



-Conor Lawles

## Scrum básico en 6 minutos



@amparoGcalmaestra  
Nov 6, 2017 · 7 min read

(y uno más para una breve historia).

**Scrum** nace a comienzos de 1986 con un artículo publicado en enero, en la revista Harvard Business Review, titulado: “*The New New Product Development Game*” y escrito por Nonaka y Takeuchi. El artículo original os lo dejo aquí:

### The New New Product Development Game

In today's fast-paced, fiercely competitive world of commercial new product development, speed and flexibility are...

[hbr.org](https://hbr.org)

Leerlo supuso para mi, el primer acercamiento serio a esta metodología, tras haber tenido hasta ese momento, sólo un tímido contacto. El artículo, es el resultado del estudio de los sistemas de producción de algunas de las principales empresas de

manufactura en los años 80: HP, Fuji o Epson entre otras, y de las que, analizados sus procesos, se encontraron seis puntos de coincidencia:

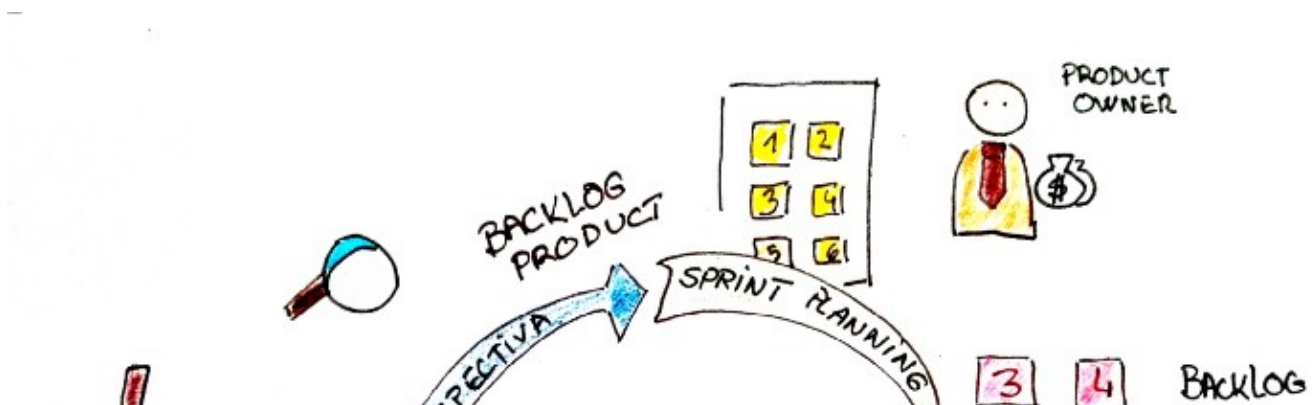
1. La responsabilidad recae en el equipo.
2. Los equipos se auto organizan.
3. Las fases de desarrollo se solapan entre sí.
4. El equipo es de carácter multidisciplinar.
5. Hay un control sutil destinado a la selección del personal y puntos de control.
6. Existe una transferencia de conocimiento entre equipos distintos.

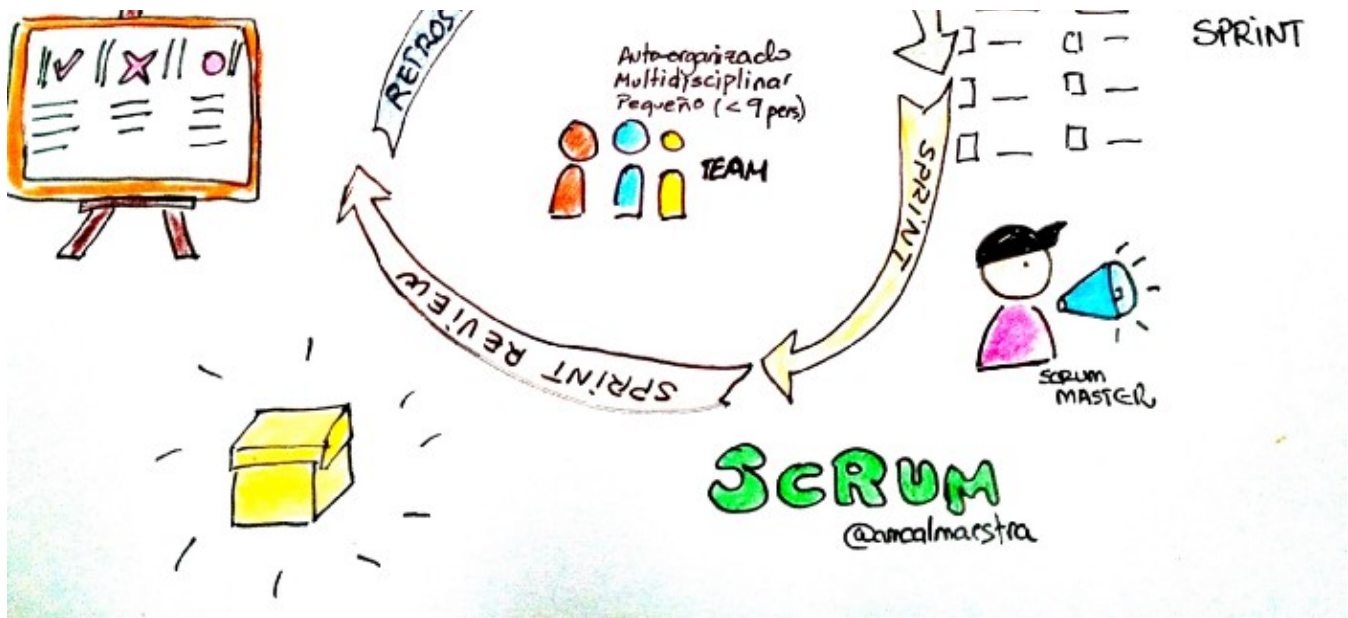
Los autores, al finalizar el artículo, realizan una analogía con el juego de Rugby, donde en la fase de *melé* (scrum) se dan estas mismas características, con la finalidad de llevar el balón (objetivos) a la meta, y con ella definen por primera vez la estrategia de producto como *flexible y holística* (en este punto indicar que me encanta el Rugby, por lo que esta analogía me pareció super acertada, y nunca me había detenido a observar la estrategia en ese punto, por lo que he aprendido una cosa nueva hoy!).

Ya en los años 90, **Ken Schwaber** empezó a utilizar las primeras aproximaciones de este *Método de desarrollo avanzado*. De forma paralela, **Jeff Sutherland** comenzó a desarrollar un enfoque similar en Easel Corporation y fue el primero en utilizar la palabra **Scrum**. En 1995, ambos presentaron un primer informe describiendo la metodología, y continuaron trabajando juntos durante años, para unificar y aportar desde su experiencia de trabajo, las mejores prácticas de lo que hoy se conoce como **Scrum**.

## Ahora si.. SCRUM en 6 minutos

(un introducción rápida al marco de trabajo)





¿Que es Scrum?.. pues SCRUMs un proceso *iterativo e incremental* utilizado para la construcción de productos. Esto significa que el proceso se compone de diferentes iteraciones que se denominan **Sprints o carrera continua**.

Los **sprints** tiene un tiempo establecido (entre 1 y 4 semanas máximo, es lo recomendado) y su objetivo, es el de construir un producto (o un incremento de producto) que pueda ser utilizado por los clientes. Aunque claro, para poder empezar a construirlo (ya sea software o cualquier otro) antes debemos tener una idea de negocio, o bien conocer algunas necesidades que le hayan surgido a nuestros clientes.

### Definiendo Roles y otros aspectos.



## -Lego Scrum

En primer lugar nos encontramos a los *Interesados* o **Stakeholders**, aquellas personas para las que construimos el producto o bien que tienen interés en lo que estamos mejorando (Por ejemplo, si estuviéramos construyendo una aplicación para un hotel, los interesados podrían ir desde el Director, a los recepcionistas, camareras de planta... hasta llegar a los clientes, todos aquellos a los que, de algún modo, les afecte directa o indirectamente en su trabajo la construcción de la app).

Cuando ya hemos definido a nuestros *stakeholders*, debemos recopilar las **ideas, funcionalidades y demás elementos** que van a componer nuestro producto y que parten de las ideas y problemas de estos.

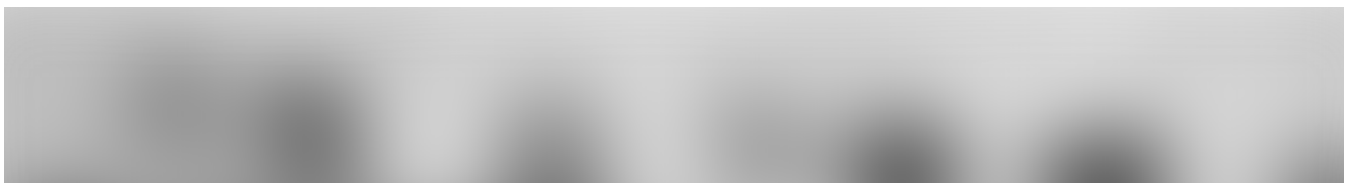
A este conjunto de elementos ordenados por el valor de negocio que tienen, se le llama *Pila de Producto* o **Product Backlog**, y a los distintos componentes de la misma **PBIs** (Product Backlog Items o Elementos de la Pila de Producto).



\_Lego Product Owner and LegoScrum Master

Denominamos *Dueño del Producto* o **Product Owner**, a la persona encargada de gestionar la comunicación y el Product Backlog, y su objetivo es maximizar la entrega de valor en cada Sprint, es decir, asegurar que el equipo de trabajo construya lo que le aporte más valor a los Interesados.

Es fundamental hablar también del “**Scrum Master**” la persona que asegura el seguimiento de la metodología guiando las reuniones y ayudando al equipo ante cualquier problema que pueda aparecer, siendo su responsabilidad, entre otras, la de hacer de paraguas ante las presiones externas.





-Lego Team

Y por supuesto, imprescindible definir en este punto, lo que es el del *Equipo de Desarrollo* o **Development Team**, encargado de las labores reales de construcción del producto, los encargados de entregar los incrementos de producto en cada Sprint. Este equipo tendrá como características básicas: ser de reducido tamaño, multidisciplinar y auto-organizado.

### Comenzando a trabajar

Reunión de Planificación del Sprint o ***Sprint Planning***: Comenzamos nuestro trabajo seleccionando de forma colaborativa los PBIs más importantes (ya que puede haber elementos que aportan mucho valor a los usuarios pero son técnicamente difíciles en el momento), y los desgranaremos para trabajar sobre ellos en tareas técnicas. En esta reunión estarán presentes el Product Owner, el Development Team y el Scrum Master y el resultado de la misma debería ser una ***Pila del Sprint*** (lista de tareas para esta iteración) junto con los objetivos claros del mismo.

Reunión diaria o ***Daily Meeting***: Una vez que hemos comenzado el sprint, es necesario fomentar la comunicación y sincronización entre los miembros del equipo, así como detectar de forma temprana los posibles problemas que van surgiendo y trabajar sobre ellos. Esta reunión de no más de 15 minutos tiene lugar a primera hora de la mañana.

Reunión de Revisión o ***Demo***: Tiene lugar al finalizar el sprint, ya que al alcanzar el tiempo previsto para el mismo, es necesario revisar todo lo construido, ver si se ajusta a lo que necesitan los stakeholders y poder recibir feedback de los mismos. A esta reunión acuden el Dueño de Producto como representante de los Interesados, además del Equipo de Construcción y el Scrum Master.



Reunión de Restrospectiva o ***Retrospective Sprint***: en ella pondremos el foco en las ***personas y el proceso*** dejando a un lado el producto en sí. A esta reunión deben acudir todos los miembros del Equipo Scrum, intentando que sea moderada no por el Scrum Máster si no por otra persona neutral, para que así este pueda participar como un miembro más del equipo.

Reunión de Refinamiento o ***Refinement Meeting***: es una última reunión, cuyo objetivo es trabajar sobre los elementos futuros que entrarán en el Sprint, es decir, trabajar sobre los siguientes elementos de la Pila de Producto.

### Definiciones para el trabajo:

Para asegurarnos que durante el Sprint se bloquea el menor número de elementos, contamos con la ***Definición de Listo (Ready o DoR)*** es un acuerdo entre el equipo de trabajo, especialmente entre el Product Owner y el Equipo de Desarrollo donde se colocan los criterios por las cuales un PBI se encuentra listo para entrar a Sprint. Nos evitará desperdicios al elegir una parte de producto que pueda bloquearse, y por tanto alterar el objetivo, por causas ajenas al mismo, en mitad de la iteración.

Por último, para asegurarnos que se terminan todas las tareas y PBIs de cada Sprint con calidad suficiente contamos con el concepto de ***Definición de Terminado (Done o DoD)***, entendido como una lista de acciones que deben cumplirse para dar por terminada una tarea y/o PBI (Pruebas de rendimiento, escalabilidad, test de usuario...).

### En resumen:





Todo parte de una motivación, que puede surgir de usuarios y clientes (*stakeholders*), será el **Product Owner** quien se comunicará con ellos y se encargará de trasladar todas esas ideas y necesidades al **Product Backlog**. Como esta pila será muy grande y siempre se está nutriendo de nuevas ideas, deberemos dividirla en partes más pequeñas y definidas (**PBIs**) para que el equipo de desarrollo pueda ir entregando iteraciones.

En la **Reunión de Planificación** definiremos los PBIs con los que el equipo trabajará durante el sprint en el que estamos, reuniéndose diariamente (**Daily Meeting**) para fomentar la comunicación y sincronización entre sus miembros.

Usaremos la *Definición de Listo* o **Ready** para asegurarnos que los elementos que entran en el sprint cumplen los requisitos para poder ser trabajados y comprobaremos su nivel de calidad repasando la lista de requisitos de nuestra *Definición de terminado* o **Done**.

Durante el sprint se seguirá trabajando sobre el Backlog, ya que mientras el equipo de desarrollo está trabajando en los PBIs comprometidos en el Sprint Planning, el Product Owner junto al equipo también está trabajando en refinar y poner a punto los PBIs para la siguiente y subsiguiente iteración durante la Reunión de refinamiento o **Refinement Meeting**.

Los **entregables** del Sprint son esos elementos que pueden ya ser puestos en producción, que será revisados en la **Reunión de DEMO** por todo el equipo Scrum. Finalizaremos el ciclo reevaluando tanto el proceso como a las personas implicadas en el mismo para poder mejorar en próximos sprints en la *Reunión de retrospectiva* o **Retrospective Sprint**.

Y por hoy...es todo...espero que os sea útil y nos vemos profundizando un poco más en el próximo post.. por cierto..todo feedback será bienvenido!!.

Gracias!

Para profundizar, aquí os dejo la última versión de *Las reglas del Juego, Guía definitiva de Scrum* por K.Schwaber y J.Sutherland:



Get the Medium app

