

Guía Completa del Modelo Scrum

Índice

1. Introducción a Scrum
 2. Roles en Scrum
 3. Artefactos de Scrum
 4. Eventos de Scrum
 5. Flujo de Trabajo
 6. Valores y Principios
-

Introducción a Scrum {#introducción}

Scrum es un marco de trabajo ágil que permite a los equipos abordar problemas complejos y adaptativos, mientras entregan productos de alto valor de manera iterativa e incremental.

Características Principales:

- **Iterativo e Incremental:** Desarrollo en ciclos cortos llamados Sprints
 - **Empírico:** Basado en la experiencia y toma de decisiones fundamentadas
 - **Adaptable:** Responde rápidamente a los cambios
 - **Transparente:** Visibilidad total del progreso y obstáculos
-

Roles en Scrum {#roles}

1. Product Owner (Dueño del Producto)

Responsabilidades:

- Maximizar el valor del producto resultante del trabajo del equipo
- Gestionar y priorizar el Product Backlog
- Definir claramente los elementos del Product Backlog
- Comunicar la visión del producto
- Asegurar que el equipo comprenda los elementos del backlog

Características:

- Es una persona, no un comité

- Tiene autoridad para tomar decisiones sobre el producto
- Debe estar disponible para el equipo
- Representa a los stakeholders y clientes

Actividades diarias:

- Refinamiento del backlog
 - Responder preguntas del equipo
 - Aceptar o rechazar trabajo completado
 - Comunicación con stakeholders
-

2. Scrum Master

Responsabilidades:

- Facilitar eventos de Scrum
- Eliminar impedimentos del equipo
- Coaching al equipo en autogestión
- Proteger al equipo de interrupciones externas
- Promover el uso efectivo de Scrum

Características:

- Líder servicial (Servant Leader)
- No es un gerente de proyectos tradicional
- No asigna tareas ni gestiona personas
- Facilita, no controla

Servicios al Product Owner:

- Ayudar a definir la visión del producto
- Facilitar técnicas de priorización
- Enseñar planificación ágil

Servicios al Development Team:

- Coaching en autoorganización
- Eliminar impedimentos

- Facilitar eventos cuando es necesario

Servicios a la Organización:

- Liderar la adopción de Scrum
 - Aumentar la productividad del equipo
 - Trabajar con otros Scrum Masters
-

3. Development Team (Equipo de Desarrollo)

Responsabilidades:

- Entregar incrementos de producto "Terminado" al final de cada Sprint
- Autoorganizarse para lograr los objetivos
- Estimar el trabajo
- Mantener la calidad técnica

Características:

- **Autoorganizado:** Decide cómo hacer el trabajo
- **Multifuncional:** Tiene todas las habilidades necesarias
- **Sin títulos:** Todos son desarrolladores
- **Sin sub-equipos:** El equipo es indivisible
- **Tamaño óptimo:** 3-9 miembros

Habilidades típicas:

- Desarrollo/Programación
 - Testing/QA
 - Diseño UX/UI
 - Análisis
 - Arquitectura
-

Artefactos de Scrum {#artefactos}

1. Product Backlog (Lista de Producto)

Definición: Lista ordenada y emergente de todo lo que se conoce que es necesario en el producto. Es la única

fuentes de requisitos.

Características:

- Nunca está completo
- Evoluciona constantemente
- Ordenado por valor, riesgo, prioridad y necesidad
- Los elementos más prioritarios son más detallados

Elementos típicos:

- **User Stories:** "Como [rol], quiero [funcionalidad] para [beneficio]"
- **Bugs/Defectos:** Problemas a corregir
- **Mejoras técnicas:** Refactorización, deuda técnica
- **Investigación:** Spikes o pruebas de concepto

Refinamiento:

- Actividad continua
 - El equipo añade detalle y estimaciones
 - No debe consumir más del 10% de la capacidad del equipo
-

2. Sprint Backlog (Lista del Sprint)

Definición: Conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint, más el plan para entregar el incremento.

Componentes:

- **Objetivo del Sprint:** Meta clara y concisa
- **Elementos seleccionados:** Del Product Backlog
- **Plan de entrega:** Cómo se logrará el objetivo

Características:

- Propiedad del Development Team
 - Visible para todos
 - Se actualiza diariamente
 - Puede modificarse durante el Sprint (negociando con el PO)
-

3. Incremento

Definición: Suma de todos los elementos del Product Backlog completados durante el Sprint más el valor de los incrementos anteriores.

Características:

- Debe estar "Terminado" según la Definition of Done
- Debe ser utilizable
- Potencialmente entregable
- Se inspecciona en el Sprint Review

Definition of Done (DoD): Lista de criterios que el trabajo debe cumplir para considerarse completo:

- Código revisado
 - Tests pasados
 - Documentación actualizada
 - Desplegado en ambiente de pruebas
 - Aceptado por el Product Owner
-

Eventos de Scrum {#eventos}

1. Sprint

Duración: 1-4 semanas (recomendado: 2 semanas)

Descripción: Contenedor de todos los demás eventos. Es el corazón de Scrum donde las ideas se convierten en valor.

Reglas:

- Duración fija (time-box)
- No se pueden hacer cambios que pongan en peligro el objetivo
- El alcance puede clarificarse y renegociarse
- No se pueden extender

Durante el Sprint:

- No se hacen cambios que afecten el Sprint Goal
- La calidad no disminuye

- El alcance puede clarificarse entre PO y Development Team
-

2. Sprint Planning (Planificación del Sprint)

Duración: Máximo 8 horas para Sprint de 1 mes (proporcionalmente menos para Sprints más cortos)

Participantes: Todo el Scrum Team

Preguntas clave:

1. ¿Qué puede entregarse en este Sprint?

- El equipo selecciona elementos del Product Backlog
- Se define el Sprint Goal

2. ¿Cómo se logrará el trabajo?

- El Development Team planifica el trabajo
- Los elementos se descomponen en tareas

Salidas:

- Sprint Goal definido
 - Sprint Backlog creado
 - Plan de trabajo
-

3. Daily Scrum (Scrum Diario)

Duración: 15 minutos exactos

Participantes: Development Team (obligatorio), otros pueden observar

Objetivo: Sincronizar actividades y crear plan para las próximas 24 horas

Formato clásico (3 preguntas):

1. ¿Qué hice ayer que ayudó al equipo a cumplir el Sprint Goal?
2. ¿Qué haré hoy para ayudar al equipo a cumplir el Sprint Goal?
3. ¿Veo algún impedimento que evite que el equipo o yo cumplamos el Sprint Goal?

Alternativas:

- Revisión del tablero Kanban
- Focus en el Sprint Goal

- Discusión de bloqueos

Beneficios:

- Mejora la comunicación
 - Identifica impedimentos rápidamente
 - Promueve la toma de decisiones rápida
 - Reduce otras reuniones
-

4. Sprint Review (Revisión del Sprint)

Duración: Máximo 4 horas para Sprint de 1 mes

Participantes: Scrum Team + Stakeholders

Objetivo: Inspeccionar el incremento y adaptar el Product Backlog si es necesario

Agenda típica:

1. Product Owner explica qué se completó y qué no
2. Development Team demuestra el trabajo "Terminado"
3. Development Team responde preguntas sobre el incremento
4. Product Owner discute el estado del Product Backlog
5. Todo el grupo colabora en qué hacer a continuación
6. Revisión de línea de tiempo, presupuesto y capacidades

Salidas:

- Product Backlog revisado
 - Probable Product Backlog para el siguiente Sprint
-

5. Sprint Retrospective (Retrospectiva del Sprint)

Duración: Máximo 3 horas para Sprint de 1 mes

Participantes: Scrum Team

Objetivo: Inspeccionar cómo fue el último Sprint en cuanto a personas, relaciones, procesos y herramientas

Preguntas clave:

1. ¿Qué salió bien en el Sprint?

- ¿Qué podría mejorarse?
- ¿Qué vamos a comprometernos a mejorar en el próximo Sprint?

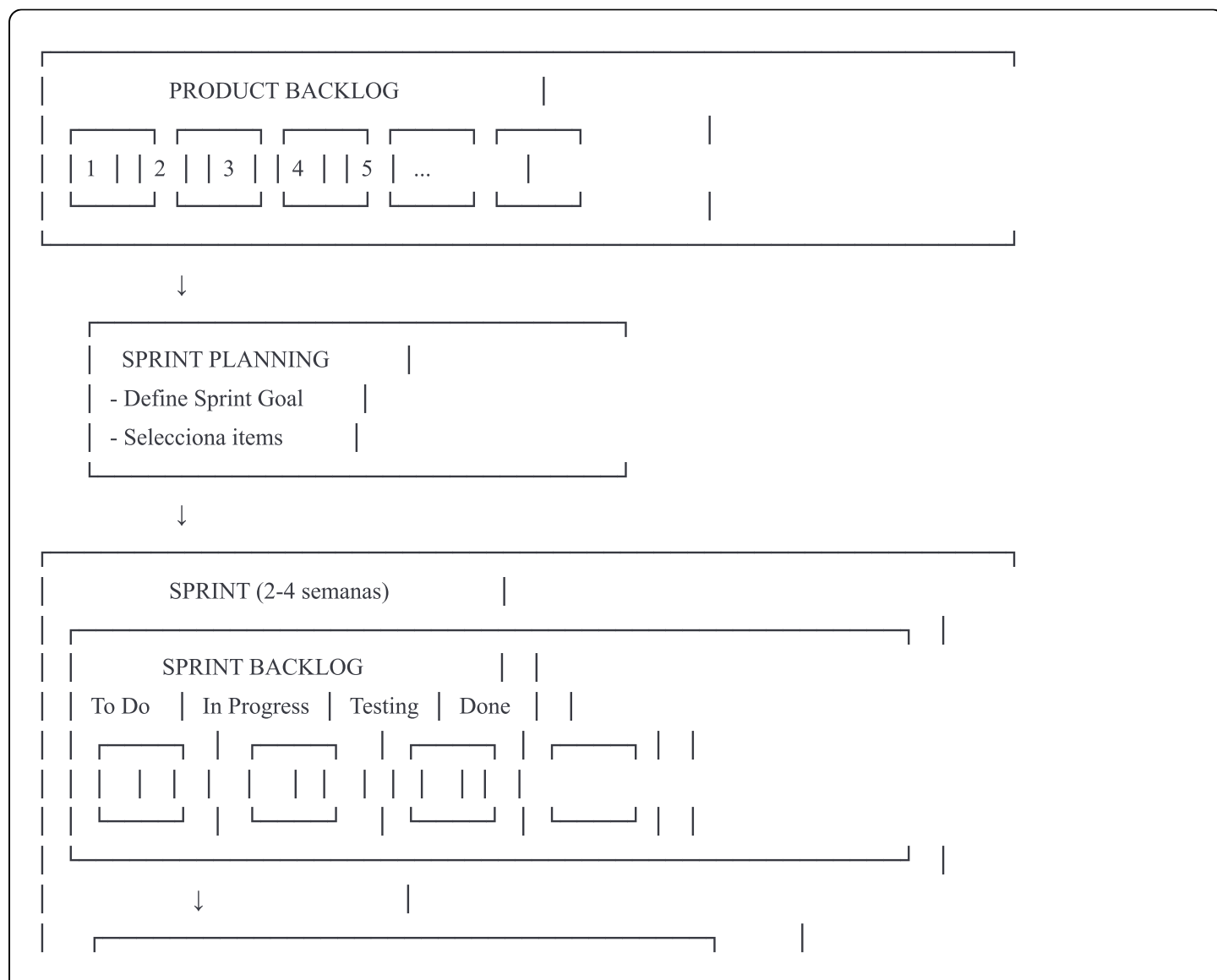
Formatos populares:

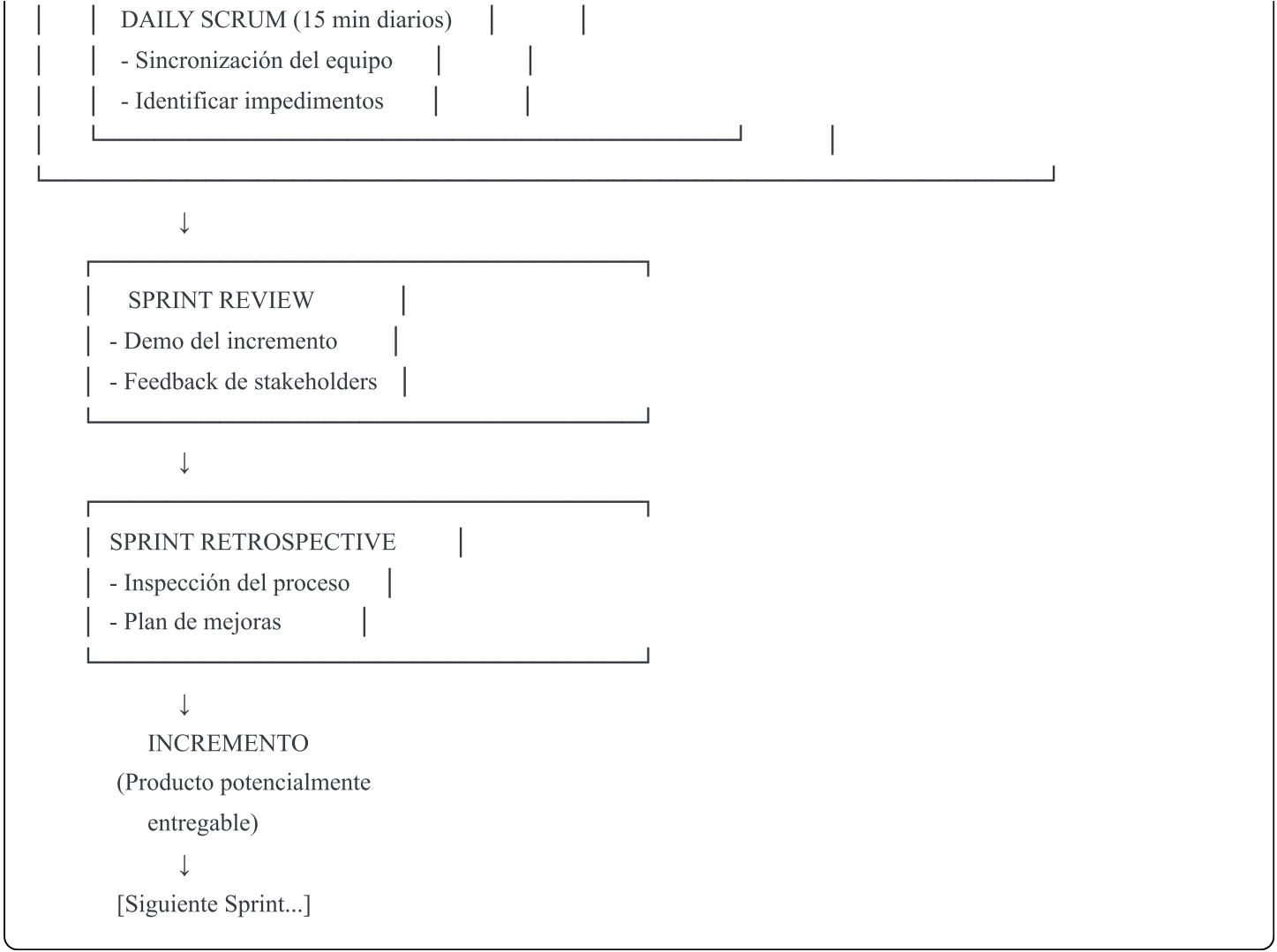
- Start, Stop, Continue
- Glad, Sad, Mad
- Barco velero (vientos, anclas, rocas, isla)
- 4 L's (Liked, Learned, Lacked, Longed for)

Salidas:

- Plan de mejoras para el siguiente Sprint
- Adaptaciones al proceso
- Compromisos de mejora

Flujo de Trabajo en Scrum {#flujo}





Ciclo de Vida de un Sprint:

Día 1: Sprint Planning

- Mañana: Definir QUÉ (Sprint Goal + selección de items)
- Tarde: Definir CÓMO (plan de tareas)

Días 2-9: Desarrollo

- Daily Scrum cada mañana
- Trabajo de desarrollo
- Refinamiento del backlog (opcional)

Día 10: Sprint Review + Retrospective

- Mañana: Sprint Review (demo)
 - Tarde: Sprint Retrospective (mejora continua)
-

Valores y Principios de Scrum {#valores}

Los 5 Valores de Scrum:

1. Compromiso

- El equipo se compromete con los objetivos del Sprint
- Cada miembro se compromete a hacer su mejor trabajo

2. Coraje

- Coraje para hacer lo correcto
- Coraje para trabajar en problemas difíciles
- Coraje para admitir errores

3. Enfoque (Focus)

- Enfocarse en el trabajo del Sprint
- Enfocarse en el Sprint Goal
- Minimizar el trabajo en progreso

4. Apertura (Openness)

- Ser abierto sobre el trabajo y los desafíos
- Transparencia en comunicación
- Receptividad al feedback

5. Respeto

- Respeto mutuo entre miembros del equipo
- Respeto por las habilidades y experiencia de cada uno
- Respeto por las decisiones del equipo

Los 3 Pilares del Empirismo en Scrum:

1. Transparencia

- Todos los aspectos del proceso deben ser visibles
- Lenguaje común compartido
- Definition of Done compartida

2. Inspección

- Inspección frecuente de artefactos
- Detección temprana de variaciones
- No tan frecuente que interfiera con el trabajo

3. Adaptación

- Ajustar el proceso cuando se detectan desviaciones
- Realizar ajustes lo antes posible
- Minimizar más desviaciones



Métricas Comunes en Scrum

Velocity (Velocidad)

- Cantidad de trabajo completado por Sprint
- Medido en Story Points o horas
- Ayuda a predecir capacidad futura

Burndown Chart

- Gráfico de trabajo restante vs tiempo
- Visualiza el progreso del Sprint
- Ayuda a identificar problemas temprano

Burnup Chart

- Muestra trabajo completado acumulado
- Visualiza cambios en el alcance
- Útil para proyectos largos

Sprint Health Metrics

- % de Sprint Goal alcanzado
- Número de impedimentos
- Tiempo de resolución de impedimentos



Mejores Prácticas

1. **Mantén Sprints de duración consistente**
 2. **El Sprint Goal es sagrado**
 3. **Definition of Done debe ser clara y compartida**
 4. **El Product Backlog debe estar refinado**
 5. **Protege el Daily Scrum de interrupciones**
 6. **Invita stakeholders relevantes al Sprint Review**
 7. **Actúa sobre las mejoras identificadas en la Retrospective**
 8. **Mantén al equipo estable**
 9. **Evita el micromanagement**
 10. **Celebra los éxitos del equipo**
-

Anti-patrones Comunes a Evitar

- **Scrum Master como Project Manager:** El SM facilita, no gestiona
 - **Sprint sin Sprint Goal:** Cada Sprint debe tener un objetivo claro
 - **Saltarse la Retrospective:** La mejora continua es fundamental
 - **Product Owner ausente:** Debe estar disponible para el equipo
 - **Daily Scrum como reporte de estado:** Es para sincronización del equipo
 - **Cambios constantes durante el Sprint:** Proteger el Sprint Goal
 - **Equipos demasiado grandes:** Más de 9 personas reduce la efectividad
 - **Definition of Done débil:** Lleva a deuda técnica
-

Conclusión

Scrum es un marco de trabajo simple de entender pero difícil de dominar. Requiere:

- **Disciplina:** Seguir las reglas y eventos
- **Compromiso:** De todo el equipo
- **Transparencia:** En todos los niveles
- **Mejora continua:** Adaptación constante

El éxito de Scrum depende de que las personas se vuelvan más ágiles en vivir sus valores y aplicar sus principios, no solo en seguir mecánicamente sus prácticas.

