



Comenzar

[RECURSOS](#) | [METODOLOGÍA ÁGIL](#) | [PRODUCT OWNER: FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES CLAVE](#)

Product Owner: funciones y responsabilidades clave



Caeleigh MacNeil

3 de enero de 2023 • 11 min de lectura

Plantillas →

Resumen

El propietario o dueño del producto, conocido como Product Owner, es un rol estándar en los equipos de Scrum que se enfoca en entregar el mejor producto posible. Conecta al equipo de Scrum con las partes interesadas y se centra en las necesidades de los usuarios finales, para que todos entiendan qué se intenta lograr con el producto y por qué. En este artículo, descubre las 5 responsabilidades clave de los Product Owners y cómo ayudan a los equipos Scrum a dar lo mejor.

Imagina que acabas de comprar una casa y, como nuevo propietario, eres responsable de la visión a largo plazo para tu propiedad, es decir, cómo quieres que sea. Esto incluye, por ejemplo, cómo decorar, mantener y mejorar tu hogar para aprovechar al máximo la inversión. Luego, te pones de acuerdo con los inspectores, constructores y las personas que habitarán la casa para crear el mejor lugar posible para vivir. Todo esto mientras equilibras tus finanzas y metas a largo plazo. Parece agotador, ¿no?

Al igual que el propietario de una vivienda, el dueño o propietario del producto es responsable de la visión a largo plazo, pero en lugar de mejorar su hogar, mejora los productos. Esta persona trabaja con las partes interesadas (como los constructores y los habitantes de la casa del ejemplo) para crear el mejor producto posible para los usuarios finales. Además, determina qué características nuevas aportarían el mayor valor y, luego, las transforma en tareas concretas para que las partes interesadas trabajen en ellas.

¿Qué es un Product Owner?

El Product Owner o propietario del producto es un rol estándar en los equipos de Scrum que se enfoca en entregar el mejor producto posible a los usuarios finales.

Para hacerlo, los propietarios desarrollan una visión de cómo debería funcionar el producto, definen características específicas y transforman esas características en tareas del trabajo pendiente (*backlog*) del producto, para que el equipo de Scrum trabaje en ellas. El Product Owner es responsable del producto final y actúa como nexo entre las partes interesadas del negocio, los miembros del equipo de Scrum y los usuarios finales.

¿Qué es Scrum?

Scrum es un marco de gestión de proyectos ágil que ayuda a los equipos a construir e iterar rápidamente. Es más comúnmente utilizado por equipos de desarrollo de software, productos o ingeniería, aunque cualquier equipo puede tener éxito con este método. Los equipos de Scrum realizan el trabajo en sprints, un período de tiempo fijo, generalmente de dos semanas, donde se enfocan en entregables específicos. Una vez que finaliza un sprint, el equipo de Scrum incorpora sus aprendizajes y los utiliza para mejorar el proceso para el próximo sprint.

El Product Owner es uno de los tres roles estándar en un equipo de Scrum:

- **Product Owner o propietario del producto:** Trabaja con las partes interesadas, los usuarios finales y el equipo de Scrum para asegurarse de que el producto final cumpla con los requisitos del usuario y se alinee con los objetivos comerciales.
- **Scrum master:** Lidera el equipo de desarrollo para ayudarlos a prepararse y ejecutar con éxito los sprints y, además, se centra en la mejora continua de los procesos internos.
- **Equipo de desarrollo:** Trabaja en los entregables que deben realizarse para cada sprint. Los desarrolladores son el centro del equipo de Scrum, ya que son responsables de hacer las tareas del *backlog* del producto, lo que se traduce en nuevas características del producto.

Plantilla gratuita para planificación de sprints

Product Owner vs. Scrum Master

En un equipo de Scrum, ambas funciones son integrales pero diferentes. El Scrum master lidera y mejora los procesos internos necesarios para que los equipos de Scrum realicen su trabajo. Su trabajo se centra en ayudar al equipo a prepararse y ejecutar con éxito los sprints, para que los desarrolladores puedan concentrarse en su trabajo en lugar de en tareas más logísticas. Un Scrum master organiza las reuniones de planificación, las reuniones diarias y las retrospectivas del sprint. Como líder del equipo, elimina los obstáculos para los desarrolladores y mantiene a todos alineados en función de los principios del marco Scrum.

Por otro lado, el rol del Product Owner tiene un enfoque más externo que el Scrum master. En lugar de liderar los procesos del equipo, se centra más en el producto en sí, específicamente en cómo crear el mejor producto posible para los usuarios finales. Para hacerlo, incorpora los comentarios de las partes interesadas y los usuarios finales y, luego, transforma esos comentarios en características específicas del producto y tareas concretas para que trabaje el equipo de Scrum.

Product Owner vs. gerente del proyecto

Los conceptos “propietario del producto” y “gerente del proyecto” parecen similares, pero existen algunas diferencias clave entre ambos. El rol de gerente del proyecto no es una función estándar en un equipo de Scrum. Por lo general, los gerentes del proyecto se enfocan en ejecutar entregables y administrar los recursos para un proyecto. Si imaginas un proyecto como un conjunto de tareas necesarias para lograr un objetivo específico, el gerente ayuda a los equipos a planificar, administrar y ejecutar esas tareas a fin de alcanzar la meta a tiempo.

Esto es diferente del propietario del producto, que se enfoca únicamente en crear un producto excepcional para los usuarios finales, y no en coordinar el trabajo diario. En un equipo de Scrum, tanto el Product Owner como el Scrum master tienen algunas responsabilidades de gestión de proyectos. Por ejemplo, el propietario del producto crea el *backlog* o trabajo pendiente, mientras que el Scrum master ayuda a administrar la disponibilidad de los miembros del equipo y

a asignar recursos y tareas.

Product Owner vs. gerente de producto

Los términos “Product Owner o propietario del producto” y “gerente del producto” a menudo se usan indistintamente. Sin embargo, mientras que los propietarios del producto suelen tener un rol específico dentro de los equipos de Scrum, los gerentes suelen tener una función más general que no necesariamente se encuentra dentro de un marco ágil.

Además, a veces los equipos tienen un propietario del producto y un gerente de producto. En ese caso, los roles suelen diferenciarse de la siguiente manera:

- Los **gerentes de producto** tienen un rol más estratégico y general. Desarrollan una visión del producto basada en los objetivos de la empresa y las tendencias del mercado.
- Los **Product Owners o propietarios del producto** tienen un rol más táctico. Traducen la estrategia del gerente de producto en tareas concretas y trabajan con colegas de diferentes departamentos para poner en práctica esos requisitos.

Sin embargo, lo más común es que los propietarios del producto de los equipos ágiles también se ocupen de las responsabilidades de los gerentes de producto. Evalúan la estrategia general para los productos y realizan el trabajo táctico, como traducir las características en acciones concretas.

Lee: ¿Cuál es la diferencia entre táctica y estrategia?

¿Cómo trabaja un Product Owner con el equipo de Scrum?

El Product Owner trabaja en estrecha colaboración con el resto del equipo de

Scrum. Ayuda al equipo a comprender cómo las tareas pendientes se relacionan con la visión general del producto y actúa como nexo entre el equipo de Scrum y las partes interesadas de la empresa. De esa manera, el equipo puede centrarse en ejecutar tareas en lugar de discutir con sus colegas de diferentes departamentos. Además, el propietario del producto confía en el resto del equipo de Scrum para obtener información relevante y precisa sobre el producto que está desarrollando. Por ejemplo, el equipo de Scrum puede explicar cómo se crean características específicas del producto, qué tipos de cambios son factibles y cómo las diferentes tareas pueden depender unas de otras.

Para ello, el propietario del producto se reúne con el equipo de Scrum cada día o semana:

- **Reuniones diarias de actualización.** Los propietarios del producto a menudo asisten a las reuniones diarias de Scrum para conocer de primera mano el progreso y enterarse de cualquier posible problema. Dado que los propietarios del producto actúan como nexo entre el equipo de desarrollo y las partes interesadas de la empresa, esto les permite mantener a otros equipos al tanto del progreso.
- **Reuniones semanales de refinamiento del trabajo pendiente.** El propietario del producto generalmente se reúne con el equipo de Scrum una vez por semana para trabajar en el refinamiento del trabajo pendiente y ayudar a preparar las tareas para el próximo sprint. Los miembros del equipo de desarrollo son los verdaderos expertos en cómo ejecutar las tareas pendientes del producto, por lo que el propietario del producto confía en sus aportes para comprender qué mejoras o características del producto puede realizar concretamente el equipo durante cada sprint.
- **Reuniones de revisión del sprint.** Los propietarios del producto de Scrum también organizan una reunión de revisión del sprint al final de cada período. Durante esta reunión, el equipo de Scrum presenta el trabajo que realizó y, en general, incluye demostraciones del producto para ayudar a las partes interesadas de diferentes departamentos a visualizar y comprender cada entregable.

Lee: La importancia de la planificación de sprints en las metodologías ágiles

5 responsabilidades clave del Product Owner

El Product Owner conecta al equipo de Scrum con las partes interesadas y se centra en las necesidades de los usuarios finales, para que todos entiendan qué intentan lograr con el producto y por qué. Los propietarios del producto a menudo abarcan muchas tareas diferentes, pero su rol está definido por estas cinco responsabilidades clave.

1. Definir los objetivos del producto

El propietario del producto determina los objetivos de cada producto, por lo que puede definir características específicas del producto para lograr esos objetivos.

Para desarrollar los objetivos, el propietario debe comprender qué quieren los usuarios del producto y cuáles son sus puntos débiles comunes. Esto significa que una gran parte de su trabajo consiste en colaborar con las partes interesadas para realizar investigaciones de usuarios. Por ejemplo, imagina que debes mejorar una aplicación de calendario. Para determinar cuál debería ser tu objetivo específico, podrías analizar cómo los usuarios interactúan con la aplicación existente y, luego, preguntarles cuáles fueron las dificultades y qué les gustaría mejorar.

Además de definir metas en función de los comentarios de los usuarios, el propietario del producto también debe asegurarse de que todas las características nuevas se alineen con los objetivos generales de la empresa. Por ejemplo, es posible que los usuarios deseen poder compartir calendarios con personas ajenas a su organización, pero quizá eso no se alinee con el objetivo general de la organización de mejorar la seguridad y la privacidad de los usuarios. Como propietario del producto, es tu responsabilidad determinar qué solicitudes del usuario debes priorizar.

Plantilla gratuita para investigación de usuarios

2. Determinar las características del producto y crear el backlog

El propietario luego traduce esos objetivos en características específicas del producto y el *backlog* para el equipo de Scrum. De esa manera, el resto del equipo de Scrum puede centrarse en los detalles específicos de cada tarea pendiente, mientras que el propietario del producto ayuda a garantizar que cada una aborde las necesidades del usuario y cumpla con los objetivos específicos de la empresa.

Para continuar con el ejemplo de la aplicación de calendario, esto podría implicar definir una característica del producto que permita registrar las horas de trabajo de los diferentes integrantes del equipo. Luego, el propietario del producto trabajaría con el equipo de Scrum a fin de dividir esa función en acciones concretas más pequeñas para el *backlog*, como una tarea para desarrollar el diseño de la interfaz de usuario para que los usuarios ingresen sus horas preferidas, otra para crearla, etc.

3. Crear historias de usuario

El Product Owner también debe elaborar historias de usuario para ayudar a los miembros del equipo a comprender el contexto de cada característica del producto. En la gestión de proyectos ágil, una historia de usuario es una explicación no técnica de una característica del producto, escrita desde la perspectiva del usuario. Las historias de usuario definen los objetivos finales de una función del producto, de modo que el equipo de desarrollo pueda saber qué está creando, por qué y qué valor ofrece.

Las historias de usuario a menudo se expresan en una sola oración, estructurada de la siguiente manera:

“Como [perfil], quiero [objetivo del software] para lograr [resultado]”.

Para continuar con el ejemplo del calendario, el propietario del producto podría crear esta historia de usuario a fin de definir los objetivos de la característica:

“Como gerente de un equipo remoto, quiero saber en qué horario están trabajando los miembros de mi equipo para poder programar reuniones en horarios que sean convenientes para todos”.

4. Priorizar y gestionar el backlog del producto

Además de definir las características del producto, los Product Owners son responsables del refinamiento de las tareas pendientes. Esto significa que deben gestionar el trabajo pendiente del producto y priorizar las actividades en función de las necesidades de la empresa, los objetivos del producto y los requisitos del usuario. Dado que el propietario del producto tiene una visión general del producto y cómo se relaciona con los objetivos generales de la empresa, puede ayudar al equipo de Scrum a comprender en qué trabajar primero. Por ejemplo, el propietario puede priorizar las tareas relacionadas con la seguridad para alinearse con una iniciativa empresarial centrada en mejorar la privacidad del usuario.

Además de priorizar las tareas, el propietario del producto también se asegura de que las partes interesadas puedan ver y entender el *backlog* del producto. De esa manera, las partes interesadas pueden comprender cómo el equipo de Scrum transforma sus comentarios en características específicas del producto, por qué priorizan ciertas actividades sobre otras y cuál sería un cronograma realista para las solicitudes de nuevas funciones.

5. Supervisar las etapas de desarrollo del producto

Cuando los equipos desarrollan un nuevo producto o característica, a menudo siguen un proceso preestablecido para garantizar que se defina, pruebe e implemente correctamente. Esta práctica se conoce como proceso de desarrollo de productos y consiste en un plan de seis etapas que estructura un producto

de productos y consiste en un plan de seis etapas que atraviesa un producto desde su concepto inicial hasta el lanzamiento final al mercado.

El propietario del producto trabaja junto con las partes interesadas clave para guiar el producto a través de cada etapa del proceso de desarrollo:

1. **Generación de la idea:** Realiza una lluvia de ideas o *brainstorm* sobre conceptos de productos en función de las necesidades del cliente y la investigación de mercado.
2. **Definición del producto:** Determina el alcance de la característica, elabora la propuesta de valor e identifica las métricas de éxito.
3. **Elaboración del prototipo:** Crea una versión de prueba de concepto del producto para identificar la viabilidad de diferentes características y crear una estrategia de desarrollo.
4. **Diseño inicial:** Crea una versión inicial del producto que puedas usar para recopilar comentarios de las partes interesadas y los usuarios finales.
5. **Validación y pruebas:** Asegúrate de que cada parte del producto funcione correctamente antes de presentarlo al público.
6. **Comercialización:** Presenta e implementa el producto final.

Al seguir este proceso, los equipos de Scrum se aseguran de crear el mejor producto posible con la menor cantidad de riesgo.

¿Por qué es importante el rol del Product Owner?

El Product Owner o propietario del producto es un rol clave en cualquier equipo de Scrum exitoso, ya que el equipo confía en esta persona para lo siguiente:

Definir la visión del producto

Se necesita mucha planificación para definir nuevas características y crear una

Se necesita mucha planificación para definir nuevas características y crear una hoja de ruta del producto. El propietario no solo se asegura de que el producto, o las mejoras, brinden la mejor experiencia posible a los usuarios finales, sino que también garantiza que cada característica nueva se alinee con los objetivos generales de la empresa. Definir un propósito claro para cada trabajo pendiente ayuda al equipo de Scrum a dedicar su tiempo a las tareas realmente importantes.

Priorizar los aportes de las partes interesadas y los usuarios finales

Si bien las partes interesadas a menudo creen que sus proyectos tienen una prioridad alta, el propietario del producto conoce el contexto y puede decidir en qué debe trabajar primero el equipo de Scrum. Dado que los propietarios están al tanto de las prioridades de la empresa, entienden por qué las iniciativas específicas son importantes y cómo las diferentes tareas permiten completar el trabajo. Eso significa que pueden priorizar los comentarios de las partes interesadas y ayudar al equipo de Scrum a concentrarse en el trabajo más importante. Sin un propietario del producto, los equipos de Scrum a menudo terminan priorizando el trabajo según las instrucciones de los equipos de diferentes departamentos.

Además, los propietarios del producto recopilan comentarios de los usuarios finales a través de pruebas de usuarios. Esto les permite conocer estrechamente sus necesidades, por lo que también pueden priorizar el trabajo para solucionar las dificultades comunes según se requiera.

Garantizar que el equipo de Scrum siga las instrucciones para el desarrollo de productos

El propietario del producto también debe guiar a las partes interesadas y a los equipos de Scrum a través del proceso de desarrollo del producto. Si bien diferentes empresas pueden usar distintas versiones de este proceso, generalmente consta de seis pasos que van desde la idea inicial hasta la

generalmente consta de seis pasos que van desde la idea inicial hasta la implementación real. Seguir este proceso predefinido permite a los equipos presentar productos con la menor cantidad de riesgo, ya que deben crear un prototipo para probar el concepto inicial, realizar pruebas de la interfaz para identificar cualquier error de desarrollo o riesgo y ejecutar pruebas de usuario para garantizar que el producto terminado cumpla con las expectativas y los requisitos de los usuarios finales.

Plantilla gratuita para lanzamiento de productos

El Product Owner no crea este proceso desde cero, ya que generalmente lo define el liderazgo dentro del equipo del producto, pero es su responsabilidad coordinar con las partes interesadas y asegurarse de que el equipo siga cada paso.

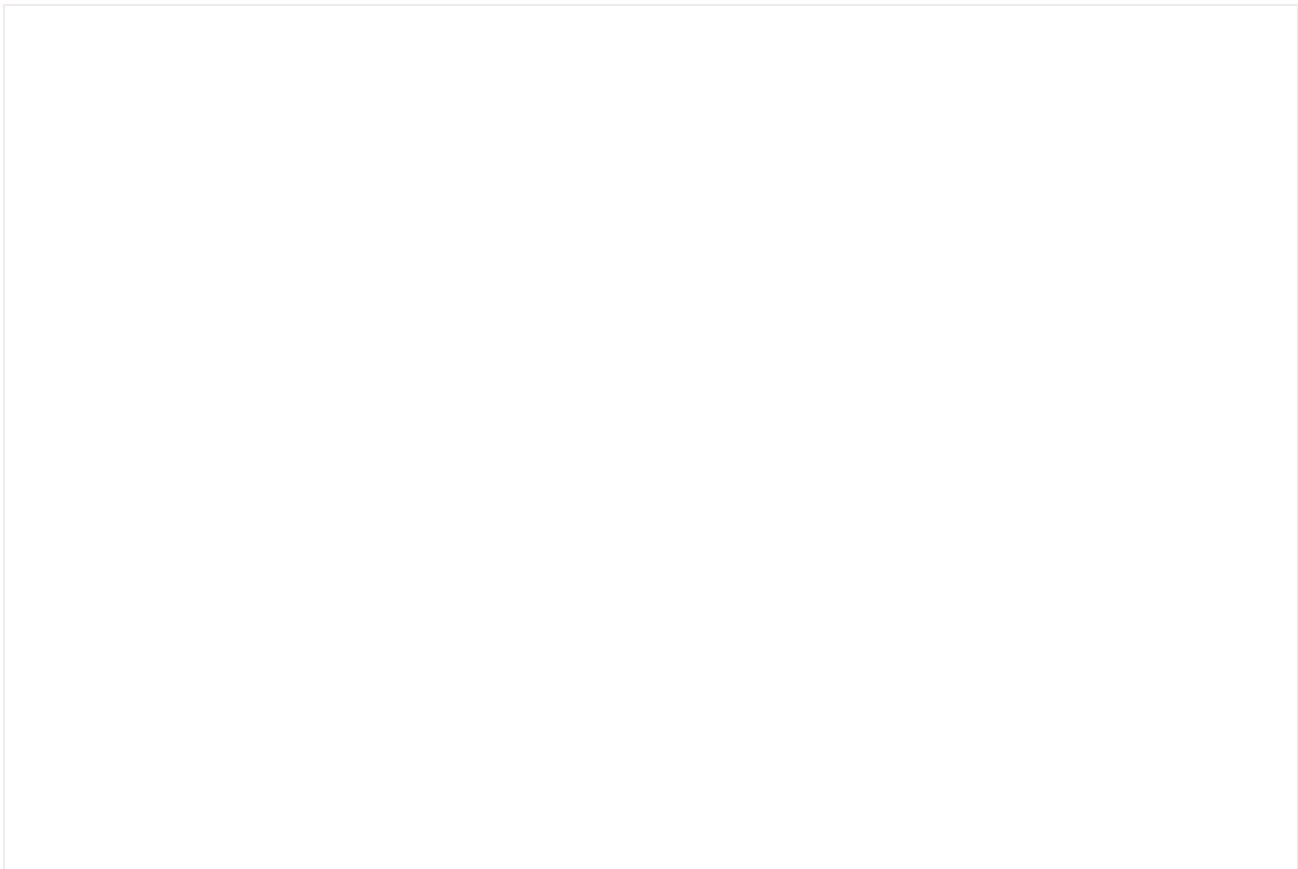
Asumir la responsabilidad

Los propietarios del producto tienen un rol esencial en cualquier equipo de Scrum. Desarrollan la visión general del producto, ayudan al equipo a ejecutar esa visión y permiten que todos entiendan el propósito y la importancia de las nuevas características.

Para tener éxito como Product Owner, debes colaborar con los miembros del equipo de Scrum y las partes interesadas a diario. Optimiza tu trabajo con una herramienta de gestión de proyectos para planificar los sprints, ejecutar las tareas y comunicarte con todos en un solo lugar.

Gestiona equipos ágiles con Asana

Recursos relacionados

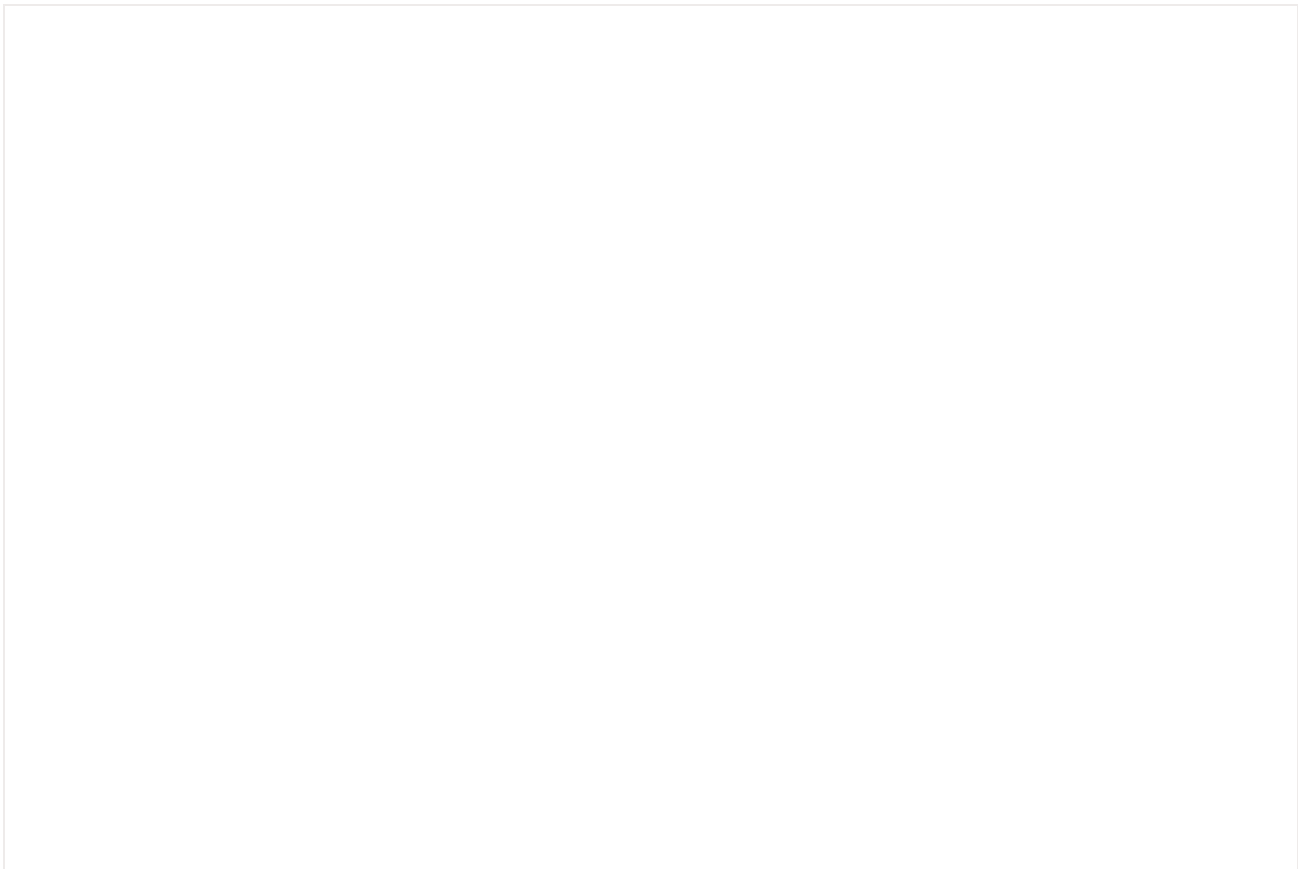


ARTÍCULO

Conoce a fondo las 4 ceremonias ágiles

Sarah Laoyan

6 de enero de 2023 • 7 min de lectura

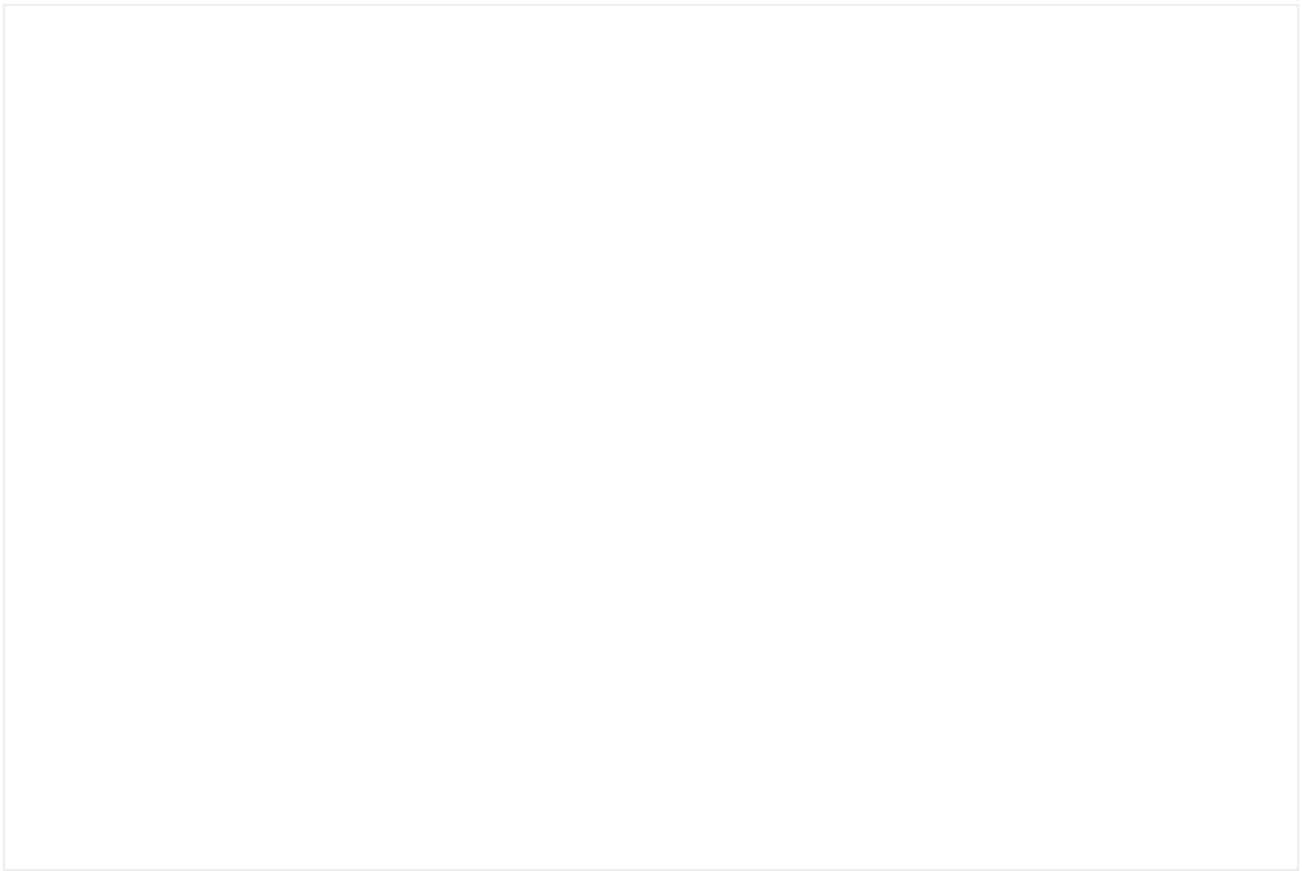


ARTÍCULO

Planning poker: la estrategia integral para la estimación ágil

Sarah Laoyan

19 de diciembre de 2022 • 4 min de lectura

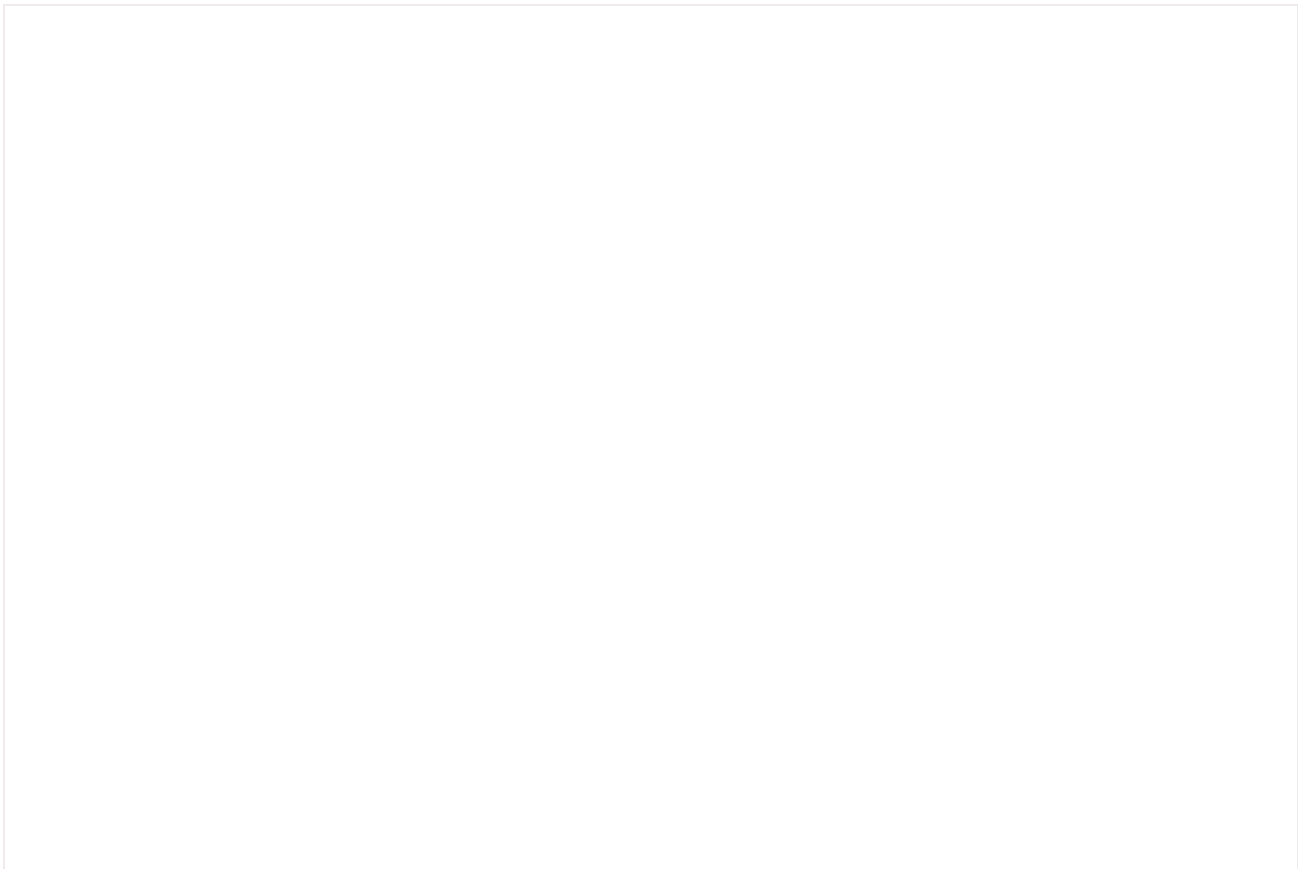


ARTÍCULO

What is an Agile epic? Do you need one?

Alicia Raeburn

10 de diciembre de 2022 • 6 min de lectura



ARTÍCULO

¿Qué son los puntos de historia? Seis pasos sencillos para estimar el trabajo en Agile

Whitney Vige

3 de diciembre de 2022 • 10 min de lectura