



SCRUM Metodología Ágil en la industria farmacéutica

El mercado está en constante cambio, la diversidad de necesidades, intereses, economía y tecnología nos lleva a pensar que debemos ofrecer sistemas que acompañen dichos cambios. Una buena empresa debe, siempre, estar mirando el hoy con el foco en el mañana.

¿Cómo hacemos esto posible?

Adoptamos un modelo de trabajo **Scrum** que nos permite acompañar dichos cambios sobre sistemas que ya hace más de 20 años están funcionando y dando servicios a Laboratorios, Farmacias, Droguerías, Médicos etc. y que deben acompañar dicha evolución.

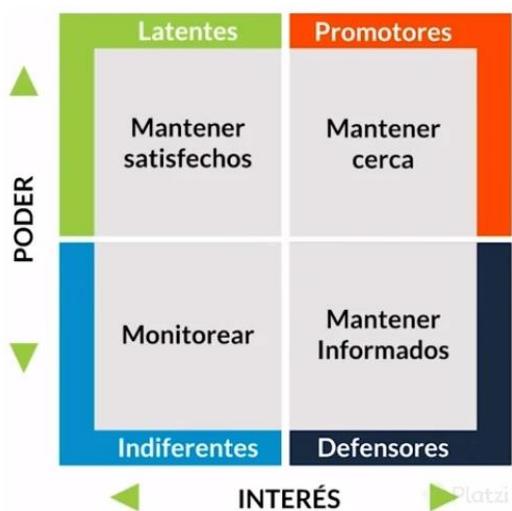
¿Qué es Scrum?

El término **scrum** hace referencia a una metodología de proyectos ágil, ideal para negocios dinámicos que están expuestos al cambio y la revisión constante.

Scrum consiste en un enfoque colaborativo de los proyectos en el que no solo cliente y empresa permanecen en constante comunicación, sino también los **stakeholder**.

Los **Stakeholders**, no solo son los clientes y usuarios, cualquier grupo o persona que se vea afectada de manera directa o indirecta por las decisiones y acciones que se tomen en un proyecto son stakeholder. Algo así como los trabajadores, la comunidad, los accionistas y cualquier otra persona.

Encontramos 4 tipos diferentes de Stakeholders



1. Stakeholders latentes

Son aquellos con bajo interés sobre nuestro producto, pero un alto poder sobre él. Debemos tener claro que nuestro objetivo es mantenerlos satisfechos y hacer un esfuerzo para involucrarlos en mayor medida hacia nuestro servicio.

2. Stakeholders indiferentes

Conjunto de personas cuyo interés y poder representa un bajo nivel hacia nuestra empresa o producto. Solamente nos vamos a limitar a monitorear este grupo de personas, ir viendo si se efectúa un cambio en su percepción con respecto al proyecto.

3. Stakeholders defensores

Conformado por un número de personas mucho mayor que el resto, por si solos no tienen gran poder encima del proyecto, pero en conjunto sus opiniones pueden definir el rumbo. Nuestro deber es mantenerlos informados, pueden ser críticos o defensores.

4. Stakeholders promotores

Son el grupo de personas que debemos prestar mayor atención ya que cuentan con un fuerte poder e interés. Pueden ser grandes promotores o un fuerte detractor de nuestra marca, empresa o proyecto. Debemos mantenerlos cerca ya que su opinión es sumamente valiosa.

Es fundamental que hablemos sobre como se conforma este EQUIPO en un modelo Scrum.

Un equipo Scrum esta compuesto por Miembros, tenemos al **Product Owner**, **Scrum Master**, y los **Developers**. Todos en sus funciones son **INDISPENSABLES** para que el modelo Scrum funcione correctamente. Leamos un poco más sobre las funciones de cada miembro:

Product Owner

El objetivo del **Product Owner** es lograr que entreguemos el producto «correcto», el producto que quiere el mercado y **stakeholders**. Para ello deberá trabajar en el ordenamiento del **Product Backlog**.

Cuando hablamos de priorizar, hablamos de ordenar los items del **Product Backlog** de manera de maximizar la entrega de valor del equipo. El **Product Backlog** nunca está completo, sino que es dinámico; cambia constantemente para identificar lo que el producto necesita para ser competitivo y útil en el mercado que se encuentra.

¿Qué contiene el Product Backlog?

Este artefacto contiene todas las características, funcionalidades, mejoras y correcciones a realizarse sobre el producto o servicio. A cada elemento del **Product Backlog** se lo conoce como **Product Backlog Item (PBI)** y tiene una descripción, un orden y una estimación. A medida que el producto es utilizado, el mercado comienza a proporcionar retroalimentación y esto hace que se convierta en una lista más larga y detallada. Por esto podemos decir que es un artefacto vivo ya que constantemente los requisitos están cambiando.

¿Ahora bien, cómo priorizar el BACKLOG?

El **Product Owner** ordena los **PBI** en busca de generar ROI (retorno de inversión) a largo plazo. Considerando esto, podemos decir que el **Product Owner** debe ordenar la lista de manera tal que queden arriba los ítems que aportan mayor ROI y hacer estos primero.

¿Qué son las User Stories?

Las **User Stories** «Historias de Usuario» es uno de los formatos más utilizados para redactar los **Product Backlog Items** (PBIs). Contienen descripciones cortas de un requerimiento escritas desde el punto de vista de la persona que lo está solicitando que por lo general es un Stakeholder o un cliente. Está compuesta por tres partes principales:

Como <tipo de usuario>, **quiero** <algún objetivo> **para** <alguna razón/propósito>.

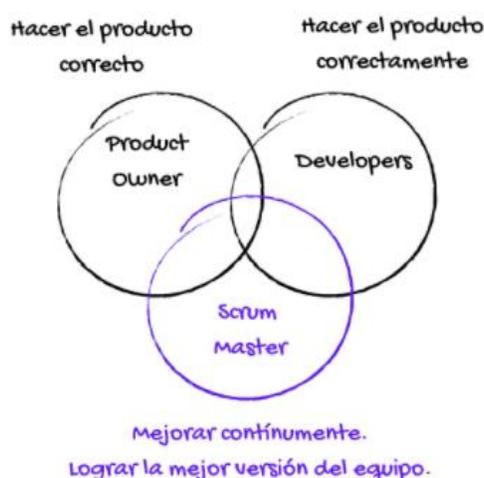
Principios INVEST

Los principios o criterios INVEST son una lista de 6 cualidades que nos ayudan a comprobar la calidad de una User Story:

I	(independiente): Debe ser independiente de otras historias.
N	(negociable): Los Developers deben poder negociar con el Product Owner estos criterios al comienzo del Sprint.
V	(valorable): Deben aportar valor real al cliente, un incremento de producto completo.
E	(estimable): Deben poder estimarse por los Developers por lo cual no deben ser demasiado grandes.
S	(Small): Debe poder completarse dentro de un Sprint.
T	(Testable): Debe ser posible verificar que la misma está completa una vez desarrollada.

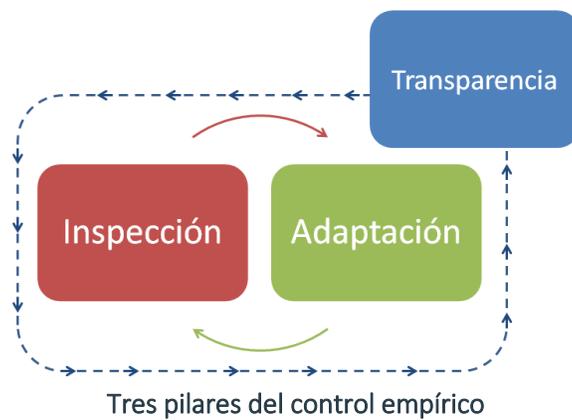
Scrum Master

El **Scrum Master** tiene dos funciones principales dentro del marco de trabajo: gestionar el proceso Scrum y ayudar a eliminar impedimentos que puedan afectar a la entrega del producto. Además, se encarga de las labores de mentoring y formación, coaching y de facilitar reuniones y eventos si es necesario.



1. **Gestionar el proceso Scrum:** el **Scrum Master** se encarga de gestionar y asegurar que el proceso Scrum se lleva a cabo

correctamente, así como de facilitar la ejecución del proceso y sus mecánicas. Siempre atendiendo a los tres pilares del control empírico de procesos y haciendo que la metodología sea una fuente de generación de valor.



2. Eliminar impedimentos: esta función del **Scrum Master** indica la necesidad de ayudar a eliminar progresiva y constantemente impedimentos que van surgiendo en la organización y que afectan a su capacidad para entregar valor, así como a la integridad de esta metodología. El **Scrum Master** debe ser el responsable de velar porque **Scrum** se lleve adelante, transmitiendo sus beneficios a la organización facilitando su implementación. Buscará lograr siempre la mejor versión de EQUIPO SCRUM que se pueda lograr.

Sin embargo, tener el producto que quiere el mercado y con la calidad requerida no es suficiente, necesitamos ser productivos y entregar valor de acuerdo con los tiempos del mercado.

Para lograrlo, el **Scrum Master** tiene diferentes roles a cumplir en el equipo y en la organización.



Developers

El **equipo de desarrollo** suele estar formado por entre 3 a 9 profesionales que se encargan de desarrollar el producto, auto-organizándose y auto-gestionándose para conseguir entregar un incremento de software al final del ciclo de desarrollo.

El **equipo de desarrollo** se encargará de crear un incremento terminado a partir de los elementos del **Product Backlog** seleccionados (**Sprint Backlog**) durante el **Sprint Planning**.

Es importante que en la metodología **Scrum** todos los miembros del equipo de desarrollo conozcan su rol, siendo solo uno común para todos, independientemente del número de miembros que tenga el equipo y cuales sean sus roles internos. Cómo el equipo de desarrollo decida gestionarse internamente es su propia responsabilidad y tendrá que rendir cuentas por ello como uno solo; hay que evitar intervenir en sus dinámicas.

Habitualmente son equipos **cross-funcional**, capaces de generar un incremento terminado de principio a fin, sin otras dependencias externas.

Por ultimo y para terminar de redondear toda esta metodología de trabajo hablemos de **Sprint**.

¿Qué es un SPRINT en Scrum?

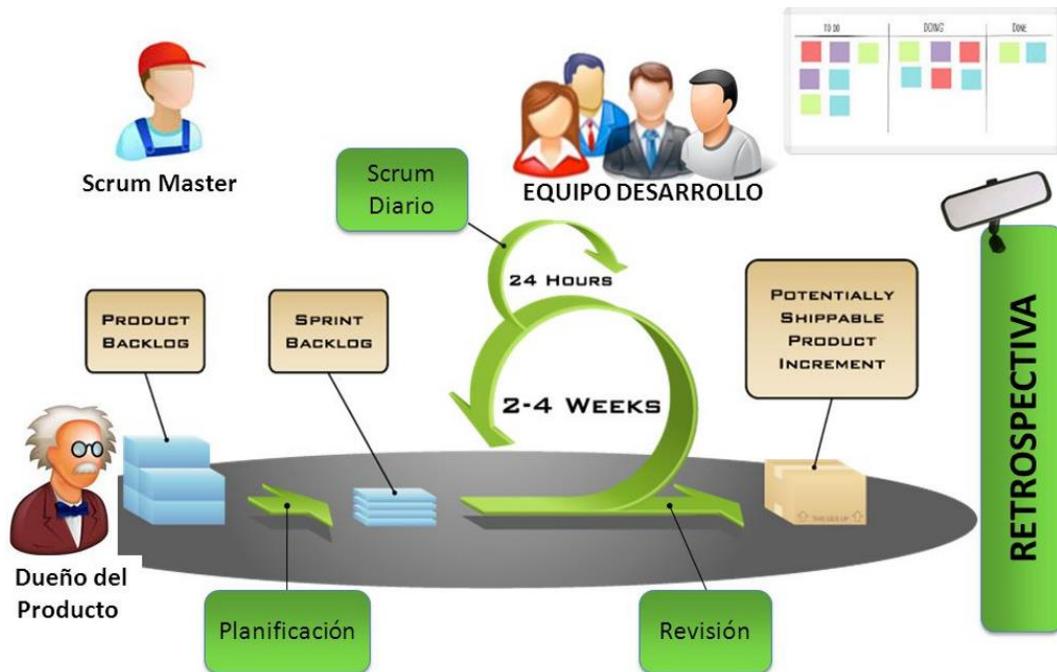
El **Sprint** es uno de los cinco eventos de Scrum y es el que contiene a los otros cuatro (**Planning, Daily, Review y Retrospective**). Durante este evento se construye un Incremento de producto que es potencialmente entregable a los interesados finales. Según la guía Scrum, es el corazón del marco Scrum.

¿Cuál es el timebox para un Sprint?

Los **Sprints** tienen una duración de tiempo de máximo un mes. Para poder definir esto, debemos considerar lograr un equilibrio entre lo suficientemente largo como para poder producir un Incremento de Producto de valor y lo más corto posible como para que el equipo **Scrum** obtenga feedback rápidamente.

¿Cuándo termina un Sprint en Scrum?

Cada nuevo Sprint comienza inmediatamente después de que el anterior termina. Esto significa que en **Scrum** SIEMPRE estamos dentro de uno.



Conclusión

Esta metodología es aplicada en aquellas empresas que entienden que hacer un sistema creyendo o imaginando lo que una empresa puede necesitar de un mercado en particular y por último venderlo NO ALCANZA. Un sistema que perdura en el tiempo es aquel que se retroalimenta de los **Stakeholders**, clientes y que es atendido por los **Product owners**, con la ayuda continua de los **Scrum Master** y desarrollados con los conocimientos de los **Developers**. Todos trabajando en equipo, equipo **SCRUM**. Un buen sistema es dinámico, acompañando al ser humano, brindando día a día lo que las personas necesitan.

Por Cynthia Andrea Iacobelli

Analista de Sistemas

Software Pro Data S.A.