

AGILIZACIÓN DE PROCESOS DE NEGOCIO A TRAVÉS DE SCRUM

Dr. Valentín Álvarez
Hilario

Facultad de Ingeniería,
UAGro.
4719310 ext.3635

valentin_ah@yahoo.mx

Mitzi Yinei Baltazar
Carballo

Facultad de Ingeniería,
UAGro.
4719310 ext.3635

baltazaryinei@gmail.com

Dr. Edgardo Solís
Carmona

Facultad de Ingeniería,
UAGro.
4719310 ext.3635

esoliscr@yahoo.com

M.C. Joserri
Elizabeth Gutiérrez
Alanís

Facultad de Ingeniería,
UAGro.
4719310 ext.3635

jossalanis@gmail.com

RESUMEN

La elaboración de un buen proyecto, conlleva a desarrollar una gran variedad de actividades y tener a disposición un número determinado de personas para desarrollar cada parte del proyecto, independientemente de que este sea desarrollo de software o procesos administrativos.

De esta manera y con la metodología tradicional o incluso sin el uso de una metodología, los costos de producción son en gran cantidad exagerados y los resultados no siempre cumplen con las expectativas del cliente al 100%, lo que nos lleva a indagar sobre una nueva metodología para implementar en el desarrollo de los proyectos que se realizan en la empresa Hector's Kitchen, y de esta manera asegurar el éxito total del proyecto, así como mejorar los costos de producción, tiempos de desarrollo, y motivación entre el personal.

En el presente trabajo podrán obtener información, desde las diferencias entre metodologías tradicionales y Ágiles, en la cual nos enfocaremos en la metodología Scrum, hasta la implementación de la misma en una herramienta y como seleccionar esta de una manera adecuada en base a nuestros requerimientos y tipos de proyectos a desarrollar.

Palabras reservadas

Scrum, Procesos, Metodología, Marco Ágil, Implementación.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, presenta los principios fundamentales de las metodologías ágiles, específicamente SCRUM, hasta los elementos a considerar al buscar una herramienta para implementar dicha metodología.

La implementación del marco de trabajo ágil Scrum, permite que los procedimientos en la empresa puedan adaptarse con facilidad para gestionar los proyectos y procesos administrativos con mayor eficiencia y eficacia, lo cual nos producirá grandes beneficios al reducir costos impulsando la productividad de la empresa.

El uso de tecnología en este sector es indispensable, puesto que la mayoría de las actividades se realizan utilizando esta vital aplicación, si bien es cierto que los procesos administrativos pueden llevarse a cabo sin el uso de la misma, también lo es, que al hacer uso de herramientas de implementación de

metodologías ágiles como lo es JIRA podemos obtener mejores resultados.

La propuesta de implementar esta metodología ágil, nos permitirá monitorizar los resultados de cada proceso de forma automática, así como también asegurarnos que las tareas asignadas a cada persona se cumplan en tiempo y forma, dar resultados concretos a las peticiones del cliente o en su defecto encontrar deficiencia en el desempeño laboral de los empleados o muestra de resultados, y de esta manera utilizarlo a favor para poder realizar las correcciones y mejoras necesarias ya sea en la planeación, el desarrollo o en la ejecución.

CAPÍTULO 1 PROCESO DE ADMINISTRACIÓN DE SCRUM

Metodologías ágiles

Estas metodologías son aquellas que se encargan de adaptar el proceso del trabajo a las circunstancias y contexto en el que se encuentra, para que, si ocurre algún inconveniente o cambio inesperado en el panorama, los procedimientos en la empresa puedan adaptarse con facilidad y de manera inmediata, y así el proyecto no se vea afectado negativamente de ninguna manera. Partiendo de esto, las empresas que han decidido optar por metodologías ágiles en sus proyectos suelen gestionarlos con mayor eficiencia y eficacia, lo cual produce un gran beneficio al reducir los costos y al impulsar la productividad de las actividades.

El proceso ágil divide un proyecto de software en pequeñas partes, que pueden ser desarrolladas en incrementos o iteraciones. Varios estudios han probado que hay una correlación negativa entre el tamaño del proyecto y el éxito del mismo (en otras palabras: cuanto más pequeño el proyecto, más alta la probabilidad de tener éxito)

El método ágil reduce el tamaño del proyecto, creando muchos proyectos pequeños. Este método iterativo distingue al método Ágil de los demás.

A diferencia de otros métodos, el método Ágil utiliza iteraciones durante la planificación y las fases de desarrollo. Cada iteración dura, por norma general, una semana. Durante estas sesiones, el equipo del proyecto y el equipo de clientes colaboran para priorizar las necesidades que se añadirán a la iteración. El

resultado final es un programa de software que se entrega rápidamente al cliente. Los clientes pueden probar su programa y hacer cambios si son necesarios. Se realizan muchos lanzamientos durante el proceso, a la par que se hacen algunos cambios al programa. El proceso iterativo se repite hasta que el proyecto está finalizado.

Diferencias entre metodología tradicional y agile.

La principal diferencia entre una metodología tradicional, también conocida como desarrollo en cascada, y una metodología como Scrum, que es una metodología agile, es la siguiente (Ver imagen 1).

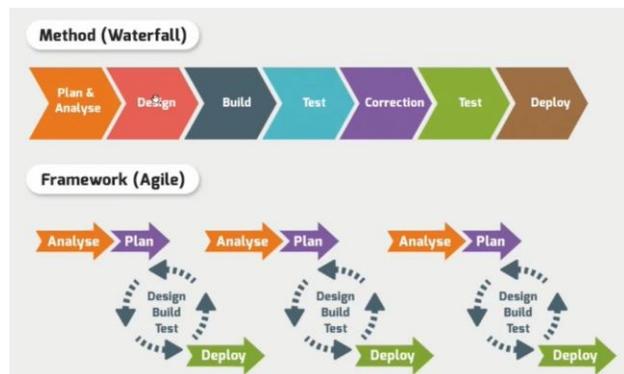


IMAGEN 1. Diferencia entre el método Tradicional y el Ágil

En el desarrollo en cascada vamos a tener una descripción total del producto al inicio del proyecto y a partir de ahí realizaremos un análisis del plan, después realizaremos la fase de diseño, la fase de construcción, la fase de test, etcétera. No podremos empezar la fase siguiente hasta que no hayamos acabado la fase anterior, no podemos comenzar a construir hasta que no esté finalizada la fase de diseño.

En cambio, en una metodología agile, gracias a sus ciclos, vamos a poder analizar y planear en primer lugar, para después diseñar, construir y testear, y así sucesivamente para cada una de las tareas o cada uno de los requisitos.

Tipos de metodologías ágiles más utilizados en las empresas actuales

Existen diferentes opciones, pero las más utilizadas son: programación extrema (XP), Scrum y Kanban, todas ellas se guían a través de un patrón establecido por el Manifiesto Ágil realizado por varios autores que establecieron los principios del software ágil

Extreme Programming XP

Esta herramienta es muy útil sobre todo para startups o empresas que están en proceso de consolidación, puesto que su principal objetivo es ayudar en las relaciones entre los empleados y clientes. La clave del éxito del Extreme Programming XP es potenciar las relaciones personales, a través, del trabajo en

equipo, fomentando la comunicación y eliminando los tiempos muertos.

Sus principales fases son:

- Planificación del proyecto con el cliente
- Diseño del proyecto
- Codificación, donde los programadores trabajan en pareja para obtener resultados más eficientes y de calidad
- Pruebas para comprobar que funcionan los códigos que se van implementando

Kanban

La estrategia Kanban conocida como ‘Tarjeta Visual’ muy útil para los responsables de proyectos. Esta consiste en la elaboración de un cuadro o diagrama en el que se reflejan tres columnas de tareas; pendientes, en proceso o terminadas. Este cuadro debe estar al alcance de todos los miembros del equipo, evitando así la repetición de tareas o la posibilidad de que se olvide alguna de ellas. Por tanto, ayuda a mejorar la productividad y eficiencia del equipo de trabajo.

Las ventajas que proporciona esta metodología son:

- Planificación de tareas
- Mejora en el rendimiento de trabajo del equipo
- Métricas visuales
- Los plazos de entregas son continuos

Scrum

Se caracteriza por ser la «metodología del caos» que se basa en una estructura de desarrollo incremental, esto es, cualquier ciclo de desarrollo del producto y/o servicio se desgana en «pequeños proyectos» divididos en distintas etapas: análisis, desarrollo y testing. En la etapa de desarrollo encontramos lo que se conoce como interacciones del proceso o Sprint, es decir, entregas regulares y parciales del producto final.

Esta metodología permite abordar proyectos complejos que exigen una flexibilidad y una rapidez esencial a la hora de ejecutar los resultados. La estrategia irá orientada a gestionar y normalizar los errores que se puedan producir en desarrollos demasiado largos, a través de, reuniones frecuentes para asegurar el cumplimiento de los objetivos establecidos.

Las reuniones son el pilar fundamental de la metodología, donde diferenciamos entre: reuniones de planificación, diaria, de revisión y de retrospectiva, la más importante de todas ellas, ya que, se realiza después de terminar un sprint para reflexionar y proponer mejoras en los avances del proyecto. Los aspectos clave por los que se mueve el Scrum son: innovación, flexibilidad, competitividad y productividad.

Metodología Scrum

Es un marco de gestión que permite hacer frente a problemas complejos de manera adaptativa, contribuyendo al desarrollo de productos/soluciones del más alto valor para los clientes.

Scrum es el marco de trabajo ágil para el desarrollo y gestión de proyectos de

Software de mayor crecimiento en los últimos años. Se basa en la idea de que el desarrollo de un producto creativo es altamente impredecible y complejo, es un marco liviano, con un conjunto muy pequeño y simple de reglas basado en los principios de inspección continua, adaptación, autoorganización e innovación.

Scrum es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por ello, Scrum está especialmente indicado para proyectos en entornos complejos, donde se necesita obtener resultados pronto, donde los requisitos son cambiantes o poco definidos, donde la innovación, la competitividad, la flexibilidad y la productividad son fundamentales.

Scrum también se utiliza para resolver situaciones en que no se está entregando al cliente lo que necesita, cuando las entregas se alargan demasiado, los costes se disparan o la calidad no es aceptable, cuando se necesita capacidad de reacción ante la competencia, cuando la moral de los equipos es baja y la rotación alta, cuando es necesario identificar y solucionar ineficiencias sistemáticamente o cuando se quiere trabajar utilizando un proceso especializado en el desarrollo de producto.

En este sentido más amplio Scrum es:

- 1) un acelerador de negocios,
- 2) un sistema de gestión del riesgo integrado, y
- 3) una herramienta de gestión de equipos.

Historia de scrum

Scrum aparece alrededor del año 1986, y fue creado por Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi, a partir de un estudio que realizaron a distintas empresas que estaban viendo un nuevo enfoque de trabajo.

Más tarde, en 1995, crearon un conjunto de reglas, o conjunto de buenas prácticas, enfocadas al desarrollo de software y la bautizaron con el nombre de Scrum.

En su estudio, Nonaka y Takeuchi compararon la nueva forma de trabajo en equipo, con el avance en formación de scrum de los jugadores de Rugby, a raíz de lo cual quedó acuñado el término “scrum” para referirse a ella.

Aunque esta forma de trabajo surgió en empresas de productos tecnológicos, es apropiada para proyectos con requisitos inestables y para los que requieren rapidez y flexibilidad, situaciones frecuentes en el desarrollo de determinados sistemas de software.

Pilares de Scrum

Tres son los pilares que sustentan el marco de Scrum:

Todos y cada uno de los elementos de Scrum (roles, eventos, artefactos y reglas) contribuyen en mayor o menor medida a estos tres pilares.

1.- La transparencia

La transparencia implica dar visibilidad a todo lo que está pasando, ya que los aspectos significativos del proceso deben ser visibles para aquellos que son responsables del resultado. La Reunión de Planificación proporciona visibilidad al Equipo Scrum acerca de aquello que va a hacer en el sprint; el Scrum Diario, proporciona visibilidad sobre las tareas diarias, los impedimentos y cómo marcha el trabajo; la Revisión del Sprint ofrece visibilidad sobre los logros, resultados y el progreso. Por último, la Retrospectiva del Sprint contribuye con la inspección y la adaptación del proceso.

2.- La inspección

Scrum promueve la inspección frecuente de los Artefactos y del progreso para identificar y corregir las variaciones no deseadas. La inspección tiene lugar durante: la Reunión de Planificación de Sprint, el Scrum Diario, la Revisión del Sprint y la Retrospectiva del Sprint.

3.- La adaptación

La adaptación implica hacer los ajustes en los procesos y artefactos para minimizar la desviación. Aunque la Retrospectiva del Sprint es el momento que formalmente se reserva para llevar plantar las mejoras a implementar durante el sprint siguiente,

En el ámbito de Scrum decimos que la transparencia es un valor “neutral”, ya que por sí mismo no agrega valor. Es decir, lo que genera valor es aquello que hagas con lo que descubre gracias a la transparencia. Por ejemplo, si durante una Retrospectiva descubrimos que tendemos a centrarnos en nuestro propio trabajo individual y que no nos apoyamos unos a otros, el descubrimiento no añade valor, lo que añade valor es abordar el problema.

Para que Scrum sea efectivo cada uno de los tres pilares debe estar en su lugar, pararse y ser apoyadas – uno sin los otros disuade mucho de la eficacia de la aplicación de Scrum.

Elementos de Scrum

Scrum se basa en tres elementos: eventos, roles y artefactos, que deben ser aplicado en conjunto. Cada uno estos elementos sirven para un propósito específico, y cada uno es esencial para el éxito de Scrum. Además, es necesario un conjunto de reglas para aglutinar y armonizar todos los elementos.

Roles de SCRUM

En todo Scrum Team (ST) hay un total de tres roles:

- el Product Owner (PO),
- el Development Team (DT) y
- el Scrum Master (SM).

Es posible, pero no recomendable, asignar a una persona más de un rol, pero no está permitido crear ningún otro rol, ya que podría perjudicar al equipo poniendo en peligro su unidad.

¿Cuáles son los principales roles de la metodología ágil Scrum?

Product Owner

(Dueño del producto) Es el rol central del proyecto. En algunas ocasiones es quien representa al cliente y en otras son la misma persona. Sus principales funciones son:

Transmite las necesidades del negocio ante el director y su equipo de trabajo.

Decide las características funcionales del producto o servicio.

Protege los intereses del negocio; maximiza el valor de la inversión.

Revisa el producto al final de cada iteración.

Sugiere cambios y adaptaciones al término de cada nueva iteración.

Scrum Máster

Muchos consideran que el Scrum Máster es el líder del proyecto. Y en cierta forma lo es, pero su labor no acaba ahí. Además de la gestión de las acciones en cada iteración, es el encargado de mantener en contacto al equipo de trabajo con el cliente. Otras de sus funciones más destacadas son:

Resolver los conflictos que obstaculicen el ritmo normal del proyecto.

Incentivar y motivar al equipo de trabajo.

Fomentar la autogestión de sus colaboradores durante el proceso.

Negociar y renegociar las condiciones con el cliente.

Evitar la intromisión de terceros en las labores.

Scrum Team

Finalmente, el Scrum Team hace referencia al equipo de trabajo que lleva a cabo las acciones propias de cada iteración: programadores, diseñadores, arquitectos, personal de servicio, entre otros. Lo principal es que deben estar organizados como un grupo o equipo y desempeñar roles concretos dentro de él. Se ocupan básicamente de cosas como las siguientes:

Desarrollar cada una de las tareas incluidas en el plan de trabajo.

Poner al servicio del proyecto sus conocimientos y técnicas.

Artefactos de Scrum

product backlog

(Pila del producto) lista de requisitos de usuario, que a partir de la visión inicial del producto crece y evoluciona durante el desarrollo.

El product backlog en Scrum es una lista de características que han sido priorizadas, y contiene descripciones breves sobre todo lo que se desea para el producto que se va a desarrollar.

Cuando aplicamos Scrum, no es necesario definir todos los requisitos al inicio de un proyecto. Típicamente, el product owner en conjunto con el equipo empiezan escribiendo todo lo que consideran importante en el product backlog.

Este product backlog es casi siempre suficiente para iniciar con el primer sprint. Y este product backlog tiene permitido crecer y cambiar tanto como sea necesario, en función a lo que se va aprendiendo sobre el producto y los clientes.

¿Cómo se redactan los elementos que van en el Product Backlog?

La forma predominante en un equipo que usa Scrum, es expresar las características en forma de user stories (historias de usuario),

que son breves descripciones de la funcionalidad que se desea, contadas desde la perspectiva del usuario. Un ejemplo es:

"Como comprador, yo puedo revisar los productos que están en mi carrito de compras antes de confirmar mi compra, y así estar seguro de lo que he seleccionado"

¿Se pueden considerar bugs en el listado?

Sí, de hecho "bugs" aparece como uno de los tipos de elementos que un product backlog puede tener, y que antes mencionamos.

Los bugs se pueden incluir en el product backlog a medida que se detectan. Pero si un sprint no ha finalizado, y la historia de usuario correspondiente está en desarrollo, no es necesario crear una actividad nueva para dar solución al inconveniente, a menos que implique varios cambios.

Todas las actividades se deben considerar

El trabajo técnico y las actividades para adquirir nuevo conocimiento también se consideran en el product backlog. Un ejemplo de trabajo técnico sería, "Actualizar el equipo de todos los desarrolladores a Windows 10". Y un ejemplo de adquisición de conocimiento podría ser investigar y comparar librerías de JavaScript y hacer una elección.

sprint backlog

(Pila del sprint) lista de los trabajos que debe realizar el equipo durante el sprint para generar el incremento previsto.

Sprint

nombre que recibe cada iteración de desarrollo. Es el núcleo central que genera el pulso de avance por tiempos prefijados (time boxing). Iteración de duración prefijada durante la cual el equipo trabaja para convertir las historias del Product Backlog a las que se ha comprometido, en una nueva versión del software totalmente operativo.

Sprint Planning:

Reunión durante la cual el Product Owner presenta las historias del backlog por orden de prioridad. El equipo determina la cantidad de historias que puede comprometerse a completar en ese sprint, para en una segunda parte de la reunión, decidir y organizar cómo lo va a conseguir

Eventos de Scrum

Scrum establece cinco eventos para cumplir con el control del proceso: la Definición del Backlog del Producto, la Planificación del Sprint, el Scrum Diario, la Revisión del Sprint, y la Retrospectiva del Sprint.

Estos 5 eventos son los mínimos necesarios Todos y cada uno de ellos son necesarios para la realización y adaptaciones del mismo y que el proceso funcione.

Sprint: nombre que recibe cada iteración de desarrollo. Es el núcleo central que genera el pulso de avance por tiempos prefijados (time boxing).

Planificación del sprint: reunión de trabajo previa al inicio de cada sprint en la que se determina cuál va a ser el objetivo del sprint y las tareas necesarias para conseguirlo.

Scrum diario:

breve reunión diaria del equipo.

Revisión del sprint: análisis e inspección del incremento generado, y adaptación de la pila del producto si resulta necesario. Una cuarta reunión se incorporó al marco estándar de scrum en la primera década de 2.000

Retrospectiva del sprint: revisión de lo sucedido durante el Sprint. Reunión en la que el equipo analiza aspectos operativos de la forma de trabajo y crea un plan de mejoras para aplicar en el próximo sprint.

Certificaciones de Scrum

Las posibilidades son infinitas. La metodología Scrum se puede aplicar a cualquier proyecto o desarrollo de producto. Scrum proporciona la base para la entrega de los objetivos de negocio de una manera sana y creativa.

Scrum Alliance

A partir de 2002, Ken Schwaber creó el curso Certified Scrum Master, para divulgar Scrum por todo el mundo. La idea del Certified era ofrecer una formación práctica sobre Scrum y el rol del Scrum Master. Al poco tiempo, Ken empezó a recibir propuestas para permitir que otros trainers enseñaran el curso CSM. En 2004, Ken funda la Scrum Alliance -previamente habas fundado la Agile Alliance- para gestionar todo el proceso de enseñanza y certificación en Scrum.

Actualmente, la Scrum Alliance ofrece varias certificaciones:

Certified Scrum Master

Esencial para entender las prácticas y los valores de Scrum y las estrategias de aplicación.

El CSM es el curso estrella de la Scrum Alliance. El enfoque es enseñar el framework Scrum y el rol del Scrum Master. Cada Trainer decide y elabora su propio material para enseñar. Hace unos años no había revisión del mismo, aunque actualmente para ser trainer, hay que pasar un proceso de revisión de pares.

El curso CSM dura dos días y para obtener la certificación final, hay que realizar un examen de 10 preguntas sobre los contenidos de Scrum. El coste ronda los 950-1.500€, y hay que pagar cada dos años para mantener la certificación.

Certified Scrum Product Owner

Hacia 2007, la Scrum Alliance incorporó una nueva certificación, la de Product Owner, orientada a profesionales que ejercen este rol en el día a día. De nuevo, el contenido varía de un trainer a otro, aunque hay unos objetivos de aprendizaje que todas las clases deben de cumplir.

El coste del CSPO es similar al de CSM, y hay que pagar cada dos años para mantener la certificación.

Certified Scrum Developer

El CSD se centra en el rol del desarrollador como parte del equipo Scrum. En este caso, los contenidos y la calidad cambian significativamente dependiendo de los conocimientos y las habilidades del trainer.

El curso tiene dos días -o más, dependiendo del trainer-, y cubre el curriculum que un desarrollador tiene que saber sobre Scrum, aunque en muchas ocasiones se limita a una mezcla entre los

contenidos del CSM y CSPO. Para obtener la certificación final, es necesario asistir también al CSM. El coste varía, pero supera fácilmente los 2.000€. También hay que pagar para mantener la certificación.

Scrum.org

Con la salida de Ken Schwaber de la Scrum Alliance en 2008, se abrió una nueva vía de certificación. Ken, fundador original junto a Ester Derby y Mike Cohn de la Scrum Alliance, funda Scrum.org, desde donde intenta mejorar la forma que existe de formar y certificar a profesionales ágiles.

La gran ventaja de Scrum.org es que el proceso para ser trainer es mucho más transparente. Sus exámenes de certificación son mucho más rigurosos y realmente demuestran la capacidad de conocer y aplicar Scrum.

Professional Scrum Master

Es la certificación más extendida de Scrum.org. El objetivo no es tanto aprender sobre las mecánicas de Scrum -se supone que hay que venir estudiado al curso-, sino saber temas avanzados de Scrum, desde valores hasta excelencia técnica, pasando por casos de implantación y problemas típicos.

Este curso se encuentra un paso por encima de la mayoría del mercado, ya que no sólo enseña, sino que habilita a los alumnos para implementar Scrum. El coste del PSM es de 150\$ o gratuito si el alumno ha asistido a un curso oficial. La certificación se puede obtener sin necesidad de asistir al curso. Aquí tienes consejos para superar el PSM.

Además, existen otras dos certificaciones por encima.

El PSM II. De reciente introducción, certifica que el alumno no sólo poder conocimientos (PSM I) sino que además tiene experiencia en la implantación y el uso de Scrum en un entorno real. Tiene un coste de 250\$.

El PSM III. Es una certificación de evaluación manual orientada a la maestría en Scrum y tiene un coste de 500\$. Preparar estas dos certificaciones es complicado, casi imposible si no se tiene experiencia real trabajando en un entorno con Scrum durante al menos dos años. No hay que pagar por mantener la certificación. Es vitalicia.

Professional Scrum Product Owner

El PSPO, de nuevo contrapuesto al CSPO, es una certificación orientada a Product Owners. Para superarla, no es sólo necesario conocer el framework, sino tener un conocimiento detallado de cual es el papel de un Product Owner dentro de un equipo Scrum. Tiene un coste de 150\$ o gratuito si se asiste a un curso de Product Owner.

El PSPO II

certifica una experiencia real en un entorno Scrum a través de un examen de evaluación manual, en el que se tratan temas reales y casos a través de respuesta escrita, no de respuesta múltiple. Tiene un coste de 500\$. Los alumnos que asisten a los cursos, tienen un descuento.

Professional Scrum Developer

El PSD es un curso técnico, en el que los alumnos aprenden técnicas de desarrollo de software en un entorno Scrum. Dura 3 días y existen tres versiones: PSD.Net, PSD Java y genérico. Es

necesario un conocimiento técnico para asistir al curso, donde se aprenden las técnicas a través del desarrollo de software en un stack real.

La certificación cubre los aspectos técnicos necesarios para utilizar Scrum. Desde el framework hasta preguntas relacionadas con buenas prácticas de desarrollo de software, testing y despliegue del software. Tiene un coste de 150\$.

CAPÍTULO 2 IMPLEMENTACIÓN DE SCRUM

Descripción de la empresa Hector's Kitchen

Hector's Kitchen es un negocio, considera una micro empresa ubicada en la ciudad de Chilpancingo de los bravo, Guerrero. Específicamente en la Avenida Rufo Figueroa, Colonia Burócratas.

Hector's inicia con el nombre de "D' Tere Restaurant" como una empresa familiar que pertenece a sus padres, el señor Ignacio Amateco y Teresita Abundez quienes son fundadores y creadores de la misma hace más de 30 años, que no solo lograron encaminar al negocio hacía una visión restaurantera, si no a incursionar en el inmenso mundo de los Banquetes siendo uno de los primeros en aventurarse a este giro comercial en la ciudad, y quienes hasta el día de hoy aún se mantienen al frente del negocio.

La empresa Hector's Kitchen surge en el año de 2016 a cargo del fundador y director general Héctor M. Amateco Abundez, cuando decide tomar su autonomía e iniciar un camino propio alejado del giro restaurantera, sin embargo, incursionó como sus padres, en el negocio de los banquetes dentro de esta misma ciudad, convirtiéndose de esta forma en competencia directa de "D'Tere Restaurant".

A partir de este año, a paso lento y con mucho esfuerzo, Hector's fue ampliando su cartera de clientes, hasta el día de hoy, posicionándose si no como una de las principales del estado, como una de gran trayectoria y experiencia en la que los clientes tienen plena confianza.

Misión:

"Somos una empresa innovadora que brinda los servicios de Catering & Buffet's para eventos corporativos y sociales, orientada a Satisfacer las necesidades y demandas de los eventos de nuestros clientes.

Nuestra principal labor, es ofrecer Platillos formales, tradicionales, e innovadores, los cuales son preparados con productos de la más alta calidad y un equipo de personas comprometidas, quienes te guiarán en el proceso de acuerdo a nuestra gran experiencia."

Visión

"Buscamos ser la mejor opción, brindando opciones de menú y servicios innovadores, manteniendo altos estándares de calidad en cada uno de nuestros productos y servicios, estableciendo propuestas gastronómicas ideales para cada público y

celebración, así como otros servicios personalizados que en conjunto logran un ambiente elegante destinado al disfrute de sus invitados"

Objetivos:

- Contar con procesos bien establecidos que permitan eficientar las actividades.
- Contar con estándares de alta calidad en todas las áreas administrativas y operativas de la organización.
- Expansión de horizontes del negocio.
- Integrar postres al menú hector's kitchen.
- Integrar bebidas alcohólicas preparadas al menú hector's kitchen.
- Elaboración de publicidad de grado profesional.
- Disminuir merma en los productos
- Registro y Sistematización de ventas y banquetes (implementar punto de ventas).
- Reducción de retrasos en entrega de servicios.
- Equipamiento en infraestructura administrativa y mobiliario.
- Aumentar la cartera de servicios.
- Aumento de la infraestructura inmobiliaria.

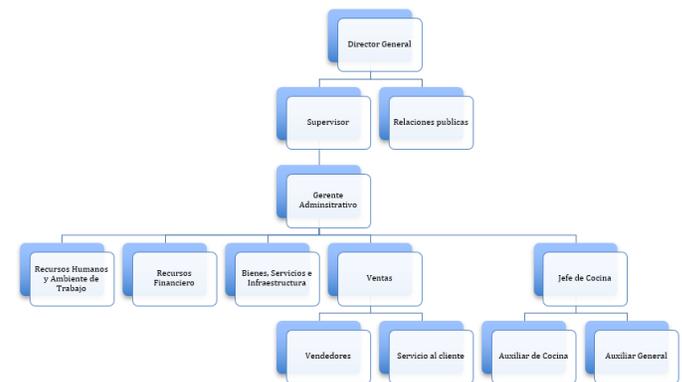


IMAGEN 2. Estructura bajo la que opera la empresa Hector's Kitchen

Las plataformas principales para implementar Scrum

El software de Scrum está diseñado para facilitar la estructura de Scrum, inclinada a la colaboración, la transparencia y la eficiencia entre los miembros del equipo. De hecho, un "Scrum board", como se llama en inglés, puede resultar beneficioso para casi cualquier organización, ya que facilita la comunicación, organiza la carga de trabajo y ayuda a los miembros a planificar múltiples iteraciones. En general, puede funcionar como un tablero de producción para cualquier tipo de proyecto.

Monday

Es ideal para administrar equipos y proyectos de Scrum. La plataforma tiene capacidades de seguimiento de tiempo robustas y notificaciones y automatizaciones personalizadas, que le permiten concentrarse en lo que es importante. Puede crear, visualizar y compartir su hoja de ruta para mantener a todos sincronizados.

ProjectManager

No es una herramienta de scrum especializada per se, pero como

un galardonado software de PM utilizado por grandes marcas como NASA, Volvo y Ralph Lauren, vale la pena considerarlo. Y aunque se usa en empresas, el plan básico de ProjectManager.com puede tener tan solo 5 usuarios, por lo que sigue siendo una solución sensata para equipos pequeños.

Jira

Es probablemente el software basado en suscripción y en la nube más utilizado para equipos ágiles. Debido a que es tan popular, muchas de las otras aplicaciones de gestión de proyectos incluyen integraciones con Jira. Esta herramienta tiene casi todo, pero encontramos que otras herramientas como Targetprocess ofrecen mayores grados de personalización, especialmente en la creación de informes personalizados y visualizaciones de paneles. Aun así, es una herramienta completa y familiar con esquemas de precios razonables para equipos pequeños, equipos medianos y empresas.

Criterios de Selección de las herramientas Scrum

Cada organización es diferente: una agencia de marketing no necesariamente puede usar las mismas herramientas Scrum que utiliza un equipo de construcción. Sin embargo, hay ciertos elementos que deberías esperar ver en cualquier herramienta Scrum. Hemos identificado estos componentes críticos para nuestra evaluación (Ver tabla 1).

TABLA 1. Criterios de selección de las herramientas Scrum

Visualización: el retraso debe proporcionar visibilidad a cada

	MONDAY	PROJECTMANAGER	JIRA
SPRINT	✓	X	✓
VISUALIZACIONES	✓	✓	✓
INFORMES	X	✓	✓
NOTIFICACIONES	✓	✓	✓
INTEGRACIÓN	✓	✓	✓
VERSIÓN LIBRE	14 DÍAS	30 DÍAS	7 DÍAS
PRECIO	Desde \$17/2 usuarios / mes	Desde \$15 / usuario / mes	Desde \$10 / mes

miembro del equipo y debe proporcionar una interfaz conveniente para que el equipo de desarrollo gestione las tareas. El mejor tablero Scrum tiene visualización de tareas y progreso mostrado en un panel de control en tiempo real.

Informes y notificaciones: algunos equipos no necesitan informes elaborados y personalizados, pero cualquier buena herramienta Scrum debe incluir algunas características básicas de informes para medir el progreso. Del mismo modo, las notificaciones son esenciales para detectar errores, gestionar fechas de entrega, recordar sintonizar Daily Scrums, etc. Una gran parte del software gratuito de Scrum no incluirá muchas

funciones de informes; la mayoría de las veces necesitará usar un plan pagado para acceder a funciones avanzadas de informes.

Integraciones: debido a que es 2018, la mayoría del software Scrum tiene algunas de sus propias herramientas y aplicaciones de gestión de proyectos, además de integraciones a aplicaciones de terceros y aplicaciones compatibles con dispositivos móviles. Especialmente si no tienes un programador en casa, es una buena idea apegarte a un software Scrum que se integre fácilmente con otros sistemas sin la necesidad de profundizar en una API.

Precio y versión libre: Al ir más allá de las versiones de freemium, los precios de las herramientas Scrum van desde aproximadamente \$3/usuario/mes a \$25/usuario/mes. También es importante considerar los días de prueba que nos ofrece cada herramienta y por supuesto aprovechar y resolver todas nuestras dudas.

Implementación de Scrum con Jira

En primer módulo, iniciamos comprendiendo a la perfección el proyecto, así como el resultado al que quiere llegar el cliente, considerando el tiempo que se tiene como límite para cumplir con el mismo.

Es de suma importancia saber que, al iniciar una cuenta en jira, tendremos la oportunidad de elegir entre varios productos, los cuales dependen de los tipos de proyectos que se desarrollan en nuestra empresa, procesos administrativos, etc.

Una vez dentro de nuestra plataforma, daremos inicio nombrando nuestro proyecto. Debemos recordar que para implementar nuestra metodología Scrum en la herramienta Jira, debemos tener un mapeo bien elaborado de las actividades que vamos a realizar. (Ver imagen 3).



IMAGEN 3. Mapeo de historias de usuario.

En segundo modulo, ingresamos nuestros datos de acuerdo a nuestra planeación en las secciones de Jira que corresponde, todo con los debidos tiempos y las estimaciones de proyecto en base a nuestra experiencia, así mismo organizamos cada actividad en la sección correspondiente para que pueda en

lazarse los resultados adecuadamente de cada departamento o desarrollador.

Dimos inicio a Sprint con el proyecto muy bien estructurado y como era de esperarse, en el transcurso del desarrollo, hubo cambios por parte del cliente, lo que nos llevo a modificar la planeación que teníamos anteriormente. Cabe mencionar que al estar utilizando la metodología Scrum, estos cambios no presentaron mayor problema para el equipo, puesto que estamos capacitados y listos para recibir cualquier cambio en la planeación en cualquier momento del desarrollo, así mismo se pueden anexar nuevos procesos y tareas en la herramienta Jira, con tiempos de desarrollo desde minutos hasta semanas o meses en cualquier momento. (Ver imagen 4).

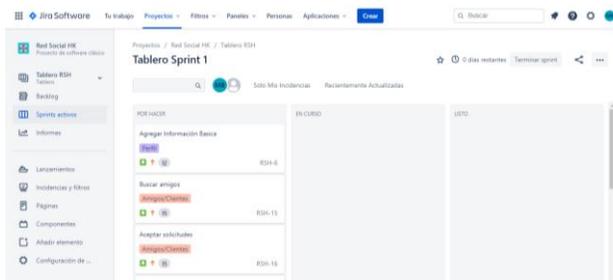


IMAGEN 4. Clasificación de épicas en el Sprint

Conforme vamos realizando las épicas (tareas), veremos que las fases se van completando y es el momento en que podemos hacer uso de las graficas para mostrar nuestros avances en tiempo y desarrollo y de esta manera poder realizar observaciones o correcciones, según sea el caso. (ver imagen 5).

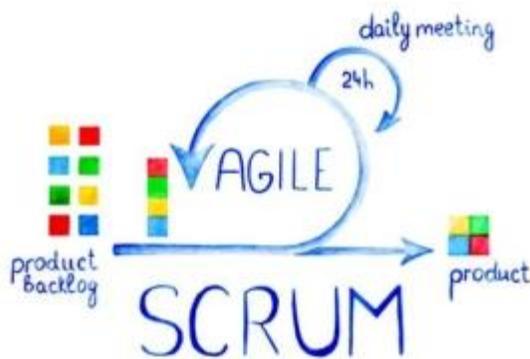


IMAGEN 5. Proceso de Scrum

Una vez que nuestras épicas han culminado por completo en el primer Sprint, podremos observar que nuestro Backlog ha disminuido debido a las tareas que ya se han finalizo.

De esta manera, y repitiendo el proceso las veces que sean necesarias, logramos completar las épicas del proyecto, cumpliendo las expectativas del cliente.

CONCLUSIONES

En conclusión, podemos afirmar que con la implementación de la metodología Scrum, la planeación y el desarrollo de los proyectos que actualmente se llevan a cabo con este marco de trabajo ágil y en conjunto con la herramienta Jira, han arrojado resultados favorables tanto para el personal como para el cliente.

Así mismo hemos notado un gran avance en los procesos pendientes y sobre todo en el costo que conllevaba realizar dichos proyectos anteriormente, sin dejar de lado la mejora de la comunicación en el equipo, y la eficiencia con la que se lleva a cabo los procesos, adicionando que lo tiempos de producción han mejorado considerablemente.

AGRADECIMIENTOS

En agradecimiento a la empresa Hector's Kitchen por permitirme implementar una nueva metodología laboral, así como el apoyo para el desarrollo de esta investigación.

REFERENCIAS

- ATLASSIAN. (2020). *ATLASSIAN*. Obtenido de <https://www.atlassian.com/es>
- Figuroa, R. G., Solis, C. J., & Cabrera, A. A. (s.f.). *Metodologías Tradicionales Vs. Metoologías ágiles*.
- Francia, J. (2017). *Scrum.org*. Obtenido de <https://www.scrum.org/resources/blog/que-es-scrum>
- IEBS. (s.f.). *IEBS*. Obtenido de <https://www.iebschool.com/blog/herramientas-gestion-agil-proyectos-agile-agile-scrum/>
- México, S. (junio de 2018). *Scrum México*. Obtenido de <https://www.scrum.mx/informate/scrum-y-agile>
- N, M. (Abril de 2016). *ProAgilist*. Obtenido de https://proagilist.es/blog/agilidad-y-gestion-agil/agile-scrum/los-11-pasos-para-implementar-metodologia-scrum/?utm_source=newsletter&utm_medium=email&utm_campaign=scrum_email_2_2_funnel_no_abre
- ProAgilist. (s.f.). *Scrum en Menos de Mil Palabras*.
- Requena, A. (Diciembre de 2018). *Openwebinars*. Obtenido de <https://openwebinars.net/blog/que-es-scrum/>
- Scrummanager. (s.f.). Obtenido de <https://www.scrummanager.net/bok/index.php?title=E-ventos>