

SCRUM: Un marco de trabajo ágil para
la gestión de proyectos de software

SAMUEL SEBASTIAN
GONZÁLEZ ALVAREZ

MARZO 2023

Instituto superior tecnológico Guayaquil

Metodologías del desarrollo de Software

Tabla de Contenidos

ii

Introducción e información general	1
1.1 Artefactos en SCRUM	¡Error! Marcador no definido.
1.2 Sprint Backlog	¡Error! Marcador no definido.
Reuniones y ceremonias en SCRUM	2
2.1 Sprint Planning.....	¡Error! Marcador no definido.
2.2 Daily Stand-up o Daily SCRUM	¡Error! Marcador no definido.
2.3 Sprint Review	¡Error! Marcador no definido.
2.4 Sprint Retrospective	¡Error! Marcador no definido.
Referencias.....	3

Introducción e información general

SCRUM es un enfoque ágil para la gestión y desarrollo de proyectos de software, basado en la colaboración, la autoorganización y la comunicación constante entre los miembros del equipo y los interesados. El proceso se divide en ciclos llamados "sprints", que suelen durar de 2 a 4 semanas, con el objetivo de entregar incrementos de producto funcionales al final de cada sprint.

1.1 Artefactos en SCRUM

El Product Backlog es una lista priorizada de características, mejoras, correcciones de errores y otros requisitos del producto. El Product Owner es responsable de mantener y priorizar el Product Backlog

1.2 Sprint Backlog

El Sprint Backlog es una lista de elementos seleccionados del Product Backlog que se trabajarán durante el sprint actual. El equipo de desarrollo es responsable de descomponer los elementos en tareas y estimar el esfuerzo necesario para completarlas.

Reuniones y ceremonias en SCRUM

Figuras y tablas

2.1 Sprint Planning

Al inicio de cada sprint, el equipo de desarrollo, el Product Owner y el Scrum Master se reúnen para planificar el trabajo que se realizará durante el sprint. Se seleccionan elementos del Product Backlog y se agregan al Sprint Backlog.

2.2 Daily Stand-up o Daily SCRUM

El Daily Stand-up es una reunión diaria de 15 minutos en la que los miembros del equipo informan brevemente sobre su progreso, lo que planean hacer a continuación y cualquier obstáculo que enfrenten. Esto permite al equipo identificar problemas rápidamente y ajustar su trabajo en consecuencia.

2.3. Sprint Review

Al final del sprint, el equipo presenta el incremento de producto a los interesados y recopila comentarios para realizar ajustes en el Product Backlog.

2.4. Sprint Retrospective

Después del Sprint Review, el equipo se reúne para reflexionar sobre el sprint pasado, identificar oportunidades de mejora y acordar acciones para mejorar en el siguiente sprint.

Lista de referencias

Proyectos Ágiles. (s. f.). ¿Qué es Scrum? Proyectos Ágiles. Recuperado de <https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>

García, J. (2018, 6 de septiembre). Metodología Scrum: Qué es y cómo funciona. We Are Marketing. Recuperado de <https://www.wearemarketing.com/es/blog/metodologia-scrum-que-es-y-como-funciona.html>

Asana. (s. f.). ¿Qué es Scrum? Asana. Recuperado de <https://asana.com/es/resources/what-is-scrum>

NimbleWork. (s. f.). ¿Qué es Scrum? NimbleWork. Recuperado de <https://www.nimblework.com/es/agile/que-es-scrum/>