

Preguntas abiertas:

**A. ¿Qué es una industria?**

Una industria es una instalación física o virtual, encargada de transfigurar materia prima, facilitando el consumo de la población. Las industrias son catalogadas según su actividad económica y denominadas por estas, un ejemplo de estas es la industria de la tecnología, haciendo referencia a quienes se enfocan específicamente al campo tecnológico, desarrollando, creando y aplicando en dicho sector.

**B. ¿Qué es una organización?**

Una organización es un conjunto de personas que trabajan de forma sistemática, desempeñando a su vez una función concreta, para (Merino, 2021) organización es; un sistema diseñado para alcanzar ciertas metas y objetivos... conformado por subsistemas relacionados. Afirmando entonces lo dicho anteriormente.

**C. ¿Qué es un proceso?**

Para (Editorial economía, 2013) un proceso es una secuenciade pasos dispuestos con algún tipo de lógica que se enfoca en lograr algún resultado en específico. Se puede entonces afirmar que, los procesos son un paso a paso diseñado con anterioridad y con un fin único.

**D. ¿Qué es un proyecto?**

Un proyecto es una planeación en el tiempo, que busca que, por medio de diferentes actividades se lleve a cabo, buscando satisfacer una necesidad inicial, enfocada en un tema determinado, resolviendo diferentes inconvenientes que se presentan a lo largo, ya que un proyecto es trazado a un plazo determinado

**E. ¿Qué es un producto?**

Un producto es lo que se obtiene de un proceso, como lo dice (Quiroa, 2020) quien manifiesta que; para la economía, el producto es definido como, el resultado que se obtiene del proceso de producción dentro de una empresa. Entendiendo esto, se puede definir que todo resultado, saliente de un proceso es definido como producto.

**F. ¿Cómo defines gestión?**

Gestión la puedo definir como un conglomerado de procesos y tareas que permiten desarrollar, ejecutar y cumplir un objetivo previamente establecido.

**G. ¿Cómo defines “trabajo estratégico”, “trabajo táctico” y “trabajo operativo”?**

**Trabajo estratégico:** El trabajo estratégico tiene como fin, visionar, teniendo un plan de acción establecido el cual contenga los objetivos relacionados con este plan, es también importante tener esclarecido quién va a ejecutar este plan de acción y los subordinados de este, ejecutando cada una de las estrategias.

**Trabajo táctico:** La finalidad del trabajo táctico es lograr avances significativos, teniendo una estrategia definida, lo cual permite la ejecución exitosa de los procesos.

**Trabajo operativo:** El trabajo operativo, es una actividad cíclica que se realiza, y se extiende en el tiempo, de estas actividades obtiene siempre un mismo resultado o producto.

## H. ¿Qué es metodología?

La metodología hace referencia a técnicas sistemáticas empeladas en diferentes procesos, como lo establece (Coelho, 2017) quien expone que la metodología, denomina la serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación. Cabe mencionar, que la metodología se puede evidenciar en diferentes ramas, como metodología de enseñanza o de estudio, entre otras.

## I. ¿Qué son metodologías ágiles?

Son aquellas que por su condición se adapta con eficacia a las características de un proyecto, o condiciones de este, proporcionando autonomía también, para (Garrido) las metodologías ágiles son aquellas que permiten adaptar la forma de trabajo a las condiciones del proyecto, consiguiendo flexibilidad e inmediatez en la respuesta para amoldar el proyecto y su desarrollo.

## J. ¿Qué es Scrum?

Scrum es un conglomerado de practicas aceptadas y buenas para trabajar, sobre todo en forma colaborativa y en equipo, e Scrum busca siempre tener un resultado positivo y productivo.

## K. ¿Qué es Kanban?

Es una metodología agíl para trabajar dentro de un grupo de desarrollo, se encarga de gestionar el trabajo basado en la demanda del cliente.

## L. Que es el PMI?

Según (ESEVERRI, 2020) son las siglas de Project Management Institute, es una organización que pretende establecer un conjunto de directrices que orienten la dirección y gestión de proyectos.

## M. Describe el concepto “ciclo de vida de proyecto”

Es la lista o etapas de un proyecto que constituye la acción de este mismo, estas etapas son un conglomerado de asignaciones o tareas que entre si, conllevan a un resultado con un significante propio. Cabe resaltar que el ciclo de vida de un proyecto debe ser aplicado únicamente a proyectos grandes. Aportando teniendo también flexibilidad y disminuye riesgos.

## N. Describe el ciclo de vida de una “aplicación” (Application Lifecycle)



(software6)

### **O. ¿Qué es un Scrum Master?**

Un Scrum master es un líder que esta al servicio del equipo, proporciona facilidad a los equipos Scrum, manteniendo el objetivo y foco inicial, descartando los problemas o dificultades que ocurran en los procesos. Se encarga también ayudar a las personas que no son parte del equipo Scrum que puede ser o no de utilidad.

### **P. ¿Cuáles son las responsabilidades básicas de un Scrum Master?**

Según (GONZÁLEZ, 2014) un scrum master tiene 7 responsabilidades básicas y estas son: “Ser un jugador de equipo, eliminar los obstáculos e impedimentos, irradiar información, apoyar al product Owner, facilitar la creatividad y la autonomía del equipo de desarrollo, mejorar las practicas y herramientas de desarrollo según sea necesario y comunicar”

### **Q. ¿Qué prácticas metodológicas conoces para la ideación/diseño de una solución (Producto o Servicio)?**

Según Stage- Gate International, empresa de consultoría tecnológica, define tres tipologías ideales y dentro de cada una de estas, desarrolla diferentes metodos, tales como;

<b>Métodos de Innovación abierta</b>	<b>Métodos de Voz-del-Cliente</b>	<b>Otros métodos</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Socios y vendedores</li><li>- Solicitar a la comunidad científica / técnica externa.</li><li>- Escaneo de pequeñas empresas y nuevas empresas.</li><li>- Invitar diseños de productos terminados externos</li><li>- Envío externo de ideas.</li><li>- Concurso de ideas externas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Investigación Etnográfica</li><li>- Equipos de visita al cliente</li><li>- Grupos de atención al cliente para la detección de problemas.</li><li>- Análisis del usuario principal</li><li>- Diseños de clientes o usuarios.</li><li>- Lluvia de ideas del cliente</li><li>- Consejo asesor o cliente.</li><li>- Comunidad de entusiastas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Visión periférica</li><li>- Tecnologías disruptivas</li><li>- Mapeo de patentes</li><li>- Captura interna de ideas.</li></ul>

### **R. Describe qué insumos deberías preparar previa sesión de Ideación/Diseño de Solución**

Para realizar la sesión se debe contar con un tablero, marcadores, cartulinas, sticky notes, esto si la sesión es de carácter presencial, si es de forma virtual se debe dar utilidad al tablero de las aplicaciones (White board) y acceso a las herramientas ofimáticas que permitan dar un buen desarrollo al espacio.

### **S. ¿Qué papel tiene un Scrum Master durante una sesión de Ideación/Diseño de Solución? (De ideación nos referimos por ejemplo a un Agile Inception)**

El papel que cumple un Scrum Master durante un Agile Inception, es inicialmente de presentar al equipo posteriormente define el rol que debe cumplir cada uno, horarios, importancia de la fase, el objetivo, interacciones necesarias dentro el equipo establece también los limites del proyecto

**T. Describe los entregables que deberías generar posterior a una sesión de Ideación/Diseño de Solución.**

los entregables serían un backlog actualizado con historias que cumplen con DoR, división de historias en unas mas pequeñas y actividades pendientes para lograr dejar en ready otras historias.

**U. Describe qué insumos deberías preparar previa sesión de Refinamiento.**

Se necesita tener el objetivo claro del proyecto y la lista del backlog en la herramienta de gestión, utilizar tableros físicos o whiteboard, tener definido también un mecanismo de priorización.

**V- Describe la agenda típica de una sesión de Refinamiento**

- El Scrum Master (SM) comparte el propósito, dinámica y timebox de la sesión
- El Product Owner (PO) comparte el objetivo del siguiente o subsiguientes sprints
- El PO comparte cada una de las historias de usuario con el Team
- El Team hace preguntas buscando que las historias estén en Ready (3) para el planning correspondiente.
- El PO responde las preguntas
- En caso de que el PO no pueda responder una pregunta, toma nota para resolverla para el planning en que está programada
- El Team puede realizar sugerencias sobre estrategias de construcción del proximo Sprint Backlog, el PO decide si las acoge o no.
- Cuando se terminen las historias planeadas a compartir se termina la reunión.
- Actualizar las herramientas de gestión.

**W- ¿Qué papel tiene un Scrum Master durante una sesión de Refinamiento?**

El papel del Scrum máster es verificar que se está siguiendo la agenda propuesta, garantizar que las historias de usuario cumplan con el criterio INVEST (Independiente, negociable, valiosa, estimable, pequeña y comprobable) también, que se están estudiando las épicas y las historias de usuario antes previstas, que se esté siendo efectivo, que no se esté saliendo de la conversación.

**X- Describe los entregables que deberías generar posterior a una sesión de Refinamiento**

Teniendo en cuenta las historias de usuario que se tomaron en el backlog estas mismas se analizan y se agrega el que y como se va a hacer y el esfuerzo que se realizara por cada una, teniendo claro un objetivo específico que garantice el desarrollo de este.

**Y- ¿Qué es un Mapa de Historias de Usuario? ¿Para qué se elabora y mantiene un Mapa de Historias de Usuario?**

El Mapeo de Historias o Mapeo de Historias de Usuario es una técnica utilizada en el descubrimiento de productos: esbozar un nuevo producto o una nueva característica para un producto existente.

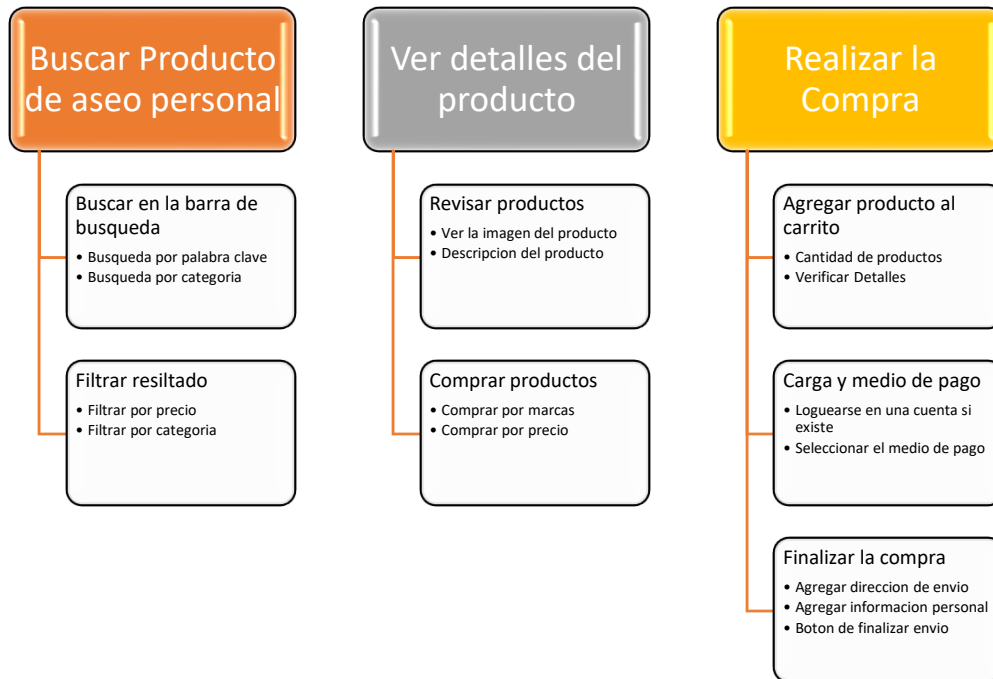
El resultado es un Mapeo de Historias: todas las historias de usuario ordenadas en grupos funcionales. Esto le ayuda a no perder de vista el panorama general, a la vez que proporciona todos los detalles de la aplicación en su conjunto.

**Z- Elige y describe en un párrafo de máximo diez líneas (renglones), un contexto de negocio cualquiera. Genera basado en ese contexto de negocio un Mapa de Historias**

**de Usuario, que tu consideres es insumo suficiente (en detalle y contenido) para socializar una Solución y su estrategia de entrega.**

Somos una empresa en desarrollo, que busca vender y distribuir productos de aseo de forma virtual, contando con una plataforma amigable al usuario y un ágil servicio de compra.

El primer nivel de este mapa hace parte de una funcionalidad de la página, luego esta divididito por la funcionalidad de la página, y finalmente se cuenta con las historias de usuario



#### **AA- ¿Qué es una Historia de Usuario?**

Una historia de usuario son los requerimientos del cliente, su propósito es coordinar como facilitara una función de software valor al cliente.

#### **BB- Elige y describe en un párrafo de máximo cinco líneas (renglones), un contexto de negocio cualquiera. Genera basado en ese contexto de negocio una historia de usuario, que tu consideres es insumo suficiente (en detalle y contenido) para entregarle a un equipo de desarrollo.**

Contexto: Se tiene una empresa de desarrollo web y se requiere crear una tienda virtual de zapatos deportivos para conectar potenciales clientes con compradores en todo el mundo. H1 : Como equipo de desarrollo. Quiero : Crear un carrito de compras dentro de la página web del cliente Para : Que nos permita llegar a compradores potenciales en cualquier lugar del país. Criterios de aceptación Lenguaje de programación JS Se debe visualizar la compra en la sección "resumen de compra" Los valores deben ser en pesos colombianos

#### **CC- Explica el criterio INVEST y el patrón C-C-C y el aporte del Scrum Master para ellos.**

•INVEST es un modelo para determinar si una historia de usuario es de calidad y puede ser realmente entendida por todo el equipo. Las siglas significan lo siguiente

Independiente (no requiere de otra historia)

Negociable (Se puede reemplazar por otra de diferente prioridad)

Valiosa (Aporta valor para el usuario)

Estimable (el equipo puede estimar el esfuerzo requerido)

Small (Pequeña – Se puede trabajar en un Sprint con otras historias)

Testable (Comprobable - se puede probar y verificar)

El Scrum Master debe verificar que cada historia de usuario creada cumpla con lo que indica este modelo.

•El Patrón C-C-C o las 3 C como también se le conoce, es una técnica para crear historias de usuario que contentan la información básica y necesaria para su entendimiento y desarrollo. También es responsabilidad del Scrum garantizar que se cumpla y así evitar reprocesos.

Las 3 C significan Card, Conversation, Confirmation

☐ Card es el esquema básico de una historia de usuario, debe ser corta y contener 3 elementos básicos que son título, descripción y criterios de aceptación.

☐ La conversación debe permitir entender las necesidades del usuario final, generalmente usando el método AS A – I WANT – SO THAT o en español COMO – QUIERO – PARA mediante el cual se describe de forma literal lo que el usuario final espera obtener con el desarrollo.

☐ La confirmación se da mediante los criterios de aceptación, que se deben cumplir para tomar como completados los esfuerzos requeridos para llevar a cabo la solución requerida. El aporte que estas hacen al Scrum es garantizar que todas las partes van a estar enteradas y sincronizadas en como dar cumplimiento a las necesidades, ambos métodos nos ayudan a que la necesidad quede expresada en diferentes historias de usuario donde se conoce el, cómo y por que se deben hacer

**DD.- Nombra otros dos tipos de requisitos sean de dinámicas ágiles o dinámicas tradicionales y crea un ejemplo de ellos usando el contexto de negocio declarado en la pregunta anterior.**

Otro de los requisitos de dinámicas ágiles es SMART, el cual ayuda a evaluar si las tareas están definidas correctamente, este método se clasifica en;

Specific (Específico): Una tarea debe ser lo suficientemente específica para que todos puedan entenderla.

Measurable (Medible): ¿Hace lo que se pretende? Es el equipo quien debe ponerse de acuerdo sobre lo que esto significa.

Achievable (Alcanzable): ¿Es razonable la meta? Consejo: Es bueno establecer metas que representen un desafío, pero puede ser contraproducente no alcanzarlas.

Relevant (Relevante): Cada tarea debe ser relevante, contribuyendo a la historia en cuestión.

Time-Boxed (A tiempo): Una tarea debe estar limitada a una duración específica. No necesariamente debe ser una estimación formal en horas o días, pero debe haber una expectativa para que la gente sepa cuándo debe buscar ayuda. (friend)

**EE-Describe el proceso de “Control de Cambios”. ¿Cómo se manejan “los controles de cambios” en los contextos ágiles?**

El proceso de control de cambios se entiende como un método que permite trabajar eficientemente y seguir una plan simple e iterativo que facilite la ejecución de los entregables, en lugar de actuar como un bloqueador para el logro.

La forma de gestionar los cambios en contextos ágiles consiste que el producto owner debe introducir el “cambio” en el backlog siempre y cuando aporte valor al producto final, y sin afectar el curso actual del Sprint.

**FF- Explica la llamada triple restricción, concepto que es a veces llamado “triángulo de hierro”. Alcierre de tu explicación, especifica cómo se entiende esa restricción para la dinámica ágil.**

El triángulo de hierro es un concepto básico en metodologías ágiles, dicho triángulo esta conformado por tiempo, alcance y costo y se usa para definir los objetivos y los retos ha afrontar. Cualquier modificación en una de las 3 variables, implica un cambio en las otras dos para garantizar la calidad en el proceso

**Revisión de conceptos básicos**

**A. Describe los elementos de un objetivo bien definido.**

Un objetivo debe permitir conocer el avance del camino a dicha meta, también determinar cual es el propósito de la planificación, posee un tiempo determinado para su realización, posee un carácter desafiante debido a que presentan cierto margen de dificultad

**B. Inventa y redacta un contexto en 5 líneas (renglones) o menos, del que se pueda definir un objetivo. Aparte, redacta un objetivo que esté coherentemente estructurado con lo que respondiste en el literal J y que se note su relación con el contexto que planteaste.**

Como contexto de negocio se cuenta con el “banco Daniela” el cual cuenta con una pagina web donde se ofrecen diferentes servicios bancarios como lo son; cuentas de ahorro, cuentas corrientes, prestamos de libre inversión y tarjetas de crédito.

Desarrollar el servicio bancario “cuenta de ahorro” el cual cumpla con los criterios de aceptación.

Criterios de aceptación:

Garantizar que la persona cuenta con un perfil en la pagina web

Verificar que exista la opción de “crear cuenta de ahorros”

La funcionalidad de “cuenta de ahorros”, debe tener; información personal del cliente, campo para escanear cedula, campo para tomar huellas.

**C. Describe los elementos de una estrategia bien definida.**

Los elementos para una estrategia bien definida son:

- Comprender la necesidad o problema a solucionar
- Realizar una lista con todo lo que se desea implementar
- Definir un mínimo producto viable
- Conformar grupos de trabajo y fijar roles
- Crear un plan de trabajo y asignar responsabilidades

- Ejecutar el plan de trabajo, teniendo en cuenta los límites propuestos.

**D. Inventa y redacta un contexto en 10 líneas (renglones) o menos, del que se pueda definir una estrategia. Aparte, redacta una estrategia que esté coherentemente estructurada con lo que respondiste en el literal A y que se note su relación con el contexto que planteaste.**

Mi hijo se encuentra llorando, a causa de que su pañal se encuentra sucio, para calmar el llanto es necesario realizar el cambio del pañal, el cual se realizara mediante la siguiente estrategia:

**-Identificar la necesidad o problema:** Bebé con pañal sucio

**-Realiza una lista con lo que se desea implementar:** Cambio de pañal

**-Mínimo producto viable:** Se necesita un cambio de pañal, el cual no cuente con fugas y no incomode al bebe

**-Conformar el equipo de trabajo y fijar roles:** Esquipo de trabajo, dos personas. Cuidador y alistador

**-Crear un plan de trabajo y asignar responsabilidades:**

-Paso 1: Alistar los elementos para el cambio del pañal

-Paso 2: Quitar la ropa y pañal al bebe

-Paso 3: Limpiar al bebe con los pañitos húmedos

-Paso 3: Aplicar crema anti quemaduras

-Paso 4: Poner nuevo pañal

-Paso 5: Verificar que el pañal este puesto correctamente

-Paso 6: Vestir de nuevo al bebe

-Paso 7: Botar el pañal sucio y los pañitos

Mamá se encargara de los pasos 2 al 6 y papá del paso 1 y 7

**-Ejecutar el plan:** Se garantizara que se realizaran los pasos del 1 al 7 sin desviar la atención.

**E. Describe e incluye la descripción y explicación de métodos y herramientas que conozcas para realizar estimaciones precisas de una Historia de usuario, una iteración y un proyecto.**

Se utiliza una baraja de cartas con una distribución de números muy parecida a la secuencia de Fibonacci (0, 1/2, 1, 2, 3, 5, 8, 13, etc). Existen valores muy grandes como 20 o 40, usados para estimar historias de usuarios muy grandes, cuando en la sesión aparezcan estos valores, la historia de usuario debería ser partida en sub-historias más pequeñas

**F. Describe el concepto de “Riesgo” y de “Gestión del Riesgo”. Utiliza la estrategia que planteaste en el literal D para identificar al menos 3 riesgos hipotéticos que deriven de esa estrategia. Plantea ideas de cómo gestionar dichos riesgos.**

Riesgo: Posibilidad que pueda ocurrir algún contratiempo, perjuicio o daño

Gestión de riesgo: Busca reducir la probabilidad e impacto de los eventos adversos en un proyecto

Riesgos:

Riesgo 1: Que no se encuentren pañales para el cambio del bebe

Riesgo 2: Que el pañal no se encuentre sucio

Riesgo 3: Que el pañal que se escogió para el cambio presente daños o fugas.

Gestión de riesgo 1: Mantener un paquete de pañales de emergencia almacenado en algún lugar

Gestión de riesgo 2: Verificar antes de hacer el cambio que el pañal se encuentre lo



suficientemente sucio

Gestión de riesgo 3: Verificar el pañal de cambio, antes de ponerlo al bebé.

**G. Describe el concepto de “Comunicación Efectiva” y de “Comunicación Asertiva”. Explica la relación y diferencia de estos conceptos. Para lo anterior debes ocupar máximo 7 líneas (renglones).**

Comunicación efectiva : Tener presente el canal , el emisor y el receptor de forma respetuosa e importante. Comunicación asertiva : Velar porque el receptor y el canal estén en los mismos términos comunicativos. Su relación está en que la comunicación debe ser clara , coherente y respetuosa , mezclando así un ambiente seguro para ambos y usando palabras entendibles tanto para emisor como receptor

**H. Da una definición de “Facilitación”. Explica la relación de dicha disciplina con el rol del ScrumMaster.**

El scrum master es un facilitador y su trabajo consiste en guiar y velar para el equipo tenga al alcance todas las herramientas para desarrollar las historias de usuario propuestas. También deberá documentar el rendimiento y cumplimiento de dichas historias.

Criterios de aceptación:

- Utilizas tus propias palabras, siendo aceptable que cites, mientras hagas referencia de tus fuentes.
- Tus respuestas se encuentran visibles en este documento y respetan las indicaciones de límites de líneas (renglones) cuando esos límites son especificados.
- Revisión de Perspectivas en Casuísticas típicas para el Rol:

Contexto: Buscamos evaluar las estrategias y visión que tienes para afrontar algunas circunstancias típicas a que debe lidiar el rol.

Objetivo: Identificar la forma en que el candidato se desenvuelve en problemáticas típicas del rol.

Prueba:

Caso 1: Dinámicas de Cambios de Expectativas de Alcance y Tiempo Eres Scrum Master en un equipo que goza de los roles Scrum que trabaja para una compañía que va a desarrollar para sí misma su ERP. Este equipo, vivió una dinámica de Agile Inception que tú lideraste, de la que se entendió un Product Backlog y un release plan. Este plan definió un Release Plan que define entregas trimestrales, la primera se entiende cómo Producto Mínimo Viable, y de ahí 3 entregas de evoluciones con respecto a lo conocido durante esos talleres de diseño e ideación. Sin embargo, estando en el mes 2, aparece un requerimiento legal, que exige a la compañía un tema de reportes regulatorios que deberían ser extractados precisamente del ERP y su cumplimiento es exigido en coincidencia de la tercera entrega trimestral. La Alta Dirección, exige que esta regulación sea atendida y se le confirme la fecha de entrega de estos informes. Basado en este caso, responda las siguientes preguntas:

**A. Recibida este requisito de priorización de la Alta Dirección, ¿Qué estrategia planteas para**

### **poder confirmar la fecha de entrega?**

Para confirmar la fecha de entrega debemos conocer inicialmente los entregables del requerimiento y darle prioridad en el refinamiento del proyecto, se genera una plan de trabajo, se delegan las personas encargadas para hacer el requerimiento, se estima el tiempo de ejecución de estos entregables y finalmente se da una fecha de entrega

**B. Suponiendo que (en adición a la información dicha) se solicite que estas adiciones al alcance de reportes regulatorios, se agreguen pero se mantenga la fecha de la entrega de la tercera entrega trimestral. ¿Qué alternativas propones evaluar para mantener el alcance original y el agregado?**

Entrar a un acuerdo con el equipo de trabajo, en el cual demos prioridad a los entregables del requerimiento legal y la otra parte del equipo traten de compensar el esfuerzo que deberían realizar las otras personas para hacer la tercera entrega, siempre priorizando las entregas del requerimiento legal y de la tercera entrega. Una alternativa adicional es; agregar una persona más al equipo, la cual ayude a solventar la ausencia del otro personal, esta persona puede ser alguien de la compañía que cuente con el conocimiento suficiente para realizar lo pedido.

C. ¿Qué riesgos identificas de tus propias estrategias sugeridas en los literales A y B? ¿Qué propuestas harías para mitigar esos riesgos que identificas?

Si hay ausencia de algún miembro del equipo, las fechas tanto del requerimiento legal, como de la tercera entrega se pueden ver afectadas.

Que el personal no este lo suficientemente capacitado para afrontar el requerimiento legal.

Como propuesta de mitigación es; contar con supernumerarios expertos en los temas, los cuales puedan capacitar al resto del equipo si es necesario o tomar el puesto de quien esta ausente en el momento.

### **Caso 2: Dinámicas de interacciones de Roles**

Te encuentras invitado a reemplazar un Scrum Master que ha acompañado un equipo durante 6 meses, pero renunció sin previo aviso y es la idea que logres vincularte y sumar a su dinámica. Del equipo sabes, que es un equipo de Sofka que desarrolla a otra empresa (Cliente). Sabes que el equipo está compuesto por un arquitecto de soluciones y un product owner a medio tiempo, tres desarrolladores full stack, un analista de calidad a tiempo completo y un diseñador de interfaces a demanda, y están construyendo un software que sirve para hacer gestión de clientes y ventas del cliente. De los resultados sabes que aunque hay retos e impedimentos viene con un cumplimiento de sprints sano, aunque no del 100% (con respecto a los compromisos en sprint planning y entregas en sprint review) y que el cliente está a gusto con los resultados. El equipo tiene ya una dinámica de trabajo andando y acuerdos. Sin embargo, notas en las primeras sesiones, que:

- El Product Owner espera que seas tú quien escribe las historias de usuario.
- Que los criterios de aceptación los está escribiendo el analista de calidad.
- Que el Arquitecto casi nunca trabaja con el equipo de desarrollo, sino que interactúa con

personal técnico del cliente fundamentalmente.

- Que varios atrasos derivan del Diseñador, quien no participa en los eventos scrum.
- Que en la Review el equipo le presenta al Product Owner

Basado en el caso:

A. Genera al menos una hipótesis de cada situación que trate de explicar por qué, estas situaciones se han materializado y (de alguna manera) “convertido en dinámica”.

- En algún momento la scrum Master anterior manifestó que debía ayudarle al product Owner y en este momento este considera que esta tarea es del Scrum Master, pero es claro que escribir Historias de Usuario es trabajo del Product Owner

- Puede suceder cuando una historia de usuario no contaba con una metodología INVEST o SMART, ya que la estaba realizando el Scrum Master y no el Product Owner que permitiera al analista de calidad, saber cual eran los requerimientos de cierto desarrollo, lo que lleva al analista a poner esta lista de criterios de aceptación.

-Se puede deber a que el arquitecto trabaja solo medio tiempo con el equipo lo que impide una comunicación efectiva con este, también se puede deber a que en las ceremonias scrum no se esta hablando sobre la información que entre las dos partes deberían tratar.

- Debido a que el diseñador no esta sumergido en una metodología agile, no participa durante las ceremonias Scrum.

B. Señala de estas situaciones descritas: ¿Son negativas? Si tu respuesta es afirmativa ¿Por qué son situaciones negativas? y ¿Cuál sería un escenario ideal?

Si, son negativas, porque estas practicas impiden el funcionamiento regular de un equipo que esta sumergido en una metodología ágil, haciendo que algunos de los integrantes de los equipos tengan tareas no correspondientes a su rol y las entregas se encuentren comprometidas. La única opción que no es negativa es la de presentar los resultados al PO ya que el tiene la responsabilidad de velar por el cumplimiento de las Historias de Usuario.

**El escenario ideal para cada opción es:**

- El Product Owner debería escribir las historias de usuario con sus respectivos criterios de aceptación.

-Los criterios de aceptación deberían estar dentro de las historias de usuario y también ser realizadas por el PO

-El arquitecto de soluciones cuenta con un espacio donde comparten dudas y soluciones con el equipo de desarrollo.

-El diseñador por ser parte del equipo, participa en las ceremonias scrum del proyecto y da a conocer los estados de sus historias y si cuenta o no con bloqueos.

**C. Describe una estrategia para cambiar las situaciones negativas que encontraste hacia tu situación ideal.**

Se realizara un programa de gestión de cambios, adhiriéndonos a las practicas que la metodología

Scrum plantea para proyectos ágiles. Inicialmente anunciando todos los puntos a mejorar en la retrospectiva y haciendo participe al equipo.

**D. Genera una serie de recomendaciones que serán entregadas al área de la que pertenecen los Scrum Masters, para que las situaciones que encontraste negativas, no pasen en el futuro.**

Inicialmente se recordara el manual de funciones de cada integrante del equipo, a demás concientizar al equipo que; si todos participamos de forma adecuada y activa de las ceremonias los resultados serán mas afectivos.

Realizar actividades en las cuales se involucre al equipo, de carácter de capacitación, donde se resuelven dudas que hagan referencia a sus funciones, si estas existen.

**Caso 3: Conflictos**

Al inicio de una sesión de retrospectiva, después de un segundo sprint declarado cómo fallido (con respecto a que el alcance del Sprint Backlog comprometido en planning, no se entregó completo en Sprint Review). Durante el mero inicio de la sesión, sin explicación aparente los analistas de calidad y sin dar mucho chance a reacciones empiezan a discutir de forma acalorada, señalando que la culpa de los fallos “es de los otros” (los de calidad culpan a desarrollo y los de desarrollo culpan a los de calidad). El ambiente se torna pesado y escala todo en menos de un minuto. Dos de los presentes, se empiezan a insultar de forma bien agresiva e incluso, parece que están por llegar a los golpes. Justo en ese instante, te grita el product owner: ¡Haz algo!

Basado en el caso:

**A. Genera hipótesis de qué pudo causar ese conflicto, tratando de señalar el origen identificando los roles y los actores que están a punto de agredirse físicamente.**

Aparentemente por el no cumplimiento de las historias de usuario durante el Sprint pareciera que el equipo se encuentra con mas de las tareas que pueden realizar durante el sprint, haciendo que los desarrolladores no cumplan con todos los criterios de aceptación y por ende el equipo de calidad esta reportando errores dentro del desarrollo. Es por esto que el equipo de desarrollo esta expuesto a un grado alto de estrés ya que se cuenta con una carga alta de historias de desarrollo y resolución de errores.

**B. ¿Qué es lo primero que harías?**

Inicialmente llamaría a la calma, tomando la palabra y pidiendo al equipo un minuto para que ambas partes puedan respirar, seguido de esto se llamaría a las partes implicadas a mediar, exponiendo la molestia y entre ambas partes plantear una posible solución, adicional; al finalizar con la mediación, procederán las partes a buscar una solución la cual ellos planteen correcta, para terminar con excusas a sus compañeros.

**C. Basado en eso, ¿Qué manejo le das a la sesión de Retrospectiva?**

Tratar como tema central el altercado ocurrido, escuchar a las partes y sus propuestas, escuchar la solución propuesta por la Scrum Master, con el fin de limar asperezas y exponer también, que situaciones adicionales están generando incomodidad y pueden afectar en un futuro enfrentamiento.

**D. ¿Qué medidas tomarías posterior a la sesión de Restrospectiva?**

La medida inicial es dejar todo por escrito, incluyendo compromisos y una descripción del altercado y dar cumplimiento a todos los acuerdos a los cuales se llegaron en la retrospectiva.

#### Caso 4: Límites de la relación interpersonal

Llevas 6 meses como Scrum Master de un equipo que solo ha acumulado éxitos. Las dinámicas operativas van en orden, cronograma y alcance bien. Un día, un miembro del equipo te invita a tomar un café y te dice que se siente atraído sentimentalmente hacia ti.

Basado en el caso:

**1. ¿Qué riesgos encuentras en esta situación para el equipo y la dinámica de trabajo? ¿Qué comunicarías a tus superiores y colaboradores basado en esos riesgos? ¿Cómo propones mitigar esos riesgos?**

El riesgo va enfocado a una situación objetiva, la cual hace referencia que ante una negativa puede afectar el ambiente del equipo y perder la visión de liderazgo de la scrum master, teniendo en cuenta que se mantendrá una comunicación abierta no será necesario de decir a superiores, solo hasta notar algún cambio dentro del equipo. Una mitigación de riesgo es; continuar con todos los integrantes del equipo manteniendo la misma postura, incluyendo a la persona involucrada, a demás desde un inicio dejar clara las funciones y la no aceptación de propuestas sentimentales.

**2. Suponiendo que no es recíproca la atracción que manifiesta el colaborador, ¿Qué harías?**

Mantener una relación cordial como se ha tenido durante el tiempo de empleo, dejar claro que no hay una atracción sentimental, pero que esto no afectará la relación laboral en ninguna citación desde que no se falte al respeto.

**3. Suponiendo que es recíproca la atracción que manifiesta el colaborador, ¿Qué harías?**

**Criterios de aceptación:**

El primer paso es comunicar este conflicto de intereses ante recursos humanos, exponiendo la situación y si esto afecta en algún sentido a la compañía, buscando mediar con ambas partes y tener una solución provechosa para los implicados.

- De nombrar conceptos mencionados en la prueba en los temas teóricos, se nota la coherencia y consistencia con lo que has descrito en las respuestas anteriores de la prueba.
- Utilizas tus propias palabras, siendo aceptable que cites, mientras hagas referencia de tus fuentes.
- Tus respuestas se encuentran visibles en este documento y respetan las indicaciones de límites de líneas (renglones) cuando esos límites son especificados.
- Revisión de Visión

Contexto: Buscamos tener una visión clara de cómo concibes tu rol. Esto nos permite identificar brechas entre nuestra visión y la tuya de las funciones y el valor de un Product Owner.

Objetivo: Identificar la percepción del candidato de cómo funciona el rol para el que aspira. Al mismo

tiempo identificar brechas entre su visión y la promovida por Sofka Technologies.

Prueba:

Supuestos:

- Haces parte de un proyecto de desarrollo de software en el que se trabaja adoptando una dinámica Scrum. En esa dinámica existen todos los roles propios de Scrum y puedes “declarar” (inventar, imaginar) tantos roles específicos y particulares que sientas necesarios para el desarrollo de tus tareas. Para el caso, se trabaja en ciclos de trabajo cortos, de dos semanas calendario. Esos ciclos son llamados Sprints. Al cierre de cada sprint se espera recibir un producto potencialmente entregable en producción (disfrutable por usuarios finales). Cada tres sprints, se hace un incremento productivo de la solución en función de la planificación y estrategia de negocio. Al inicio de cada trimestre (Q) se hace un ejercicio de ideación y cocreación con usuarios finales para poblar y priorizar el Product Backlog. Al cierre de cada trimestre, se hace verificación de los impactos de los incrementos de producto frente a las métricas de negocio.
- Para esta prueba el contexto de negocio (qué hace la aplicación), es “irrelevante”. Declara tus tareas “agnóstico” a la problemática de negocio del proyecto. Tus tareas:

A. Crea un “Mapa” donde expliques la ruta de eventos (reuniones, sesiones, hitos) que te sean relevantes para declarar un trimestre ordenado, eficiente y exitoso.



B. Crea una “Lista de chequeo” de los elementos mínimos que esperarías revisar al cierre de cada sprint. Crea una segunda lista de chequeo para cada “ceremonia” (evento scrum) y evaluar si fue exitosa o no.

Actividades a evaluar	Cumplimiento	
Se realizaron todas las historias de usuario durante el sprint	Si	No
La retrospectiva ocurre al final de cada Sprint	Si	No
Items son estimados	Si	No
Estimaciones hechas por los desarrolladores	Si	No
PO participo	Cumplimiento	
Equipo Scrum completo	Si	No
Equipo Scrum completo	Si	No
Equipo Scrum completo	Si	No
Iteraciones tiempo-fijo	Si	No

Se cumplió el límite de tiempo que se agendo para el planning	Si	No
Todas las personas cuentan con asignación	Si	No
Se estimaron todas las historias de usuario	Si	No

Actividades a evaluar en el daily	Cumplimiento	
Todos los integrantes del equipo están presentes	Si	No
Todos los integrantes del equipo participaron	Si	No
Todas las personas manifestaron que hicieron ayer y que harán hoy y si hay algún impedimento	Si	No

C. Crea un “Calendario” donde agendes de manera hipotética y teórica la programación de tu “Sprint” Ideal. Haz explícito en cada sesión que programes con qué roles típicos con los que esperarías trabajar, el objetivo de esas interacciones y cuando lo ves clave, declara entregables de esas reuniones ideales.

Mayo

Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
						1
2 Planning	3 Daily	4 Daily	5 Daily	6 Daily	7	8
9 Daily	10 Daily	11 Refinamiento	12 Review	13 Retrospectiva	14	15



**Planning:** Se citaría para las horas de la mañana de esta manera el equipo podrá trabajar el resto del día en las tareas asignadas. Para esta reunión se citarán a todo el equipo, Desarrolladores, Tester, Producto Owner, Diseñadores, Arquitectos de Solución, Lideres Técnicos. El Objetivo principal será asignar las tareas a desarrollar durante el sprint, además de estimar las historia de usuario.

**Daily:** Se citará a primera hora, se citará a la reunión a todo el equipo: Desarrolladores, Tester, Producto Owner, Diseñadores, Arquitectos de Solución, Lideres Técnicos. El objetivo principal de esta reunión será comentar lo que se hizo el día anterior, lo que se va a hacer en el día actual y cuales son los bloqueos que se tienen, buscar alternativas de solución a los bloqueos si se tienen

**Refinamiento:** Se citará en la hora de la tarde y asistirán: Product Owner, Lideres Técnicos y Arquitectos de Solución. Objetivo principal de esta reunión será Priorizar historias de usuarios, dividir historias que sean demasiado grandes, garantizar que las historias para el siguiente sprint sean las que cumplen el objetivo según lo deseado.

**Review:** Se citará en las horas de la tarde y se citará a todo el equipo: Desarrolladores, Tester, Producto Owner, Diseñadores, Arquitectos de Solución, Lideres Técnicos. El Objetivo Principal de la reunión es presentar los resultados obtenidos durante el trabajo del sprint.

**Retrospectiva:** Se citará en las horas de la tarde y se citará a todo el equipo: Desarrolladores, Tester, Producto Owner, Diseñadores, Arquitectos de Solución, Lideres Técnico. El objetivo principal de esta ceremonia es integrar al equipo, solucionar conflictos, es el momento de expresar inconformidades.