

La importancia del Rol de Product Owner en el inicio del proyecto ITNom035 en la empresa Insignia IT

Liliana Rodríguez Valencia, Víctor Manuel Arias Peregrino, Clemente Hernández Arias,
Hugo Del Ángel Delgado, Dulce María León de la O

Tecnológico Nacional de México/Instituto Tecnológico de Villahermosa; División de Estudios de Posgrado e Investigación; Carretera Villahermosa - Frontera Km. 3.5 Ciudad Industrial Villahermosa, Tabasco, México. C.P. 86010.

Resumen

En el marco de trabajo scrum uno de los roles que interviene es el del Product Owner, para el desarrollo del producto ITNom035 (Sistema para la evaluación de los factores de riesgo psicosocial en centros de trabajos, basado en la norma-035-stps-2018), este rol juega un papel importante en el equipo de scrum, derivado que el recae la perspectiva de 4 ejes importante: el negocio, cliente/stakeholder, producto y scrum, hoy día existe incluso certificaciones especializadas para este rol: Scrum Product Owner Professional Certificate (SPOPC), el tema en realidad es extenso, en este artículo se analiza desde el enfoque del inicio del proyecto; es decir, desde el cimiento, desde donde se necesario tomar en cuenta las bases que se nos señala a través de diferentes autores especializados en el tema del product owner, este articulo no incluye todo el proceso, solo se explica los procesos iniciales más críticos, que muchas veces son los pasos que no se realizan a como se marca en las diferentes literaturas.

Abstract

In the scrum framework, one of the roles involved is that of the Product Owner, for the development of the ITNom035 product (System for the evaluation of psychosocial risk factors in work centers, based on standard-035-stps-2018), this role plays an important role in the scrum team, derived from the fact that the perspective of 4 important axes falls: the business, client / stakeholders, product and scrum, today there are even specialized certifications for this role: Scrum Product Owner Professional certificate (SPOPC), the subject is actually extensive, in this article it is analyzed from the point of view of the beginning of the project; that is, from the foundation, from where it is necessary to take into account the bases that are pointed out to us through different authors specialized in the subject of the product owner, this article does not include the entire process, only the most critical initial processes are explained , which many times are the steps that are not carried out as indicated in the different literatures.

Palabras clave: Tecnologías de la información, Scrum, metodología ágiles.

Keywords: Information technology, Scrum, agile methodology.

1. INTRODUCCIÓN

Si eres de los que ha leído que la metodología Scrum da buenos resultados en el desarrollo de software, que es lo de hoy, si tienes interés de aplicar esta metodología o simplemente ya la utilizas, pero no estas obteniendo los resultados esperados, entonces, este artículo es para ti pues ahondaremos en un rol de los tres que maneja la metodología Scrum, específicamente hablaremos del rol: Product Owner, las actividades que realiza en el proyecto ITNom035.

Si te han dicho que la función del Product Owner es solo crear Historias de Usuarios, es hora de romper paradigmas, para la empresa Insignia es importante que este rol cumpla con otros aspectos que rodean al Product Owner, y que abarcan mucho más que elaborar Product Backlog; si se considera al Product Owner solo

para esta última tarea se está utilizando para la estrategia de la priorización, de las personas y riesgos; sin tomar en cuenta que el Rol de Product Owner es estratégico en un proyecto.

Este artículo se define cuáles son las responsabilidades que tendrá el Product Owner en el proyecto ITNom035, y la importancia de este rol en el equipo Scrum, pero desde una perspectiva del inicio del proyecto, y la parte estratégica del valor del negocio.

Si aun te preguntas por qué es importante el tema de la agilidad en estos tiempos, según Gartner, el 80 % de todos los proyectos emplearán Métodos Ágiles en los próximos años y según el Project Management Institute (PMI), un 71% de las organizaciones, a nivel mundial, informan que utilizan enfoques ágiles, a veces, a menudo o siempre. (La Gestión de proyectos Ágiles y la mejora de procesos para la Transformación digital – PMI Lima Perú Chapter, s/f).

2. TEORÍA BÁSICA DE LOS ROLES EN SCRUM

Antes de iniciar revisemos un poco la estructura orgánica de la metodología scrum:

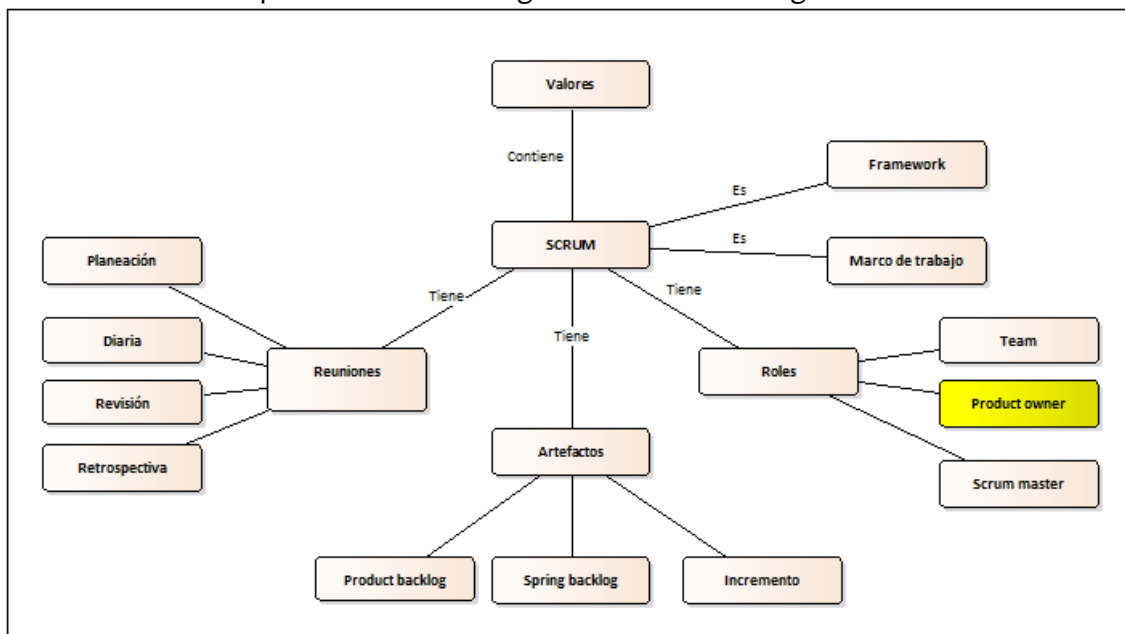


Figura 1. Composición de Scrum

Por la parte de los roles es importante definir que:

- El Scrum Master es táctico.
- El Product Owner es estratégico
- Team: Es operativo, son los encargados de que se den las cosas.

Los roles en scrum son tres, con perspectivas diferentes. En el deber de las cosas, estos roles deberían ser 1:1; pero en la realidad de algunas organizaciones esto no sucede, más bien lo que sucede es que una persona juega 3 o hasta 5 roles e incluso participa en más de un proyecto, lo que genera un desenfoque.

Algo importante a mencionar para el proyecto **ITNom035**, es que el papel del **Product Owner** esta desempeñado por una sola persona.

Esto es importante, porque dicha persona estará cuidando la estrategia, al frente al proyecto; es decir, está pendiente sobre lo que está pasando al exterior, es decir, como se comportan los producto que competirán directamente con el **ITNom035**, así también que normativas o leyes están cambiando al exterior, si hay modificaciones a la ley, o están saliendo nuevas leyes “hermanas” de la norma 035, tal como la norma 036, esto nos permite saber dónde estamos parados y tenga sensibilidad hacia el interior del equipo de trabajo, en caso de algún cambio que sea necesario y permita identificar y mitigar riesgo que amenacen al proyecto **ITNom035**. El Product Owner debe tener la visión estratégica de la organización.



Figura 2. Visión estratégica del Product Owner.

Con esto nos referimos a que el Product Owner debe tener una visión especial, si lo pudiéramos ejemplificar sería como tener un ojo fuera de la organización para saber que está pasando con el equipo y la dinámica que los envuelve y otro ojo hacia dentro de la organización para saber que está pasando con el mercado, cliente, las tendencias, la innovación y las competencias; es por ello por lo que es considerado un rol estratégico. Esto es parte de lo que se tiene que conocer como antecedente del Product Owner; un proyecto para que salga con el impacto estratégico requiere de un Product Owner comprometido con su producto. Si tenemos a un Product Owner no tan involucrado entonces tal vez llegue a salir en tiempo y forma el proyecto, pero puede ser que el éxito del proyecto dure poco o sea efímero, algo que definitivamente no se quiere para el proyecto **ITNom035**.

3. EL PRODUCT OWNER Y EL ENTORNO

Hablemos un poco de la estrategia desde el entorno, primero hay que entender que vivimos en un entorno **VUCA**: Volatilidad, Incertidumbre, Complejidad y Ambigüedad, esto significa que hoy los clientes pueden amar las marcas, pero que sin embargo el día de mañana pueden cambiar de opinión; por ejemplo, tal vez otro proveedor de servicio ha hecho algo mejor que nosotros, algún proceso legal ya cambió y el sistema no lo contempla, etcétera; estos elementos son el día a día en la organización.

Por otro lado, analicemos un proyecto, y lo que pueda hacer que fracase, desde la perspectiva de su entorno: no tener los objetivos claros, el por qué y para qué del proyecto, cambios en normatividad, la burocracia, la guerra de poderes y comunicación, tan solo por mencionar algunos, y estos son factores de los cuales no podemos blindar a nuestro proyecto, solo podremos minimizar el impacto, lo más que podemos aplicar es la dinámica de sentir y responder, esto implica que este proyecto, se trabajará en intervalos cortos, es necesario revisar continuamente, para saber si lo que hacemos está bien o no; es decir, si se comienza a detectar un desapego o molestia del cliente es necesario negociar.

Entendido el entorno tan cambiante, repasemos el rol del Product Owner:

- El papel de Product Owner tiene la misión de cuidar de la estrategia, la visión del producto los requerimientos, la priorización, la comunicación con el cliente.
- Si hablamos de la calidad el Product Owner tiene que cuidar que la comunicación sea de excelencia, cuidar la calidad de las Historias de usuario y que se produzcan entregas de valor a través de un ciclo de priorización de manera que se proteja el proyecto de los cambios que se realicen.

4. ¿QUIÉN ES EL PRODUCT OWNER EN EL PROYECTO ITNOM035?

Ahora que se ha especificado un poco sobre el contexto interno y externo, nos preguntamos ¿Quién es el Product Owner?, El Product Owner puede ser la misma persona que el cliente, o puede una persona diferente; en este último caso, entonces el Product Owner tiene que ser la voz de su cliente, tener mucha comunicación para entender sus requerimientos y necesidades, además de entender qué realmente necesita para su producto, y de esta forma el Product Owner lo pueda transmitir al equipo de desarrollo y al Scrum Master. Para el caso del proyecto **ITNom035** el Product Owner es directamente el cliente.

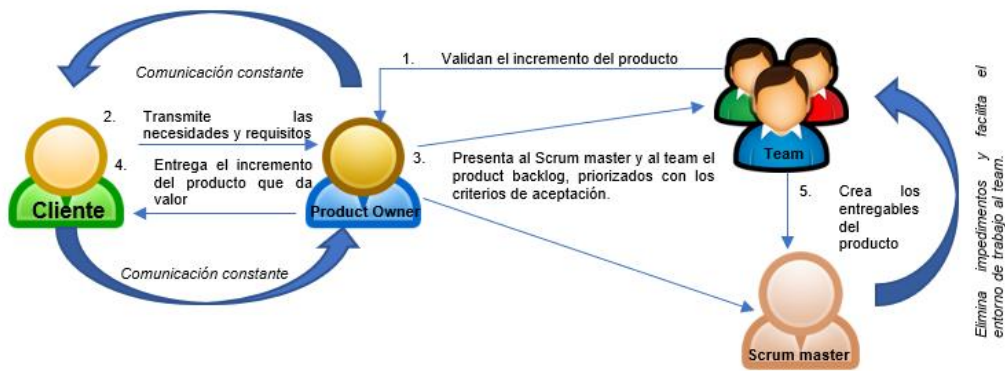


Figura 3. Esquema general de comunicación del Producto Owner.

5. RESPONSABILIDADES

El Product Owner del proyecto **ITNom035**, es responsable de la estrategia de la visión, crear el listado de Product Backlog y cuidar el presupuesto. Al definirlo como ser sensible nos referimos a que, en todo momento de la ejecución del proyecto, está generando valor del producto por cada sprint liberado, siempre alineado con los tiempos, alcance y presupuesto; a continuación, se enumeran las responsabilidades en general. (Valenzuela, 2020)

- ✓ Determinar las actividades generales de inicio de un proyecto.
- ✓ Ayudar en la definición de la visión del proyecto.
- ✓ Visión compartida.
- ✓ Asegurar los recursos financieros del proyecto.
- ✓ Centrarse en la creación de valor y en la generación del ROI.

- ✓ Evaluar la viabilidad y garantizar la entrega del producto o servicio.
- ✓ Representar al usuario o cliente.
- ✓ Ayudar en la elección del Scrum Master y de los miembros del equipo de desarrollo.
- ✓ Responsable de la administración el Product Backlog.
- ✓ Ayudar a crear y aprobar las historias de usuario.
- ✓ Explicar las historias de usuario al equipo de desarrollo.
- ✓ Ayudar en la elección del Scrum master y de los miembros del equipo.
- ✓ Responsable por la administración del Product Backlog.
- ✓ Ayudar a crear y a aprobar las Historias de Usuario.
- ✓ Definir los criterios de aceptación.
- ✓ Participar en la retrospectiva del sprint y el proyecto.(SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC) S M P C VERSION - PDF Free Download, s/f)

6. SPRINT o (INCEPTION)

En esta etapa nos organizarnos, alineamos y entendemos el proyecto, como equipo de trabajo; a continuación, señalamos las actividades que ha realizado el Product Owner en el proyecto **ITNom035** y que han sido factor de éxito en esta etapa.

- Visión: El Product Owner la define y revisa con el equipo.
- Product Backlog: El Product Owner la define y revisa con el equipo.
- Equipo del proyecto: Lo define el Product Owner, el scrum master o la oficina de proyectos.
- Riesgo: Lo define el Product Owner, scrum master y el equipo.
- Mapa de ruta de entregas productivas: Lo define el Product Owner, Scrum Master y el equipo.

Decimos que han sido un éxito desde el inicio, porque todo el equipo de trabajo ha adquirido el entendimiento a realizar por cada sprint, así como las responsabilidades adquiridas al comprometerse a la entrega de cada artefacto o componente que le dan valor al negocio en cada entrega, siempre en los tiempos y alcance del proyecto **ITNom035**.

Tiempo de duración recomendada: 1 a 6 semanas.

Para elaborar una **visión** muy ágil, el proyecto **ITNom035** se ha basado en la *técnica elevator pitch*, que consiste en presentar el valor del negocio.(*The Crossing The Chasm Elevator Pitch Template, s/f*) y que debe contener los siguientes puntos:

- 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).

7. PRODUCT BACKLOG

Product Backlog: Es un artefacto que se tiene en Scrum que ayuda a determinar los requerimientos y que se encuentra estructurado de la siguiente forma:

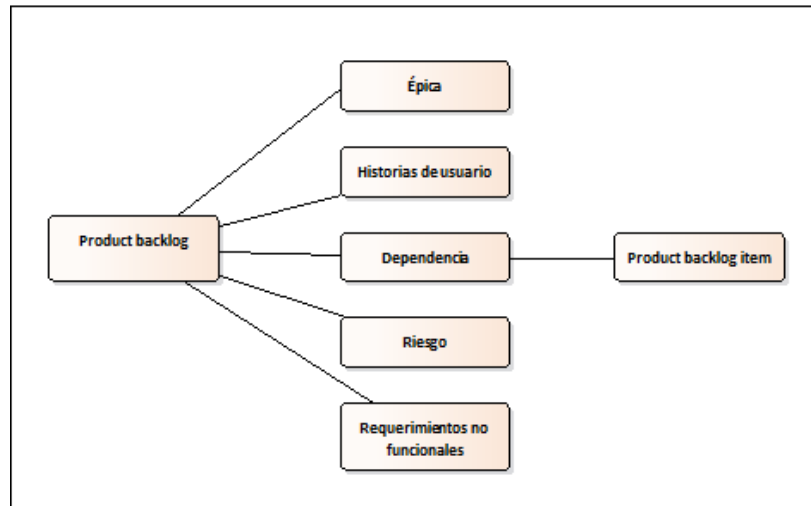


Figura 4. Esquema del producto backlog.

En un Product Backlog encontraremos épicas, la épica como tal es un requerimiento de tamaño o complejidad grande, y por su complejidad puede implicar varios sub-requerimientos en formatos de historias de usuario; y esa épica pueda resolverse en más de un Sprint (ciclo). El proyecto **ITNom35** se apoya en la herramienta Azure DevOps para el desarrollo de las épicas e historias de usuario y como repositorio se utiliza el GitHub que permite darle la trazabilidad a la historia de usuario como requisito hasta la codificación. Para un mejor entendimiento, a continuación, se ejemplifica a través de una cafetería los niveles a desglosar por product backlog.

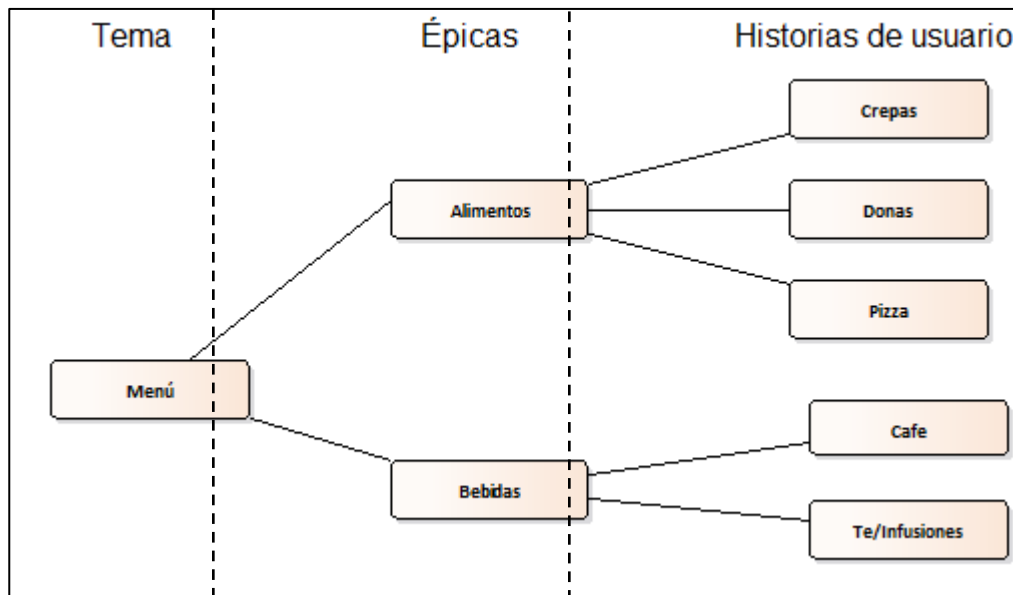


Figura 5. Esquema de niveles: tema-épica-historia de usuario

Es importante aclarar que no es necesario u obligatorio que se tenga un tema o una épica, se puede tener Historias de Usuario sin épica, no así épicas vacías.

Las historias de usuario del **ITNom035** está compuesta de la siguiente estructura:

- La redacción de la Historia de Usuario.
- Prioridad.
- Nivel de complejidad.
- Criterios de aceptación.

Al término de la elaboración de la Historia de usuario el Product Owner las expone al equipo de trabajo. Las historias de usuario que tengan el estado de Definition of ready o definición de listo: significa que tiene información suficiente para ser implementada en un Sprint; es decir, el equipo ya puede trabajar con ella. Aunque el Product Owner la define, el equipo de alguna manera hace una revisión para ayudar con aquello que no se ve o se puede mejorar, tales como los criterios de aceptación. Algo que es importante mencionar, como caso de éxito es esta la comunicación constante al interior como equipo de trabajo, que van permitiendo esta retroalimentación desde las primeras etapas del proyecto del **ITNom035**, y se van haciendo hasta un hábito, que se han vuelto permanente y necesario como equipo de trabajo, lo cual reduce significativamente el riesgo hacia el proyecto de elaborar un producto distinto al solicitado por el cliente desde sus etapas iniciales.

Tabla 1. Registro de las épicas/historias de usuario

Tipo	Descripción	Prioridad	Criterios de aceptación	Complejidad	Estado
Epica					Done
HU	Como Quiero Para	Alta			Done

Existen diversas técnicas de priorización tales como la Matriz eisenhower, Buy Feature y Prune The Product Tree, en esta ocasión para el proyecto **ITNom035** se utiliza la técnica: Prune The Product Tree, utilizada por el Product Owner y el equipo de trabajo, que hacemos acá, bien te explico, como todo árbol tiene raíces, tronco y hojas, pues bien las historias de usuarios que son colocadas en las raíces contienen los requerimientos no funcionales, en la parte cercana al tronco se colocan las historias de usuario primarias; es decir las que primero se tendrían que construir o que son más importantes, en las ramas se colocan las funcionalidades secundarias y en las hojas que se encuentran más arriba se colocan las historias de bajo impacto, el estar cerca del tronco se entiende que son de prioridad 1 y así sucesivamente, esta técnica es muy vistosa y fácil de realizar. (“Product Vision vs. Product Goal”, 2021)

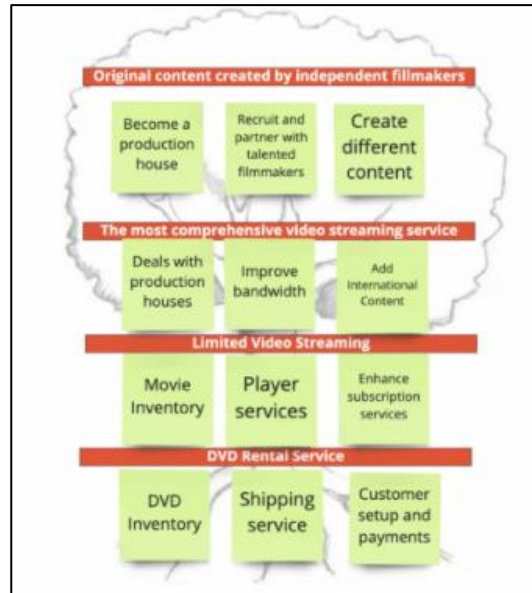


Figura 6. Técnica de Prune the product tree

7. USER STORY MAPPING

El User Story Mapping otra técnica utilizada en el proyecto **ITNom035**, aquí nos permitimos que el Product Owner nos cuente la historia desde su perspectiva nos estructure el producto **ITNom035**, este mapa de historia de usuario para el proyecto se ha vuelto indispensable, ya que pudimos detectar que las historias de usuario no son suficiente para organizar y priorizar, se necesita de un entendimiento compartido y para lograrlo es necesario tener conversaciones alrededor de un mapa. (Jeff Patton & with Peter Economy, s/f).

Partes del mapa del **ITNom035**.

- Backbone: actividades “esenciales”.
- Walking skeleton: el menor número de tareas necesarias.



Figura 7. Ejemplo de un User story mapping.

A diferencia del Product Backlog, el User Story Mapping:

- Nos da visibilidad del workflow.
- Nos muestra relación entre las user stories (grandes y pequeñas).
- Nos ayuda a confirmar que el Backlog está completo.
- Nos da contexto para la priorización.
- Nos permite organizar los releases por valor.

8. CONCLUSIÓN

La fase de inception para el Product Owner en el proyecto **ITNom035** es una de las más importante ya que es ahí donde se hacen las definiciones del inicio del proyecto a través de la varios elemento que ya enumeramos, incluido la visión del proyecto, que es donde se traza la ruta estratégica del valor de negocio y que durante todo el desarrollo del proyecto debe estar guiada por el Product Owner y el proyecto debe caminar sin perder el horizonte marcado por toda la antesala que previamente realizada por el Product Owner valiéndose de las técnicas ya explicadas. En las otras etapas de estimación, implementación, revisión y retrospectiva y lanzamiento no es menos la participación del Product Owner, por lo tanto, es necesario conocerlas a profundidad, para poder realmente aplicar el marco de trabajo Scrum, y poder tener la verdadera experiencia de aplicar uno de los métodos de trabajo ágil.

REFERENCIAS

- [1] Jeff Patton & with Peter Economy. (s/f). *User Story Mapping*.
- [2] *La Gestión de proyectos Ágiles y la mejora de procesos para la Transformación digital – PMI Lima Perú Chapter*. (s/f). Recuperado el 7 de diciembre de 2021, de <https://pmi.org.pe/la-gestion-de-proyectos-agiles-y-la-mejora-de-procesos-para-la-transformacion-digital/>
- [3] Product Vision vs. Product Goal. (2021, julio 3). *Concepts and Beyond*. <https://conceptsandbeyond.com/product-vision-vs-product-goal/>
- [4] *SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC) S M P C VERSION - PDF Free Download*. (s/f). Recuperado el 9 de diciembre de 2021, de <https://docplayer.es/124122044-Scrum-master-professional-certificate-smpc-s-m-p-c-version.html>
- [5] *The Crossing The Chasm Elevator Pitch Template*. (s/f). Recuperado el 9 de diciembre de 2021, de <https://www.elevatorpitchessentials.com/essays/CrossingTheChasmElevatorPitchTemplate.html>
- [6] Valenzuela, I. (2020, julio 1). *¿QUÉ ES UN PRODUCT OWNER? Agile Scrum*. <https://www.agilescrum.cl/post/qué-es-un-product-owner>

Correo autora: m20301158@villahermosa.tecnm.mx