



# Scrum Team

**CertiProf®**  
Professional Knowledge

[www.certiprof.com](http://www.certiprof.com)

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

## Scrum Team



La unidad fundamental de Scrum es un **pequeño equipo de personas**, un Scrum Team.

El Scrum Team consta de un Scrum Master, un Product Owner y Developers.

Dentro de un Scrum Team, **no hay subequipos ni jerarquías**.

Es una unidad cohesionada de profesionales enfocados en un objetivo a la vez, el Objetivo del Producto.

Los equipos de Scrum (Scrum Teams) son **multifuncionales**, lo que significa que los miembros tienen todas las habilidades necesarias para crear valor en cada Sprint.

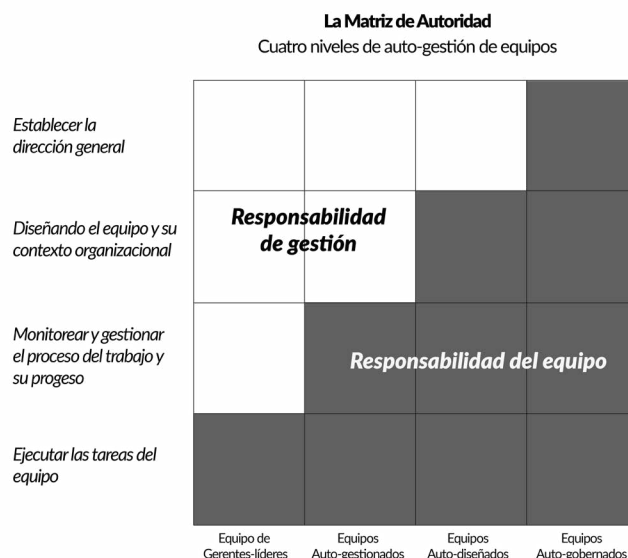
Los equipos de Scrum (Scrum Teams) son **autogestionados**, lo que significa que internamente deciden quién hace qué, cuándo y cómo.

## Auto-gestionados Sobre Auto-organizados

**Equipos Auto-organizados** eligen la mejor manera de realizar su trabajo, en lugar de ser dirigidos por otros fuera del equipo. - Scrum guide 2017.

**Auto-gestionados**, lo que significa que internamente deciden quién hace qué, cuándo y cómo.

*Traditional, self-managing and self- designing/ organising teams, self-governing (Hackman, The design of work teams, 1987, p. 334).*



Fuente: J. Richard Hickman, Leading Teams: Setting the Stage for Create Performances, 2012, figure 2-1

## Scrum Team

El Scrum Team es lo **suficientemente pequeño** como para seguir siendo ágil y lo **suficientemente grande** como para completar un trabajo significativo dentro de un Sprint, generalmente **10 personas o menos**.

En general, hemos descubierto que los equipos más pequeños **se comunican mejor y son más productivos**.

- Scrum Teams demasiado grandes deberían considerar **reorganizarse en múltiples Scrum Teams cohesivos (cohesionados)**, cada uno enfocado en el mismo producto
- Múltiples Scrum Teams **deben compartir el mismo Objetivo del Producto**, el Product Backlog y el Product Owner



El Scrum Team es responsable de todas las actividades relacionadas con el producto:

- La colaboración de los interesados
- La verificación
- El mantenimiento
- La operación
- La experimentación
- La investigación y el desarrollo
- Cualquier otra cosa que pueda ser necesaria

**Estructurados y empoderados** por la organización para gestionar su propio trabajo.

Trabajar en Sprints a un ritmo sostenible mejora **el enfoque y la consistencia** del Scrum Team.

Todo el equipo de Scrum (**Scrum Team**) es responsable de crear un incremento valioso y útil en cada Sprint.

Scrum define tres responsabilidades específicas dentro del equipo de Scrum:

- Los desarrolladores (Developers)
- El propietario del producto (Product Owner)
- Scrum Master

## Product Owner

- El Product Owner (PO) representa la voz del cliente, y es el encargado de maximizar el valor del producto
- Un PO siempre debe mantener la visión de las partes interesadas
- El debe entender y apoyar las necesidades e intereses de todos los Stakeholders

## Características de Product Owner

El Product Owner **no es un comité**, es una persona.



## Responsabilidades de un Product Owner

- Maximizar el valor del producto
- Gestión efectiva del Product Backlog
  - El Product Owner puede delegar
  - El Product Owner sigue siendo el responsable aunque delegue

La gestión efectiva del Product Backlog que incluye:

- Desarrollar y comunicar explícitamente el Objetivo del Producto
- Crear y comunicar claramente los elementos del Product Backlog
- Ordenar los elementos del Product Backlog (Decidir)
- Asegurarse de que el Product Backlog sea transparente, visible y se entienda

El Product Owner puede representar las necesidades de muchos interesados en el Product Backlog.

Para ajustar el contenido u orden del Product Backlog se requiere convencer (negociar con criterio) con el Product Owner.

Para que los Product Owners tengan **éxito**, toda la organización **debe respetar sus decisiones**.

Sus decisiones son visibles en el contenido y el orden del Product Backlog, y a través del Incremento inspeccionable en la revisión de Sprint (Sprint Review).



## Rol del Product Owner



### La Visión

*La visión debe comunicar la esencia del futuro producto de una manera concisa y describir un objetivo compartido que proporcione dirección, pero que sea lo suficientemente amplio como para facilitar la creatividad. - Roman Pichler.*

### La Visión - Una Buena Visión del Producto

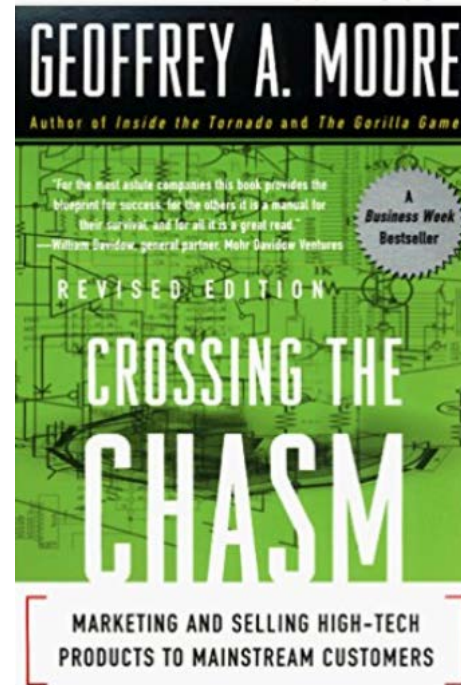
<b>Compartido</b>	Todos deben comprarlo.
<b>Estable</b>	Debe mantenerse constante durante el curso del proyecto o lanzamiento.
<b>Claro</b>	Debería ser fácil entender la visión.
<b>Amplio y atractivo</b>	La visión debe proporcionar una guía para el equipo, dejando espacio para la creatividad y las compensaciones.
<b>Conciso</b>	A menudo se captura en una o dos páginas de rotafolios o en una página web wiki.



Una técnica alternativa proviene de Crossing the Chasm por Geoffrey Moore.

- Para (cliente objetivo)
- Quién (declaración de la necesidad u oportunidad)
- El (nombre del producto) es una (categoría de producto)
- Eso (beneficio clave, razón de peso para comprar / usar)
- A diferencia (alternativa competitiva primaria)
- Nuestro producto (declaración de diferenciación primaria)

<https://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/0066620023/cutterinformatco>



## Product Goal

El objetivo del producto es un resumen de los objetivos comerciales que respalda el producto y todos los requisitos de las partes interesadas, evaluados y ordenados en una cartera de productos.



Stakeholders  
Requirements



Product Goals



Organizational  
Goals

## ¿Cómo dar forma a una Visión de Producto?

### Técnicas para intentar:

- Vision Box
- Elevator Statement
- Press Release
- Magazine Review
- One Pager



### Rol del Product Owner

#### El Product Vision Box

El Product Vision Box, es una técnica muy simple pero poderosa promovida por Jim Highsmith que puede ser utilizada tanto por equipos de proyectos ágiles como tradicionales.



#### Design-the-Box, ejercicio hipótesis:

El producto se venderá en una caja envuelta contraíble.

Tarea: Diseñar el frente y la parte posterior del producto.

- Nombre del producto
- Un gráfico
- Tres o cuatro puntos claves en el frente para "vender" el producto
- Una descripción detallada de la función en la parte posterior
- Requisitos de funcionamiento



## Después de un taller de Design-the-Box, se puede hacer lo siguiente:

Construyendo su propia versión de la declaración de visión del producto de Moore. Cree un documento completo de visión de productos de una a tres páginas que podría incluir:


- Nombre del producto
- La declaración de la misión
- Una descripción general del perfil del proyecto (alcance, cronograma, costo, defectos) con prioridades
- Imágenes de las "boxes"
- Diríjase a los clientes y a cada una de sus necesidades, medidas de satisfacción del cliente
- Tecnología clave y requisitos operacionales
- Limitaciones críticas del producto (rendimiento, facilidad de uso, volúmenes) e indicadores financieros clave
- Maximize ROI
- Release Plan
- MVP
- MM

## Product Road Map

El mapa de ruta de un producto le permite al equipo de Scrum capturar los objetivos de las próximas versiones de productos; La visión ahora forma parte de la creación y actualización del mapa de ruta del producto.

### THE GO PRODUCT ROADMAP

romanpichler

 <b>DATE</b> The release date or timeframe	Date or timeframe	Date or timeframe	Date or timeframe	Date or timeframe
 <b>NAME</b> The name of the new release	Name/version	Name/version	Name/version	Name/version
 <b>GOAL</b> The reason for creating the new release	Goal	Goal	Goal	Goal
 <b>FEATURES</b> The high-level features necessary to meet the goal	Features	Features	Features	Features
 <b>METRICS</b> The metrics to determine if the goal has been met	Metrics	Metrics	Metrics	Metrics

www.romanpichler.com  
Template version 09/15

This work is licensed under a Creative Commons  
Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License



<http://www.romanpichler.com/tools/product-roadmap/>

## Éxito del Product Owner



El Product Owner está disponible durante la iteración.

### El Product Owner tiene:

- Una visión
- Un plan de negocios
- Una hoja de ruta de lanzamiento
- Una acumulación de productos que entregará lo correcto

### El Product Backlog:

- Está ordenado correctamente
- Contiene todo el trabajo (incluidos los problemas técnicos)
- Está listo para la planificación del sprint
- Tiene el tamaño adecuado
- Se estima apropiadamente
- Tiene especificaciones habilitantes

## Scrum Master

El Scrum Master es responsable de establecer Scrum como se define en la Guía de Scrum.

El Scrum Master ayuda a todos a comprender la teoría y la práctica de Scrum, tanto dentro del Scrum Team como de la organización.

El Scrum Master es responsable de lograr la efectividad del Scrum Team.

Apoya al Scrum Team en la mejora de sus prácticas, dentro del marco de trabajo de Scrum.



Los Scrum Masters **son verdaderos líderes** que sirven al Scrum Team y a la organización en general.

Scrum Master **sirve al Scrum Team** de varias maneras:

- Guiar (**Coaching**) a los miembros del equipo en ser autogestionados y multifuncionales
- Ayudar al Scrum Team a enfocarse en crear Incrementos de alto valor que cumplan con la Definición de Terminado
- Procurar ( Promover) la eliminación de impedimentos para el progreso del Scrum Team
- Asegurarse de que todos los eventos de Scrum se lleven a cabo y sean positivos, productivos y se mantengan dentro de los límites de tiempo recomendados (timebox)
- Ayudar a encontrar técnicas para una definición efectiva de Objetivos del Producto y la gestión del Product Backlog
- Ayudar al Scrum Team a comprender la necesidad de tener elementos del Product Backlog claros y concisos
- Ayudar a establecer una planificación empírica de productos para un entorno complejo
- Facilitar la colaboración de los interesados según se solicite o necesite
- Liderar, capacitar y guiar a la organización en su adopción de Scrum
- Planificar y asesorar implementaciones de Scrum dentro de la organización
- Ayudar a los empleados y los interesados a comprender y aplicar un enfoque empírico para el trabajo complejo
- Eliminar las barreras entre los interesados y los Scrum Teams



## Desarrolladores (Developers)

Los desarrolladores son las personas del equipo Scrum que se comprometen a crear cualquier aspecto de un Incremento útil (funcional) en cada Sprint.

Las habilidades específicas que necesitan los Developers suelen ser amplias y variarán según el ámbito (dominio) de trabajo.

### Responsabilidad de los Desarrolladores

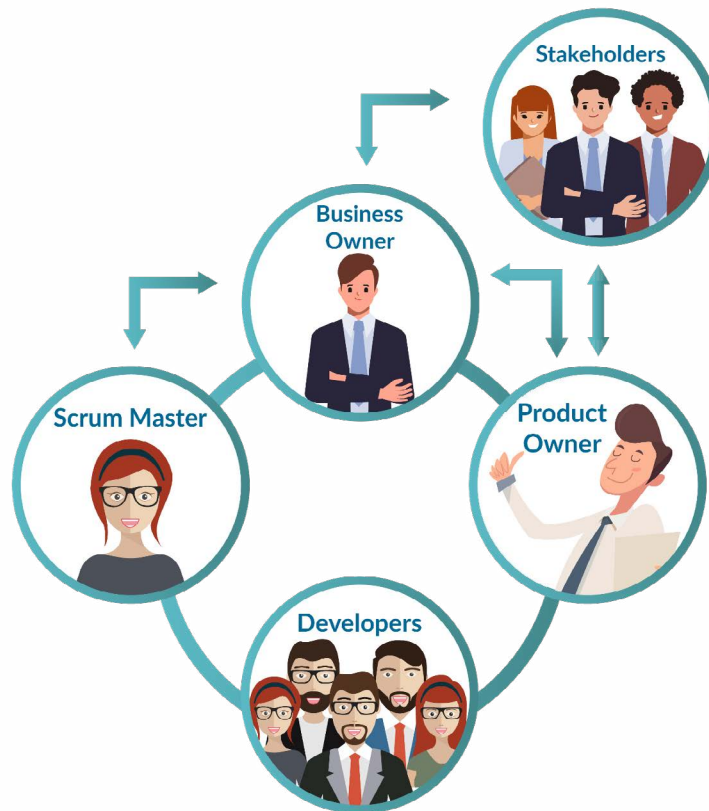
- Crear un plan para el Sprint, el Sprint Backlog
- Inculcar calidad al adherirse a una Definición de Terminado.
- Adaptar su plan cada día hacia el Objetivo del Sprint
- Responsabilizarse mutuamente como profesionales
- Asegurar una comprensión clara de los requerimientos
- Estimar los User Stories aprobados por el PO
- Crear entregables de alta calidad
- Desarrollar la lista de tareas basadas en las User Stories aprobadas
- Calcular el esfuerzo para las tareas identificadas
- Desarrollar el Sprint Backlog y el Sprint Burndown Chart
- Identificar oportunidades de mejora
- Identificar el riesgo y ejecutar acciones para su mitigación
- Participar en la retrospectiva del proyecto y Sprint



## Características de Agile Teams



## Comunicación del Scrum Team





## Stakeholders



Una persona, grupo u organización que afecta o puede verse afectado por las acciones de una organización.

### Stakeholders se Dividen en

**Cliente:** El cliente es la persona o la organización que adquiere el producto del proyecto, servicio o cualquier otro resultado.

**Usuarios:** El usuario es el individuo o la organización que utiliza directamente el producto del proyecto, servicio, o cualquier otro resultado; también, en algunas industrias el cliente y los usuarios puede ser lo mismo.

**Patrocinador:** El patrocinador es la persona o la organización que provee recursos y apoyo para el proyecto, el patrocinador también es el Stakeholder a quien todos le deben rendir cuentas al final.

