



Ana María González Valencia

Propuesta de Marco
de Trabajo para
Proyectos
Audiovisuales

SCRUM
CAM

ÍNDICE

01

¿De qué se trata este rollo?

02

Propósito

03

¿Por qué Scrumcam?

04

Manifiesto Ágil y Valores Scrum

05

Conceptos

06

Primeros Pasos

07

Roles

08

Eventos

09

Artefactos

10

Reflexiones y Bonus Track

¿DE QUÉ SE TRATA ESTE ROLLO?

SCRUM no es un acrónimo: Este enfoque enfatiza la importancia de dar poder a los equipos auto organizados.

Es un término extraído del Rugby, que se refiere a la manera en cómo se reinicia el juego luego de una falta o cuando la bola se ha ido fuera del juego. Incluso si no es un aficionado al Rugby, probablemente ha visto cuando los dos equipos forman una masa juntos alrededor de la bola con sus brazos cruzados, y las cabezas bajas, luchando por la posesión del balón. Takeuchi y Nonaka (padres de SCRUM) utilizan esta metáfora del Rugby y de Scrum para describir el desarrollo de producto:

El enfoque de “carrera de relevos” para el desarrollo de productos entra en conflicto con el objetivo de obtener la máxima velocidad y flexibilidad. En su lugar un enfoque como el rugby – donde el equipo intenta avanzar como equipo, enviando el balón hacia atrás y luego avanzar – sirve mejor a los desarrollos competitivos que se ven hoy en día.

Un marco de trabajo por el cual las personas pueden abordar problemas complejos adaptativos, a la vez que entregar productos del máximo valor posible productiva y creativamente.

¿Cómo funciona?

Éste es uno de los marcos de trabajo ágiles más utilizados, y se desarrolla bajo ciclos de trabajo cortos, caracterizados por ser iterativos y adaptativos, con características principales como: flexibilidad a los cambios, focalización en la producción de valor, mejora continua, autoorganización de los equipos de trabajo y orientación hacia las personas.

Ahora bien, ¿Qué tal si nuestros proyectos audiovisuales los trabajamos bajo este enfoque?

En este texto se pretende esbozar y poner a disposición del audiovisual un marco de trabajo bajo el cual puede abordar sus proyectos de manera iterativa y sacarle el mejor provecho. A todo este rollo se le quiere llamar SCRUMCAM

PROPÓSITO

Aquí se expondrá una forma diferente de abordar proyectos audiovisuales. Plantear un marco de trabajo aplicable a las producciones a través metodologías ágiles, específicamente SCRUM.

El desarrollo tecnológico ha puesto al alcance de todos los contenidos audiovisuales y su consumo. Así como se ha modificado la forma de consumirlos, también se han modificado las formas de producirlos. La regla que ha impuesto esta revolución tecnológica, es que la competitividad en el área audiovisual obliga al profesional a obtener resultados pronto, innovadores y de calidad. Las metodologías ágiles, y específicamente Scrum, proporcionan un marco de trabajo simple que promueve la colaboración en los equipos para lograr desarrollar productos complejos.

Scrum aplicado a los procesos o sistemas de producción audiovisual actuales pueden generar una alternativa útil a la hora de emprender un nuevo proyecto. Es de anotar que estas metodologías han pertenecido en su historia a los procesos de desarrollo de software, sin embargo su uso se ha extendido a otros ámbitos.

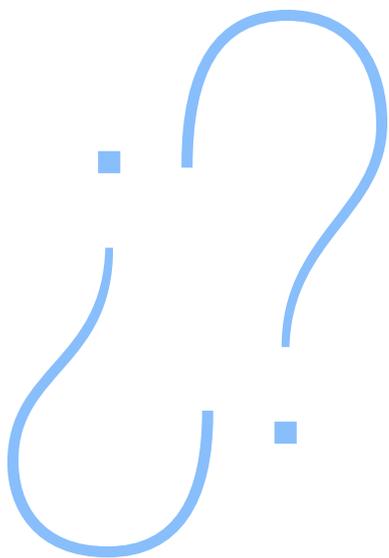
La necesidad de plantear un marco de trabajo diferente para los proyectos audiovisuales, surge al encontrar en el mundo laboral del profesional, empresas que trabajan netamente bajo estas metodologías, y al ser de gran éxito para el trabajo en equipos altamente productivos, se visualiza cada vez más su implementación en diversas empresas que no tienen que ver necesariamente con el desarrollo del software.



Contribuir a la adquisición de conocimiento nuevo y hábitos de trabajo grupal y colaborativo en las producciones audiovisuales.

Lo anterior ocasiona de manera directa que los perfiles profesionales más demandados sean los de aquellos que conozcan y manejen estas metodologías.

Es por eso que para nutrir el conocimiento del profesional audiovisual, no sólo del que sale a la calle a participar en un proceso de selección en una agencia, sino de aquel que persigue su sueño de dirigir sus propias producciones, los conceptos enunciados a continuación serán de gran ayuda o por lo menos aportarán un conocimiento nuevo a su perfil.



¿POR QUÉ SCRUMCAM?

Pensemos y trabajemos diferente

Existe un modelo tradicional de trabajo para las producciones audiovisuales y si se parte de un concepto básico de producción audiovisual, se podría decir que:

La producción audiovisual es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales, como el cine o la televisión. Abarca desde aspectos financieros (el capital), recursos técnicos y logísticos (los medios) hasta qué tareas se hacen cada día (el trabajo).

Una vez respondidas estas preguntas, puede pasarse a la realización del proyecto y se realiza en 3 fases básicas:

- Planificación (pre-producción)
- Ejecución (producción)
- Montaje y Edición (post-producción)

(produccionaudiovisual.com, 2018).

A la hora de abordar un proyecto en equipo son diversas las situaciones o dificultades que se presentan, dentro de las cuales se podrían mencionar las siguientes:

- Entregas que no cumplen con el objetivo o con lo que se esperaba como producto final.
- Equipos difíciles de coordinar.
- No se tiene una buena planificación del proyecto.
- Se asume hacer más de lo que se puede ofrecer.
- Falta de información relevante sobre el proyecto: objetivos, finalidad.
- Falta capacidad de toma de decisiones.
- Falta de empoderamiento y/o compromiso de los integrantes del equipo.
- Hacer las cosas sobre el tiempo o emplear mal el tiempo, lo que da como resultado producciones mediocres.

Scrum es un marco de trabajo basado en la filosofía ágil, el cual consiste en el trabajo colaborativo dividido en pequeñas iteraciones que van sumando al producto final. Esta guía pretende aportar al estudiante y al emprendedor audiovisual, una estructura en la que las personas pueden abordar problemas de manera adaptativa, siendo a la vez productivas y creativas para entregar productos finales de gran valor.

MANIFIESTO ÁGIL

Aunque valoramos los elementos de la derecha, valoramos más los de la izquierda

Individuos e interacciones
Software funcionando
Colaboración con el cliente
Respuesta ante el cambio

sobre procesos y herramientas
sobre documentación extensiva
sobre negociación contractual
sobre seguir un plan

VALORES SCRUM

Compromiso: compromiso individual para alcanzar las metas del equipo.

Coraje: para hacer bien las cosas y para trabajar en los problemas difíciles.

Foco: todos se enfocan en el trabajo del Sprint y en las metas del Equipo Scrum.

Apertura: abiertos a todo el trabajo y a los desafíos que se les presenten al realizar su trabajo.

Respeto: los miembros se respetan entre sí para ser personas capaces e independientes.



CONCEPTOS



Aquí te contamos brevemente los Componentes de Scrum, el cual está compuesto por los roles de equipo, los eventos y los artefactos, asimilando su equivalente en audiovisual.

ASÍ SE LLAMA	... Y SIGNIFICA ÉSTO	EN AUDIOVISUAL SERÍA...
Dueño del Producto (Product Owner)	Es alguien que conoce del producto que se está produciendo y, por lo tanto, entiende qué es necesario, qué es prioritario y qué aporta valor al producto final.	Es quién tuvo la idea en su cabeza, llámese Director, Productor o Guionista.
Scrum Master	Es un líder al servicio del equipo Scrum. Un facilitador que ayuda al equipo eliminando impedimentos y a mantenerse enfocados en el objetivo	Podrías ser la figura del Productor, pero funcionaría mejor si fuera una figura extra a las que ya conocemos.
Equipo Scrum	Son todos los miembros del equipo capaces de abordar las tareas como unidad. Una de las características más importante es la capacidad de ayuda mutua.	Todos y cada uno de los personajes que interviene en la producción audiovisual, con sus departamentos y especialidades.
Iteración (Sprint)	Es un ciclo de trabajo en el que se planifican un número determinado de actividades y se plantean objetivos específicos.	Si se habla de una película, podría ser cada corte o también cada parte de acuerdo a su estructura narrativa.
Planificación del Sprint (Sprint Planning)	Es una sesión de equipo que sirven para determinar qué tareas se realizarán y se entregarán en el próximo Sprint.	Tareas de preproducción necesarias, tales como guion (literario y técnico), storyboard, desgloses, presupuestos, etc.
La Reu Diaria (La Daily)	No dura más de 15min, en la que cada miembro del equipo cubre de forma rápida y transparente qué hizo ayer, qué hará hoy y qué impedimentos están bloqueando su progreso.	Seguimiento al plan de trabajo, de producción o de rodaje.
Revisión del Sprint (Sprint Review)	El equipo presenta el trabajo completado durante el Sprint al Product Owner, quien aprueba o rechaza. Además se reciben retos de los demás interesados en el producto.	Mostrar corte terminado, presentando todo el trabajo realizado y pos producido, y se recopilan observaciones antes de su salida al mercado.
Retrospectiva (Retrospective)	Reu final del Sprint, con el objetivo de escuchar la retro de cada miembro para encontrar oportunidades de mejora de cara al siguiente Sprint.	Significaría en audiovisual que el equipo se reúna y cada miembro a modo de crítico de cine exponga sus críticas personales.
Lista de Producto (Product Backlog)	Es una lista de tareas que describen todos los requisitos del proyecto. El orden natural del Product Backlog es en términos de valor de negocio.	Lista de elementos clave para la peli, documentación, financiación, locaciones, el guion base que sirva como hoja de ruta.
Lista del Sprint (Sprint Backlog)	Lista específica de elementos cogidos del Product Backlog. Es lo que se realizará en el Sprint que se esté planificando; organizado y priorizado.	Es el equivalente a los Desgloses o al guion técnico, donde se describe qué contiene cada parte que se quiere grabar.
Incremento	Suma todas las tareas que se han completado desde la última versión de producto entregado. Es responsabilidad del equipo asegurarse de que todo está listo para publicar.	En una peli, sería cada corte con su visto bueno para ser publicado o la película final.

PRIMEROS PASOS

... y ¿Cómo empezamos?

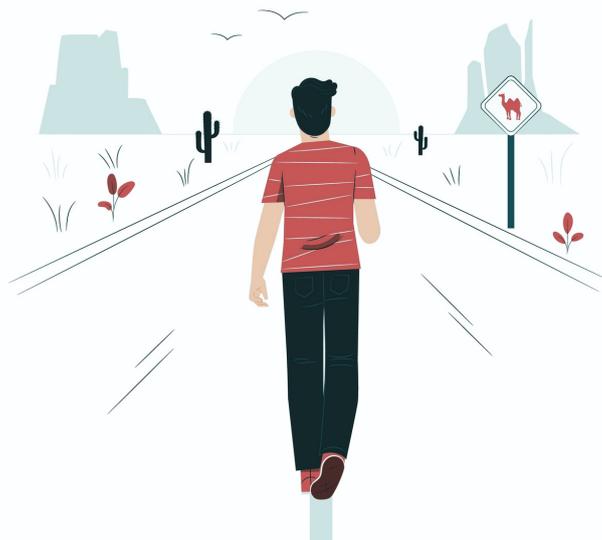
Scrum es una forma de abordar un proyecto de manera iterativa e incremental. Un proyecto nace a partir de una idea, así es como pasa normalmente. Ahora pensemos -a modo de ejemplo- que se tiene una idea para una película, sólo usted sabe qué va a pasar pero usted sólo necesita el detalle de cada una de las escenas cuando disponga a filmar, es decir, debe tener una idea global y tenerla clara, pero puede ir profundizando y aclarando cada escena que quiere lograr con cada sprint.

Esto quiere decir que se puede tener una versión inicial, nada está firmado sobre piedra, todo puede cambiar, esa sería la ventaja de trabajar con Scrum, que puedes cambiarla y modificarla.

La finalidad de un producto es que sea exitoso, Scrum permite que se adapte para tal fin. La ventaja que da el agilismo es que está basada en información real ¿Qué significa esto? significa, que muestras tu película y el espectador permite ver su reacción frente a ella, con eso se puede tomar decisiones.

Existe otra forma en que puedes aplicar este marco de trabajo, y es simplemente para abordar los proyectos personales que tengas de manera iterativa, como una forma de trabajarlos... y eso no estaría mal.

Esta es sólo una herramienta, la cual, si se está dispuesto a usarla, puede sorprender bastante sus resultados.





¿Quiénes lo hacen posible?

Los Roles



Más allá de la teoría expuesta anteriormente, el enfoque son las personas, en este caso, el público y equipo de producción, eso es lo que destaca Scrum. Por esto es importante que todos conozcan sus roles, así como sus responsabilidades y tareas, pues cada pieza es parte de todo el motor que mueve la producción.

Dueño del producto (Product Owner)

Como su nombre lo dice, es el dueño del producto, es el responsable de la gestión del mismo con el fin de lograr el resultado deseado de un producto.

Su foco debe estar centrado en maximizar el valor del producto que se está construyendo. Es quien toma las decisiones de qué se hace, cuándo se hace y qué no se hace, es quien define la Lista de Producto (Product Backlog), qué es lo que entra en ella y lo que no.

Es quien decide, como se mencionaba anteriormente, qué de esa retroalimentación expuesta en la Review, de esos otros interesados, entra a la lista del producto y qué se ignora por completo. Es el responsable que lo que se haga le genere valor al proyecto, el qué se hace y en qué orden.

Esta persona es quien maximiza el valor del proyecto, es quién tiene que tener esa visión del proyecto clara y es quien debe saber cómo sacarla del estadio, y para esto necesita estar aliado con el equipo de la producción.

Scrum Master

Podría decirse que es un rol intermedio y, como tal, sirve de puente entre el Dueño del Producto (Product Owner) y el equipo de producción.

Existe para asegurarse que todo el mundo entienda el marco de trabajo y lo siga de la mejor manera. Su objetivo es que las personas no pierdan de vista el propósito, tanto del marco de trabajo como del proyecto mismo. No tiene la labor del equipo de estar produciendo, ni del dueño del producto de maximizar el valor.

Su foco es asegurarse que el marco de trabajo se lleve de la mejor manera y ayuda a remover impedimentos de los cuales el equipo no pueda hacerse cargo y, de aquellos de los que sí se puede hacer cargo, se encarga de hacer las conexiones necesarias para que el equipo de trabajo pueda continuar.

Este rol debe ayudar a que las personas mantengan el foco en lo que están haciendo, en el objetivo del Sprint, por ello es que debe ayudar a que el Dueño del Producto (Product Owner) haga de la mejor manera su labor, evitando los cambios innecesarios de foco.

Los Roles

Equipo de producción (Development team)

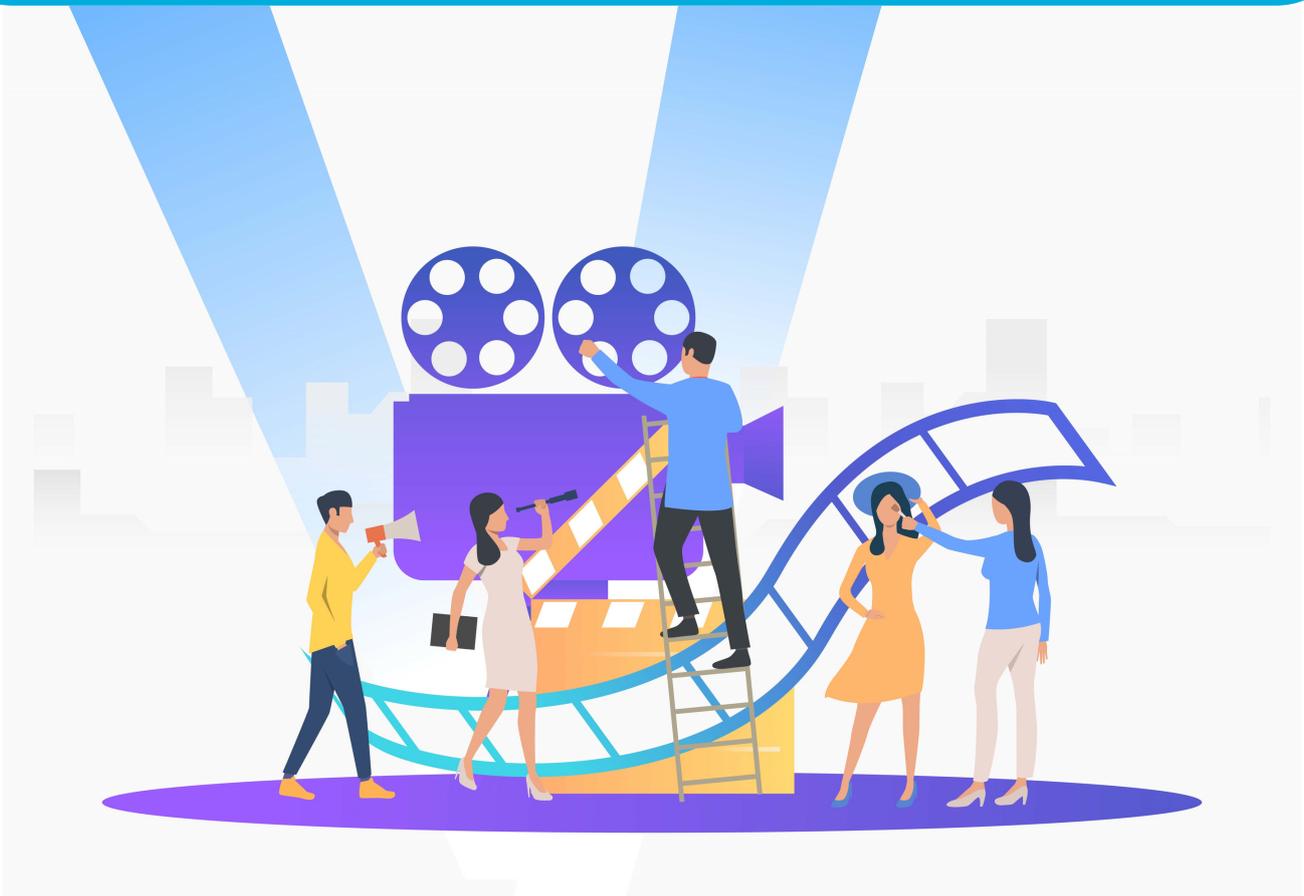
Una de sus características más importantes es la capacidad de ayuda mutua y el objetivo como equipo es optimizar la flexibilidad, la creatividad y la productividad.

El equipo de desarrollo, en nuestro mundo audiovisual sería el equipo de producción. Son quienes construyen el proyecto, son los responsables de que las cosas ocurran, por ende son los responsables de determinar el compromiso dentro del Sprint.

En la planeación (Planing) establecen su compromiso para el sprint, y durante él se encargan de construirlo y coordinarse entre ellos para asegurarse de cumplir los objetivos planteados, por eso ellos son los dueños de la reu diaria (Daily).

Al finalizar el sprint son responsables de que los elementos a presentar en la Review estén listos para ser mostrados, es por eso que deben tener claros los criterios, pues existe algo a lo que se le llamada definición de terminado (DoD), y responde a ese punto hasta dónde ellos como equipo deben llevar las cosas para su presentación. En resumen, deben estar claros los criterios y hasta qué punto llevarlos para darlos por terminados.

Adicionalmente, son los encargados de sacar el mejor provecho de las retrospectivas y encontrar mejoras a su forma de trabajo.



¿Cómo lo hacemos?

Los Eventos

Son básicamente reuniones que tienen lugar en las iteraciones o Sprints contemplados dentro del proyecto. Regular y minimiza la necesidad de llevar a cabo reuniones no planeadas, a su vez permite inspeccionar y adaptar los artefactos, facilitando la transparencia del trabajo.

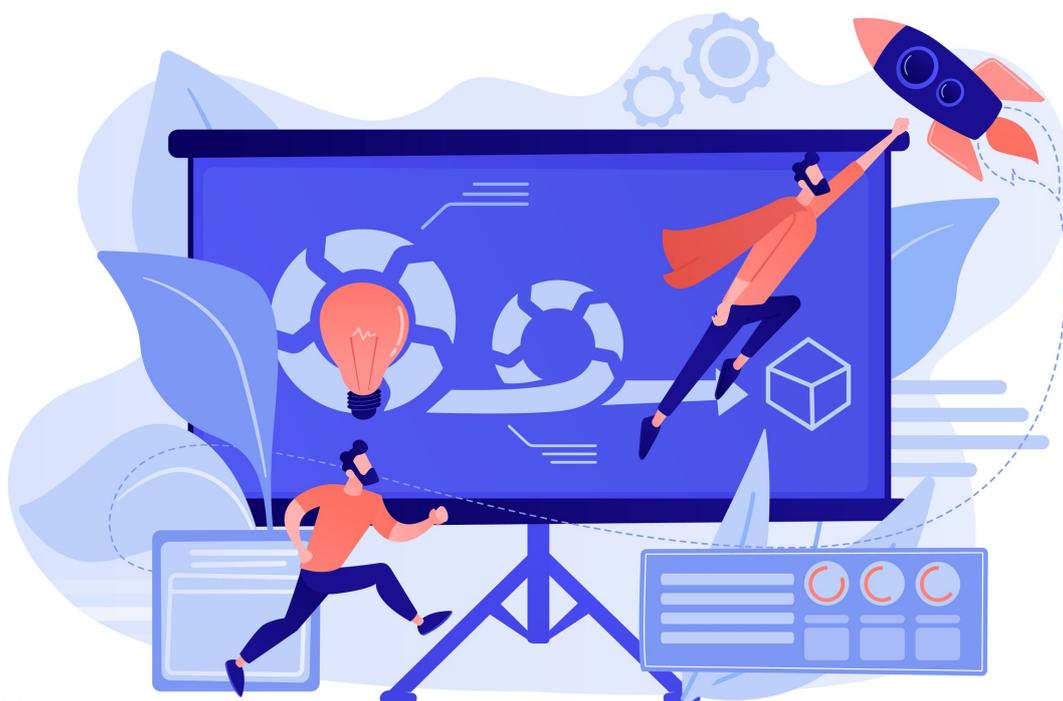
Iteración (Sprint)

Es una iteración donde al final siempre hay un entregable. Por eso todos los siguientes eventos que se expondrán ocurren dentro del Sprint, no hay nada entre un sprint y el siguiente.

Los Sprints son eventos de duración fija, normalmente de un mes o menos para crear consistencia, y siempre se comienza un nuevo Sprint inmediatamente se concluye el anterior. Así pasa sucesivamente hasta concluir el proyecto.

Ellos dan la posibilidad de ser predictivos asegurando que se realizan las inspecciones y adaptaciones necesarias con miras a la meta del producto. Manejar Sprints cortos permiten más ciclos de aprendizaje, limitar costos y esfuerzo a un periodo temporal menor, lo que genera eficiencias no solo humanas sino monetarias.

Por último, ten presente que cada Sprint puede ser considerado como un proyecto corto.





Los Eventos

Planificación del Sprint (Sprint Planing)

Es una reunión que se realiza al comienzo de cada Sprint donde participa el equipo Scrum completo. Está diseñada para asegurar que cada miembro del equipo esté preparado y se hagan las cosas correctamente

Cualquier trabajo que va a hacerse en el Sprint se planea en este evento, en el cual se pretende que como equipo se defina qué tanto de acuerdo a la prioridad que ya tiene el Backlog se va a hacer, a su vez el dueño del producto está presente para aclarar dudas que se puedan generar.

Todo lo que se ingresa en esta planificación (Planing) debe estar supremamente claro para todo el equipo y con el detalle para su ejecución. Los productos que se proponen desde el Backlog deben estar totalmente claros para todos.

Además, el plan debe ser estable. Lo que se pretende es que esta construcción del proyecto permita al equipo estar enfocados, con claridad del objetivo y de lo que se debe entregar en el sprint, y todas las decisiones deben estar orientadas en torno a ese objetivo del Sprint.

El propósito de la planeación es establecer el compromiso del Sprint. Una vez terminada la planificación no deberían surgir cambios que pongan en riesgo los objetivos trazados durante la planeación. Es por ello que la única persona que puede cancelar un Sprint es el Dueño del Producto (Product Owner), y lo puede hacer si se considera que lo que se está haciendo ya no es valioso.

Para lograr los productos que son parte del compromiso del sprint hay que definir unas tareas. Cada elemento tiene unas tareas específicas, por eso el Planing tiene tres propósitos: identificar el objetivo (**para qué**) del Sprint, qué vamos estar persiguiendo como equipo; identificar **qué** es lo que vamos a entregar en el sprint; y el **cómo**, las tareas necesarias para lograr ese qué y las define el equipo.

El equipo es en conjunto quien debe decidir el qué, esto es, qué tanto se compromete a hacer durante el sprint, ya que no es algo impuesto, son ellos como equipo quienes deciden lo que se va a ejecutar, porque son los que saben su capacidad en tiempo y en habilidades, lo que realmente pueden lograr.

Los Eventos



La Reu Diaria ("La Daily")

La finalidad de esta reunión diaria es inspeccionar el avance hacia el objetivo del Sprint y adaptar la Lista del Sprint (Sprint Backlog) según sea necesario, ajustando el trabajo próximo planificado.

Es diario si se está trabajando todo el tiempo en el producto, y está orientada para el equipo que desarrolla el proyecto. Básicamente el equipo se reúne y se comunica el progreso individual, teniendo siempre como premisa la meta del Sprint.

El propósito de la reunión diaria es la coordinación del equipo, es ver cómo vamos y qué ajustes se deben hacer, con el ánimo de entender cómo vamos a ajustar nuestro comportamiento para asegurarnos de llegar al objetivo del Sprint. Es un espacio de inspección y adaptación donde el equipo define como ajusta el camino para acercarse de mejor manera al objetivo.

Por ejemplo -retomando nuestra idea de "La Peli"-, si una locación no se consiguió, este es el momento de tener la conversación para indicar dicha novedad, pero además, mencionar la otra locación que se pudo conseguir. Asimismo, informar stoppers, y como ajustamos nuestro plan para sobrepasarlo.

La idea es que no sea una reunión "pesada", por eso no debe durar más de 15 minutos. Importante mencionar que aquí se levantan alertas pero no se solucionan problemas; esos se pueden solucionar en un espacio posterior a la Daily, con las personas que realmente aportan a la solución. No todo el equipo debe estar en la solución de todo.

Eso sí, aunque el tono de este evento debe ser ligero y divertido, la reu también debe ser informativa.



Los Eventos

La Revisión (Review)

Se lleva a cabo una vez que el Sprint ha finalizado y es el evento donde se mostrará el trabajo completado durante el Sprint a las partes interesadas.

Se lleva a cabo una vez que el Sprint ha finalizado y es el evento donde se mostrará el trabajo completado durante el Sprint a las partes interesadas. A su vez, estos interesados pueden ver cómo van las cosas, inspeccionar y/o adaptar el producto.

En la Revisión (Review) se debe presentar el producto terminado que se logró en el Sprint, es decir -si lo trasladas a la peli- son esas escenas, esa secuencia, es aparte que ya está lista, lo que le puedo mostrar al público. A su vez, los interesados en el proyecto pueden ver cómo van las cosas, inspeccionar y/o adaptar el producto.

El objetivo es recibir retroalimentación temprana del proyecto, cosas que se pueden ajustar de una vez. Si algo no funciona, por ejemplo un personaje, sólo pierdo el trabajo de dos semanas y no todo el rodaje, así puedo tomar decisiones y ajustar lo que llevo para el futuro.

En nuestra “peli” esa retroalimentación recibida puede ayudar a dar forma a lo siguiente que vamos a filmar, a construir o a desarrollar, porque tengo tempranamente todo el feedback que normalmente recibiría al tener toda la producción terminada. Dicho lo anterior, es importante contar con personas que me puedan dar esa retroalimentación, es decir, expertos, profes, especializados en x tema, público que le gusta mi tema, etc. La única persona que decide qué cosas de ese feedback se toman o no, es el dueño del producto.

El Refinamiento (Refinement)

Es un proceso enfocado en agregar detalles, estimar y ordenar los ítems que quedan dentro de la lista de producto (Product Backlog).

Esto ocurre durante todo el Sprint y es una labor propia del dueño del producto (Product Owner), en la que él puede acompañarse de todos los que necesite para hacerlo bien. Como su nombre lo dice, el refinamiento consiste en refinar, hacerle mantenimiento, mejorar las definiciones que hay en la lista del producto, por ejemplo, agregar detalle, criterios a lo que se va a producir a futuro, entre otros.

Ese dueño del producto toma toda la retroalimentación y aprendizaje que él y el equipo han tenido. El insumo es tomado de lo que se presenta en las Reviews y sirve para empezar a organizar La Lista (Backlog), crear nuevos elementos, eliminar los que no tienen sentido, orientando siempre a que el producto sea mejor de lo que se había pensado inicialmente. Si hay que pulir el guion, hay que planearlo, si hay que grabar una escena nueva que no se tenía planeada, una escaleta, etc.

Importante ser consciente que esa retroalimentación que se tiene de cada Sprint va a cambiar cosas a como se habían planeado, lo que se tiene más cercano, más detallado y lo que es para más adelante que se tenga previsto a nivel global, sin perder la fidelidad del objetivo.

Los Eventos



Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

Ocurre al final del Sprint para que así el equipo pueda mirar hacia atrás y observar aquellas cosas que podrían mejorarse.

Es el espacio para evaluar nuestro compromiso, resultado, procesos y herramientas, lo que se persigue es entender cómo trabajamos para proponer mejoras a los procesos, formas de comunicación, nuestra herramientas, encontrar formas mejoras de hacer nuestro trabajo para obtener mejores resultados en los próximos sprint.

Es el espacio para definir cómo vamos a trabajar mejor como equipo, ni siquiera se está pensando en el producto, inspeccionar y adaptarnos como equipo de producción.

Ahora ¿Con qué seguimos?

Los Artefactos

Los artefactos de Scrum son instrumentos que persiguen maximizar la transparencia y brindar al equipo Scrum oportunidades de inspeccionar y adaptar el valor que entregan y cómo lo entregan.

Lista de producto (Product Backlog)

Es la lista de productos terminados para el usuario final que se entregarán dentro del proyecto. Esto es lo que se van a realizar dentro de la producción (producto).

En esta lista de producto se pretende tener planteados los hitos que queremos tener en el proyecto, con elementos muy claros de lo que queremos hacer en el futuro cercano e ideas vagas de lo que queremos tener en un futuro lejano.

Básicamente la lista de producto (Backlog) gira en torno al producto final, por ejemplo, retomando nuestra idea de realizar una peli, los elementos de esa lista serían el desglose de escena, se puede tener habilitadores para cada escena, como son los storyboard, todo lo referente a la pre producción, conseguir permisos de locaciones, todo aquello que se planea antes de la producción, pero el producto que genera valor es la escena filmada como tal.

Es importante mencionar que hay dos tipos de elementos de la Lista de Producto (backlog): habilitadores y ítem de producto. Más claramente, se diría que se puede entender que mi proyecto ha avanzado conforme a la cantidad de esos ítems de producto que tengo listos; por otro lado los habilitadores son los medios para el fin, sabiendo que el fin es la película.

Ahora bien, si hablamos de la priorización de tareas, esto debería estar considerado por lo que más valor le genera a la película o a la trama, o a lo se considera más importante de nuestro proyecto, la pregunta es ¿cuál es el valor? Y ésta debería ser una respuesta del dueño del producto.

Como se ha planteado, el Backlog debe estar priorizado por lo que le dé más valor a la película y el dueño del producto es quién debe decidir qué será, debe priorizar en cuanto a lo que considere más valioso para la producción que se está realizando, y debe asegurarse que lo más importante se realice dentro de lo más pronto.

Lo primordial en este punto es asegurarse de tener terminado lo que se considere más crítico o quizás una versión mínima con la que se pudiera sacar el producto final, esto es lo que llamamos, PMV (Producto Mínimo Viable); ese punto, ese clímax, eso que se debe filmar lo más pronto posible, porque es lo más importante para contar la historia.

Los Artefactos

Lista del Sprint (Sprint Backlog)

Se trata de una lista de elementos a trabajar durante la etapa de Sprint. Normalmente se componen de tareas técnicas más pequeñas que permiten conseguir un incremento de producto terminado.

En el punto anterior hablábamos de esa lista de productos que quiero obtener dentro de mi proyecto (Product Backlog), ahora es el momento de definir la lista del Sprint (Sprint Backlog). Esto es los elementos del Backlog de Producto que se han seleccionado para el Sprint. Como se ha dicho, la idea es trabajar por prioridades, por lo que se recomienda que así se determine esta lista, es decir, qué es aquello por lo que debo empezar primero, y retomando nuestro ejemplo de una peli, pensemos en qué es aquello que si no se hace primero no hay película.

Esta lista permite tener visibilidad de todo el trabajo a realizar dentro del Sprint en curso y que es responsabilidad del Equipo su desarrollo. Además, tiene como objetivo dar transparencia del estado de las tareas, es por esto que una herramienta muy poderosa para representarlo es mediante un tablero Kanban, con columnas por estados, para ver cómo progresa y evoluciona el trabajo. De este tablero hablaremos más adelante.

¿Cómo se construye esta lista?... pues, los ítems incluidos en el Sprint (sobre todo tareas técnicas de cierto tamaño), se fragmentan normalmente en tareas más pequeñas para así hacer más fácil la asignación del trabajo entre los miembros del equipo, los cuales se caracterizan por trabajar de manera auto organizada.

Para tener un ejemplo de cómo aplicar esto a un proyecto audiovisual, piensa en que puedes trabajar por escenas, plasmando lo que se estipuló en el guion técnico, describiendo lo que hay por hacer, lo que está en progreso y lo que ya está terminado.

Aquí verás un breve ejemplo de cómo serían esas tareas del Sprint para audiovisual:

3.INT.SALÓN/COMEDOR PATRICIA.NOCHE

Tablero Kanban "Mi Peli"			
Escena / Plano	Por hacer	En Progreso	Terminado
3 / 1	-Vestuario actriz ppal -Grabar Plano General -Grabar sonido ambiente	- Prueba de audio	-Montar cámara y luces
3 / 2	-Maquillaje actriz Ppal		-Voz en off "Pepito"
3 / 3		-Plano detalle de pies bajando escaleras	-Música de fondo

Los Artefactos

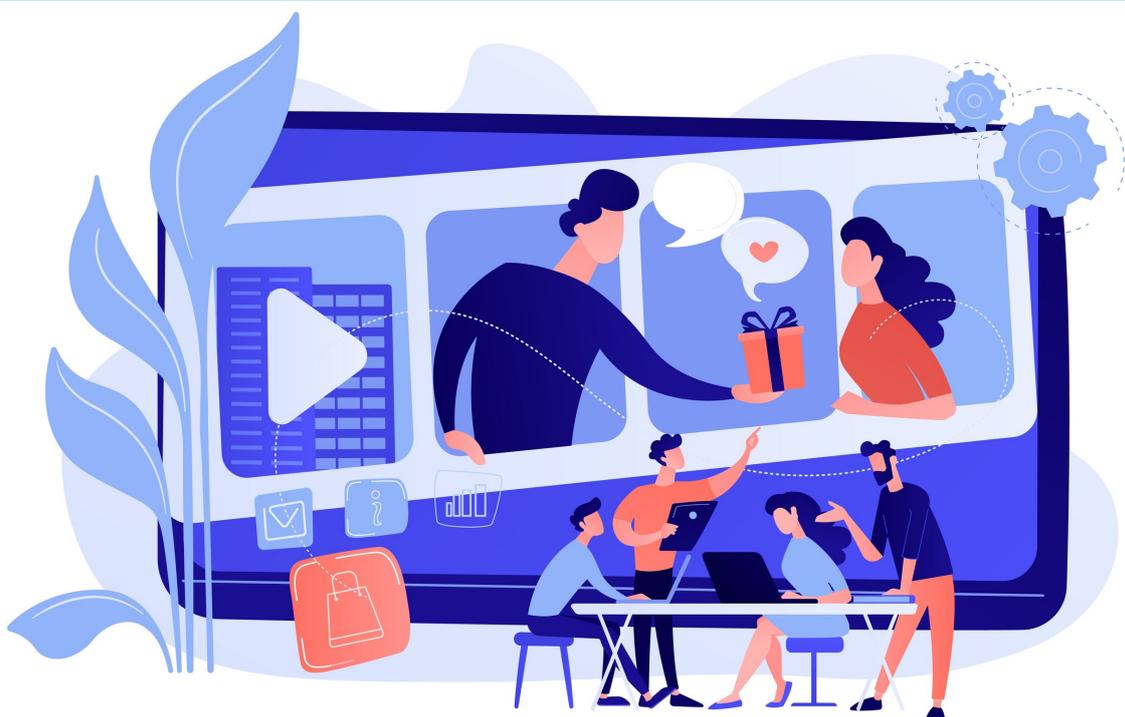
Incremento

El incremento es la parte de producto producida en un sprint.

El incremento es el resultado del Sprint. Esto es un entregable funcional, listo para desplegarse o incorporarse al proyecto macro. Es un elemento con la calidad requerida para ser presentado al usuario final. En nuestro caso, el espectador final. El producto final no es otra cosa que la suma de los incrementos temporales. El encargado de decidir si el incremento sale al mercado es el Dueño del Producto (Product Owner).

Una manera de entender cómo funcionaría este incremento para el audiovisual, es pensando en tu “peli” como si estuvieras horneando un bizcocho de varios pisos. Cada piso es una porción y cada porción es un incremento de Scrum. A su vez, cada incremento está compuesto de una base, un relleno, un horneado y una decoración que ya se había especificado previamente; esto sería para tu peli, cada una de las escenas y/o secuencias, con sus planos, sonidos, luces, decorados, diálogos, y todos aquellos elementos técnicos, que sin ellos, no lograría tener la película.

Es importante que cada piso (incremento) del “bizcocho película” se considere terminado y en condiciones de ser entregado. Por eso es importante que cada integrante del equipo haga su parte y que el “bizcocho película” se revise justo antes de ser expuesto. Cada incremento o piso añadido es una parte del producto (bizcocho) que al final formará un todo.



REFLEXIONES



1. Es innegable que en nuestro contexto Colombiano, más específicamente el del desarrollo de producciones audiovisuales de colectivos o productoras locales, como también aquellas que se desarrollan en la academia, no es equiparable a las grandes producciones Hollywoodenses. Es por esto que este marco de trabajo puede representar una alternativa muy viable al momento de abordar los proyectos de una manera eficiente, no sólo en términos de capacidad humana, sino económica, como de también de tiempo; siendo a su vez condescendiente con el entorno productivo que el mercado audiovisual actual plantea.

2. Continuando con el contexto local, al abordar producciones muchas veces reina la incertidumbre, se sabe que se debe hacer la película, pero el tiempo es poco, los recursos también y sólo se cuenta, si mucho, con un guion. Con este marco de trabajo se podrían abordar estas condiciones de una manera más simple.

3. A través de la puesta en marcha de lo que aquí se plantea, se puede continuar a modo de caso de estudio, con análisis, investigación y conclusiones, que puedan quizás establecer procesos para marcar un camino o una ruta diferente de cómo abordar las producciones o cualquier proyecto audiovisual que se desee.

4. Lo anterior puede ser de gran utilidad sobre todo para el estudiante o la persona que está comenzando a montarse en este barco que es el mundo audiovisual, dada la simpleza de su ejecución.

5. Es un proceso para abordar proyectos que marca su ruta de manera incremental basándose en iteraciones y revisiones, lo que lo hace un modo de desarrollo adaptable más que predictivo.

6. Se basa en las personas, estando ellas por encima de los procesos. Por esos sus valores se centran en coraje, el compromiso, la sinceridad y el respeto; factores clave para lograr un buen trabajo en equipo.

BONUS TRACK



Herramientas Útiles

Estas algunas herramientas que están disponibles para usar de manera gratuita, las cuales ayudarán a abordar los proyectos Scrumcam facilitando la organización del equipo y de las tareas, como también la comunicación entre sus miembros.

→ 01 Trello (Tableros Kanban)

Permite trabajar de manera fluida y visible, ya que ayuda a planificar los proyectos, saber en qué estado se encuentra cada tarea y ayuda a la organización de las ideas. Tiene la posibilidad de agregar notas, comentarios, archivos adjuntos, agendar respuesta, entre muchas otras acciones. Este tipo de herramientas, se recomienda para trabajar los tableros Kanban que mencionábamos anteriormente en esta guía, ya que de manera visual permite enlistar las tareas e ir las moviendo entre lo que está por hacer, lo que se está haciendo y lo que ya está terminado (To do - Doing - Done)

→ 02 Miro (La pizarra infinita)

El principal aporte que Miro presenta es la posibilidad de tener colaboración en tiempo real dentro de un lienzo infinito, en el cual se pueden planear proyectos en una pizarra gigante digital. Adicionalmente tiene plantillas prediseñadas donde encuentras diagramas, mapas mentales o conceptuales y flujos de trabajo. Lo mejor es que toda la pizarra es editable por los miembros del equipo y es visible en tiempo real, lo que facilita las reuniones de planeación.

→ 03 Slack (Comunicación fácil)

Permite mantener conversaciones con los diferentes miembros del equipo, como también crear salas específicas donde puedes organizar sesiones por departamentos. Básicamente incluye chats organizados temáticamente para agilizar asuntos del equipo de trabajo. Además permite añadir archivos y conectarse con otras apps.