

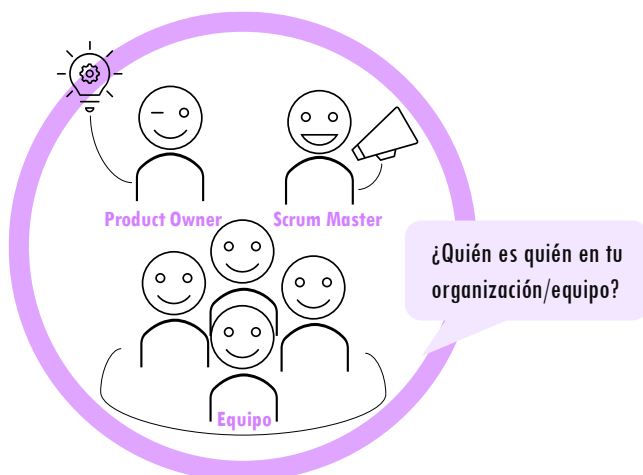
Tal y como se avanzó en la [primera parte](#) del itik genera 'Optimización de procesos y gestión de proyectos en un marco Lean', seguidamente se da continuidad al mismo poniendo el foco en la metodología ágil **SCRUM**. De esta forma se pretende presentar una de las metodologías más exitosas dentro de las ágiles, la cual se caracteriza por ser un proceso iterativo (que divide un proyecto en pequeñas fases o iteraciones para entregar al final de cada una un entregable del servicio y/o producto) e incremental (que añade valor al anterior).

En este itik genera se analizará en profundidad SCRUM, sus elementos clave, cómo funciona, sus fases de trabajo y, cómo se puede convertir en una metodología efectiva para tu organización!

**SCRUM** dota de herramientas a los equipos para aprender a organizarse a partir de las experiencias, a la vez que afronta problemáticas y genera la necesidad de reflexionar tanto hacia los logros como los fracasos.

## Los roles en la metodología Scrum

Como se comentó en la primera parte de este itik genera, estos nuevos enfoques metodológicos pueden ser aplicados a cualquier proyecto/empresa que disponga de recursos humanos, procesos y materiales. Por tanto, éstos no serían posibles sin un equipo humano de profesionales. Entre los distintos roles, en Scrum se pueden diferenciar los Product Owner, el Scrum Master y los miembros del equipo. ¿Cómo trabajan cada uno de ellos?



## 1. Product Owner

Product Owner es la persona responsable de captar e identificar las necesidades del cliente así como sus motivaciones frente el encargo; y hacer llegar así la visión del proyecto al equipo. Asimismo, se focaliza en la parte del negocio y es la persona encargada de desarrollar, mantener y priorizar las distintas tareas del *backlog*. ¿Qué es el *backlog* del proyecto? El *backlog* es un listado dinámico de tareas, funciones, requisitos, mejoras y correcciones a realizar por el equipo. Este *backlog* del proyecto es uno de los elementos principales a cargo del Product Owner el cual velará por garantizar que los procesos se realicen de manera correcta y será la persona que los revisará constantemente, pudiendo modificar las prioridades de las diferentes tareas ya que el entorno y el mercado cambia y pueden aparecer nuevas oportunidades o tener que ajustar el enfoque inicial del proyecto.

## 2. Scrum Master

Esta figura es la encargada de verificar que las tareas que el equipo realice, se hagan de forma adecuada y se sigan las bases definidas por Scrum. Aparte de esto, es su responsabilidad identificar y retirar cualquier obstáculo que el equipo pueda encontrarse en el proceso de elaboración del proyecto. Por tanto, se trata de una persona que lidera el equipo guiándolo a través de las directrices Scrum.

## 3. Equipo

Personas encargadas de ejecutar las tareas definidas para el proceso de elaboración del proyecto, que disponen de los conocimientos técnicos necesarios y lo realizan de manera conjunta. Hay que tener en cuenta que entre los integrantes del equipo se da una rica diversidad de habilidades y aptitudes que a la vez se forman de manera continua entre ellos para evitar que nadie se convierta en un cuello de botella en la entrega del proyecto.

Por último, también es necesario tener en cuenta en Scrum los *stakeholders*, entendidos como aquellos individuos o grupos de interés que tienen impacto en una organización así como en los resultados de sus acciones. Se podría tomar como ejemplo a los más comunes como son los clientes, proveedores, gobiernos, corporaciones locales, etc. En estos procesos la gestión del *stakeholders* será clave ya que establecer y consolidar buenas relaciones y canales de comunicación claros y bidireccionales dará paso a un beneficio y éxito a todos los niveles, no sólo para el mismo proyecto sino también para la propia organización.

A continuación, se presentan las diferentes fases que componen la metodología SCRUM que permiten que ésta se realice con éxito. Antes hay que definir un concepto clave: **SPRINT**. Éste es la unidad básica de trabajo en un marco de acción de SCRUM. Al mismo tiempo, es necesario tener en cuenta que un equipo puede completar diferentes sprints durante el desarrollo y elaboración del proyecto. La duración de un **SPRINT** va desde que un equipo inicia la tarea, la desarrolla y hasta que la finaliza con su entrega.

## Las fases del proceso de SCRUM

### Planificación

En esta primera fase, el cliente presenta al equipo la lista de requisitos del proyecto a realizar así como ya se pueden priorizar aquellos en los que el cliente ponga más el foco. Asimismo, el equipo elabora la lista de tareas (*backlog* del proyecto) del sprint necesarias para poder desarrollar y cumplir con los requisitos seleccionados. En esta fase también se realiza una estimación del esfuerzo que supondrá, el equipo se autoasigna las tareas y se autorizan para trabajar en equipo para compartir conocimiento, resolver problemáticas y aprender unos de los otros.

### Ejecución

En el segundo paso se pone el foco en el sprint y se enmarca en la duración estimada durante la cual el equipo trabaja para obtener esta tarea del *backlog* del proyecto a la que se ha comprometido con el cliente. Esto deberá repetirse hasta que todas las tareas del *backlog* se hayan entregado. Hay que tener en cuenta que en estos sprints a diario se convoca una reunión de máximo 15 minutos en la que el equipo se coordina y sincroniza para trabajar organizadamente.

En la elaboración de un plan estratégico del deporte, ¿se pueden implantar estas fases para una optimización de los procesos?

¿Qué beneficios pueden obtenerse en el marco metodológico con un claro enfoque a los resultados?

No se debe olvidar en esta fase el *taskboard* tabla de tareas la cual se divide en 3 columnas (por hacer, en proceso y acabado), por lo que de este modo el Product Owner y el Scrum Master saben en todo momento el estado de las tareas así como qué está haciendo cada miembro del equipo y el tiempo que lleva dedicado.

### Revisión

Al finalizar cada sprint, el equipo se reúne en una sesión conjunta para valorar el resultado del mismo, mostrando los elementos del *backlog* que con la finalización del sprint se dan por terminados. Este resultado se presenta tanto a las partes interesadas (clientes) así como a los compañeros de equipo para recoger el feedback de todos.

### Retrospección

En el último paso y una vez acaba el sprint y el equipo presenta los resultados obtenidos, éste analiza en profundidad qué es lo que se ha hecho adecuadamente, qué creen que se podría mejorar así como se pone a debate cómo podrían ajustar los procesos realizados para una optimización de los mismos así como de los recursos. Esto se realiza con el objetivo de disponer de un espacio donde el equipo pueda trabajar en la mejora continua, ajustando procesos y obteniendo cada vez una metodología más acurada y óptima

¿Qué nivel de impacto puede tener la revisión y la retrospectiva en la fase final de elaboración de un proyecto? ¿Y para los futuros?

## Aplicación de Scrum

La metodología Scrum es aplicable a cualquier tipo de proyecto, siendo los promovidos en clave deportiva claros aspirantes por la naturaleza del propio sector y la exigencia de adaptación constante a los cambios y la incertidumbre que se deriva. Aunque su ejecución supone un cambio en la cultura organizativa a nivel laboral por parte del equipo; el éxito, los buenos resultados y la optimización de tiempo y recursos hacen que el esfuerzo puesto valga la pena y se obtengan los resultados deseados tanto por el propio equipo como por el cliente.

