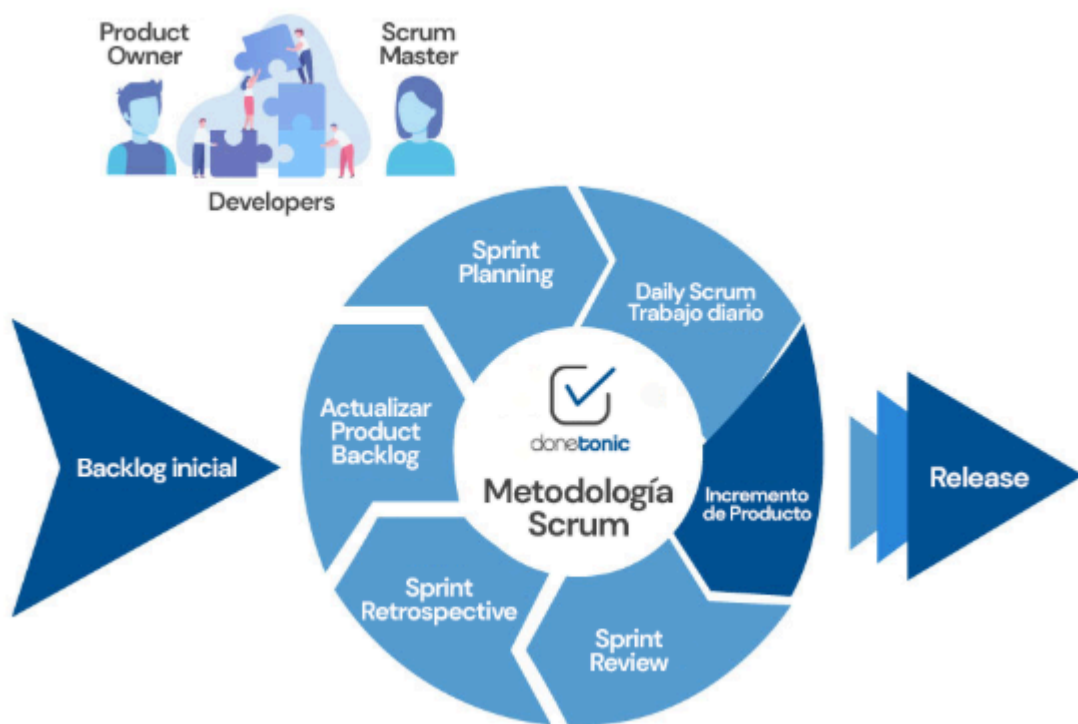


SCRUM



METODOLOGIAS ÁGILES

Pablo Sierra Garrido y Antonio Casado Vico

Índice

- 1.- Origen y evolución de Scrum.**
- 2.- Características principales.**
- 3.- Fases o iteraciones que definen el método.**
- 4.- Roles o perfiles que participan.**
- 5.- Ventajas e inconvenientes frente a metodologías tradicionales.**
- 6.- Ejemplos de herramientas que facilitan su aplicación.**
- 7.- Reparto de tareas.**
- 8.- Bibliografía.**

Origen y evolución de la metodología.

En 1986, Ikujiro Nonaka y Hirotaka Takeuchi explicaron prácticas interfuncionales e iterativas de desarrollo, que son la base de Scrum. Por lo tanto, el origen de este método se remonta a los años ochenta. Para definir equipos que se mueven juntos en dirección a una meta, tomaron como referencia la analogía del scrum en el rugby. Su adaptación al desarrollo de productos y software en los años posteriores fue inspirada por esta concepción flexible y holística.

Ken Schwaber y Jeff Sutherland son los responsables de la formalización moderna y propagación de Scrum en la década de 1990. Lo dieron a conocer formalmente en una conferencia en 1995 y en el año 2001, los dos colaboraron para desarrollar el Manifiesto Ágil, poniendo a Scrum dentro del movimiento ágil.

Desde entonces, Scrum ha progresado de manera continua y se ha convertido en uno de los marcos ágiles más renombrados.

- Para reflejar las mejores prácticas, la Guía Scrum (Scrum Guide) se actualiza con regularidad (la versión más reciente fue en 2020).
- Se han incluido métodos como la integración de técnicas de estimación y visuales (por ejemplo, tableros Kanban), revisiones periódicas, refinamiento del Product Backlog y sprints más breves (normalmente de 1 a 4 semanas), lo que ha dado lugar a variantes e híbridos.
- Se ha empleado más allá de la creación de software, abarcando áreas como recursos humanos, educación y marketing.

Características principales

1. Marco de trabajo ágil e iterativa:

- Sprints: El trabajo se segmenta en ciclos breves, de duración establecida (por lo general de 2 a 4 semanas), que reciben el nombre de Sprints.
- Entrega de valor: Se proporciona un incremento del producto al final de cada Sprint, el cual es funcional y potencialmente utilizable, lo que posibilita una retroalimentación temprana.

2. Tres pilares esenciales:

La experiencia (empirismo) es la base del conocimiento, mediante:

- Transparencia: El progreso y el trabajo son perceptibles por todos.
- Inspección: Chequear de manera continua el avance y el producto.
- Adaptación: Modificar el proceso o el producto si la revisión muestra desviaciones.

3. Equipos y roles esenciales:

Equipos autoorganizados: El equipo de desarrollo determina cómo efectuar la tarea para alcanzar la meta.

Roles establecidos: Se definen tres responsabilidades específicas:

- Product Owner: Gestiona el Product Backlog y maximiza el valor del producto.
- Scrum Master: Garantiza que se cumplan las normas de Scrum, actúa como entrenador y elimina obstáculos.
- Developers: Generan el aumento del producto.

4. Adaptabilidad al cambio

Scrum se ha creado para reaccionar con prontitud a las variaciones en los requerimientos del cliente o del mercado, priorizando la adaptación sobre el cumplimiento de un plan estricto.

Fases o iteraciones que define el método

Planificación del Sprint:

- El equipo determina qué trabajos (del Product Backlog) es capaz de realizar durante el Sprint y establece el objetivo del mismo.

El sprint (iteración):

- Es el ciclo de trabajo que tiene una duración estable (normalmente de 1 a 4 semanas) en el que el equipo lleva a cabo las tareas.
- Scrum diario: Encuentro diario de quince minutos para examinar el avance y organizar las tareas del día, detectando los obstáculos.
- Perfeccionamiento del Backlog (Refinamiento del Backlog): Trabajo constante para desglosar y esclarecer los componentes futuros del Product Backlog.

Revisión del Sprint:

Al concluir el Sprint, para obtener comentarios, el equipo presenta a las partes interesadas el incremento del producto "Terminado".

Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective):

El equipo inspecciona cómo fue el Sprint en términos de personas, procesos y herramientas para identificar mejoras a implementar en el próximo Sprint.

Roles o perfiles que participan en la metodología Scrum.

En Scrum hay 3 roles que son los más utilizados y uno que depende de las necesidades del proyecto se usa o no:

- Product Owner. El propietario, define como se tiene que construir y en qué orden hacerse. Gestiona las tareas pendientes y las prioriza según lo que quiera el cliente y hace de puente entre las personas interesadas en el proyecto y los desarrolladores.

- Scrum Master. Es el que lidera los equipos de un proyecto usando metodologías ágiles, facilita la comunicación y la colaboración entre los miembros y los líderes del equipo.

- Equipo de desarrollo. Son los que realizan el trabajo técnico, desarrolladores, diseñadores, programadores redactores y los que realizan test para detectar errores y fallos.

- Roles auxiliares. Los más comunes son clientes, gerentes y equipo ejecutivo, los clientes no participan directamente pero participan con su trabajo, los gerentes se involucran en la toma de decisiones y en la supervisión del proyecto, y el equipo ejecutivo participa en la consulta y recopilación de datos.

Ventajas e inconvenientes frente a las metodologías tradicionales.

Ventajas:

- Flexibilidad de cambios: Se puede ir adaptando el proyecto en cada sprint según se vaya viendo con las sensaciones del cliente.
- Entrega cada poco tiempo: Cada poco tiempo se pueden ir haciendo pequeñas entregas de funcionalidades que mejoran la satisfacción del cliente.
- Mejora de la comunicación: Hay reuniones diarias que mejoran el trabajo en equipo.
- Implicación del cliente: El cliente puede revisar lo que se hace a menudo y decir si quiere centrarse mejor en otras partes del proyecto.

Inconvenientes:

- Requiere experiencia: Es importante tener experiencia adecuada sino puede generar confusión y resultados no deseados.
- Difícil de llevar a cabo en grandes organizaciones: La forma de organizarse puede ser complicada de implementar en estructuras jerárquicas tradicionales.
- Depende mucho del compromiso del equipo: Si alguno de los roles que participan no se involucra correctamente el proceso se resiente.

Ejemplos de herramientas que facilitan su aplicación.

Las herramientas más utilizadas son:

- Jira: Una herramienta de gestión de proyectos de Atlassian que se utiliza para planificar, seguir, publicar y ofrecer soporte en cualquier metodología ágil.
- Asana: Gestión de ayuda para los equipos dividiéndolo en ciclos cortos que se les llama Sprints, para hacer entregas en ciclos cortos de forma continua y flexible.
- Monday.com: Permite a los equipos trabajar desglosando proyectos grandes en tareas cortas mediante Sprints.
- QuickScrum: Sirve para visualizar y gestionar elementos como clientes, product owners, miembros del equipo, tareas, Sprints y carteras de productos a través de una interfaz que tiene funciones como arrastrar o soltar
- ClickUp: Es una plataforma con muchas funciones como gestión de proyectos con tableros Scrum, tareas, sprints y automatizaciones.
- Zoho Sprints: Esta herramienta se centra en planificar Sprints, trabajar con una lista de tareas y colaborar en tiempo real.
- Miro: Es una pizarra digital que sirve para hacer planificaciones visualmente de forma colaborativa.
- Parabol: Se utiliza principalmente para reuniones.

- Meister Task: Es un gestor de tareas fácil de usar y que permite usar tableros Kanban que se adaptan a Scrum, que es un gestor de proyectos para que los equipos organicen, visualicen y gestionen el progreso de las tareas.
- Project Manager: Es un software que combina tanto las metodologías ágiles como las tradicionales y sirve para planificar, ejecutar y cerrar un proyecto cumpliendo con los objetivos planteados.

Reparto de tareas

- Pablo realiza los tres primeros puntos (origen, características y fases).
- Antonio realiza los tres últimos puntos (roles o perfiles que participan, ventajas e inconvenientes y ejemplos de herramientas).

Bibliografía

Páginas web utilizadas:

- proyectosagiles.org
- openWebinars.net
- efbs.edu.es
- atlassian.com
- productiviza.com
- innevo.com
- thedigitalprojectmanager.com