



LOS 3 ROLES DE SCRUM: EXPLICADOS

Un equipo Scrum se compone de tres roles: **el Scrum Master, el Product Owner y los miembros del equipo de desarrollo o trabajo**. Pero ¿Cómo es exactamente trabajar con Scrum? Estos son los tres roles que podemos esperar encontrar en un equipo Scrum:

Como resaltamos anteriormente, un equipo de Scrum consta de tres roles: el Scrum Master, el propietario del producto y el equipo de desarrollo. Si bien solo hay UN Scrum Master y UN Product Owner, generalmente hay varios miembros del equipo de desarrollo.

Como también vimos a lo largo del curso, **los equipos Scrum son pequeños**. La Guía Scrum recomienda 7-10 o menos miembros en total para garantizar una comunicación y productividad óptimas. Echemos un vistazo más de cerca a las responsabilidades de cada uno de sus roles.



SCRUM MASTER

Un Scrum Master es responsable de garantizar que un equipo Scrum opere de la manera más efectiva posible con los valores de Scrum. Esto significa que mantienen al equipo encaminado, planifican y dirigen reuniones y solucionan cualquier obstáculo que el equipo pueda enfrentar.

Debido a que son a la vez un líder y un apoyo detrás de escena, a menudo se los describe como el "líder servidor" del equipo Scrum. Scrum puede verse diferente de una organización a otra y de un equipo a otro, lo que hace que las tareas específicas de un Scrum Master sean variadas. Sin embargo, en términos generales, un Scrum Master podría tener las siguientes responsabilidades:

- Facilitar las reuniones diarias de Scrum (Las que abordamos en el curso como "Daily Meetings")
- Liderar reuniones de planificación de sprints
- Realizar revisiones "retrospectivas" para ver qué salió bien y qué se puede mejorar para el siguiente sprint (Lo que abordamos en el curso como "Retrospectiva del Sprint")
- Mantener un pulso sobre los miembros del equipo, a través de reuniones individuales u otros medios de comunicación.
- Manejar los obstáculos que surgen para el equipo comunicándose con las partes interesadas fuera del equipo



PRODUCT OWNER

El Product Owner se asegura de que el equipo Scrum se alinee con los objetivos generales del producto o servicio que se quiere desarrollar. Entienden las necesidades comerciales del producto, las expectativas del cliente y las tendencias del mercado. Debido a que tienen que entender cómo encaja el equipo Scrum en objetivos más amplios, los Product Owner se mantienen en contacto con los Gerentes y otras partes interesadas fuera del equipo Scrum. Los propietarios de productos pueden encontrarse con las siguientes responsabilidades:

- Gestionar la cartera de productos ordenando el trabajo por prioridad
- Establecer la visión del producto para el equipo
- Comunicarse con las partes interesadas externas y traducir sus necesidades al equipo
- Asegurarse de que el equipo se centre en satisfacer las necesidades del producto a través de la comunicación y la evaluación del progreso



EL EQUIPO

Un equipo de desarrollo está compuesto por profesionales que realizan el trabajo práctico de completar las tareas en un Sprint de Scrum. Esto significa que los miembros del equipo de desarrollo pueden ser ingenieros informáticos, diseñadores, escritores, analistas de datos o cualquier otro rol necesario para alcanzar los objetivos del Sprint. El equipo de desarrollo no solo espera tareas; por lo general, colaboran para trazar metas y planes para alcanzarlas.

No todos los miembros del equipo de desarrollo siempre tendrán las mismas responsabilidades. Por ejemplo, si estamos actualizando un sitio web, es posible que tengamos un ingeniero front-end, un diseñador de UX, un redactor y un profesional de marketing que trabajen en el mismo equipo de Scrum. Las responsabilidades de un equipo de desarrollo también dependerán de los objetivos finales del equipo Scrum.

Sin embargo, en términos generales, puede encontrar que un equipo de desarrollo puede encargarse de lo siguiente:

- Ayudar en la planificación de sprints y establecimiento de objetivos
- Compartir experiencia para programar, diseñar o mejorar productos
- Utilizar los datos para encontrar las mejores prácticas para el desarrollo
- Probar productos y prototipos, además de otras formas de control de calidad