



Universidad
Tecmilenio®



Scrum Fundamentals

Tema 5. Roles Scrum



En Scrum existen roles particulares, los cuales juegan un papel importante en la generación de valor, ya que, a pesar de no haber una jerarquía como tal, existen determinados roles que van a ayudar al equipo de proyecto a cumplir con los requerimientos del cliente, a poder eliminar las barreras y bloqueadores que puedan surgir, así como al desarrollo del valor mismo, dando como resultado un producto que cumple con las características esperadas y alineado a la visión.





Los *scrum masters* son los facilitadores de Scrum y actúan como *coach* para el resto del equipo scrum, son líderes serviciales comprometidos con los valores scrum, pero siguen flexibles a oportunidades del equipo para mejorar su flujo de trabajo. Es el principal responsable del establecimiento de Scrum, ayudando a comprender la teoría y la práctica





Cada una de las actitudes del scrum master son importantes para la implementación de Scrum

- **Líder servicial:** se enfoca en las necesidades de los miembros del equipo, de la organización y del product owner, alineando los valores organizacionales, principios y objetivos de negocio.
- **Dueño de proceso:** ayuda a la organización a transformarse al enfocarse en efectividad, mejora y desarrollo organizacional, siendo las personas que actúan como catalizadores de cambio, ayudando al equipo a sobrevivir en una cultura organizacional.
- **Coach ágil:** es coach al ayudar a la gente a desbloquear su potencial para maximizar su desempeño y como mentor es un sabio y confiable consejero o maestro.
- **Defensor:** sirve como escudo del equipo, apoyando a su desarrollo, asesorándolo, removiendo impedimentos y facilitando.
- **Facilitador:** es alguien que ayuda a un grupo de personas a entender y alcanzar sus objetivos al promover colaboración, optimizar el proceso y crear sinergia dentro del equipo.
- **Dueño de la productividad:** causante del cambio que incrementa la productividad del scrum team y trabaja con otros scrum masters para incrementar la efectividad de la aplicación de Scrum.





El product owner es el responsable de maximizar el valor del producto resultante del trabajo del scrum team trabajando para entender, traducir y representar los deseos del interesado frente al equipo. Sirve como enlace entre el scrum team y los interesados, fungiendo como la “voz de los interesados”.





Para lograr el valor, el product owner es el responsable del product backlog, priorizándolo y ordenándolo, agregando o removiendo elementos, siendo el centro del ciclo de desarrollo desde la estrategia de negocios hasta el diseño del producto. Sus funciones principales, son las siguientes:





El scrum team es un conjunto de individuos que trabaja en conjunto para entregar valor e incluye normalmente al *product owner*, el *scrum master*, y al *development team*. Como parte de este último se encuentran muchas veces roles como el *quality assurance* y el *business analyst*.





Reflexionemos sobre los siguientes puntos analizados en la actividad:

Establecer los roles que el *scrum master* ejerce como coach ágil, mentor y facilitador que forma parte del *scrum team*.

¿Cómo se define el rol del *product owner*?

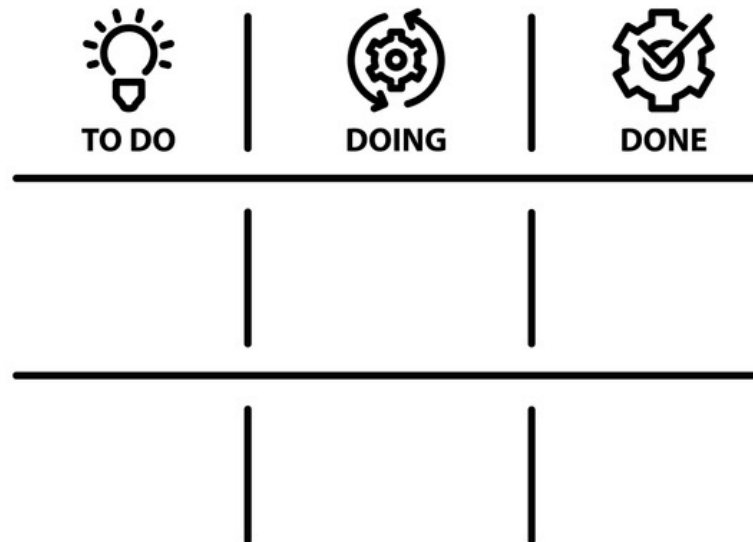
¿Qué es el Scrum Development Teams?

¿Cómo se definen los roles de *quality assurance* y el *business analyst*?





En Scrum pueden existir diferentes roles, adaptando el marco de referencia para añadir roles como el *quality assurance* o *business analyst*, adicionales al *product owner*, *scrum master* y el *scrum development team*. Cada uno de ellos de igual importancia en el equipo, ya que cumplen con actividades particulares que ayudarán a generar valor y a maximizarlo para entregar a los interesados un producto que satisfaga sus expectativas, a través del uso eficiente y efectivo de recursos y de un cambio de mentalidad en el cual haya colaboración, un enfoque en el negocio, una visión y flexibilidad que permitan obtener como resultado una muy buena experiencia del cliente.





Scrum Fundamentals

Tema 6. Artefactos



Una herramienta es un instrumento que permite desarrollar determinadas actividades, y estas se utilizan en el día a día en un negocio para hacer las funciones del puesto. Al igual que en una organización, en Scrum existen herramientas conocidas como *artefactos*, las cuales ayudan a desarrollar las actividades de los diferentes roles que forman parte del equipo y están diseñadas para generar valor y poder facilitar la ejecución de un sprint en Scrum de forma ordenada y sistemática, pero sobre todo que pueden ser adaptadas para ir aprendiendo de forma empírica durante el desarrollo, de tal forma que facilitan al equipo su ejecución.





Las *user stories* (o historias de usuario, aunque habitualmente se maneja en inglés) en Scrum son los artefactos que sirven para representar la unidad más pequeña de trabajo como parte del marco de referencia, proporcionando una descripción natural e informal de la característica del producto a desarrollar desde la perspectiva de usuario





Una *user story* utiliza un lenguaje informal y corto (estructura de oración simple), expresa lo que se quiere hacer, utilizándose para poder establecer una conversación con el usuario sobre lo que quiere agregar o cambiar del producto a desarrollar, ya que el objetivo principal es satisfacer sus necesidades a través del valor, lo cual se expresa a través de una plantilla que incluye habitualmente tres elementos

Como <usuario>, **quiero** <meta, necesidad> **para** <razón>.

- <Usuario>: es el usuario o la persona que solicita el requerimiento. Por ejemplo, especialista en finanzas, director de finanzas, etc.
- <Meta, necesidad>: es el deseo del usuario, lo que considera que necesita. Por ejemplo, una app que permita monitorear las operaciones de la empresa.
- <Razón>: por qué se necesita, justificación o razón de ser de la necesidad. Por ejemplo, para reducir los gastos innecesarios.





Para ayudar a evaluar una user story, se utiliza el acrónimo INVEST



- **Independiente (*independent*):** la user story debe poder autocontenerse, es decir, se debe asegurar su liberación sin recaer en otra.
- **Negociable (*negotiable*):** no debe ser escrita como un contrato, solo comprender el requerimiento esencial, abierto a la conversación.
- **De valor (*valuable*):** Valor entregado al usuario final.
- **Estimable (*estimable*):** debería poder estimarse para priorizarlas y poder ejecutarlas en los sprints.
- **Pequeña (*small*):** debe ser de tal forma que sea completada entre 3 y 4 días.
- **Que se pueda probar (*testable*):** debe poder confirmarse a través de un criterio prescrito.





Un *product backlog* es una lista ordenada de todo lo que se requiere ser hecho para mejorar o crear un producto basado en las necesidades de los usuarios finales, siendo la única fuente de trabajo utilizada por el scrum team

	Ítem	Tamaño	
Sprint 1	Ítem 1: User Story 1	3	Estimar
	Ítem 2: User Story 2	4	Estimar
Sprint 2	Ítem 3: User Story 3		
	Ítem 4: User Story 4		
	Ítem 5: User Story 5		
Sprint 3	Ítem 6		Refinar
	Ítem 7		Refinar
	Ítem 8		Refinar
			Eliminar





El *sprint backlog* es una lista de tareas identificadas por el scrum team que se deben completar en un sprint, lo cual ocurre durante el sprint planning, que es cuando el equipo selecciona algún número de PBI, los cuales tienen la estructura de user story e identifican cada tarea para completarla, estimado cuánto tiempo (en horas) le tomará a alguien del equipo terminarla

User story	Tareas	Asignada a	Estatus	Estimado
User story 1	Tarea 1			4
	Tarea 2			3
	Tarea 3			2
User story 2	Tarea 1			
	Tarea 2			





El **concepto de producto mínimo viable (PMV)** se puede considerar como la versión más simple de un producto que necesita ser construido para su posterior venta o salida al mercado.

El PMV también tiene como objetivo el aprender y construir escalabilidad en el producto o servicio, lo que significa mejoras durante el tiempo de vida de ese producto.





Este término fue acuñado por Steve Blank, y popularizado en el libro *Lean Startup* por Eric Ries, en el cual lo define como “la versión de un nuevo producto que permite a un equipo recopilar la máxima cantidad de aprendizajes validados sobre los clientes con el menor esfuerzo.”

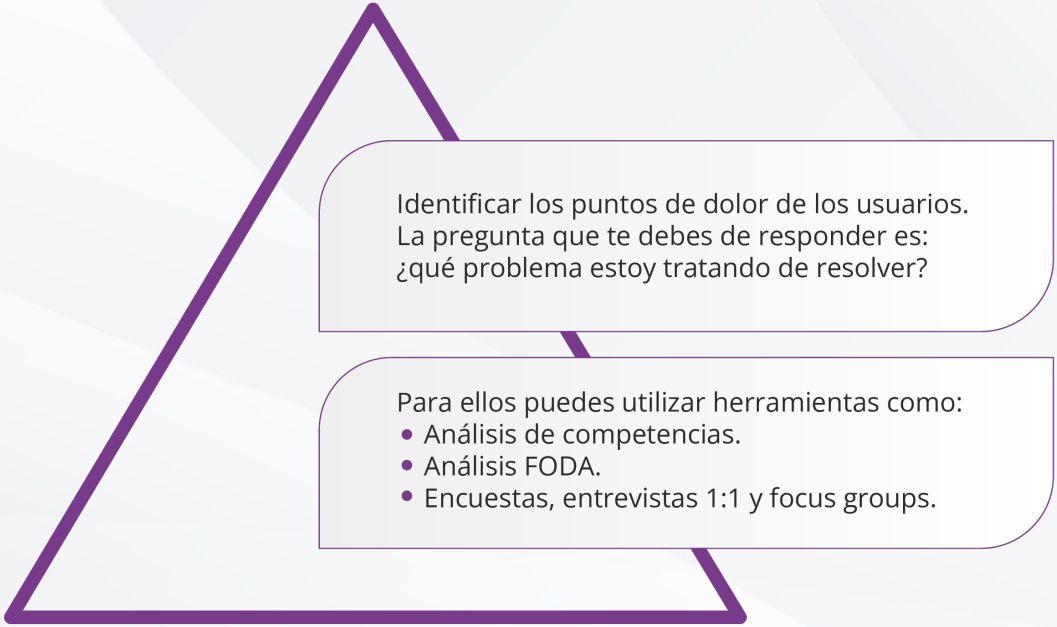


El concepto de MVP tiene como mejor referente el desarrollo de aplicaciones, donde seguramente has descargado alguna aplicación en tu teléfono móvil y te has dado cuenta de que te pide que al cabo de un tiempo actualices dicha aplicación.





Existen distintas formas de establecer un MVP efectivo:



Identificar los puntos de dolor de los usuarios.
La pregunta que te debes de responder es:
¿qué problema estoy tratando de resolver?

Para ellos puedes utilizar herramientas como:

- Análisis de competencias.
- Análisis FODA.
- Encuestas, entrevistas 1:1 y focus groups.





Algunos de los pasos a seguir para lograr un MVP son los siguientes:

1

Describir el
panorama
competitivo.

2

Prueba
tu MVP y
válidalo.

3

Estar listo
para el
lanzamiento.





1. Describir el panorama competitivo.

Algunas de las principales preguntas que puedes hacerte antes de desarrollar tu PMV son:





2. Prueba tu MVP y válidalo.

Uno de los principales retos es crear un equipo de pruebas Beta o de Internal Testers los cuales tendrán como misión probar la tecnología básica. Si hablamos de producto digitales, puede ser una landing page, un mensaje SMS, o un formulario básico. Estas herramientas tienen como objetivo, ayudar al equipo de beta testers probar la funcionalidad del producto y ayudar a idear y entender la percepción del usuario y de esta forma refinar o perfeccionar el producto tantas veces sea necesario previo a su lanzamiento con los usuarios objetivos o finales.





3. Estar listo para el lanzamiento.

Si el MVP pasó la etapa de pruebas, esto es un paso importante en el lanzamiento del producto o servicio. Lo siguiente deberá ser investigar, construir, probar y seguir realizando lanzamientos del producto. Lo anterior está muy relacionado con la toma de decisiones basadas en datos, dado que se tienen los insights de las pruebas o beta testing y ahora se repite el ciclo con resultados de usuarios finales con el fin de mejorar el producto hasta llegar a un producto que cumpla con todas las expectativas de los usuarios y sobre todo que cumpla con los tiempos predefinidos por el equipo.





Es importante recordar algunos retos que se tienen al momento de trabajar un MVP, Washington A (2023) los enlista a continuación:

Construir demasiado o muy poco. Sobre invertir en un producto sin sustento y habrás malgastado recursos preciosos. Pero no proporcionar suficiente valor con tu MVP puede resultar en una validación insuficiente.

Escalar demasiado poco o demasiado rápido. Si estás en una categoría emergente, tardar demasiado puede hacer que te pierdas potenciales ventajas de ser el pionero, como una porción más grande del mercado y márgenes envidiables. Pero escalar muy rápido en un producto podría llevarte a atajar o alienar a tus seguidores más leales.





Para combatir lo anterior, es importante que desde la ideación del producto o servicio se cuente con una hoja de ruta del producto o también conocida como “product roadmap”, es cuál se puede definir como un documento visual de alto nivel que establece la dirección del producto incluyendo funcionalidades, fechas de entrega y metas al corto y mediano plazo.





El **product roadmap** es utilizado dentro de los marcos de trabajo ágiles, en específico en SCRUM, debido a que se trabaja por medio de entregas, las cuales se definen en su totalidad dentro de este documento.



Funcionalidades
del producto.

Fechas de
entrega.

Metas al
corto plazo.

Metas al
mediano plazo.





Contesta lo siguiente:

- ¿Qué son las user stories o historias de usuario?
- ¿Cuáles son las características que comprende el Product Backlog?
- ¿Cómo se conecta el sprint backlog con los user stories?
- ¿Cómo puedo recopilar información fiable para poder construir mi PMV?
- ¿Cuáles son las principales consideraciones para mi producto al momento de crear tu focus group?
- ¿Cuáles son los principales retos en mi ciclo de crear, medir y aprender?





El uso de los artefactos en Scrum es importante para permitir la visualización del avance por parte del equipo y cumplir con el principio de transparencia; sin embargo, se pueden utilizar otros, dependiendo de lo que el equipo haya acordado utilizar.

Se recomienda que cuando inicia la adopción del marco de referencia Scrum, se usen los artefactos propios (user stories, product backlog, sprint backlog, burndown chart) y con la estructura estándar, pero conforme el equipo vaya madurando, se vayan utilizando otros, de tal forma que se cuente con un conjunto de herramientas que permitan entregar el valor.





Tecmilenio no guarda relación alguna con las marcas mencionadas como ejemplo. Las marcas son propiedad de sus titulares conforme a la legislación aplicable, estas se utilizan con fines académicos y didácticos, por lo que no existen fines de lucro, relación publicitaria o de patrocinio.

Todos los derechos reservados @ Universidad Tecmilenio

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor. El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO. Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.

