



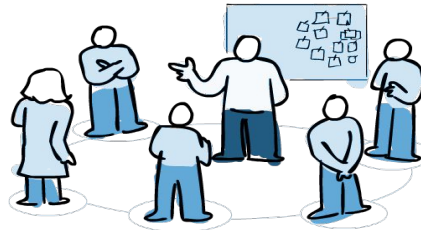
# Bloque 4

Coaching sistémico: Introducción a Agile con Scrum

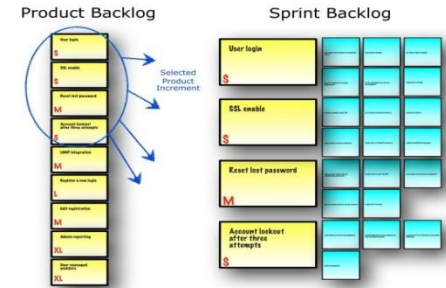




EL EQUIPO



LOS EVENTOS



LOS ARTEFACTOS





~ 4.1 ~

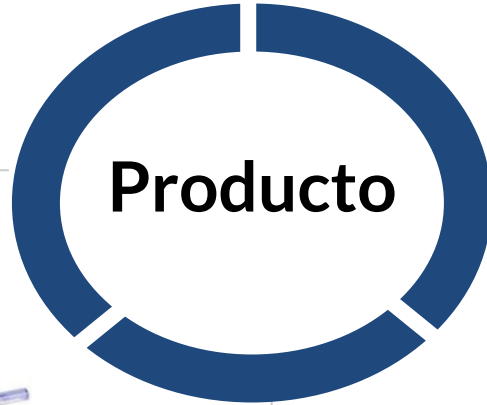
El equipo



# ■ ¿Qué entendemos por un equipo?



# Composición de un equipo scrum



# ■ Hablemos del product owner



**Product Owner**

- Maximiza el **valor del producto** y el trabajo del equipo de desarrollo.
- Responsable del **Product Backlog**
  - ordenado
  - transparente
  - refinado
- Interlocutor con **stakeholders**
- Decide el “**QUÉ**”



# ■ Qué es para mi el product owner



Product Owner

- Nulos o escasos **conocimientos técnicos**.
- Acostumbra a ser **el cliente** si es una relación de prestación de servicios.
- Es complejo que **cambie su rol de jefe de proyecto** por el de product owner.
- Cae en el pecado de la **documentación exhaustiva**.
- Se olvida de que debe ser una **única persona**.



# ■ Hablemos del scrum master



**Scrum Master**

- Vela porque se entienda y cumpla **Scrum**
- **Líder al servicio del equipo**
- **Elimina impedimentos**
- **Ayuda al DevTeam** a ser auto-organizado y cross-funcional
- **Coach del equipo**





# ■ Qué es para mi el scrum master



Scrum Master

- Un **coach** viene muy bien, sobre todo **al comienzo**.
- Debe saber que nivel de madurez tiene el equipo y **adaptarse**.
- **Compartido** entre varios equipos.
- El tener **experiencia técnica** hace que su trabajo **aporte mucho más valor al equipo**.
- Sirve de **escudo** entre el PO y el DevTeam.
- Se le da una categoría de **jefe** sin llegar a serlo.



# ■ Hablemos del developer team



Dev Team

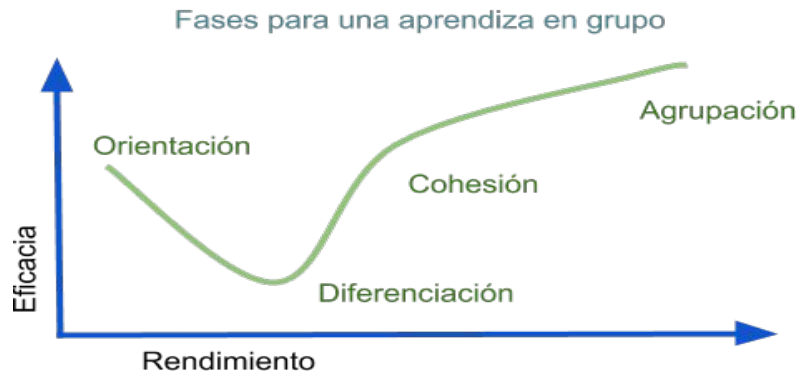
- Encargados del incremento del producto
- Auto-organizado y multi-funcional
- Estiman
- Decide el “CUÁNTO” y el “CÓMO”



# ■ Qué es para mi el developer team



Dev Team



- Los **cambios** en el equipo son **costosos**.
- Cuando falla el Scrum Master, **tienden a relajarse** con la metodología.
- Es recomendable que **roten los tipos de tareas**.







~ 4.2 ~

## Los eventos

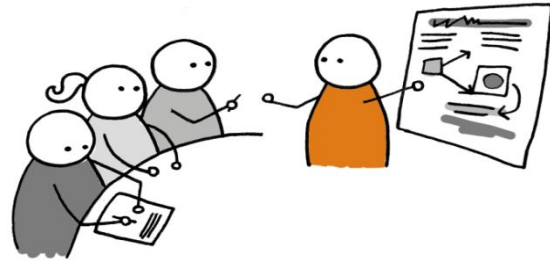


# ■ ¿Qué entendemos por evento?



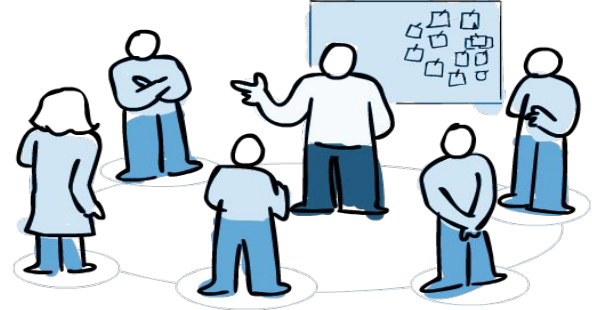
# Los eventos que componen scrum

## SPRINT PLANNING



## SPRINT REVIEW

## DAILY MEETING



## SPRINT RETROSPECTIVE



# ■ Hablemos de la planning

- Es una reunión donde el Scrum Team planifica **el trabajo a realizar** en el Sprint.
- Al acabar, el **Scrum Team** acuerda el **Sprint Goal** y el **Developer Team** tiene claro cómo conseguirlo.
- Se decide el “**QUÉ**”:
  - **El PO propone el Sprint Goal** y elementos del Product Backlog
  - **El DT lo evalúa qué es capaz de lograr** durante el Sprint que comienza y acuerda con el PO el **Sprint Backlog**.
- Y el “**CÓMO**”:
  - **Diseño del sistema** a alto nivel.
  - Descomposición en **tareas de un día o menos**.
- **Time-box**: Máximo 8 horas para un Sprint de 1 mes.





# ■ Experiencias con las plannings



- El Developer Team suele realizar **malas estimaciones**, acostumbran a ser muy optimistas.
- Es más práctico hacer **estimaciones** directamente por **tiempo** que por puntos de complejidad.
- La **presión de grupo** hace que las valoraciones sean parecidas, solo en equipos maduros se soluciona.
- El **Product Owner** se piensa que con lo acordado en esta reunión es suficiente y no se le vuelve a ver hasta la próxima.



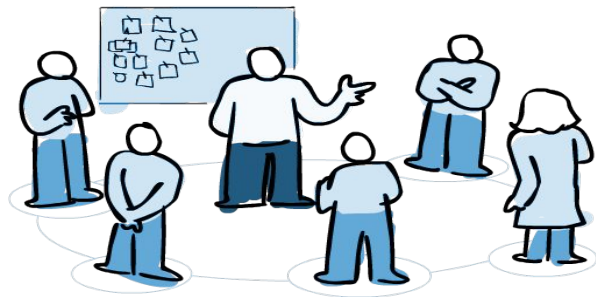
# Hablemos de daily meeting



- Espacio para **sincronizar las tareas y preparar un plan** para las siguientes 24 horas.
- **Time-box:** 15 minutos.
- Se produce **en el mismo lugar, a la misma hora todos los días**.
- Obligatorio “sólo” para el Developer Team:
  - ¿Qué ha logrado desde la última Daily?
  - ¿Qué piensa lograr entre este momento y la próxima Daily?
  - ¿Qué está impidiendo su avance?



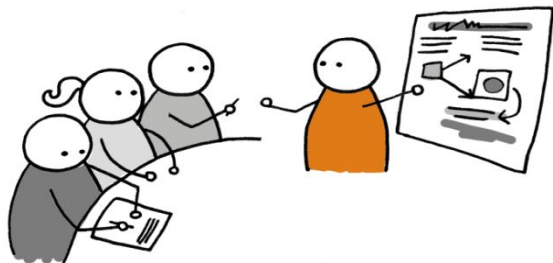
# ■ Experiencias con las daily meetings



- **No se controlan los tiempos** de las intervenciones.
- Se debe **poner foco** y no tratar temas técnicos.
- El equipo tiende a formar ‘corrillos’.
- Se toman las dailies como **reuniones de control tradicionales**: con sala reservada, portátiles, cuadernos, etc. Incluso se invita a gente ajena al equipo.



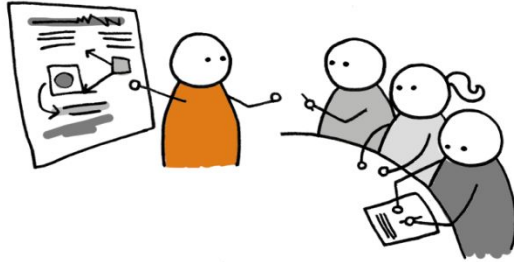
# ■ Hablemos de los sprint review



- Al final de cada Sprint, el **Scrum Team** y las partes **interesadas** revisan el resultado del Sprint.
- Se inspecciona el Incremento y se adapta el **Product Backlog** si es necesario.
- El objetivo es facilitar la **retroalimentación de información** y fomentar la colaboración.
- El resultado es un **Product Backlog** revisado.
- El grupo completo colabora para **decidir qué hacer a continuación**.
- **Time-box**: 4 horas para Sprints de un mes.



# ■ Experiencias con los sprint review



- La mayoría de veces **no se llega al sprint goal**.
- Hay **tareas que se perpetúan** en el sprint backlog.
- Tras analizar las tareas terminadas y pendientes, **pocas veces se ajusta el máximo de puntos por sprint** que puede afrontar el equipo.



# ■ Hablemos de retrospectivas



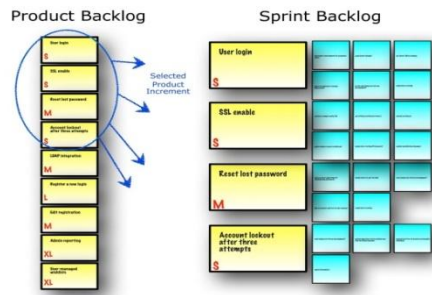
- **Inspeccionar** el último Sprint
- **Identificar y ordenar** cosas buenas y malas
- Crear un plan **de acciones de mejora**
- Se modifica el **Definition of Done** si se considera
- **Time-box**: 3 horas para Sprints de un mes.











~ 4.3 ~

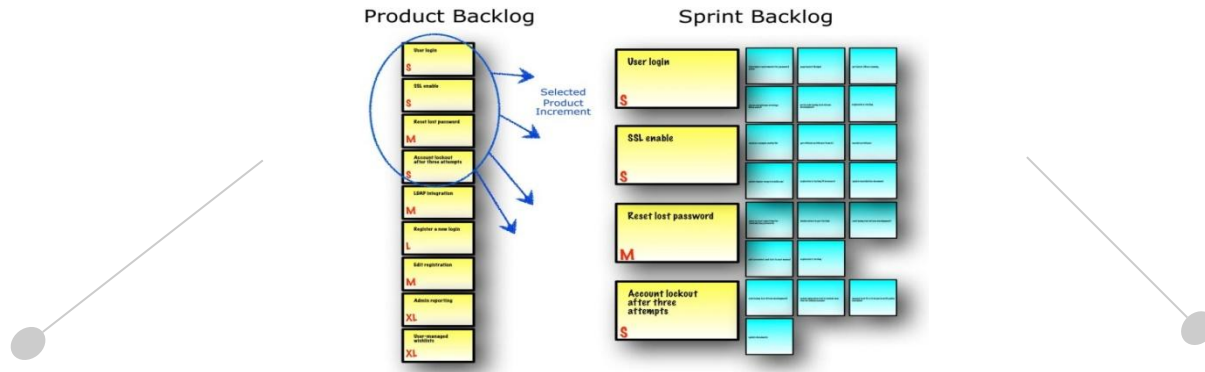
Los artefactos



# ¿Qué entendemos por artefacto?



# Hablemos de product y sprint backlog

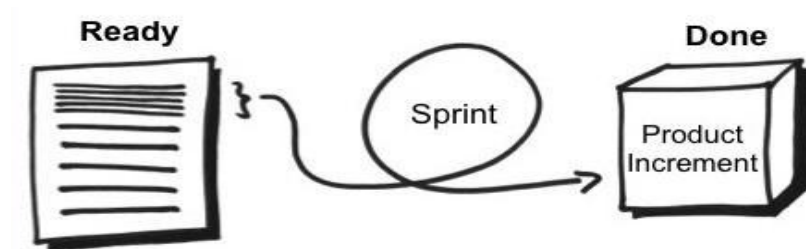


- Lista ordenada de **PBI's** (tareas por hacer)
- Artefacto “**vivo**”
- Cada uno de sus **elementos** tiene:
  - una descripción
  - una ordenación
  - una estimación
  - un valor

- Es el **trabajo** que el **Development Team** **planea realizar** durante el Sprint.
- Subconjunto del **Product Backlog**
- **Plan para entregar** el Incremento de producto y conseguir el Sprint Goal.
- **Pertenece al DT y está acordado con el PO**



# ■ Hablemos de incremento de producto



- Consta de:
  - Todos los **elementos del Product Backlog completados** en el Sprint.
  - El valor de los **incrementos de los Sprint anteriores**.
- Debe cumplir la **Definition of Done**.
- Debe tener la **calidad suficiente** como para ser entregado a usuarios finales.



# ■ Qué pasa realmente con los backlog e incrementos

- El Backlog cambia según la **situación presupuestaria** y la estimación que el Product Owner realizó en su momento.
- Hay que **recordar que se trata de ser ágiles**, no debemos obsesionarnos con tener una descripción exhaustiva.
- Gran **cambio de comportamiento** al pasar de desarrollo a producción.
- Pocas veces, una vez terminado el Sprint se suben a producción los desarrollos.
- Se da **máxima prioridad** a cualquier **bug en producción**.



