



MODULO 8 - SCRUM PARA RRHH

GENERA EL DOBLE DE
RESULTADOS EN LA
MITAD DE TIEMPO

CO-CREANDO CON EL CLIENTE CON SCRUM EN HR

DÍA 1: SCRUM - ATERRIZAJE

PON A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS
SCRUM – SUS INICIOS
EL PUZZLE DE SCRUM
ROLES Y CEREMONIAS EN SCRUM

DÍA 2: SCRUM – INMERSIÓN

ARTEFACTOS EN SCRUM
HISTORIAS DE USUARIO Y ESTIMACIONES
METRICAS EN SCRUM
ERRORES A EVITAR EN SCRUM
DUELO DE TITANES

¿CUÁNTO SABES DE SCRUM?

1.- Se denominan "historias de usuario" a:

Elija una respuesta:

- ☐ Las entradas de la pila de producto.
- ☐ Son la principal razón que produce sesgos en la visión del producto.
- ☐ Las tareas que se están realizando en el sprint actual.
- ☐ Las sugerencias de mejora apuntadas por product owner en la revisión del sprint.

2.- ¿Cuál de las siguientes es la palabra que mejor encaja en esta afirmación?

El gráfico de producto (en inglés "burn up") es una herramienta de planificación y seguimiento del _____ que muestra de un vistazo en un gráfico muy simple el plan general del plan del producto.

Elija una respuesta:

- ☐ equipo.
- ☐ propietario del producto.
- ☐ scrum master

EMPIEZA A PRACTICAR POR TI MISMO

A la atención de **Alvaro Sastre Salso**

Desde hoy y hasta el **04/02/2022** dispone de acceso a las preguntas de aprendizaje y entrenamiento del temario de Scrum Master en la dirección: <https://scrummanager.com/eval>

Para acceder debe facilitar, además del nombre de usuario y la contraseña de de Scrum Manager, el siguiente código de acceso: **2022Z5Y1ZT64**

Un cordial saludo.

Equipo de Scrum Manager.



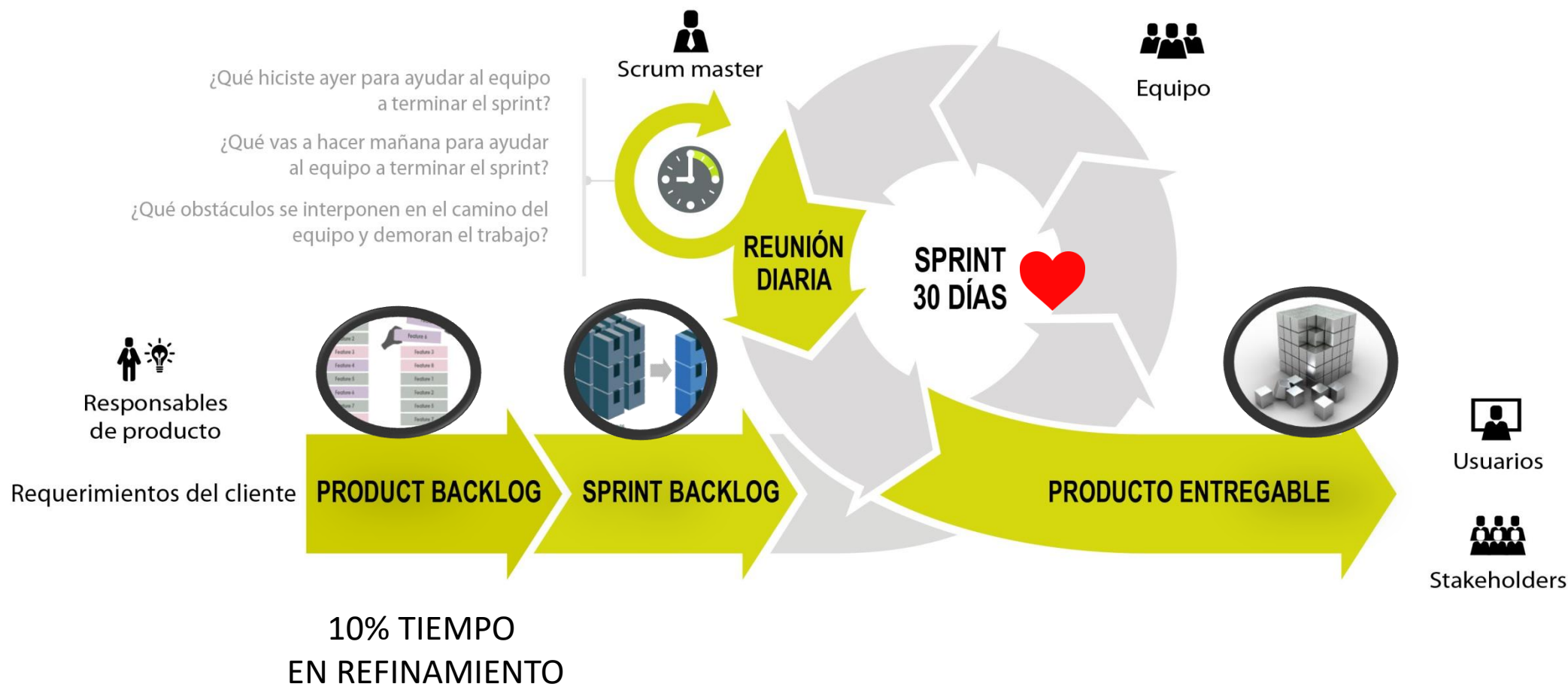
A black and white photograph of a rugby scrum in progress. Several players are huddled together on the grass, pushing against each other. The image is partially obscured by a white text box on the right side.

DÍA 2: SCRUM – INMERSIÓN

ARTEFACTOS EN SCRUM
HISTORIAS DE USUARIO Y ESTIMACIONES
METRICAS EN SCRUM
ERRORES A EVITAR EN SCRUM
DUELO DE TITANES

Proceso SCRUM

El Scrum se basa en una idea sencilla: cada vez que iniciamos un proyecto, ¿por qué no comprobamos cómo va cada cierto tiempo, vemos si lo que estamos haciendo apunta en la buena dirección y si es lo que la gente realmente quiere?



EL MARCO DE TRABAJO SCRUM

ROLES

Stakeholders
Scrum Master
Product Owner
Development Team

Scrum Team = PO + SM + DEV

EVENTOS

Sprint
Sprint Planning
Daily
Sprint Review
Retrospectiva

ARTEFACTOS

Product Backlog
Sprint Backlog
Incremento de Producto



ARTEFACTOS SCRUM



INCREMENTO

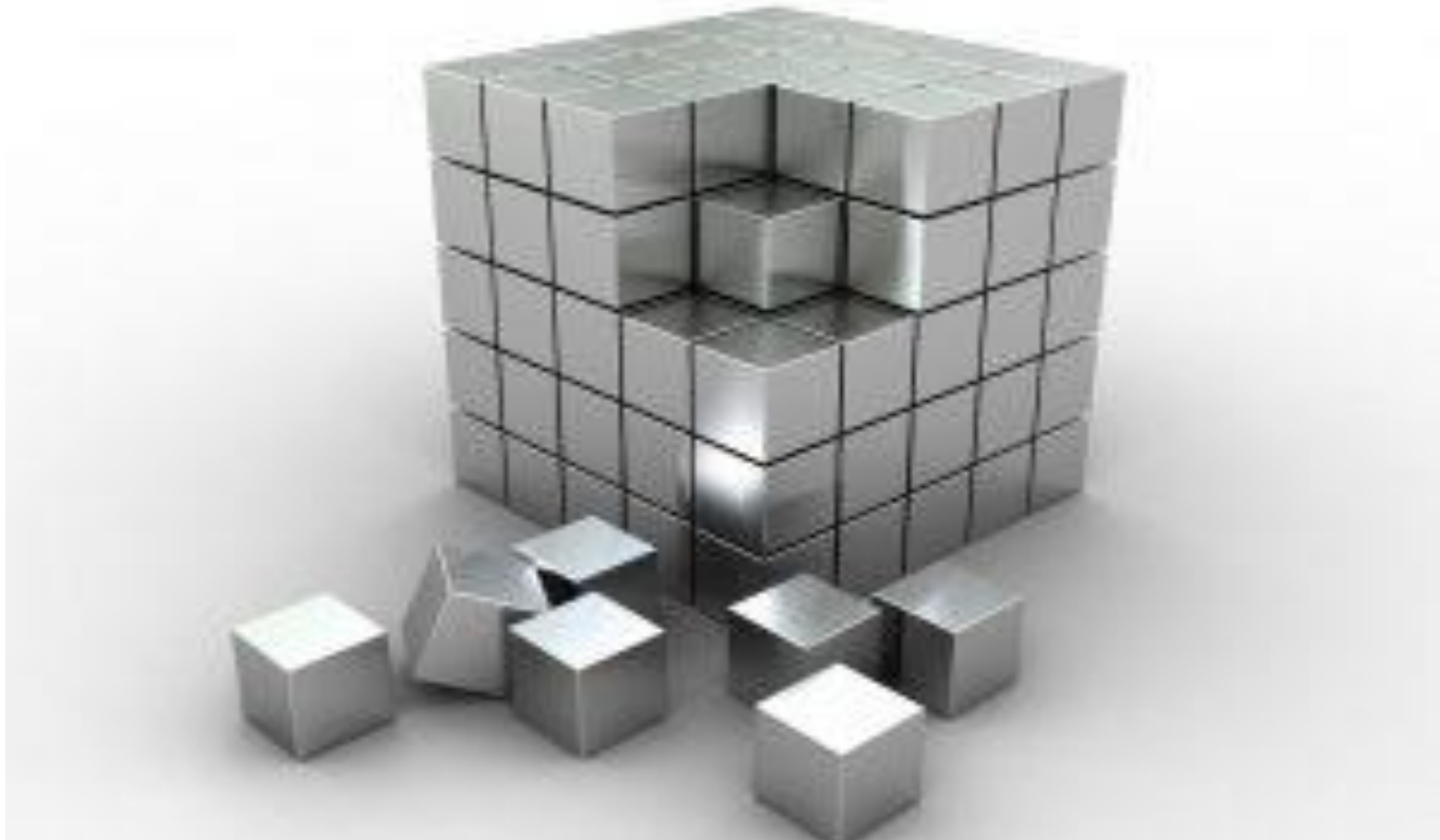


PRODUCT
BACKLOG



SPRINT
BACKLOG

INCREMENTO DEL PRODUCTO

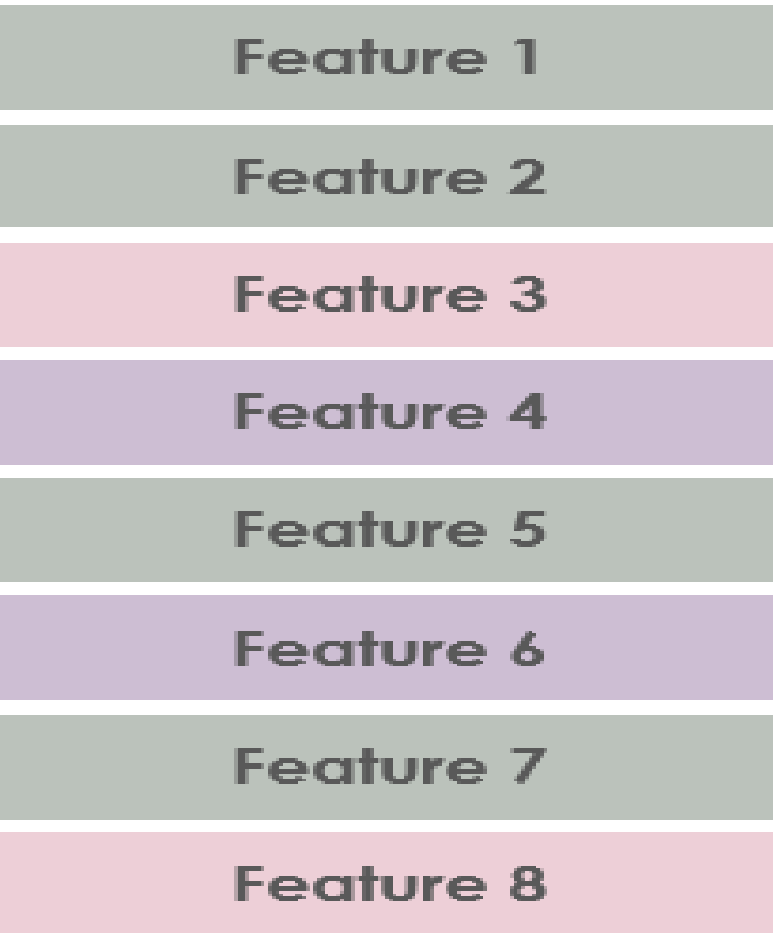


INCREMENTO DEL PRODUCTO

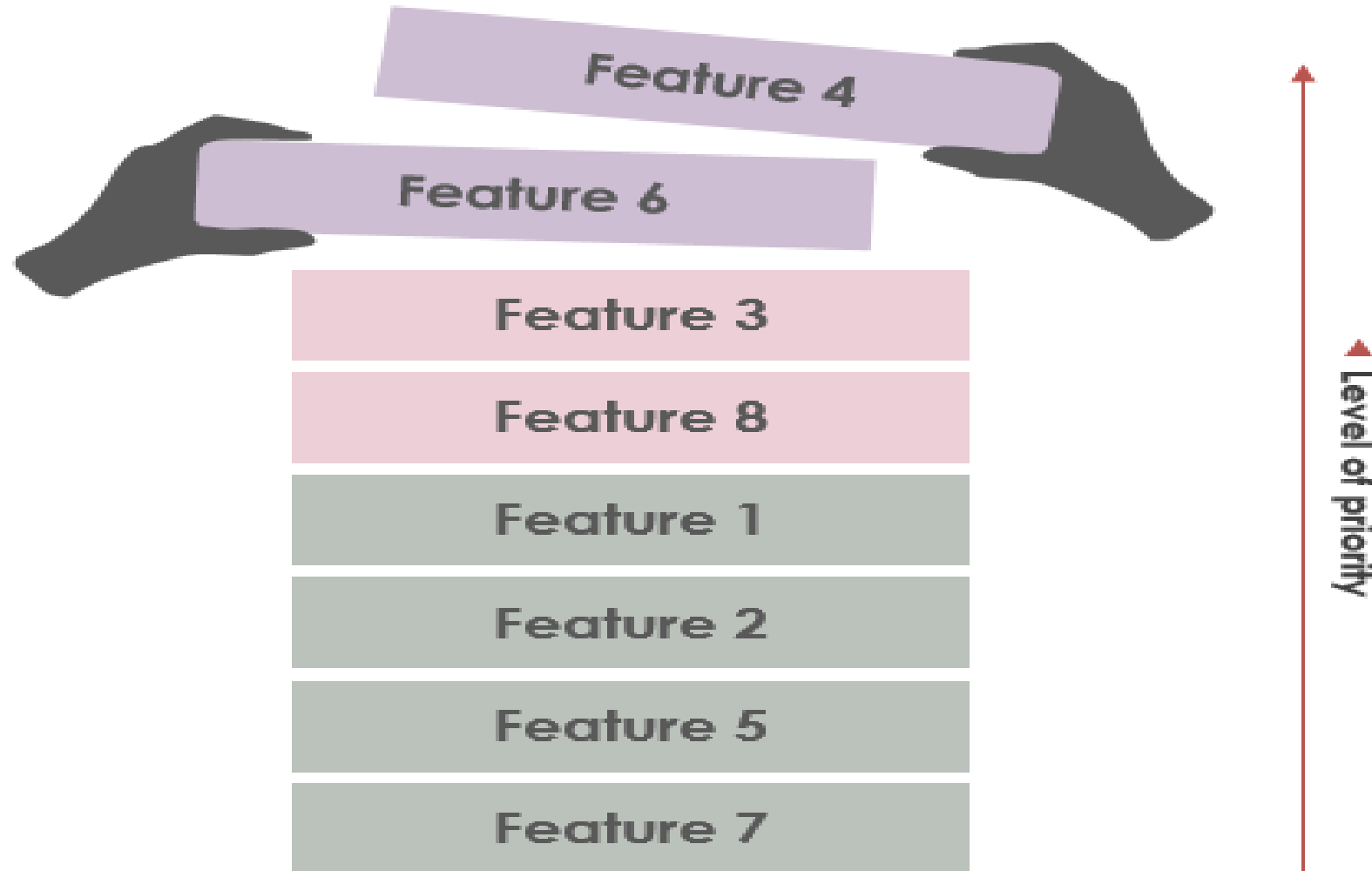


- El artefacto más **IMPORTANTE**. **Marca el progreso hacia el objetivo de negocio o la visión.**
- No se trata de un documento sino de un producto **FUNCIONANDO**.
- Debe cumplir con la definición de “**HECHO**” que haya realizado el equipo SCRUM.
- Todo aquello que **NO FUNCIONE** al terminar el SPRINT, no se puede mostrar al Cliente en el Sprint Review. (Se considera despilfarro).
- Se traslada directamente de nuevo al product backlog.

PRODUCT BACKLOG

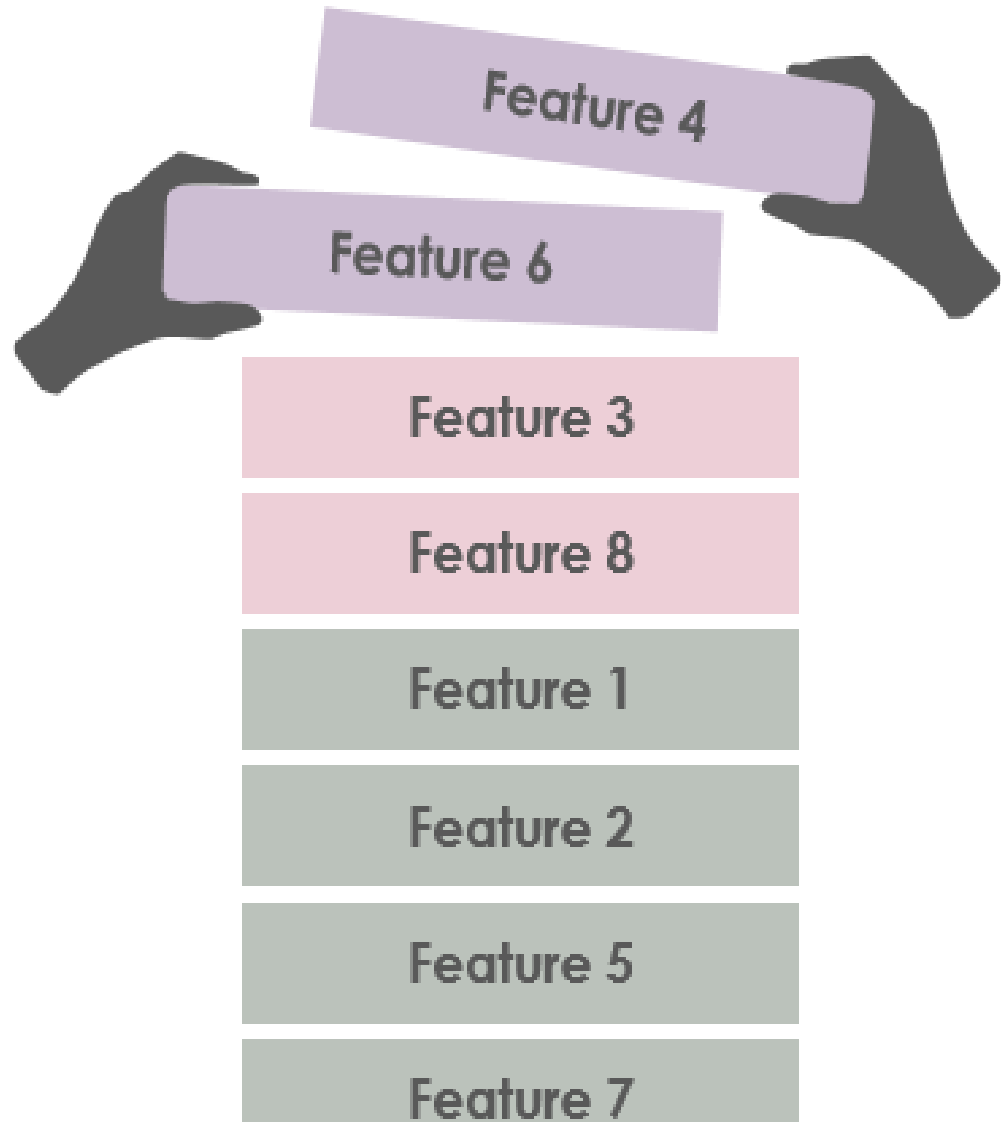


Product Backlog



Prioritized Product Backlog

PRODUCT BACKLOG



- Se trata del conjunto de funcionalidad que quieren lo Clientes sobre su producto.
- Varía con el tiempo y sobre todo después de cada iteración.
- Es responsabilidad del producto owner mantenerlo priorizado en base al valor del negocio.
- Única y exclusivamente puede ser modificado por el producto owner. Ni siquiera el CEO tiene autoridad sobre él.
- El product owner medirá el nivel del progreso sobre el mismo.

SPRINT BACKLOG

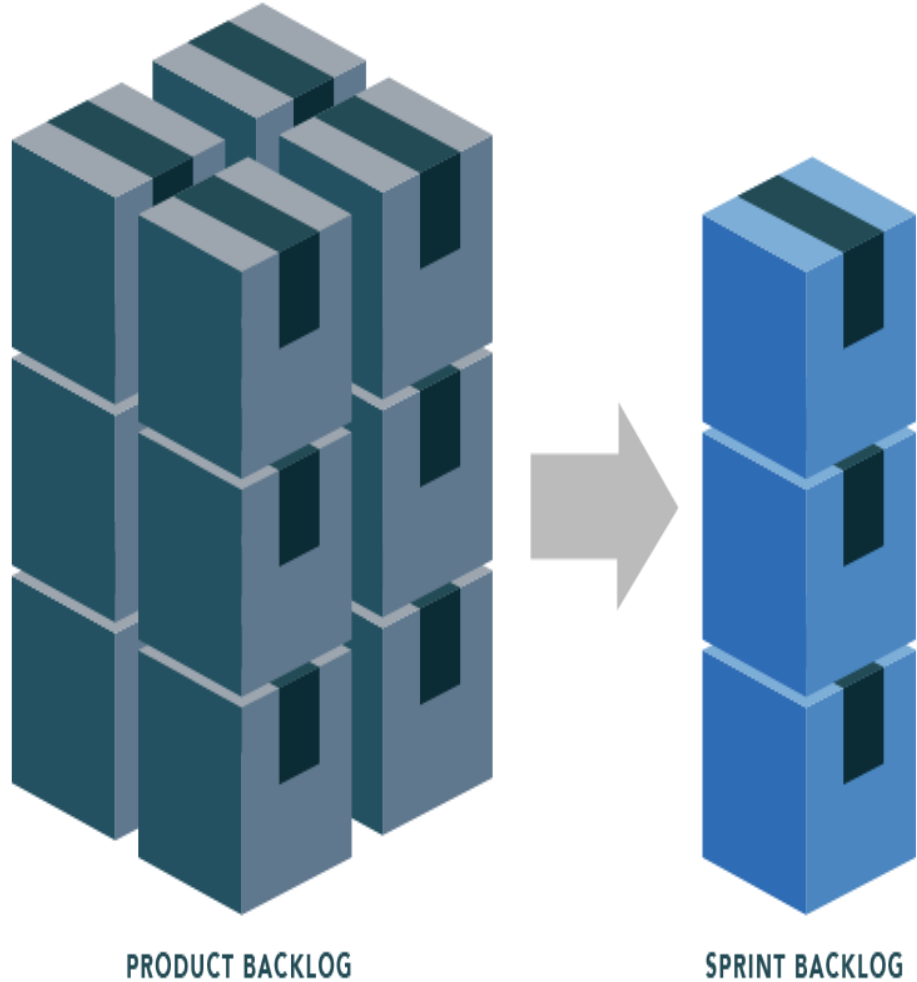


PRODUCT BACKLOG



SPRINT BACKLOG

SPRINT BACKLOG



- Conjunto de items del product backlog que selecciona el equipo y se compromete en transformar en un producto FUNCIONANDO.
- El sprint backlog siempre es menor que el product backlog.
- Se seleccionan los items más prioritarios (que más valor tienen para el Negocio).
- El equipo estima el esfuerzo sobre cada uno de los items seleccionados.

¿POR QUÉ ESTA FORMADO EL PRODUCT BACKLOG, EL SPRINT BACKLOG Y EL INCREMENTO DE PRODUCTO?

Historias de usuario

¿Por qué?

Utilizamos las historias de usuario porque siguen los principios básicos de requerimientos ágiles:

Potencian la participación del equipo en la toma de decisiones.

Se crean y evolucionan a medida que el proyecto avanza.

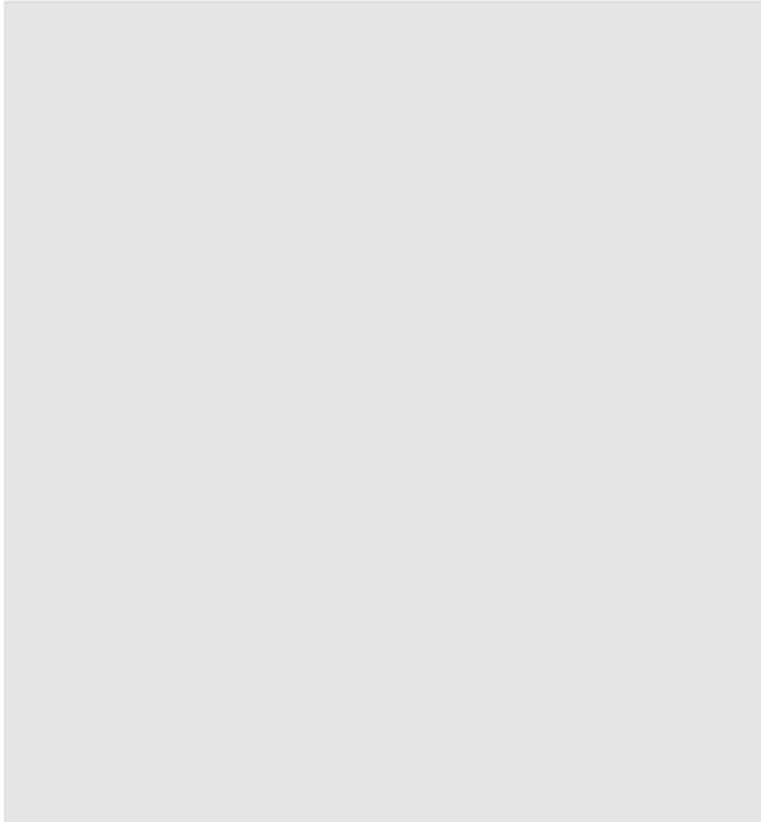
Son peticiones concretas y pequeñas.

Contiene la información imprescindible. Menos es más.

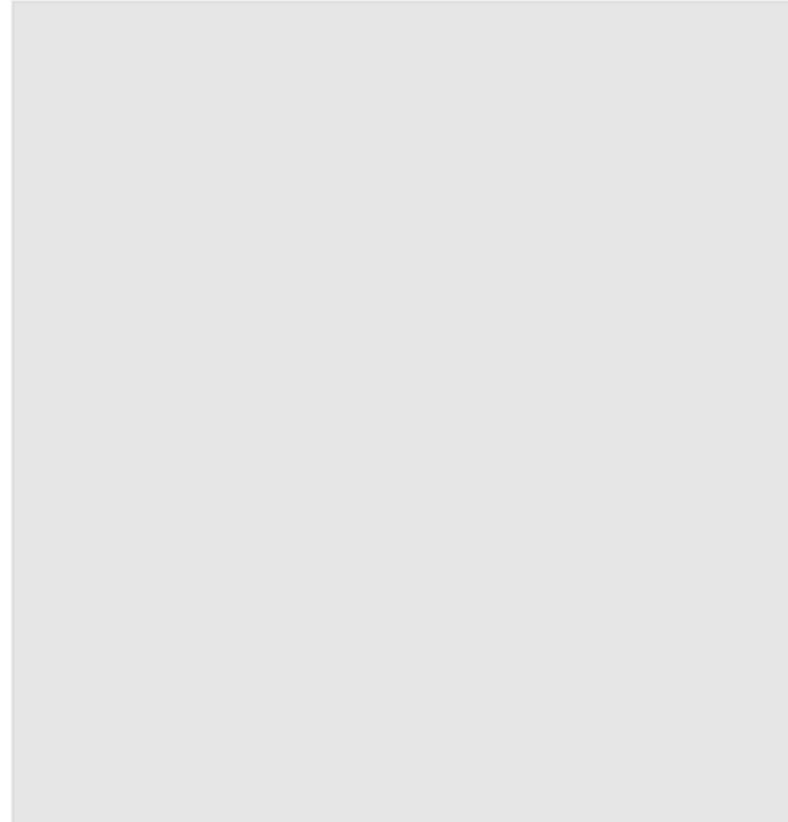
Apoyan la cooperación, colaboración y conversación entre los miembros del equipo, lo que es fundamental.

DIBUJEMOS UNA PRADERA

EQUIPO 1



EQUIPO 2



INSTRUCCIONES POR HISTORIA DE USUARIO

Dibuja una bonita pradera según la siguiente historia de usuario:

Como huésped de un hotel rural

quiero vistas a una bonita pradera verde salpicada de flores rojas y azules, algunas vacas y pájaros y bajo un sol radiante

para poder disfrutar de mi estancia y desconectar del día a día

INSTRUCCIONES POR REQUISITOS FUNCIONALES

Dibuja una bonita pradera verde con:

- 10 flores azules de 5 pétalos cada una
- 5 flores azules de 6 pétalos cada una
- 13 flores rojas de 6 pétalos cada una
- 2 vacas con 3 manchas negras
- 1 vaca con 5 manchas negras
- 2 vacas con 4 manchas negras
- 2 pájaros en la esquina superior izquierda
- 3 pájaros en medio de la imagen
- Un sol en la esquina superior derecha con 5 rayos de sol

OTRO EJEMPLO DEL AREA DE RRHH

INSTRUCCIONES POR HISTORIA DE USUARIO

Contrata un perfil para el área de Marketing según la siguiente historia de usuario:

Como Director de Marketing

Quiero una persona que se integre en el Equipo y que nos ayude a multiplicar las cifras de clientes x3 en este año

Para poder expandir el Negocio y hacer crecer el Departamento.

INSTRUCCIONES POR REQUISITOS FUNCIONALES

Contrata un perfil para el área de Marketing con:

Un chico moreno

De 35 a 38 años

Con experiencia en marketing digital

Con experiencia en analytics

Que hable inglés

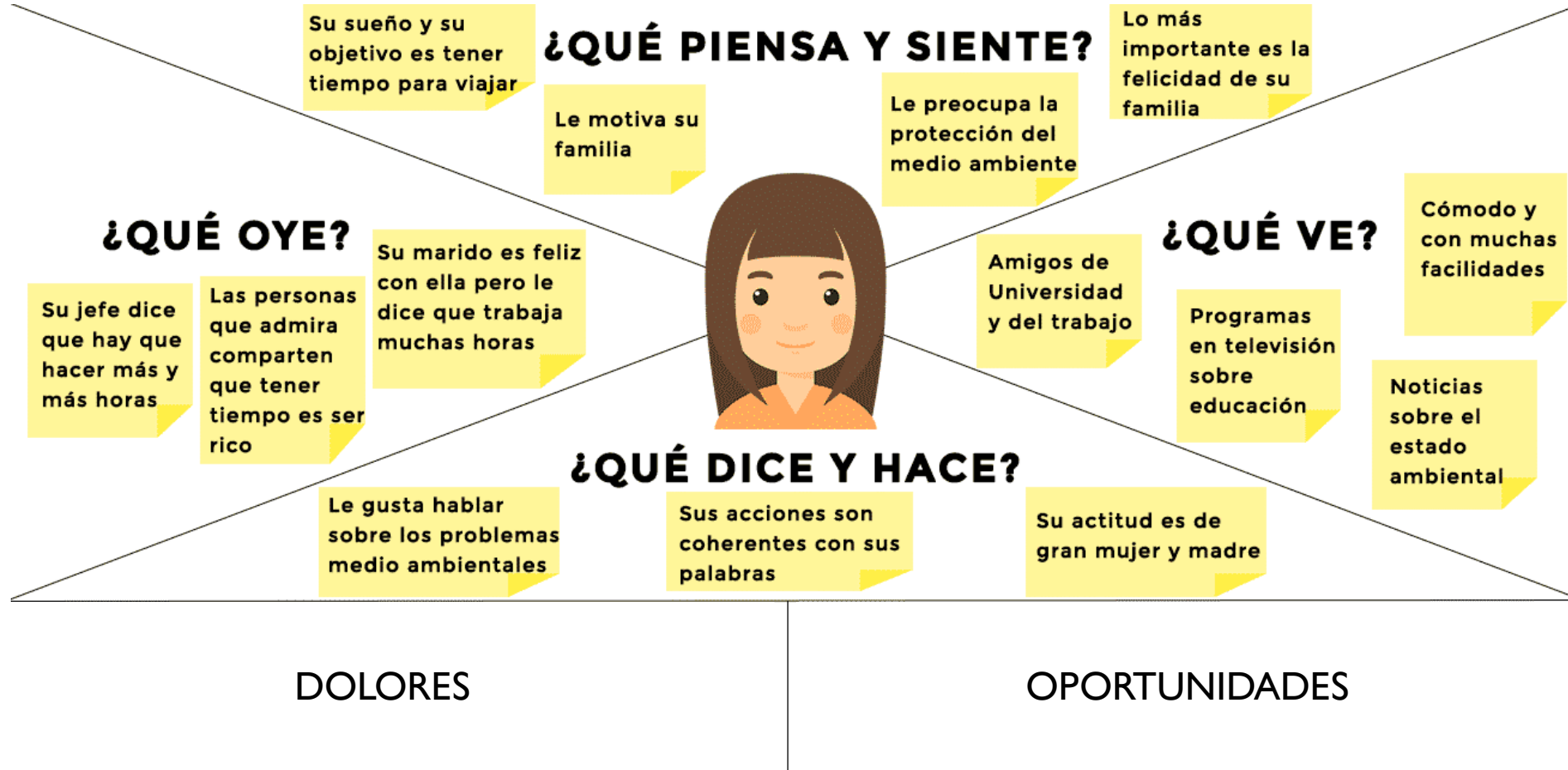
Que hable alemán

Con dotes de liderazgo

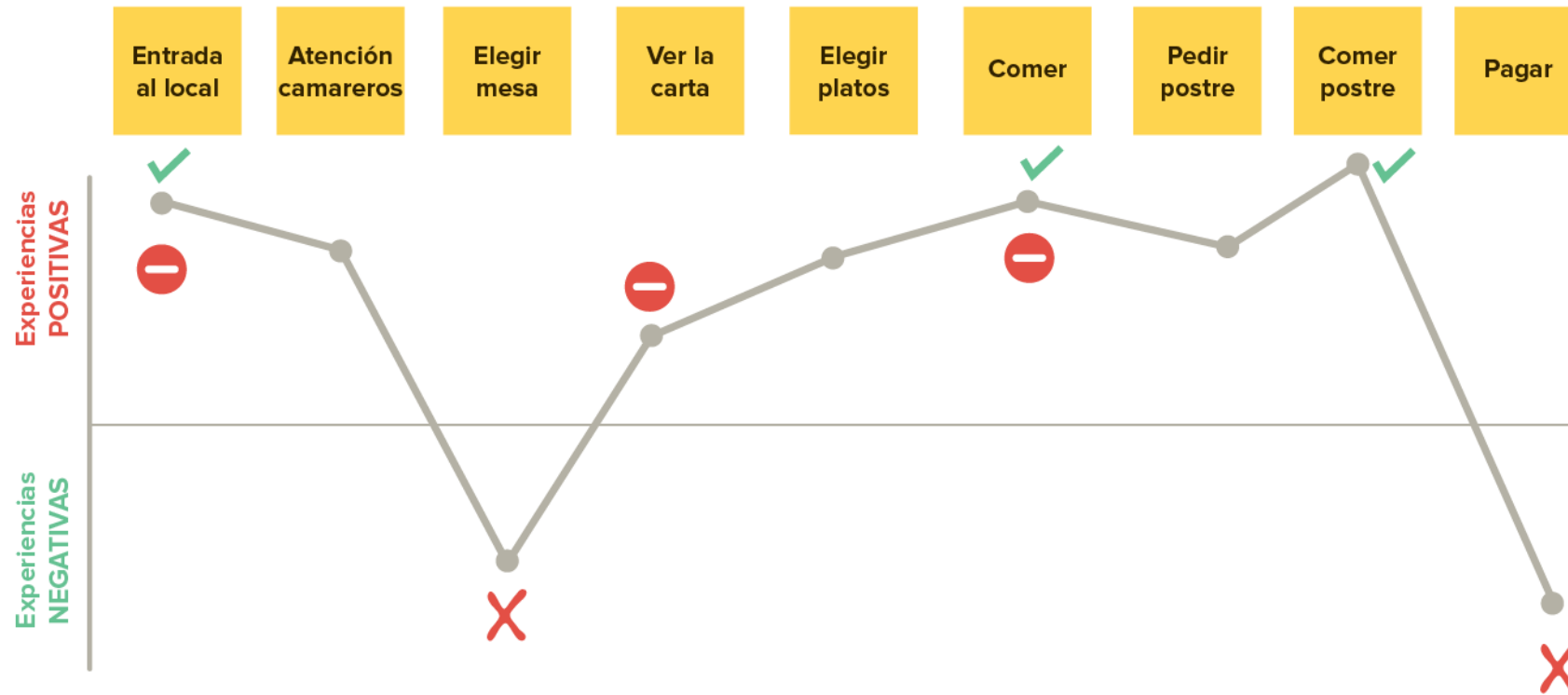
Con experiencia en el sector Pharma

Que le gusta salir a tomar cervezas los fines

**¿QUIÉN SE ENCARGA DE
TENER ACTUALIZADAS LAS
HU Y CÓMO LO HACE?**



Customer Journey Map





Habilitando la Colaboración

Los Impact Mappings son rápidos, visuales y colaborativos. Facilitan la participación de personas con diferentes funciones y experiencia, ponen al descubierto las suposiciones que puedan estar ocultas y documentan las decisiones importantes. Además, proporcionan la estructura suficiente para facilitar una planificación y priorización eficaces, todo ello sin imponer un lenguaje técnico y burocracia que nos entorpezcan.



CHEATSHEET

¿Por qué hacemos esto?

Ej: Ahorrar dinero, Ganar dinero

¿Quién puede ayudarnos a alcanzar este objetivo?

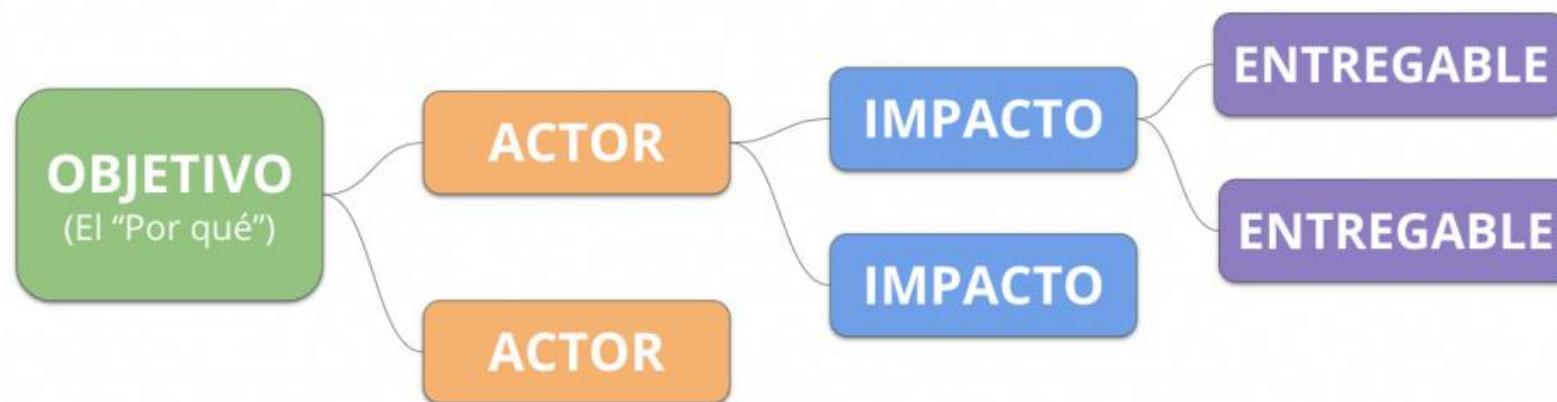
Ej: Individuos, Roles, Stakeholders

¿Cómo pueden ayudarnos a alcanzar este objetivo?

*Ej: Un cambio en el comportamiento
Incrementar/Decrementar
Iniciar/Parar algo*

¿Qué podemos hacer para fomentarlo?

Ej: Features del Software, actividades de negocio

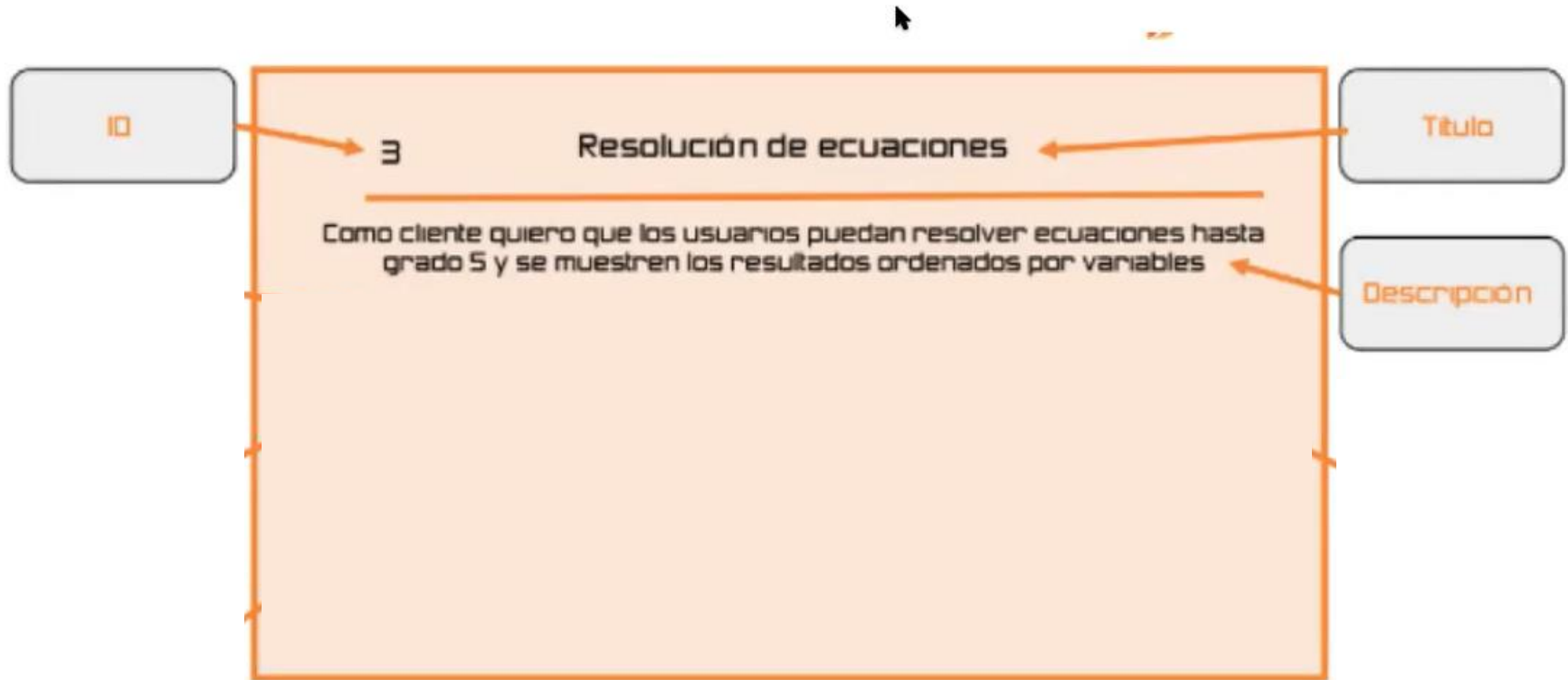


Extraído del libro "Impact Mapping" de Gojko Adkiz

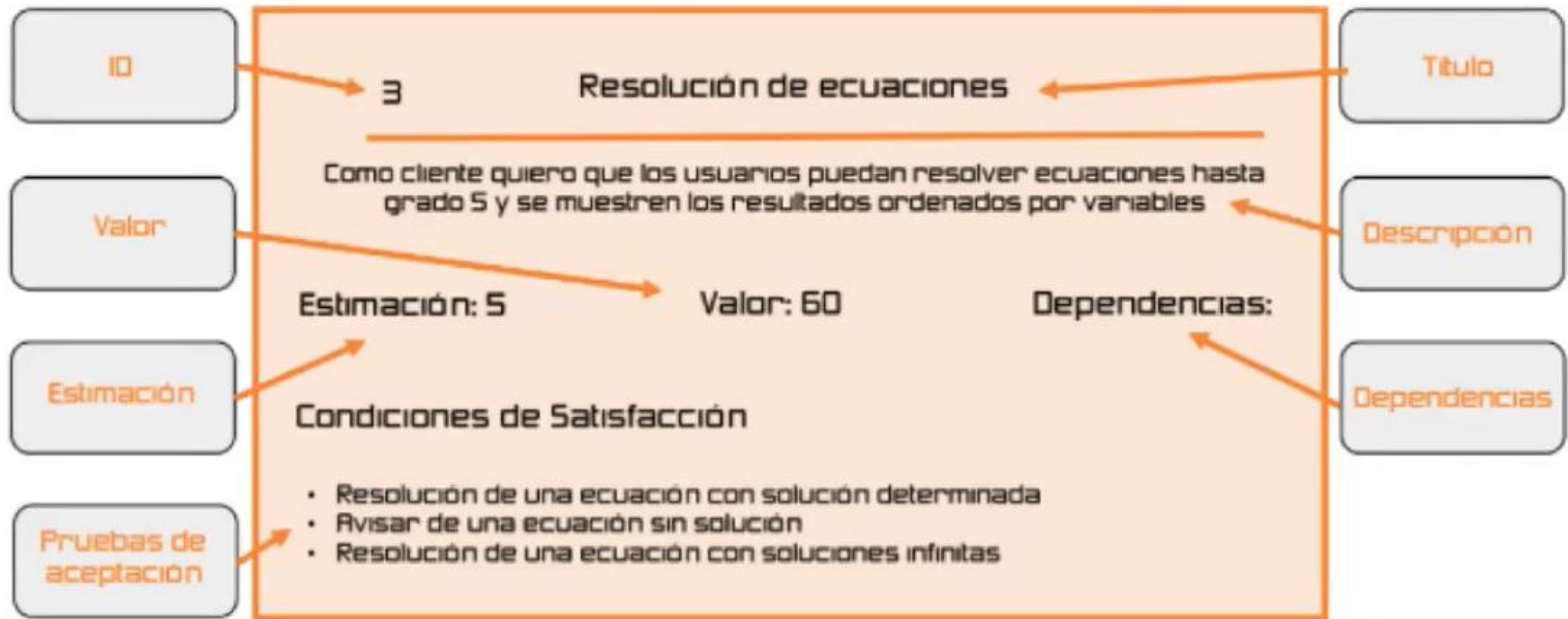
¿QUÉ CAMPOS CONTIENE UNA HU?

**(EJEMPLO, TITULO, DESCRIPCIÓN, ID,
¿QUE MÁS?)**

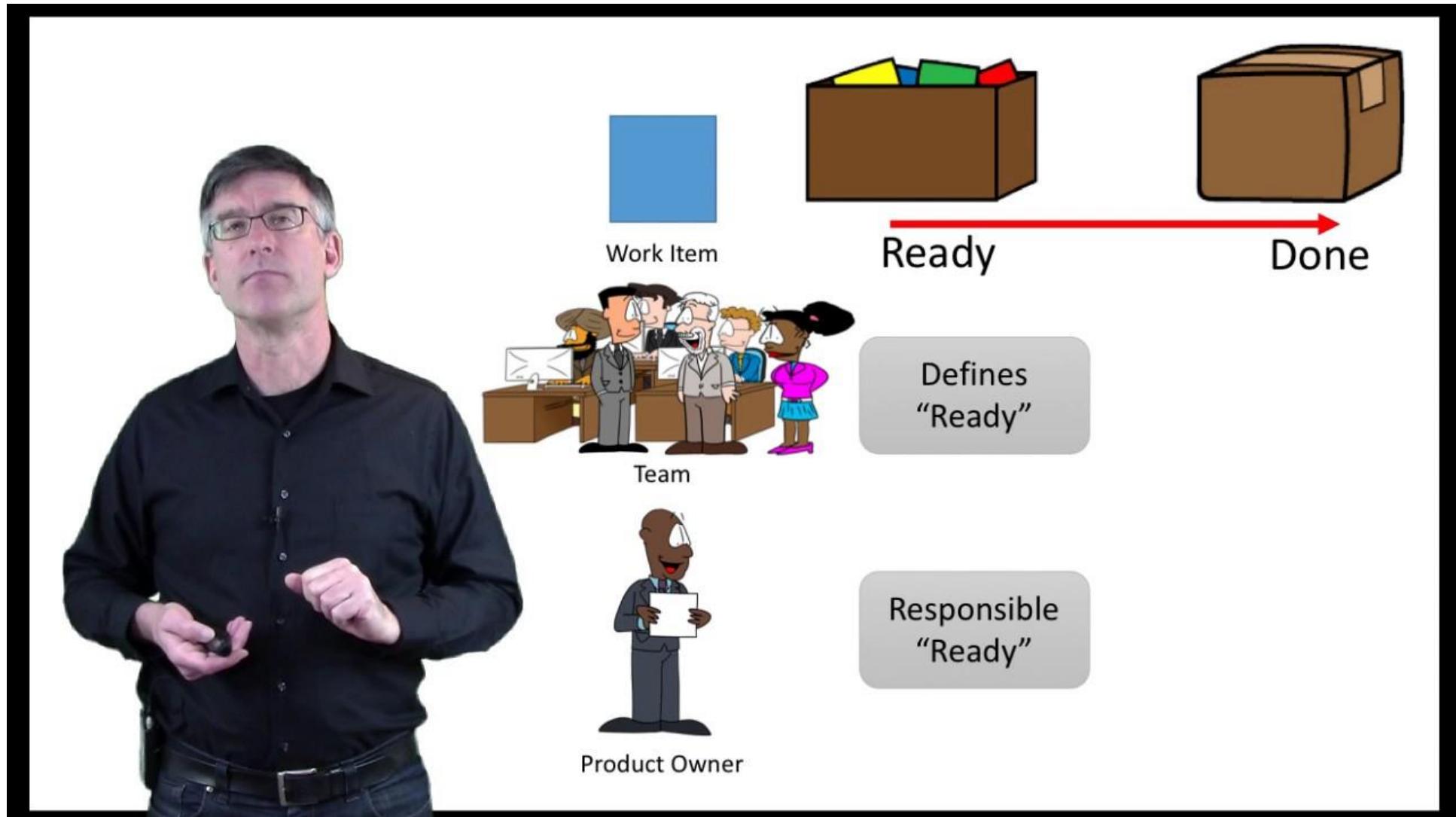
CAMPOS DE UNA HU



CAMPOS DE UNA HU



OTROS 2 CONCEPTOS CLAVES QUE TIENEN QUE RECORDAR



DOR: DEFINITION OF READY

Definition **READY**



*Detergente disponible
Lavadora disponible (no está en uso)*

DOR: DEFINITION OF READY

DEFINITION OF READY

Historia de Usuario

Yo como responsable del Departamento CAU

Quiero poder conocer el estado en todo momento del estado de onboarding de nuevos Empleados para planificar con tiempo la entrega del portátil y credenciales

Criterios de aceptación

Conocer el numero de personas a la semana con contrato pendiente de firmar

Conocer el % de personas que han firmado el contrato y % pendiente

Conocer las necesidades adicionales no habituales de Empleados (ratones ergonómicos, sillas ergonómicas, etc.)

1. *Tener disponible del Departamento de RRHH las nuevas contrataciones y su estado.*
2. *Tener disponible las necesidades “extraordinaries” de Empleados*

DOD: DEFINITION OF DONE

Definition of "done"



Ropa Lavada sin mancha
Ropa planchada
Ropa doblada
Ropa guardda en el armario

“Cuando un Item del Product Backlog se describe como “Done”, todo el mundo debe entender el significado de “Done”.”

DOD: DEFINITION OF DONE

DEFINITION OF DONE

Historia de Usuario

Yo como responsable del Departamento CAU

Quiero poder conocer el estado en todo momento del estado de onboarding de nuevos Empleados para planificar con tiempo la entrega del portátil y credenciales

Criterios de aceptación

Conocer el numero de personas a la semana con contrato pendiente de firmar

Conocer el % de personas que han firmado el contrato y % pendiente

Conocer las necesidades adicionales no habituales de Empleados (ratones ergonómicos, sillas ergonómicas, etc.)

1. *La funcionalidad está realizada*
2. *Se han cumplido las pruebas de aceptación*
3. *El Cliente es capaz de generar sus propios informes*

¿CUÁL ES EL TAMAÑO IDEAL DE UNA HISTORIA DE USUARIO?

Método INVEST

Las Historias de Usuario deben ser:

I (Independiente):

La historia debería ser independiente de otras (lo más posible).

N (Negociable):

Una historia de usuario es negociable. La "tarjeta" es tan solo una descripción corta que no incluye detalles.

V (Valiosa):

Cada historia tiene que tener un valor para el cliente (para el usuario o para el comprador).

E (Estimable):

Los desarrolladores necesitan poder estimar una historia de usuario para permitir que se pueda priorizar y planificar.

S (Pequeña):

Una buena historia debe ser pequeña en esfuerzo (max. 1 iteración)

T (Testeable):

Una historia necesita poder probarse para que ocurra la etapa de "confirmación"

Historias de usuario: INVEST : *Independent*



Ejemplo de **NO** Independent

BUSCAMOS CIERTOS INDICIOS....

CONJUNCIÓN "Y" EN EL QUIERO

Historia: Agregar comentarios

Como: Lector del Blog

Quiero: adicionar comentarios a las entradas y recibir alertas cuando otros hagan comentarios

Para: mantenerme en contacto con los demás usuarios del blog

3

Historia: Responder a comentarios

Como: Lector del Blog

Quiero: adicionar comentarios a las entradas y responder a comentarios de otros lectores

Para: mantenerme en contacto con los demás usuarios del blog

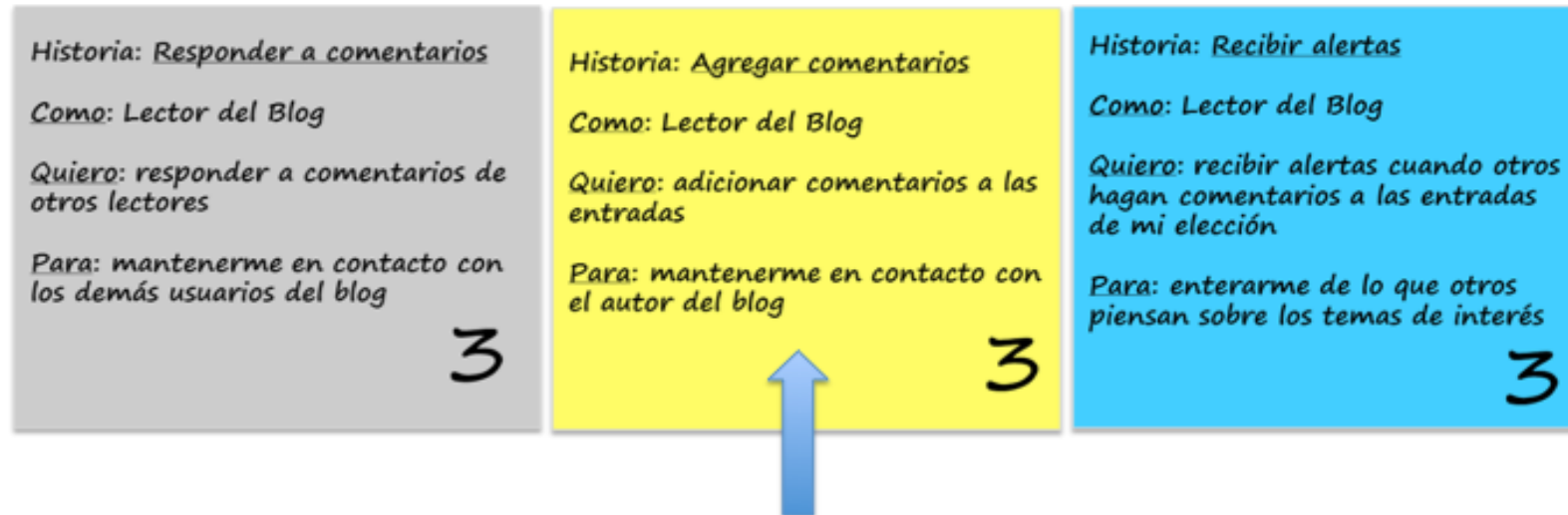
3

Historias de usuario: **INVEST** : *Independent*



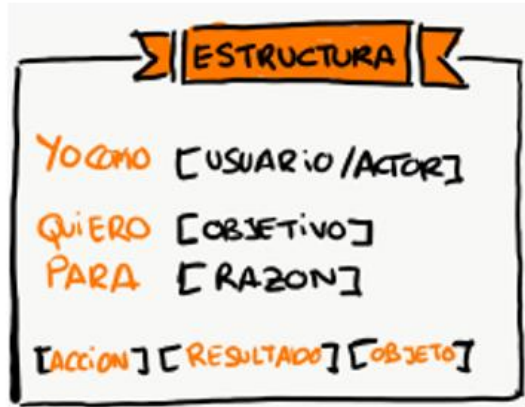
Independent Solución

ELIMINAMOS LA SUPERPOSICIÓN AÑADIENDO OTRAS HISTORIAS



EN ESTE CASO SÓLO HIZO FALTA AÑADIR UNA

Ayudar al P.O a dividir HU para que se puedan realizar en 1-2 días



Historia de Usuario

Yo como responsable del Departamento CAU

Quiero poder conocer el estado en todo momento del estado de onboarding de nuevos Empleados para planificar con tiempo la entrega del portátil y credenciales

Criterios de aceptación

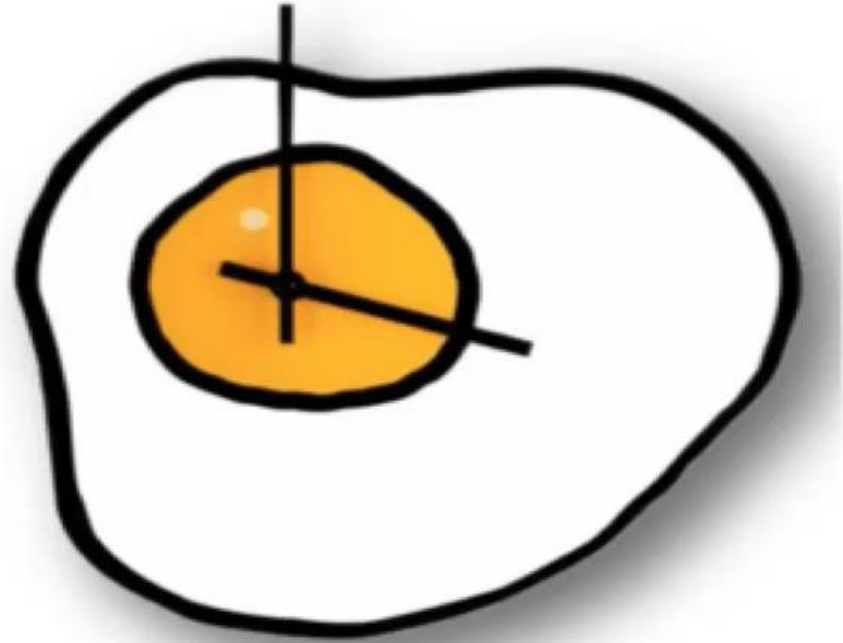
Conocer el numero de personas a la semana con contrato pendiente de firmar

Conocer el % de personas que han firmado el contrato y % pendiente

Conocer las necesidades adicionales no habituales de Empleados (ratones ergonómicos, sillas ergonómicas, etc.)

¿CÓMO ESTIMAR HISTORIAS DE USUARIO EN SCRUM?

ESTIMACIÓN UNIDAD RELATIVA



Tiempo ideal (24 horas / 40 horas)

Vs

Unidad relativa (Puntos de historia o story points)

Medir es costoso
Medir no es un fin en si mismo

El tiempo ideal es la medida del trabajo o el esfuerzo.

Zoo-puntos



***Caballo
12 Zoo-puntos***



***Pingüino
1 Zoo-puntos***















La mayor especie de pingüino es el emperador con un peso de 30 Kg

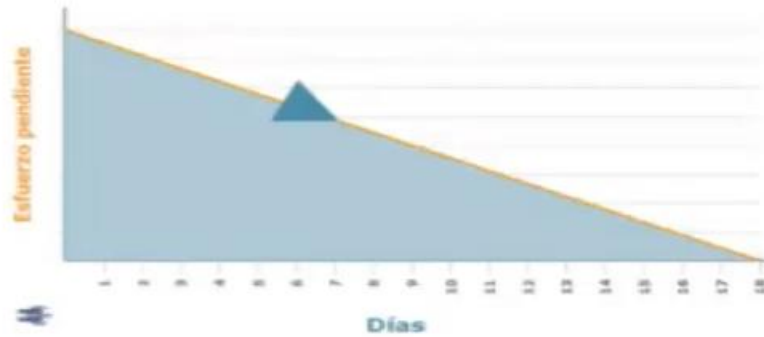
Animal	Peso Kg	Equivalente pingüinos
Ciervo	200	6,6
Oso	500	16,6
Oveja	30	1
Leona	180	6
Hiena	80	2,6
Jirafa	800	26,6
Cebra	300	10

PESO REAL SPRINT 70

¿CUÁLES SON LAS MÉTRICAS UTILIZADAS EN SCRUM?

BURN DOWN CHART

Medimos el trabajo PENDIENTE



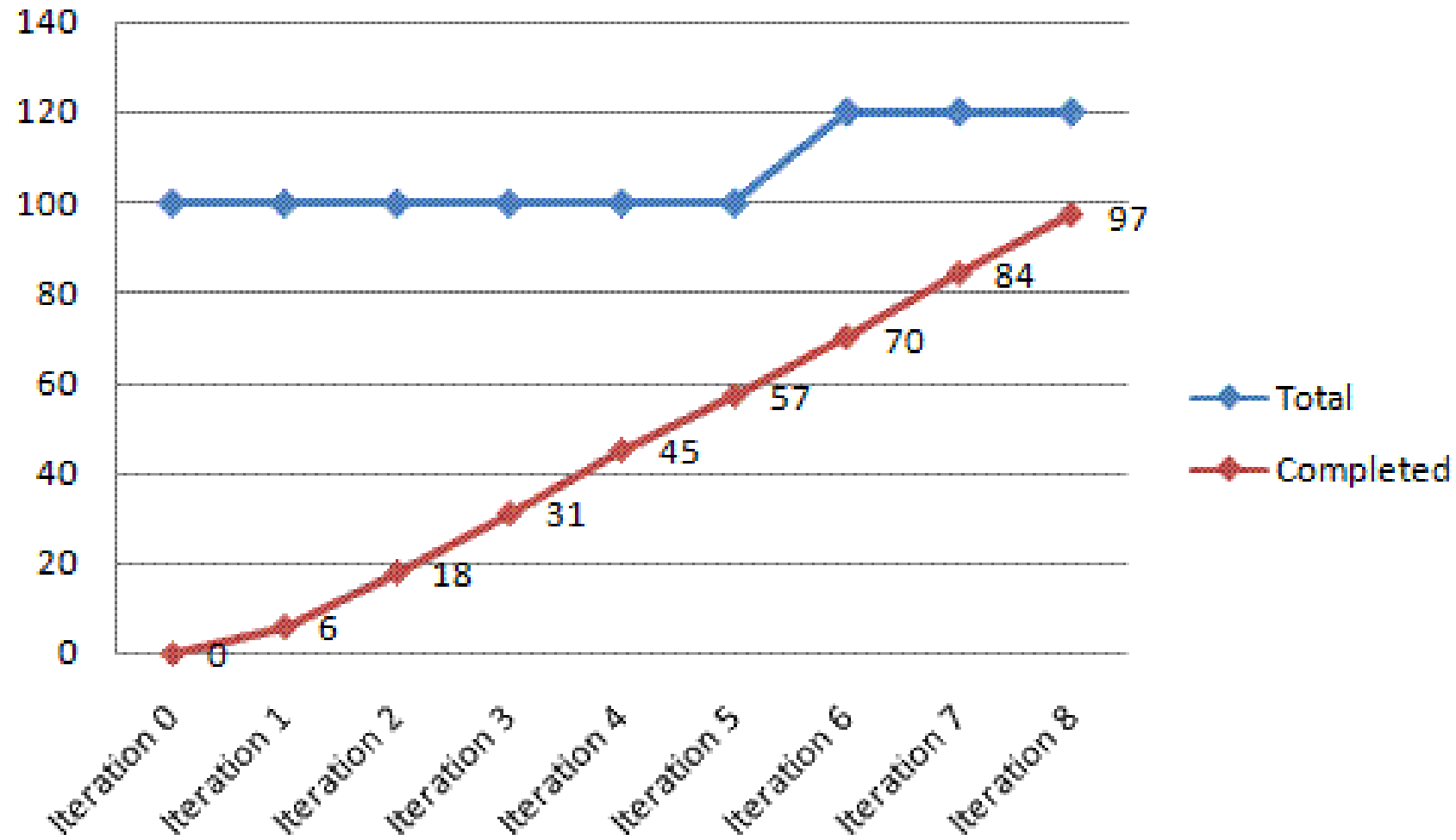
Sprint subestimado



Sprint sobrestimado



Burnup Chart

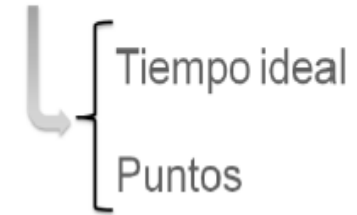


Ritmo sostenible

Velocidad del Equipo

Iteración o Sprint	Velocidad (puntos historia completados)
1	45
2	21
3	35
4	44
5	29

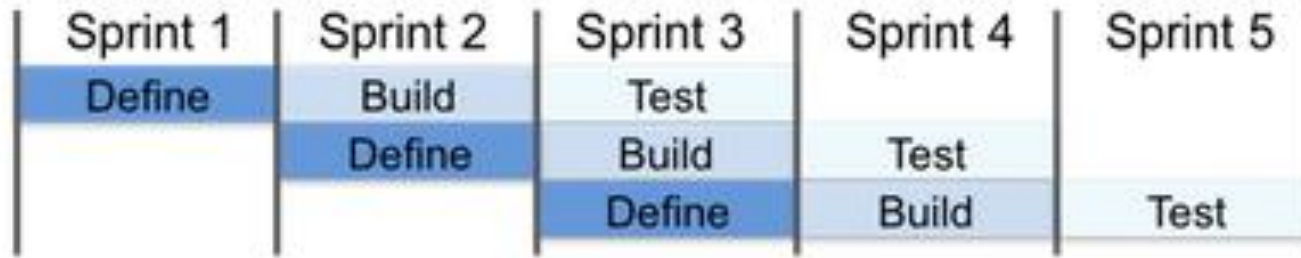
Velocidad = Trabajo / Tiempo



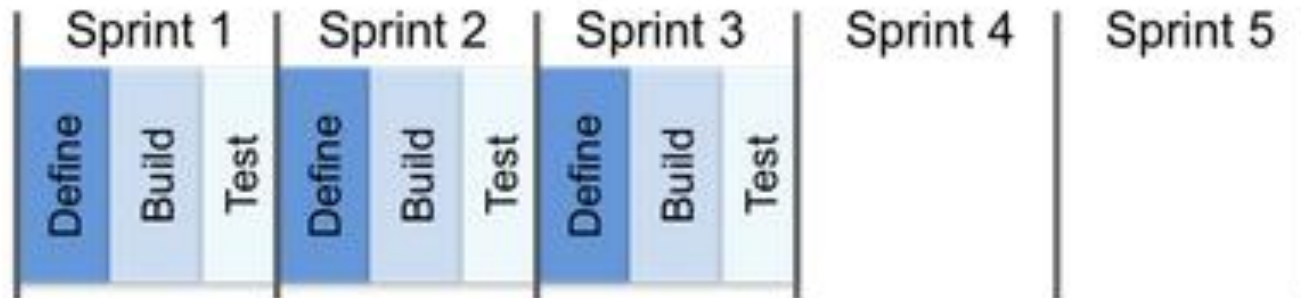
¿Cuál es la velocidad media del equipo?

34,8

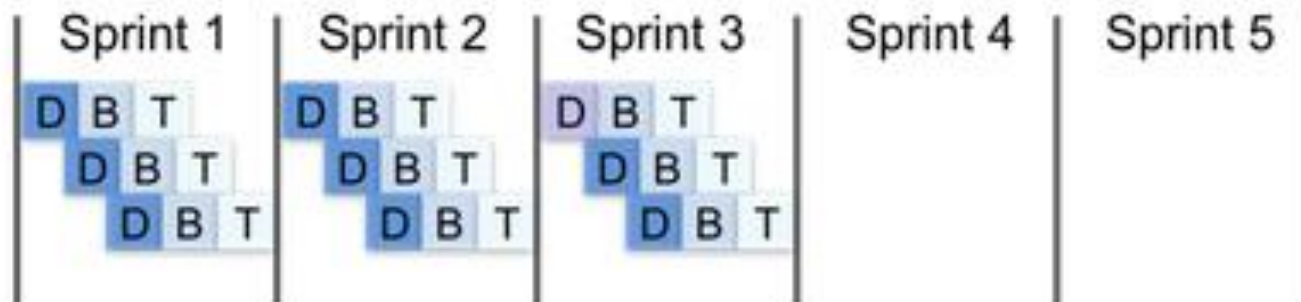
ERRORES A NO COMETER EN SCRUM



This is an intra-sprint waterfall:



These are cross-functional sprints:



DUELO DE TITANES



Cada Equipo tiene que hacer perder al otro.

1. Crea 3 preguntas de lo aprendido con 4 opciones de respuesta.
2. Preguntale al otro Equipo
3. Si falla, te llevas un punto. Si acierta, se lleva un punto.



MODULO 8 - SCRUM PARA RRHH

GENERA EL DOBLE DE
RESULTADOS EN LA
MITAD DE TIEMPO

CO-CREANDO CON EL CLIENTE CON SCRUM EN HR

DÍA 1: SCRUM - ATERRIZAJE

PON A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS
SCRUM – SUS INICIOS
EL PUZZLE DE SCRUM
ROLES Y CEREMONIAS EN SCRUM

DÍA 2: SCRUM – INMERSIÓN

ARTEFACTOS EN SCRUM
HISTORIAS DE USUARIO Y ESTIMACIONES
METRICAS EN SCRUM
ERRORES A EVITAR EN SCRUM
DUELO DE TITANES