

El equipo Scrum

product-owner | scrum-master | developers

Un Equipo Scrum consiste en un Propietario del Producto (Product Owner), un Scrum Master y los Developers.

Los Equipos Scrum son autoorganizados y multifuncionales. El modelo de Equipo en Scrum está diseñado para optimizar la flexibilidad, la creatividad y la productividad. El Equipo Scrum ha demostrado ser incrementalmente efectivo en diferentes contextos y para cualquier trabajo complejo.

Los Equipos Scrum entregan productos de forma iterativa e incremental, maximizando las oportunidades para poder obtener retroalimentación. Las entregas incrementales de producto "Terminado" aseguran que siempre estará disponible una versión potencialmente útil y funcional del producto.

Tamaño del Equipo Scrum

El tamaño óptimo del Equipo Scrum es de máximo 10 miembros, esto le permite ser lo suficientemente pequeño como para permanecer ágil y lo suficientemente grande como para poder completar una cantidad significativa de trabajo.

- No se recomienda tener menos de 3 miembros en el Equipo pues se reduce la interacción y resulta en baja productividad.
- Los Equipos más pequeños pueden encontrar limitaciones en cuanto a las habilidades necesarias durante un Sprint, haciendo que el Incremento pudiese no ser significativo para el cliente.
- Tener más de 10 miembros en el equipo requiere demasiada coordinación.
- Los Equipos muy grandes generan demasiada complejidad como para que un proceso empírico pueda ser de utilidad.
- Los roles de Product Owner y Scrum Master no se cuentan como Developers, a menos que también estén contribuyendo al desarrollo del trabajo durante el Sprint.

1. El Product Owner (Dueño)

de Producto)

product-owner

Image not found or type unknown

El Product Owner es el responsable de maximizar el valor entregado por los Developers.

El Product Owner es la única persona responsable de gestionar el Product Backlog. La gestión del Product Backlog incluye:

- Expresar claramente los elementos del Product Backlog.
- Ordenar los elementos en el Product Backlog para alcanzar los objetivos y las misiones de la mejor manera posible.
- Garantizar que el Product Backlog sea visible, transparente y clara para todos y que muestre, lo que el equipo trabajará a continuación.
- Asegurar que los Developers entienden los elementos del Product Backlog a nivel necesario.
- El Product Owner es una única persona, no un comité. El Product Owner podría representar los deseos de un comité en el Product Backlog, pero aquellos que quieran cambiar la prioridad de un elemento del Product Backlog deben hacerlo a través del Product Owner.

Para que el Product Owner pueda hacer bien su trabajo, toda la organización debe respetar sus decisiones. Las decisiones del Product Owner se reflejan en el contenido y en la priorización del Product Backlog.

El Product Owner también es responsable de:

- Participar en las reuniones de apertura y cierre del proyecto.
- Participar en las reuniones de planificación y revisión de las iteraciones (sprints).
- Entender las necesidades de las partes interesadas para posteriormente levantar los requerimientos que harán parte del Product Backlog.
- Mantener comunicación frecuente con el cliente (ya que es el único punto de contacto entre el cliente y el Equipo Scrum).
- Gestionar los riesgos globales del proyecto.
- Presentar informes del proyecto al cliente u otras partes interesadas.
- Aprobar cambios en el proyecto.
- Asegurar que se administran correctamente los recursos financieros del proyecto al inicio y durante su ejecución.

Normalmente el rol del Product Owner se asocia con un Gerente de Proyecto, dadas sus responsabilidades de gestión, sin embargo, estos roles **NO son iguales**. Es más preciso asociarlo

al rol que representa “La voz del cliente”.

2. Desarrolladores (Developers)

scrum-master

Image not found or type unknown

Los Developers son los profesionales que realizan el trabajo de entregar un Incremento de producto “Terminado” (Done) que potencialmente se pueda poner en producción al final de cada Sprint. Un Incremento de producto “Terminado” es obligatorio en la Reunión Revisión del Sprint. Solo los Developers participan en la creación del Incremento.

La organización es la encargada de estructurar y empoderar a los Developers para que estos organicen y gestionen su propio trabajo. La sinergia resultante optimiza la eficiencia y efectividad del Equipo Scrum en conjunto.

Los Developers tienen las siguientes características:

- Son autogestionados. Nadie (ni siquiera el Scrum Master) les da órdenes o imposiciones sobre cómo convertir elementos del Product Backlog en Incrementos de funcionalidad potencialmente desplegados.
- Nadie fuera del Scrum Master y el Product Owner puede pedir a los Developers que trabajen en un conjunto diferente de requisitos que previamente hayan sido planeados y acordados.
- Los Developers son multifuncionales, con todas las habilidades necesarias para crear un Incremento de producto.
- Scrum no reconoce títulos para los miembros de un Equipo Scrum, independientemente del trabajo que realice cada persona, quienes ejecuten el trabajo necesario para construir el producto se conocen como Developers.
- No existen sub-equipos en el Equipo Scrum, no importan los dominios particulares que requieran tenerse en cuenta, como pruebas, aseguramiento de calidad, arquitectura, operaciones, o análisis de negocio.
- Los Developers pueden tener habilidades especializadas y áreas en las que estén más enfocados, pero la responsabilidad del producto recae sobre los Developers como un todo.

3. El Scrum Master (Maestro)

Scrum)

developers

Image not found or type unknown

El Scrum Master es el responsable en promover y apoyar Scrum como se define en la Guía de Scrum. Su principal responsabilidad entonces es garantizar que todos conocen y aplican correctamente la teoría y práctica de Scrum.

- El Scrum Master es un líder que sirve al Equipo Scrum y en general a toda la organización.
- El Scrum Master ayuda a las personas externas al Equipo Scrum a entender qué interacciones con el Equipo Scrum pueden ser útiles y cuáles no.

El Scrum Master al servicio de los Desarrolladores (Developers)

El Scrum Master sirve a los desarrolladores de varias formas, incluyendo:

- Guiar a los Desarrolladores para que aprendan a ser autogestionados y multifuncionales.
- Ayudar a los Desarrolladores a centrarse en crear productos de alto valor además de cumplir con la Definición de Terminado.
- Eliminar impedimentos para el progreso de los Desarrolladores.
- Facilitar los eventos de Scrum según se requiera o necesite, para que sean productivos, respetando el tiempo designado para cada uno (time-box).
- Guiar a los Desarrolladores en entornos organizacionales en los que Scrum aún no haya sido adoptado y entendido por completo.

scrum-master-guia

Image not found or type unknown

El Scrum Master al servicio del Product Owner

El Scrum Master sirve al Product Owner de varias formas, incluyendo:

- Asegurar que los objetivos, el alcance y el dominio del producto sean entendidos por todos en el Equipo de la mejor manera posible.
- Ayudar a encontrar técnicas para gestionar el Product Backlog, definir el Objetivo de Producto (Product Goal) y gestionar los atrasos en el producto.
- Ayudar al Equipo Scrum a entender la necesidad de contar con elementos del Product Backlog claros y concisos.
- Entender la planificación del producto en un entorno empírico y complejo.
- Ayudar a entender y practicar la agilidad.
- Facilitar la colaboración de las partes interesadas y/o cliente según sea necesario.

El Scrum Master al servicio de la Organización

El Scrum Master sirve a la organización de varias formas, incluyendo:

- Liderar y guiar a la organización en la adopción de Scrum.
- Planificar y asesorar en la adopción de Scrum en la organización.
- Ayudar a los empleados e interesados a entender y poner en práctica un enfoque empírico en el desarrollo del trabajo.
- Motivar cambios que incrementen la productividad en la organización.

- Junto con otros Scrum Masters, incrementar la efectividad de la adopción de Scrum en la organización.
- Eliminar las barreras de comunicación entre los Equipos Scrum y las diferentes partes interesadas.

4. Comunicación en el equipo

comunicacion-equipo

Image not found or type unknown

5. Los valores del equipo

Es importante que entre los miembros del equipo se genere y mantenga una filosofía basada en valores que fomenten la confianza, la comunicación y la entrega de resultados. El Scrum Master es el encargado principal de promover estos valores en el equipo. A continuación, se relacionan los valores que deberían existir en un equipo Scrum.

Image not found or type unknown

Compromiso

El compromiso se refiere a que cada miembro del Equipo hará el máximo esfuerzo posible, además pondrá dedicación a todas las actividades necesarias para el desarrollo del producto.

Respeto

Los miembros del Equipo Scrum respetan el conocimiento, las habilidades y la experiencia profesional no solo del resto de miembros del equipo, sino también de aquellas personas con las que se relacionan, sean de su propia organización o de otra.

Proactividad

La proactividad les permite a los miembros del Equipo el desarrollo exitoso de su trabajo. Este

valor es fundamental para lograr buenos resultados en los entornos cambiantes a los que se encuentran expuestos los proyectos ágiles, este valor no se limita a la adaptabilidad (responder al cambio), la proactividad se trata de iniciar el cambio.

Receptividad + Apertura

Los miembros del Equipo Scrum deben estar abiertos a aprender nuevas habilidades o adquirir nuevos conocimientos que les permitan ser Equipos multi-funcionales. Este valor también está relacionado con la transparencia, la colaboración y el libre conocimiento.

Foco

Este principio les permitirá a los miembros del Equipo Scrum centrarse en solo aquellas actividades clave que permitirán ofrecer el mejor producto o servicio, el foco se trata de centrarse en todo aquello que es realmente importante no sólo para el producto sino también para el bienestar del equipo.

Revision #14

Created 13 January 2021 17:31:52 by CertMind

Updated 20 October 2021 23:45:22 by CertMind