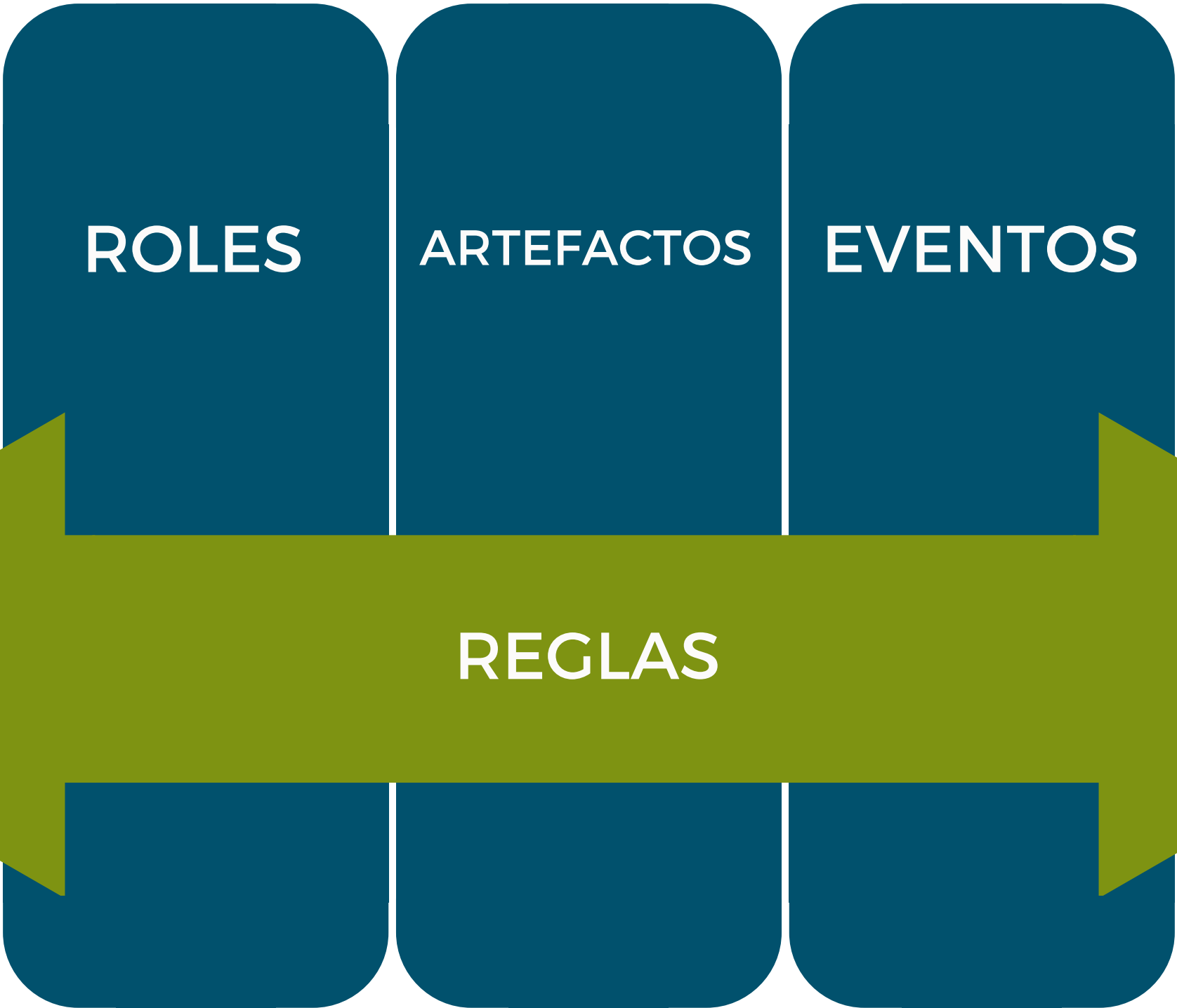
Como herramienta de gestión de equipos contribuye a que los equipos sean más felices y más productivos.

Capítulo 3

# Elementos

Scrum se basa en tres elementos: eventos, roles y artefactos, que deben ser aplicados en conjunto. Cada uno estos elementos sirve para un propósito específico, y cada uno es esencial para el éxito de Scrum. Además, es necesario un conjunto de reglas para aglutinar y armonizar todos los elementos.

Marco de trabajo Scrum





# Roles

Es sabido que Scrum es fácil de aprender (pocas reglas y pocos instrumentos), pero muy difícil de implementar, ya que requiere cambios muy profundos a nivel personal y organizacional. La principal dificultad pasa por la gestión del cambio.

En todo Scrum Team (ST) hay un total de tres roles: el Product Owner (PO), el Development Team (DT) y el Scrum Master (SM). Es posible, pero no recomendable, asignar a una persona más de un rol, pero no está permitido crear ninguna otro rol, ya que podría perjudicar al equipo poniendo en peligro su unidad.

El Scrum Team tiene que ser:

## Auto organizado

No hay un líder de equipo que decide qué persona va a hacer qué tarea o cómo se resuelve un problema. Es el equipo en su conjunto quien decide estas y otras cuestiones.

## Multidisciplinar

El ST tiene todos los conocimientos y las competencias necesarias para realizar el trabajo, dependiendo lo mínimo de personas externas al equipo.

# El SCRUM team (ST)

## Product Owner (PO)



- Mantiene la comunicación con el cliente.
- Es el responsable del product backlog.
- Se asegura de que las descripciones están claras.
- Mide el desempeño del producto.

## Development team (DT)



- Responsable de producir el producto o la solución en desarrollo.
- Responsables de gestionar su propio esfuerzo y desempeño.
- Todo el DT es igualmente responsable y rinde cuentas por igual.

## Scrum master (SM)

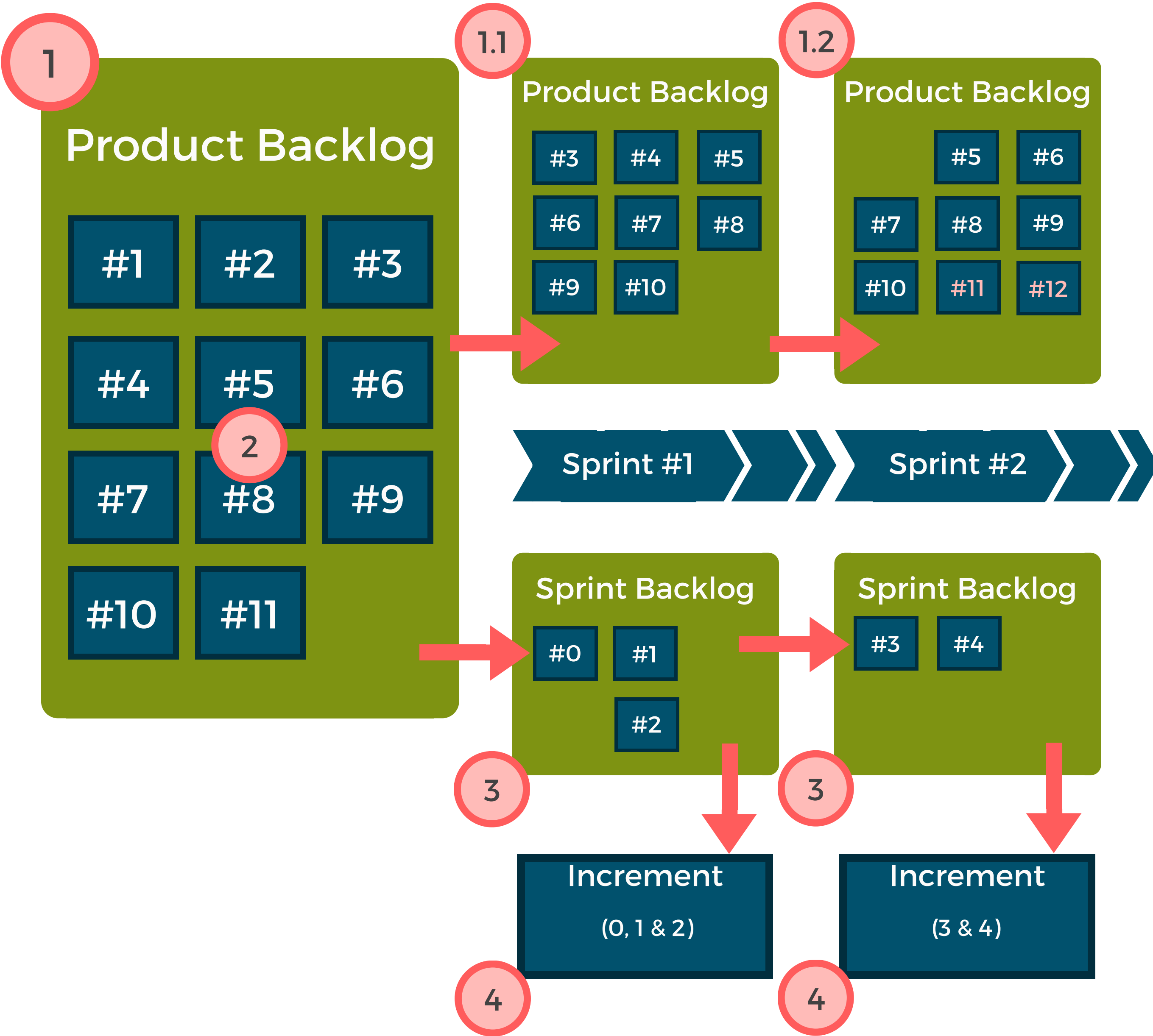


- Experto en la metodología Scrum.
- Responsable de que Scrum sea comprendido y adaptado correctamente.
- Lidera la implantación de Scrum en la organización.
- Elimina los obstáculos que encuentre el DT.

# Artefactos

Siguiendo con los tres elementos del marco de trabajo Scrum, es momento de centrarnos en los Artefactos.

Diagrama: Artefactos de Scrum



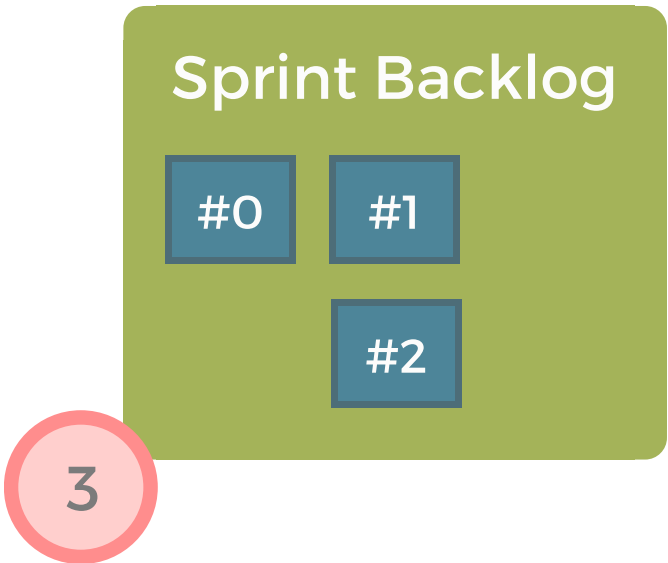


# Artefactos

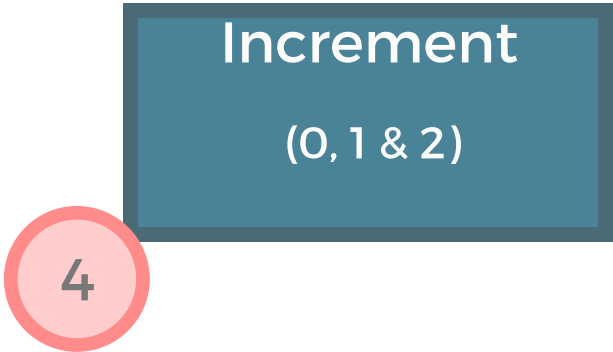


- 1.- El PO crea el Product Backlog, una lista de todas las características que podrían ser necesarias en el producto final (#1, #2, #3...) Esta lista nunca está completa y cambia constantemente (1, 1.1, 1.2, ...) La acción de ordenarla y añadir detalles y/o estimaciones se conoce como “refinamiento”, y es un proceso continuo del que participan el PO y DT.
- 2.- El contenido del Product Backlog (#1, #2, #3...) puede presentarse como “historias de usuarios”, aunque si bien es lo más habitual no tiene que ser así necesariamente. Estas no son oficialmente un artefacto scrum.

3.- El Sprint Backlog (3) es el conjunto de características seleccionadas del Product Backlog que se producirán y engtregarán al finalizar el Sprint actual, y que contribuyen a la consecución del objetivo del Sprint.



4.- Por Incremento entenderemos todos los elementos/características del Product Backlog completados hasta el final de un determinado Sprint: se produce un incremento al final de cada sprint. Dichos elementos deben estar completamente hechos para revisarse y enviarse al cliente en caso que lo solicite. Done (hechos), se refiere a la comprensión compartida por todo el equipo de lo que significa que una pieza de trabajo este completa al 100%.



# Eventos

Vistos los roles y los artefactos es momento de centrarse en los eventos. Un proyecto gestionado con Scrum se desarrolla a partir de un número de sprints consecutivos. El número de sprints depende del proyecto.



Un Sprint es un periodo máximo de tiempo preestablecido con una duración fija (timeboxed) que se establece para maximizar la productividad. Todos los eventos scrum son timeboxed.

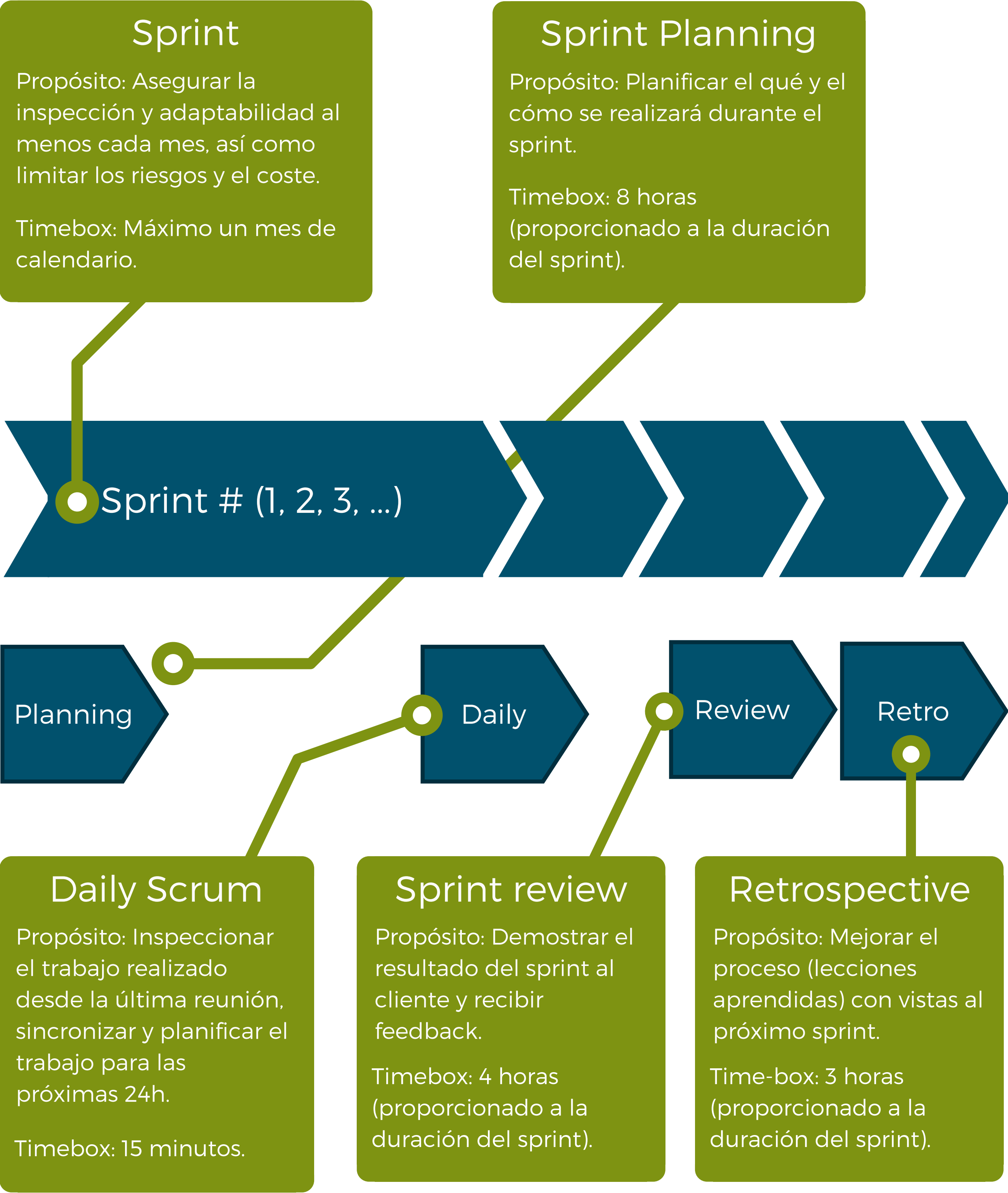
Los ST son libres de cambiar la duración en base a las lecciones aprendidas, pero no con frecuencia, y nunca basándose en ocasiones individuales.

Anteriormente hemos hecho referencia al Sprint Backlog, el conjunto de elementos/características acordadas al inicio de cada Sprint que el DT debe desarrollar durante el Sprint actual.

Los eventos más importantes de un sprint son:

- El sprint en sí mismo y su propósito.
- Sprint planning.
- Daily Scrum.
- Sprint review.
- Sprint retrospective.

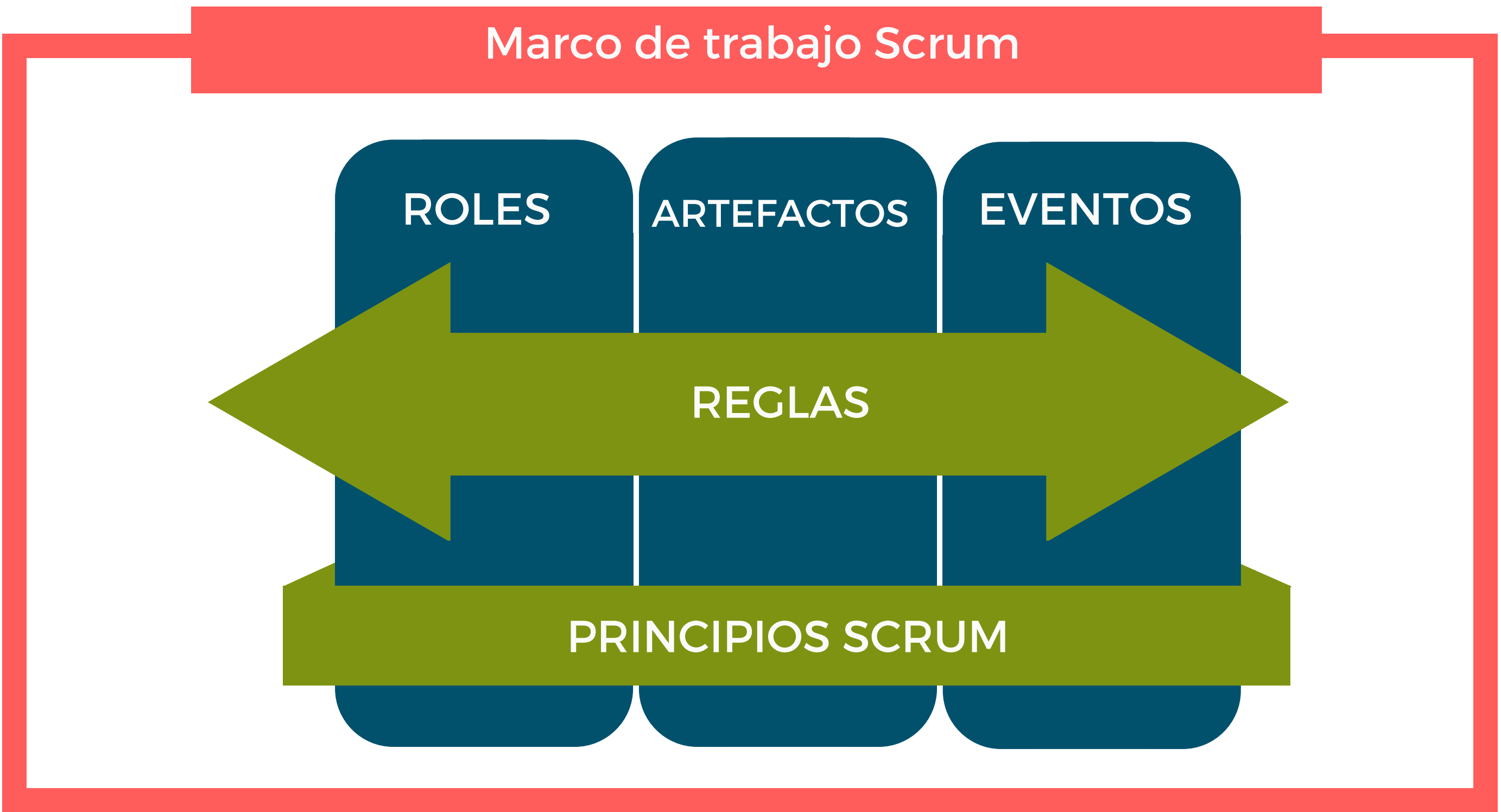
# Eventos: Contenido de un sprint



# Modificaciones a la guía SCRUM

En Julio de 2016 la Guía Scrum se modificó por primera vez desde su redacción original en el año 2013. A través de dicha modificación se incorporaron a la Guía Scrum una serie de valores con los que todo equipo Scrum necesita contar. ¿Cuáles son esos valores?

- **Compromiso**; los miembros del equipo deben estar personalmente comprometidos con el lograr los objetivos del equipo Scrum.
- **Coraje**; los miembros del equipo Scrum tienen el valor para hacer las cosas bien y trabajar en los problemas difíciles.
- **Foco**; los miembros del equipo se centra en el trabajo del Sprint y en los objetivos del Equipo Scrum.
- **Apertura**; el Equipo de Scrum y los interesados acuerdan ser francos acerca de todos los trabajos y desafíos en la realización del trabajo
- **El respeto**; los miembros del Equipo Scrum se respetan entre sí para ser personas capaces e independientes.



Los valores de la Guía Scrum son perfectamente compatibles con los del Manifiesto por el Desarrollo Ágil de Software. Según Ken Schwaber, uno de los padres de Scrum, ambos se complementan; mientras que los valores de Scrum se basan en la forma de actuar y el trabajo de las personas como miembros individuales del equipo Scrum, los valores del Manifiesto Ágil se refieren a las prácticas como equipo, como organización.



# ¿Quieres utilizar Scrum en tu organización?



Entra en [ppmschool.com](http://ppmschool.com) y te ayudaremos a gestionar tus proyectos con Scrum



# Bibliografía

RAD, N. y TURLEY, F. (2014) Exin Agile Scrum Foundation Workbook. [Consulta: 20 de Enero de 2015]

MOREIRA, M. , LESTER, M. y HOLZNER, S. (2010) Agile for Dummies.

SCHWABER, K. y SUTHERLAND, J. (2013) La Guia de Scrum

Copyright © por Juan Luis Vila Grau Reservados todos los derechos.

Con la excepción de breves pasajes y citas que tengan por propósito revisar o comentar el mismo. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio sin consentimiento previo del autor.