

V



SCRUM

Proyectos Tradicionales

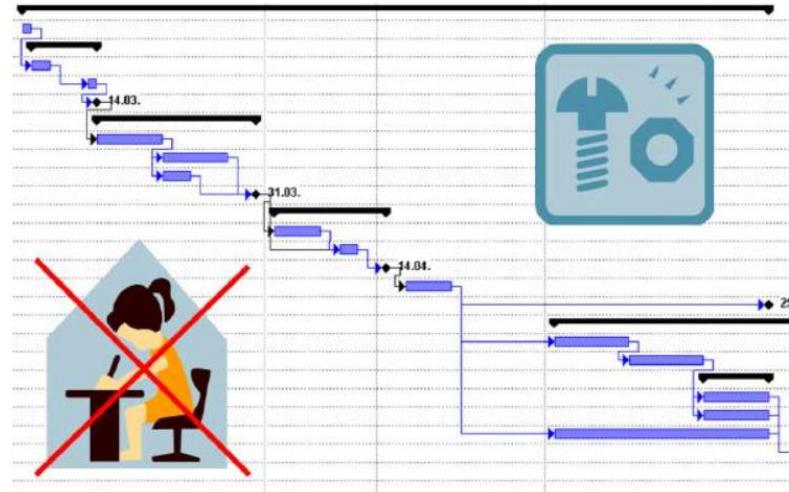


Gestión basada en
PLANIFICACIÓN
SEGUIMIENTO

- 1 **¿Qué hacer?**
- 2 **Planificación del trabajo**
- 3 **Ejecución y control**

Errores frecuentes en la gestión Predictiva

- Los sub-productos no son “deberes”
- Gestionar no es controlar
- La cultura de cumplimiento es contagiosa



El trabajo del gestor de proyectos no es observar y cumplir los pasos establecidos para la gestión del proyecto. El trabajo consiste en la gestión del proyecto

Ventajas campo SCRUM

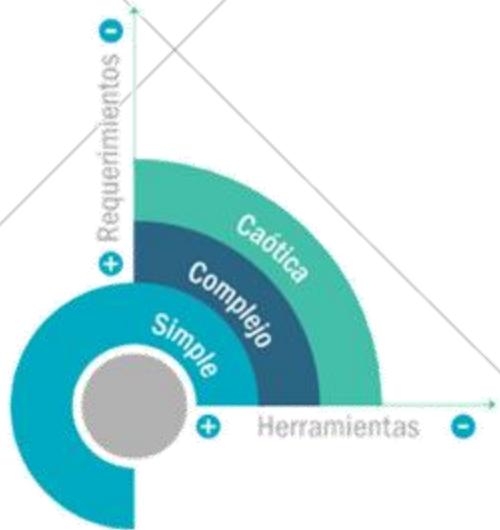


Tipos de proyectos

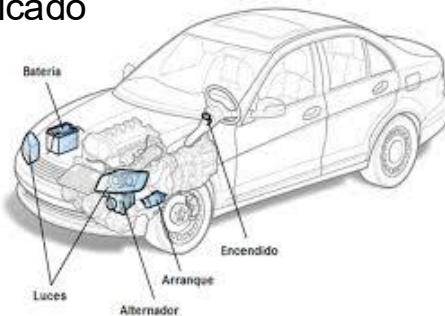
Simple



Complejo



Complicado



Caótico

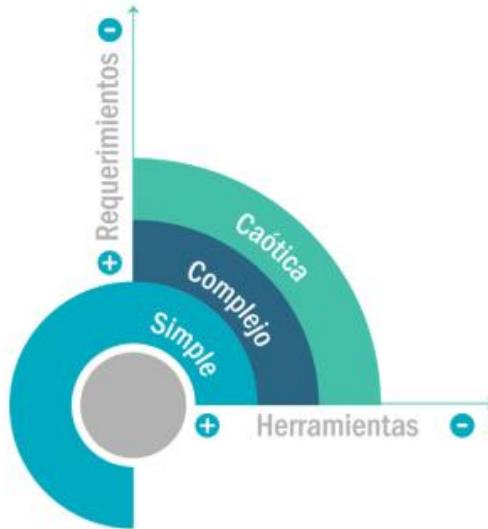


El nuevo escenario

Dos variables modificaron el escenario del desarrollo de nuevos productos, a finales del siglo pasado.

- Velocidad
 - Incertidumbre





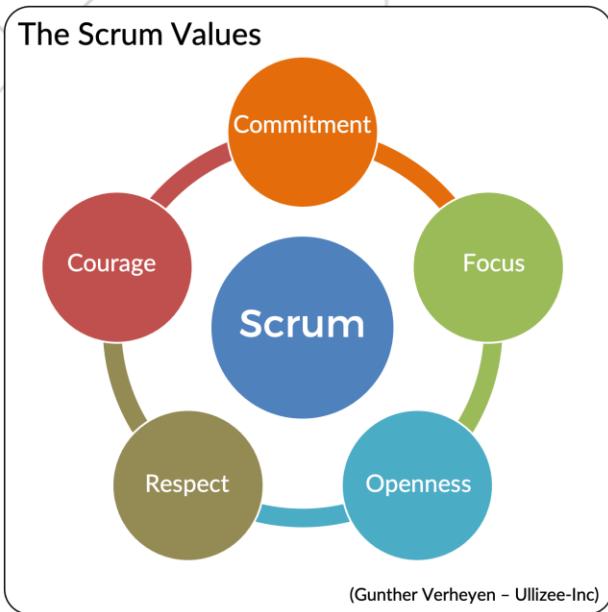
¿Qué es SCRUM?

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.

Scrum es:

- Liviano
- Fácil de entender
- Difícil de dominar

¿Qué es SCRUM?



El término “scrum” originalmente **surge de un tipo de formación que se realiza en rugby**, en la cual los jugadores tienen que sacar la pelota sin tocarla con las manos.

Scrum, como gestión de proyectos, **se puede definir como un modelo de desarrollo ágil y flexible**, cuya principal prioridad es maximizar el retorno de la inversión (ROI).

Scrum está **formado por un conjunto de buenas prácticas** que nos van a permitir, trabajando en equipo, conseguir una agilidad que nos va a favorecer mucho durante el desarrollo, y que además nos va a permitir obtener mejores resultados.

Características de los campos de Scrum.

La incertidumbre como elemento consustancial y asumido en el entorno y en la cultura de la organización.

Equipos de desarrollo auto-organizados.

Fases de desarrollo solapadas

Control sutil

Difusión y transferencia del conocimiento



La declaración de interdependencia

- Incrementamos el retorno de la inversión enfocándonos en lograr un continuo flujo de valor.
- Proporcionamos resultados fiables involucrando frecuentemente al cliente y compartiendo con él la propiedad del proyecto.
- Esperamos incertidumbre y la manejamos mediante iteraciones, anticipación y adaptación.
- Liberamos creatividad y motivación reconociendo a los individuos como la fuente última de valor y creando un entorno donde ellos puedan marcar la diferencia.
- Impulsamos el rendimiento mediante la responsabilidad compartida en los resultados y efectividad del equipo.
- Mejoramos la efectividad y la confianza mediante procesos, prácticas y estrategias específicas para cada situación.«

VALORES



Compromiso



Foco



Franqueza



Respeto



Coraje



Proactividad

Scrum

TRANSPARENCIA



COMPROMISO



CORAJE

INSPECCIÓN



APERTURA



ENFOQUE



RESPETO

ADAPTACIÓN



Tres Pilares de Scrum

Transparencia

Los aspectos significativos del proceso deben ser visibles para aquellos que son responsables del resultado.

La transparencia requiere que dichos aspectos sean definidos por un estándar común, de tal modo que los observadores compartan un entendimiento común de lo que se están viendo.



Tres Pilares de Scrum



Inspección

Los usuarios de Scrum deben inspeccionar frecuentemente los artefactos de Scrum y el progreso hacia un objetivo para detectar variaciones indeseadas.

Su inspección no debe ser tan frecuente como para que interfiera en el trabajo.

Las inspecciones son más beneficiosas cuando se realizan de forma diligente por inspectores expertos en el mismo lugar de trabajo

Tres Pilares de Scrum

Adaptación

Uno de los tres pilares del control del proceso empírico; la retroalimentación se usa para hacer un ajuste al producto de trabajo que se está desarrollando o al proceso por el cual se está desarrollando.



守 破 離

Shu

Ha

Ri

SHUHARI

Es uno de los conceptos más populares en el mundo ágil y es utilizado comúnmente como analogía para describir las etapas de madurez en el dominio de una técnica o maestría sobre algo.

SHU

**Seguir
la regla**



HA

**Adaptar
la regla**



RI

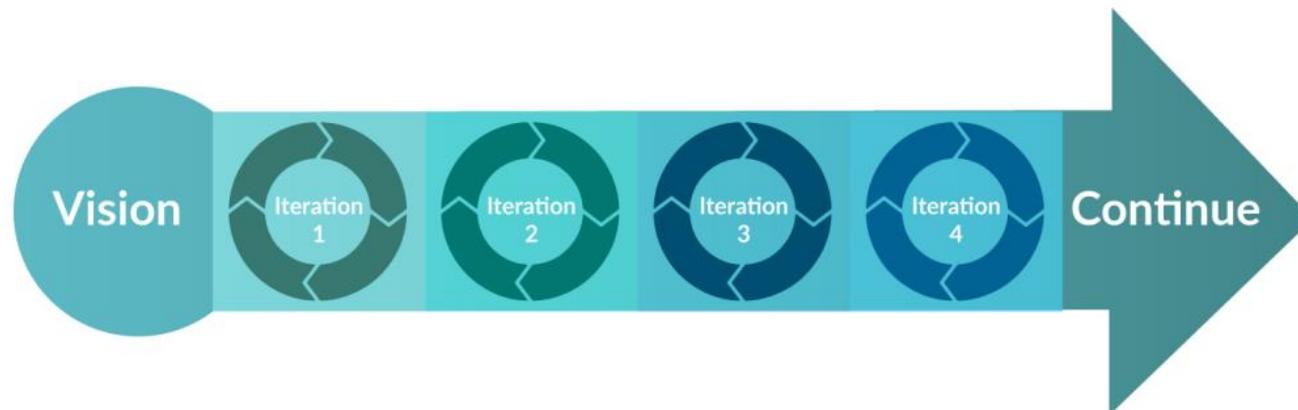
**Ser o convertirse
en la regla**



Iterativo

Scrum se basa en la teoría de control de procesos empírica o empirismo. El empirismo asegura que el conocimiento procede de la experiencia y de tomar decisiones basándose en lo que se conoce.

Scrum emplea un enfoque iterativo e incremental para optimizar la predictibilidad y el control del riesgo



La esencia SCRUM



Tiempo



Tipos de tiempo

- Tiempo calendario
- Tiempo trabajado
- Tiempo valor agregado



JAMBOARD

Actividad	Inicio	Fin	Minutos de valor agregado
Café, diarios, charlas, etc.	8:00	9:00	
Reunión de estado de proyecto	9:00	10:00	
Reunión de planificación	10:00	11:00	
Llamada de un cliente muy hablador	11:00	12:00	
Volver a solicitar la misma información	12:00	13:00	
Almuerzo	13:00	14:00	
Skype, mails, twitter, linkedIn, google+	14:00	15:00	
Tareas domésticas: colegio niños, bancos, etc.	15:00	16:00	
Ánálisis de estadísticas para el proyecto	16:00	17:00	
Trabajo perdido por no guardar los cambios	17:00	18:00	
TOTAL	10 horas		

Ceremonias - eventos



Roles



Product Owner



Es un actor clave en el desarrollo de un proyecto.
Es la persona responsable de asegurar que el equipo aporte valor al negocio.

Product Owner

Objetivo

Posee una visión general del negocio y sus necesidades. Garantiza que el producto cumpla con lo que el cliente requiere, asegurando implementación oportuna, atendiendo y solucionando los impedimentos que se presenten, alineado con la estrategia del banco.



Product Owner - Responsabilidades

- Decide qué construir y que no
- Recoger y tener claros los requisitos del software
- Definir buenas historias de usuario.
- Fijar criterios de aceptación para cada historia de usuario.



- Ordenar y priorizar los ítems del Product Backlog
- Definir el producto mínimo viable
- Acordar junto al resto del equipo una definición de DONE
- Validar entregas (Sprint Review)
- Definir el plan de releases

Product Owner - Responsabilidades

- Debe estar disponible y accesible para el equipo
- Es el responsable de cancelar el sprint si ocurre un imprevisto extremo.
- Asegurarse de que el Product backlog es visible para todo el mundo.



- Asegurarse de que todo el mundo entiende los ítems del Product Backlog.
- Debe conocer la velocidad del equipo, para realizar estimaciones de cuando estarán implementadas las necesidades en el producto.

Product Owner



¿Qué no debe hacer?

- No debe dar órdenes al equipo.
- El equipo no debe trabajar en otros requisitos distintos a los que el Product Owner Incluya en el backlog.
- No puede modificar el Sprint Backlog, ya que esto es un artefacto que pertenece al Development Team
- No es el responsable de realizar las estimaciones de esfuerzo de los ítems del Product Backlog, pero sí puede aportar un mayor detalle sobre la definición de los mismos, ayudando al Development Team a afinar la estimación.

Participa en:

Product Owner



Scrum Master



Facilitador de la gestión de proyectos, custodio de la metodología y desarrollo de los equipos.

Scrum Master

Facilita el trabajo diario del equipo, incluyendo todas las ceremonias programadas.

Apoya al equipo en la remoción de impedimentos.

Asegura que se sigue Scrum

Asegura el desarrollo de los eventos (disciplina en la metodología), recopila y socializa conclusiones y compromisos.

Facilita la sesión de refinamiento de Historias de Usuario.

Planifica las reuniones del marco Scrum:
Planificación de Sprint,
Reunión diaria (Daily), Sprint (Review) y Retrospectiva.



Scrum Master



Ayuda al Product Owner y al Scrum Team a entender la agilidad.

Asesorar a los miembros del equipo para que adopten una mentalidad verdaderamente ágil, incluyendo la apropiación, la autogestión y el empoderamiento.

Realiza capacitaciones, talleres y demás actividades que permita el entendimiento de la metodología ágil a los miembros del equipo.

Crear un entorno de colaboración que permita al equipo y a las partes interesadas interactuar estrechamente.

Promotor de la Cultura Ágil

Scrum Master

Genera planes de mejora continua para el equipo en habilidades blandas y técnicas a partir de las retrospectivas



Mide permanentemente el clima y desempeño del equipo y establecer planes de acción para desarrollar equipos de alto rendimiento.

Establece plan de back up de los integrantes de los equipos.

Scrum Master- Responsabilidades

- Planifica la implantación de Scrum junto con la organización
- Ayuda a la organización a entender con el equipo qué interacciones aportan valor y cuáles no
- Ayuda al Product Owner a entender la agilidad.



- Enseña al Product Owner a priorizar y gestionar efectivamente el Product Backlog.
- Ayuda al Product Owner a maximizar el valor de negocio.
- Ayuda al equipo de desarrollo a convertirse en auto-organizado y multifuncional

Scrum Master- Responsabilidades

- Soluciona posibles impedimentos que pudieran surgir durante el Sprint
- Se asegura de que haya una definición de DONE.
- Ayuda a que las posibles mejoras detectadas en la retrospectiva del Sprint se lleven a cabo.



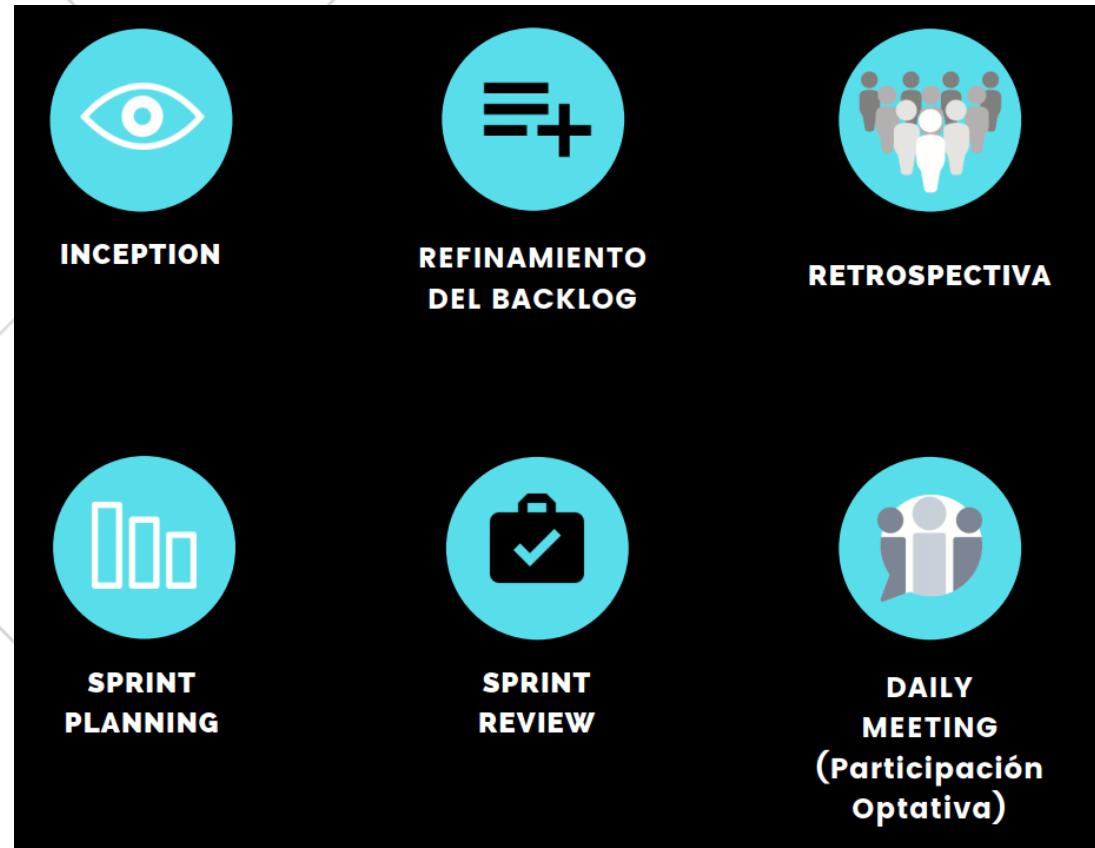
- Junto con el equipo de desarrollo, actualiza el trabajo en progreso (burndown chart).
- Se asegura y promueve buenas prácticas de programación.
- Realiza cursos para aprender Scrum si es necesario.

El Scrum Master es el responsable de asegurar que se sigue Scrum

Participa en:



Scrum Master



Development Team



Un equipo multifuncional que trabaja en el desarrollo del producto y sus características durante cada sprint.

Development Team

Características

Se auto-organizan para llegar al objetivo marcado.

Tienen un objetivo común, que se alcanza desarrollando un trabajo conjunto.

Son multidisciplinares, integrando diferentes puntos de vista.

Development Team



Participa en:

Product Owner



Scrum Master



Facilitador de la gestión de proyectos, custodio de la metodología y desarrollo de los equipos.

Scrum Master

Facilita el trabajo diario del equipo, incluyendo todas las ceremonias programadas.

Apoya al equipo en la remoción de impedimentos.

Asegura que se sigue Scrum

Asegura el desarrollo de los eventos (disciplina en la metodología), recopila y socializa conclusiones y compromisos.

Facilita la sesión de refinamiento de Historias de Usuario.

Planifica las reuniones del marco Scrum:
Planificación de Sprint,
Reunión diaria (Daily), Sprint (Review) y Retrospectiva.



Scrum Master



Ayuda al Product Owner y al Scrum Team a entender la agilidad.

Asesorar a los miembros del equipo para que adopten una mentalidad verdaderamente ágil, incluyendo la apropiación, la autogestión y el empoderamiento.

Realiza capacitaciones, talleres y demás actividades que permita el entendimiento de la metodología ágil a los miembros del equipo.

Crear un entorno de colaboración que permita al equipo y a las partes interesadas interactuar estrechamente.

Promotor de la Cultura Ágil

Scrum Master

Genera planes de mejora continua para el equipo en habilidades blandas y técnicas a partir de las retrospectivas



Mide permanentemente el clima y desempeño del equipo y establecer planes de acción para desarrollar equipos de alto rendimiento.

Establece plan de back up de los integrantes de los equipos.

Scrum Master- Responsabilidades

- Planifica la implantación de Scrum junto con la organización
- Ayuda a la organización a entender con el equipo qué interacciones aportan valor y cuáles no
- Ayuda al Product Owner a entender la agilidad.



- Enseña al Product Owner a priorizar y gestionar efectivamente el Product Backlog.
- Ayuda al Product Owner a maximizar el valor de negocio.
- Ayuda al equipo de desarrollo a convertirse en auto-organizado y multifuncional

Scrum Master- Responsabilidades

- Soluciona posibles impedimentos que pudieran surgir durante el Sprint
- Se asegura de que haya una definición de DONE.
- Ayuda a que las posibles mejoras detectadas en la retrospectiva del Sprint se lleven a cabo.



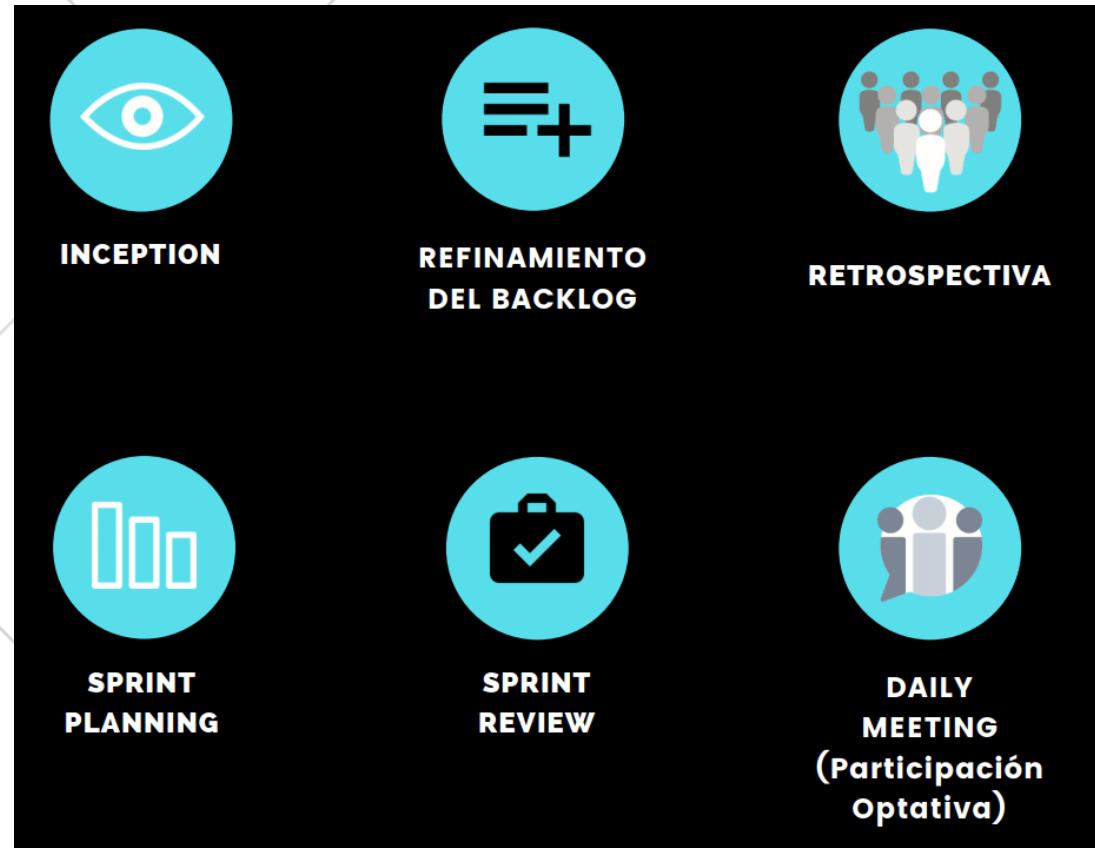
- Junto con el equipo de desarrollo, actualiza el trabajo en progreso (burndown chart).
- Se asegura y promueve buenas prácticas de programación.
- Realiza cursos para aprender Scrum si es necesario.

El Scrum Master es el responsable de asegurar que se sigue Scrum

Participa en:



Scrum Master



Development Team



Un equipo multifuncional que trabaja en el desarrollo del producto y sus características durante cada sprint.

Development Team

Características

Se auto-organizan para llegar al objetivo marcado.

Tienen un objetivo común, que se alcanza desarrollando un trabajo conjunto.

Son multidisciplinares, integrando diferentes puntos de vista.

Development Team



SCRUM TEAM



El término “Equipo Scrum” se refiere a **todos los miembros** del equipo del proyecto: a cada uno los miembros internos del proyecto. Por lo general los Miembros del Scrum llevan a cabo solo uno de los roles: Dueño del Producto, Scrum Máster o Miembro del Equipo de Desarrollo.

Scrum Team - Características

Autogestionado

- Proactivo
- Orientado al resultado
- Resuelve problemas
- Mejora continua
- Responsable
- Comunicación transparente y asertiva
- Auto-disciplinado
- El proceso lo mantienen todos en el equipo, no solo El gerente



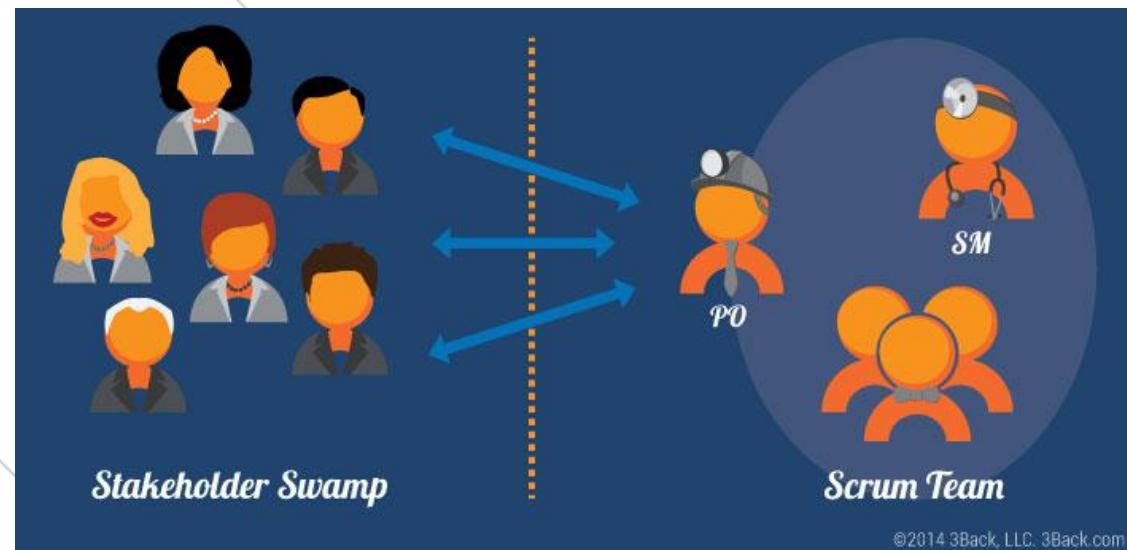
Multifuncional

- Expertos de varias áreas
- Todos aportan de manera integral
- Complementa los resultados del otro
- Distribuye responsabilidad sobre tareas
- Trabajo cooperativo

Stakeholder

Quienes pueden afectar o son afectados por las actividades de un Proyecto.

- Clientes finales
- Accionistas
- Proveedores
- Trabajadores de otros departamentos
- Medios de comunicación

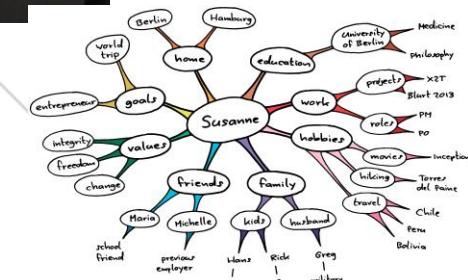


Conocer el equipo – Mental Map

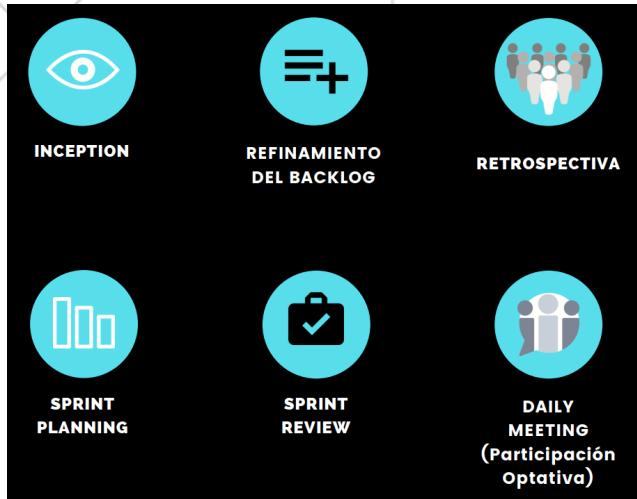
- Hogar
 - Educación
 - Metas
 - Valores
 - Amigos
 - Familia
 - Hobbies
 - Trabajo



Fuente: Tadeu
Marinho [https://medium.c
om/@tadeumarinho](https://medium.com/@tadeumarinho)



Eventos o Ceremonias



Se usan para crear un patrón constante y minimizar la necesidad de reuniones no definidas. Todos los eventos son «time boxeados», es decir, tienen una duración máxima, pudiendo acabarse, siempre que se logre el objetivo del evento.

Sprint

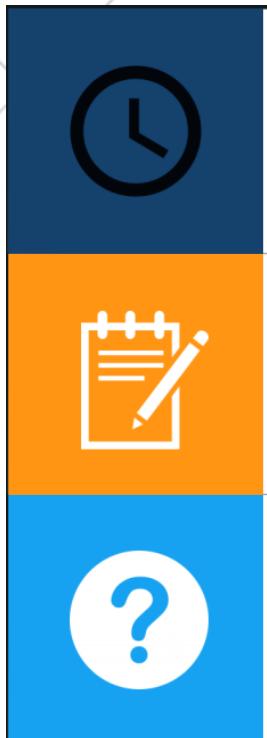


Ciclos o iteraciones que vamos a tener dentro de un Proyecto Scrum.

Nos van a permitir tener un ritmo de trabajo con un tiempo prefijado.

En cada Sprint vamos a conseguir un entregable o incremento del producto, que aporte valor al cliente.

Sprint Planning



Timebox de alrededor de 2 horas

El cliente presenta al equipo la lista de requisitos priorizada del producto,

Se examina la lista, luego se aclaran dudas con el cliente, y añade más condiciones de satisfacción y selecciona requisitos más prioritarios.

Scrum Diario - Daily



Se realiza a la misma hora y en el mismo lugar.
Duración de 15 minutos



Se realiza delante del **Tablero Kanban**, para así poder ver cada uno el avance de todos



Moderados por el Scrum Master, es quien realiza 3 preguntas y toma nota de los impedimentos de cada uno de los miembros del equipo.



Aconsejable que todo el equipo esté completo, todo el mundo debe estar bien informado sobre el progreso del proyecto

Revisión del Sprint



Se realiza al final del sprint para comprobar el incremento.



El Product Owner comprueba el progreso del sistema.



El Product Owner identifica las funcionalidades que se pueden considerar "hechas" y las que no.



Al ver y probar el incremento, se obtiene feedback relevante para revisar la pila del producto

Retrospectiva



Con el objetivo de mejorar de manera continua la productividad y la calidad del producto que está desarrollando.

Se analiza:

Qué cosas quiere probar hacer en la siguiente iteración.

Qué cosas han funcionado bien.

Cuales son los problemas que podrían impedirle progresar

Qué ha aprendido.

Cuales hay que mejorar.

Refinamiento del Product backlog

Pese a no ser un evento oficial de Scrum sus creadores reconocen su gran importancia

Pueden ser llevadas a cabo en cualquier momento del Sprint.

Su duración total no debe superar el 10% de la duración total del Sprint.

Es recomendable que se mantenga cuando el Sprint esté llegando a su fin para mantener el Backlog optimizado.

Refinamiento del Product backlog

El Equipo Scrum al completo revisa la definición de cada elemento del Backlog y su priorización.

Se eliminan elementos obsoletos del Backlog y se añaden nuevos que puedan haber surgido al ir aprendiendo más sobre el proyecto.

Constituye un elemento de gran valor para controlar el riesgo.

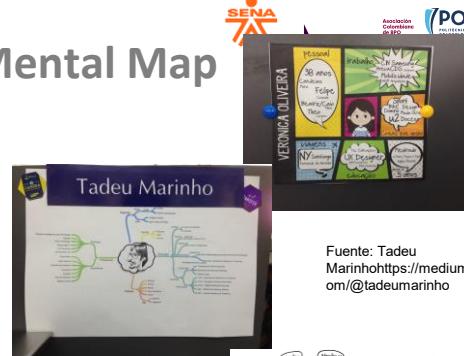
Cuando aflora cualquier tipo de riesgo el equipo al completo debe mantener una reunión de control de riesgo en la que decidir cómo actuar.

Actividad

- En los g
Jamboa
únicame
usar na

Conocer el equipo – Mental Map

- Hogar
 - Educación
 - Metas
 - Valores
 - Amigos
 - Familia
 - Hobbies
 - Trabajo



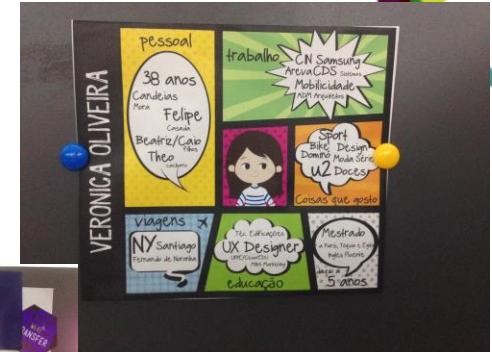
Fuente: Tadeu
Marinho <https://medium.com/@tadeumarinho>



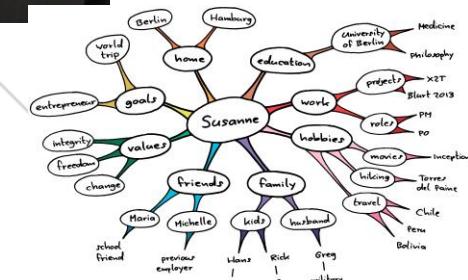
tablero de
asignada
puede

Conocer el equipo – Mental Map

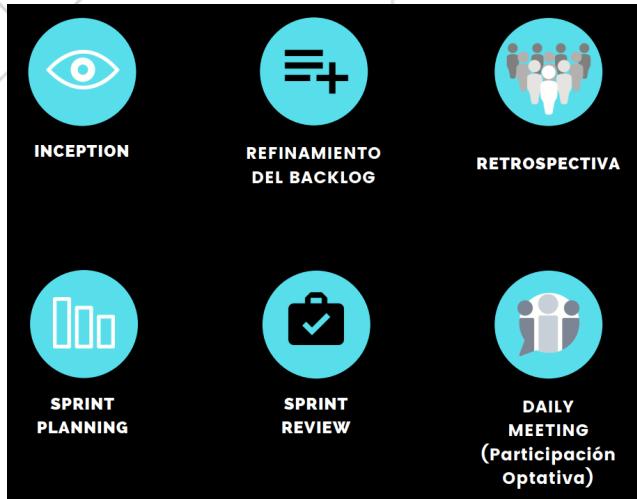
- Hogar
 - Educación
 - Metas
 - Valores
 - Amigos
 - Familia
 - Hobbies
 - Trabajo



Fuente: Tadeu
Marinho [https://medium.c
om/@tadeumarinho](https://medium.com/@tadeumarinho)



Eventos o Ceremonias



Se usan para crear un patrón constante y minimizar la necesidad de reuniones no definidas. Todos los eventos son «time boxeados», es decir, tienen una duración máxima, pudiendo acabarse, siempre que se logre el objetivo del evento.

Sprint

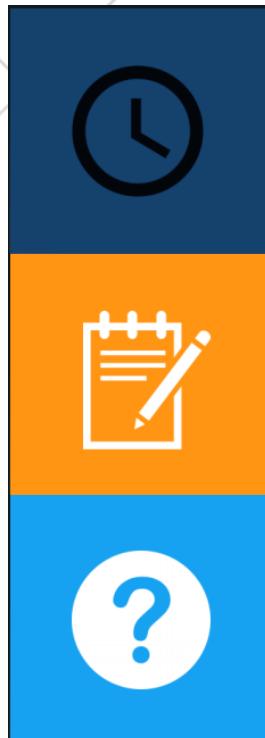


Ciclos o iteraciones que vamos a tener dentro de un Proyecto Scrum.

Nos van a permitir tener un ritmo de trabajo con un tiempo prefijado.

En cada Sprint vamos a conseguir un entregable o incremento del producto, que aporte valor al cliente.

Sprint Planning



Timebox de alrededor de 2 horas

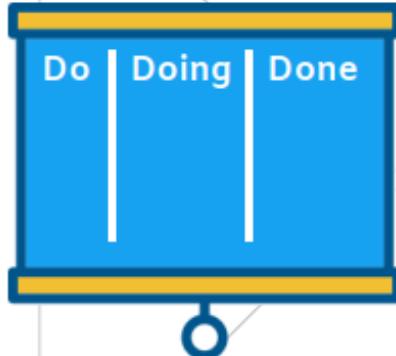
El cliente presenta al equipo la lista de requisitos priorizada del producto,

Se examina la lista, luego se aclaran dudas con el cliente, y añade más condiciones de satisfacción y selecciona requisitos más prioritarios.

Scrum Diario - Daily



Se realiza a la misma hora y en el mismo lugar.
Duración de 15 minutos



Se realiza delante del **Tablero Kanban**, para así poder ver cada uno el avance de todos



Moderados por el Scrum Master, es quien realiza 3 preguntas y toma nota de los impedimentos de cada uno de los miembros del equipo.



Aconsejable que todo el equipo esté completo, todo el mundo debe estar bien informado sobre el progreso del proyecto

Revisión del Sprint



Se realiza al final del sprint para comprobar el incremento.



El Product Owner comprueba el progreso del sistema.



El Product Owner identifica las funcionalidades que se pueden considerar "hechas" y las que no.



Al ver y probar el incremento, se obtiene feedback relevante para revisar la pila del producto

Retrospectiva



Con el objetivo de mejorar de manera continua la productividad y la calidad del producto que está desarrollando.

Se analiza:

Qué cosas quiere probar hacer en la siguiente iteración.

Qué cosas han funcionado bien.

Cuales son los problemas que podrían impedirle progresar

Qué ha aprendido.

Cuales hay que mejorar.

Refinamiento del Product backlog

Pese a no ser un evento oficial de Scrum sus creadores reconocen su gran importancia

Pueden ser llevadas a cabo en cualquier momento del Sprint.

Su duración total no debe superar el 10% de la duración total del Sprint.

Es recomendable que se mantenga cuando el Sprint esté llegando a su fin para mantener el Backlog optimizado.

Refinamiento del Product backlog

El Equipo Scrum al completo revisa la definición de cada elemento del Backlog y su priorización.

Se eliminan elementos obsoletos del Backlog y se añaden nuevos que puedan haber surgido al ir aprendiendo más sobre el proyecto.

Constituye un elemento de gran valor para controlar el riesgo.

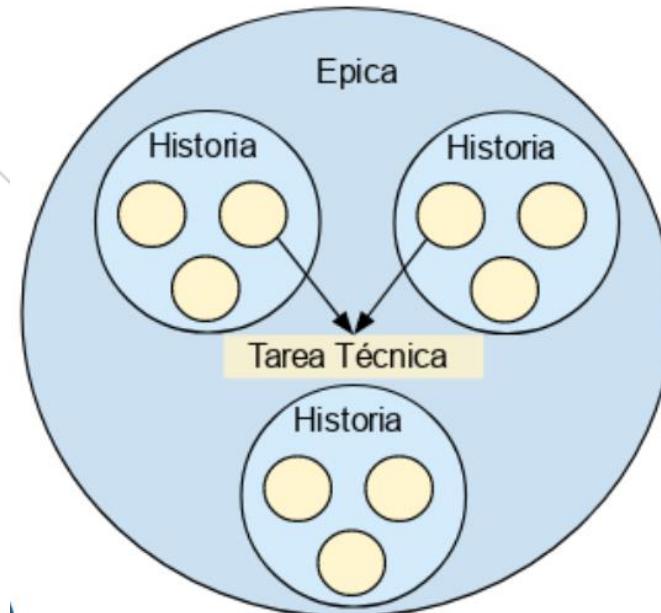
Cuando aflora cualquier tipo de riesgo el equipo al completo debe mantener una reunión de control de riesgo en la que decidir cómo actuar.

Actividad

- En los grupos de trabajo y en un tablero de Jamboard, explicar la ceremonia asignada únicamente con imágenes, no se puede usar nada de texto

Épicas

Una épica es una historia de usuario que no puede ser entregada tal y como se ha definido dentro de una sola iteración, o que es suficientemente grande como para ser partida en historias de usuario más pequeñas.



Estructura de trabajo



Historias de usuario

Quién

Para
qué

Son cortas descripciones de los
requerimientos del cliente.

Qué

Criterios
de
aceptación

Componentes de una historia de usuario

Independiente
Negociable
Valor
Estimable
Small
Testeable



Historias de usuario

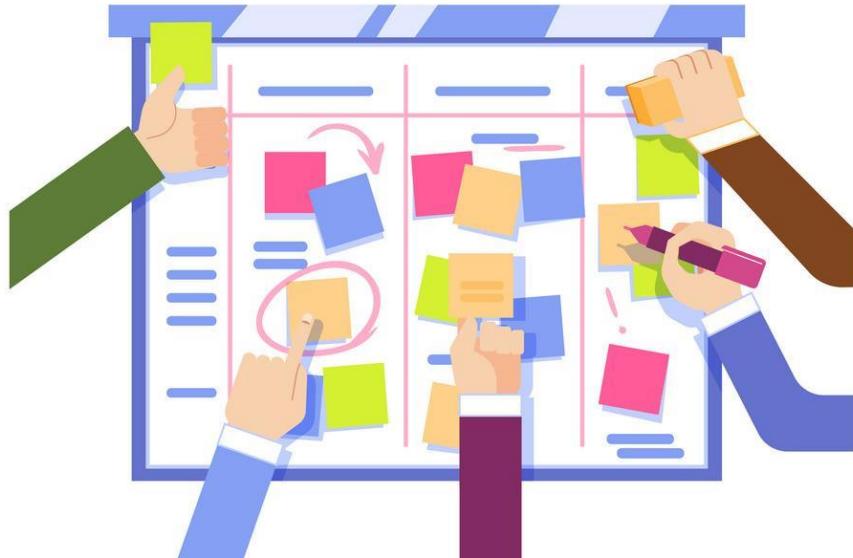
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

Los requisitos sobre cómo debe comportarse lo solicitado para que una determinada acción se considere llevada a cabo.

TEST DE ACEPTACIÓN

**Cómo voy a demostrar que se cumplen los criterios.
Se establecen los pasos a seguir y sus resultados esperados.
Son de ámbito técnico.**

Tareas - Task

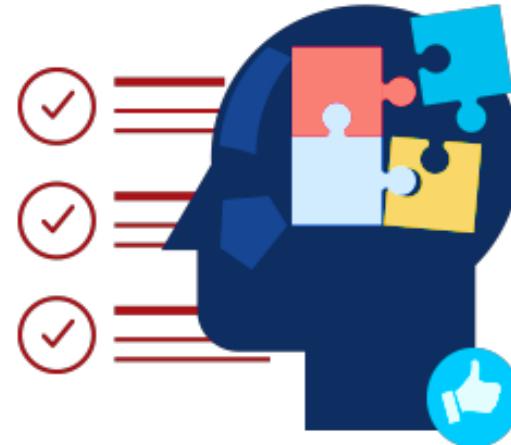


El trabajo técnico que realiza un equipo de desarrollo para completar un elemento de una historia de usuario.

La mayoría de las tareas se definen como pequeñas partes de una historia de usuario.

Spike

Sirve para incluir en un sprint tareas que no implican el desarrollo de una historia de usuario. Son tareas que no implican un incremento directo al producto que se está desarrollando.



Actividad

COMO <rol>
QUIERO <evento>
PARA <funcionalidades>

En los grupos de trabajo
generar 5 historias de
usuario para los proyectos
que se vienen trabajando

COMO vs de la
tienda on line
QUIERO botón ordenar
por precio
PARA escoger el gel
más barato y competir

¿Cómo hacer estimaciones?



Fuentes frecuentes de problemas en el uso de la ortografía son las grafías que presentan igual sonido, como la "b"/"v" (betacismo), "c"/"s"/"z" (seseo y ceceo), "g"/"j", "ll"/"y" (yeísmo). La actual ortografía española empieza a codificarse en el siglo XVIII, con el establecimiento en 1727 de las primeras normas ortográficas por parte de la Real Academia Española al poco tiempo de su fundación. Hasta ese momento las vacilaciones en las grafías eran constantes: unos optaban por soluciones fonémicas, tratando de adecuar su escritura a la pronunciación oral, y otros se decantaban por criterios etimologizantes, manteniendo grafías que carecían de correspondencia en la pronunciación del español de la época. El resultado era una falta de unidad que dificultaba la comprensión.

¿Cómo hacer estimaciones?



Estimación basada en Puntos de Historia



Cada número significa un **peso/esfuerzo/complejidad** para completar un objetivo (historia de usuario).

La numeración de las cartas está basada en la **sucesión de Fibonacci**.

La distancia entre números crece conforme se hacen mayores.

De esta manera, se facilita la decisión sobre qué tamaño tiene un objetivo.

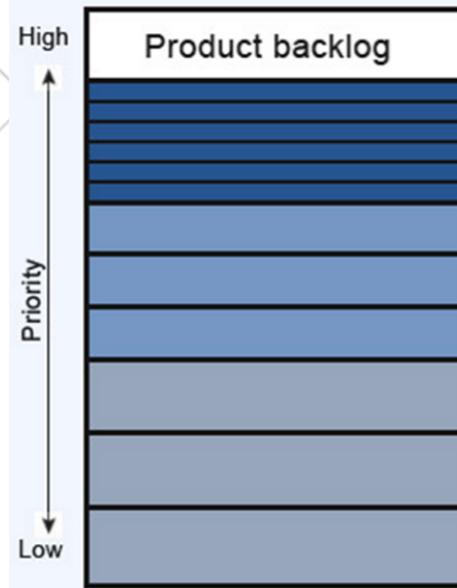
<https://www.pointingpoker.com/>



**KONRAD
LORENZ**
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

Artefactos

Product Backlog



Es la principal fuente de información sobre el producto en Scrum, una lista, que contiene todos los requerimientos que necesitamos implementar en el producto. Esta lista es el resultado del trabajo del Product Owner con el cliente, los distintos stakeholders, sponsors, etc. Refleja el estado real del trabajo pendiente de implementar en el producto, así como el ya realizado.

Product Backlog

D.



Detailed
Appropriately

E.



Estimated

E.



Emergent

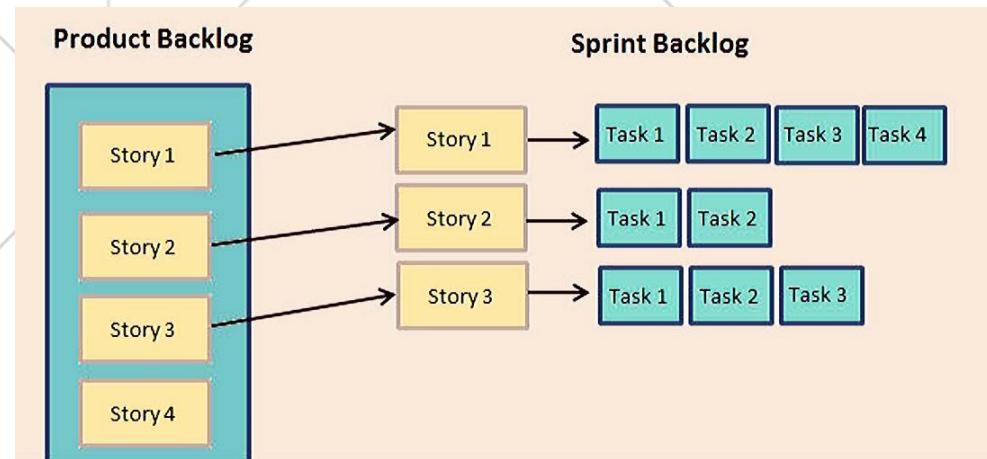
P



Prioritized

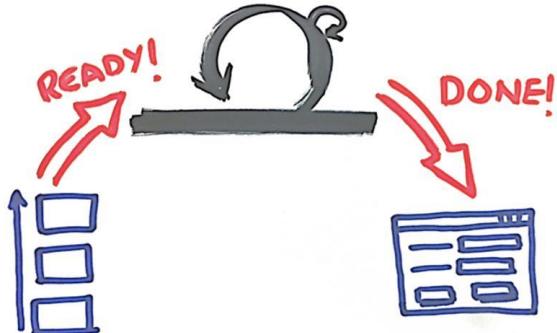
Sprint Backlog

Se trata de una lista de elementos en los que trabajar durante la etapa de Sprint. Estos elementos normalmente se componen de tareas técnicas más pequeñas que permiten conseguir un incremento de software terminado.



Definition of Ready:

Es una lista de elementos en los que trabajar durante la etapa de Sprint. Estos elementos normalmente se componen de tareas técnicas más pequeñas que permiten conseguir un incremento de software terminado.



Definition of Done:

Cada equipo Scrum tiene su propia definición de finalización, determina la calidad del trabajo y se utiliza para evaluar cuándo se ha completado una historia de usuario.

Incremento



Un Incremento es el resultado del Sprint, es la suma de todas las tareas, casos de uso, historias de usuario y cualquier elemento que se haya desarrollado durante el Sprint y que será puesto a disposición del usuario final en forma de software, aportando un valor de negocio al producto que se está desarrollando.

Actividad



- En los grupos de trabajo y en un tablero de Jamboard, realizar un producto backlog

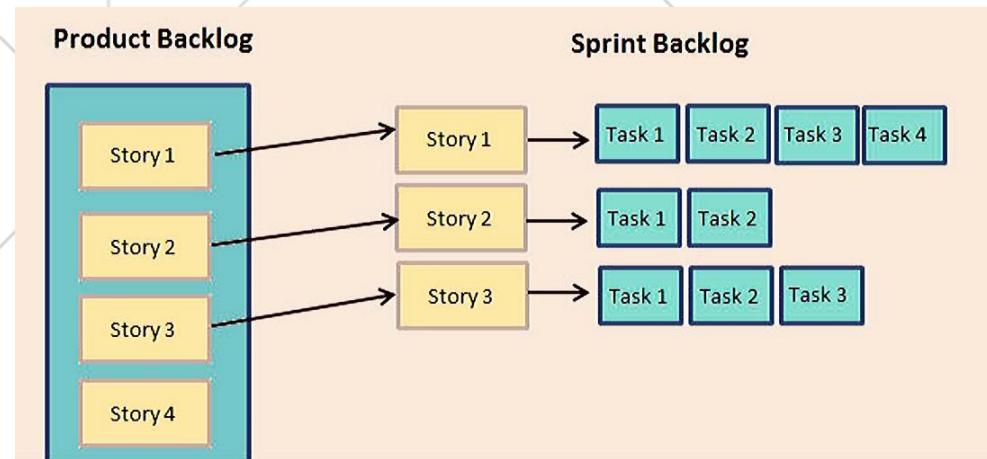
Sprint Goal

El Sprint Goal es el objetivo principal del Sprint que puede ser alcanzado a través de implementación del Product Backlog. Las Sprint goals son el resultado de una negociación entre el Product Owner y el Development Team. Deben ser medibles y específicas



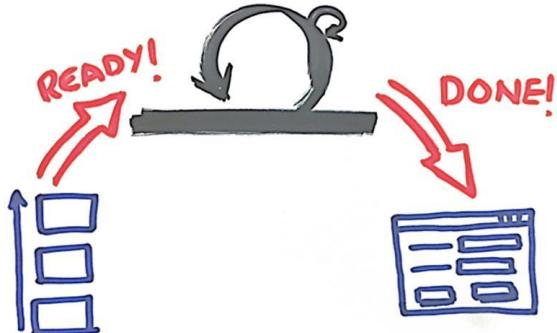
Sprint Backlog

Se trata de una lista de elementos en los que trabajar durante la etapa de Sprint. Estos elementos normalmente se componen de tareas técnicas más pequeñas que permiten conseguir un incremento de software terminado.



Definition of Ready:

Es una lista de elementos en los que trabajar durante la etapa de Sprint. Estos elementos normalmente se componen de tareas técnicas más pequeñas que permiten conseguir un incremento de software terminado.



Definition of Done:

Cada equipo Scrum tiene su propia definición de finalización, determina la calidad del trabajo y se utiliza para evaluar cuándo se ha completado una historia de usuario.

Incremento



Un Incremento es el resultado del Sprint, es la suma de todas las tareas, casos de uso, historias de usuario y cualquier elemento que se haya desarrollado durante el Sprint y que será puesto a disposición del usuario final en forma de software, aportando un valor de negocio al producto que se está desarrollando.

Sprint Backlog

Identificador (ID) de item de product backlog	Enunciado del item de Product Backlog	Tarea	Dueño / Voluntario	Estatus	Horas estimadas totales
---	---------------------------------------	-------	--------------------	---------	-------------------------

Día 1		Día 2		Día 3		Día 4		Día 5	
Cons.	Rest.								

Sprint planning

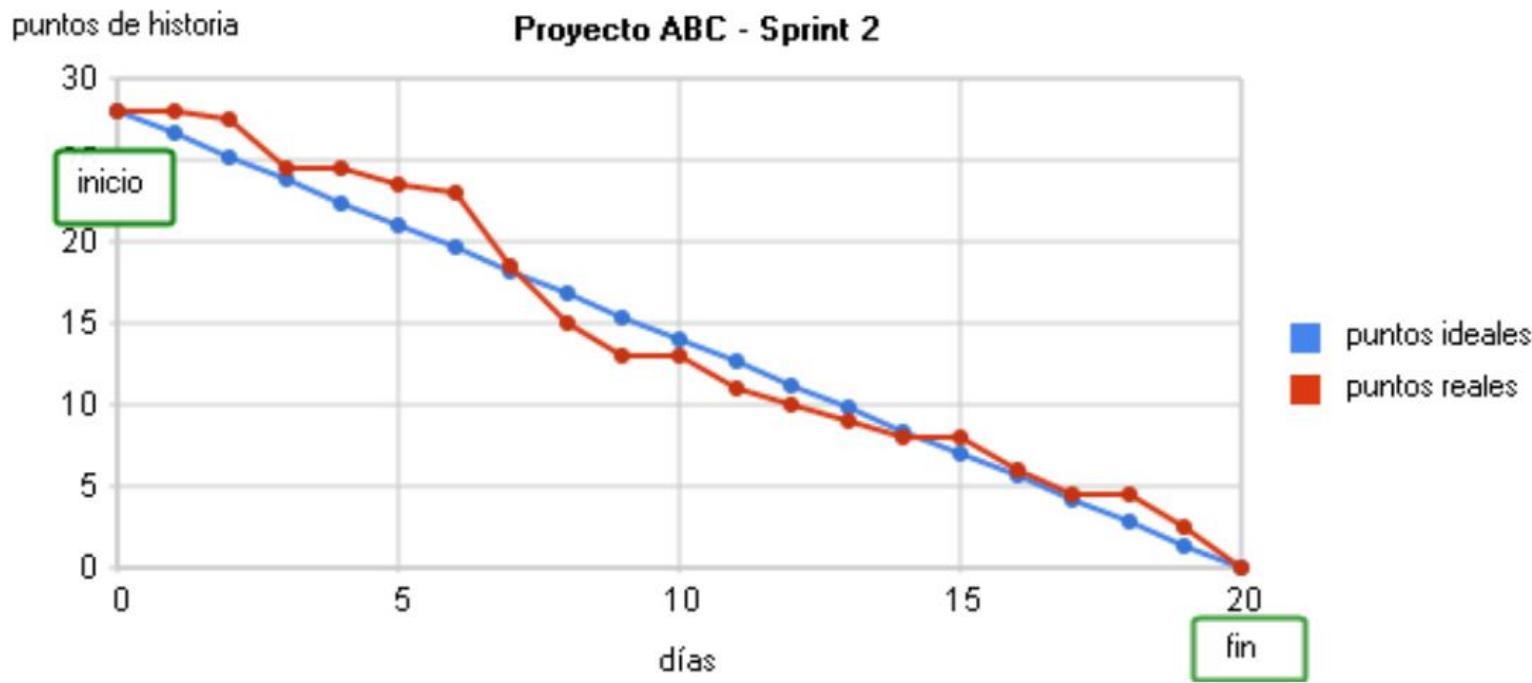
En los grupos de trabajo realizar un Sprint Planning con una historia de usuario.

1. Qué podemos hacer?
 - Sprint Goal
2. Cómo lo vamos a conseguir?
 - Sprint backlog
 - Definición de “Done”

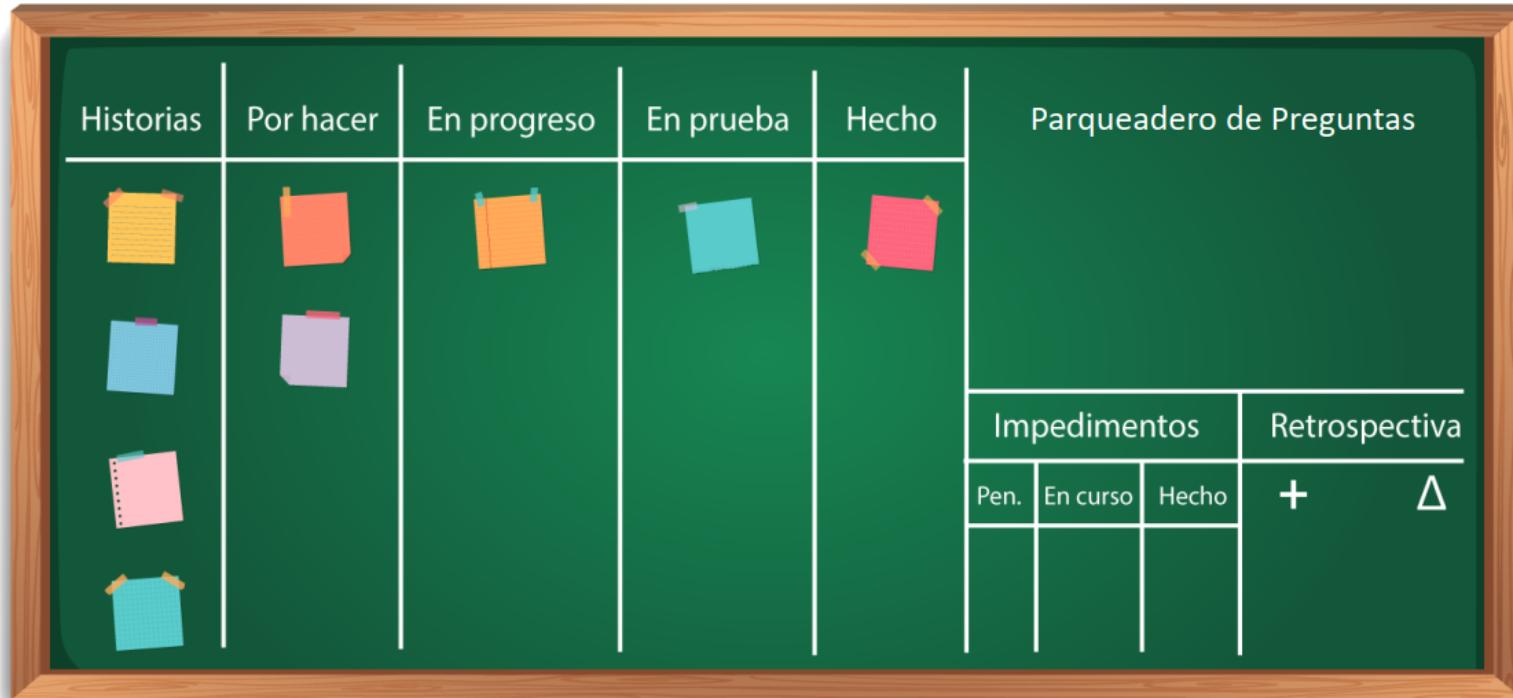


Radiadores de Información

Burndown chart



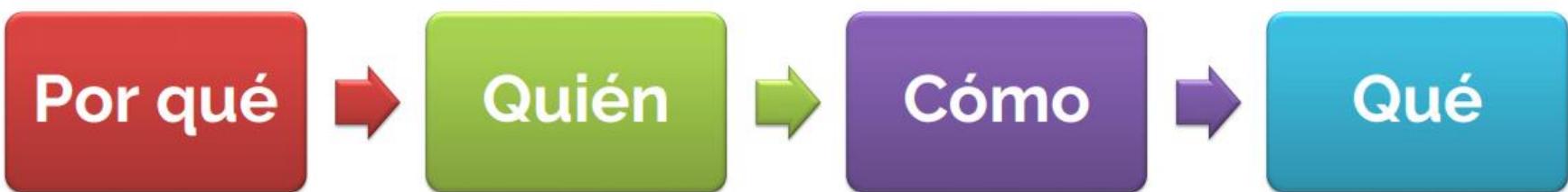
Construcción de tablero Scrum

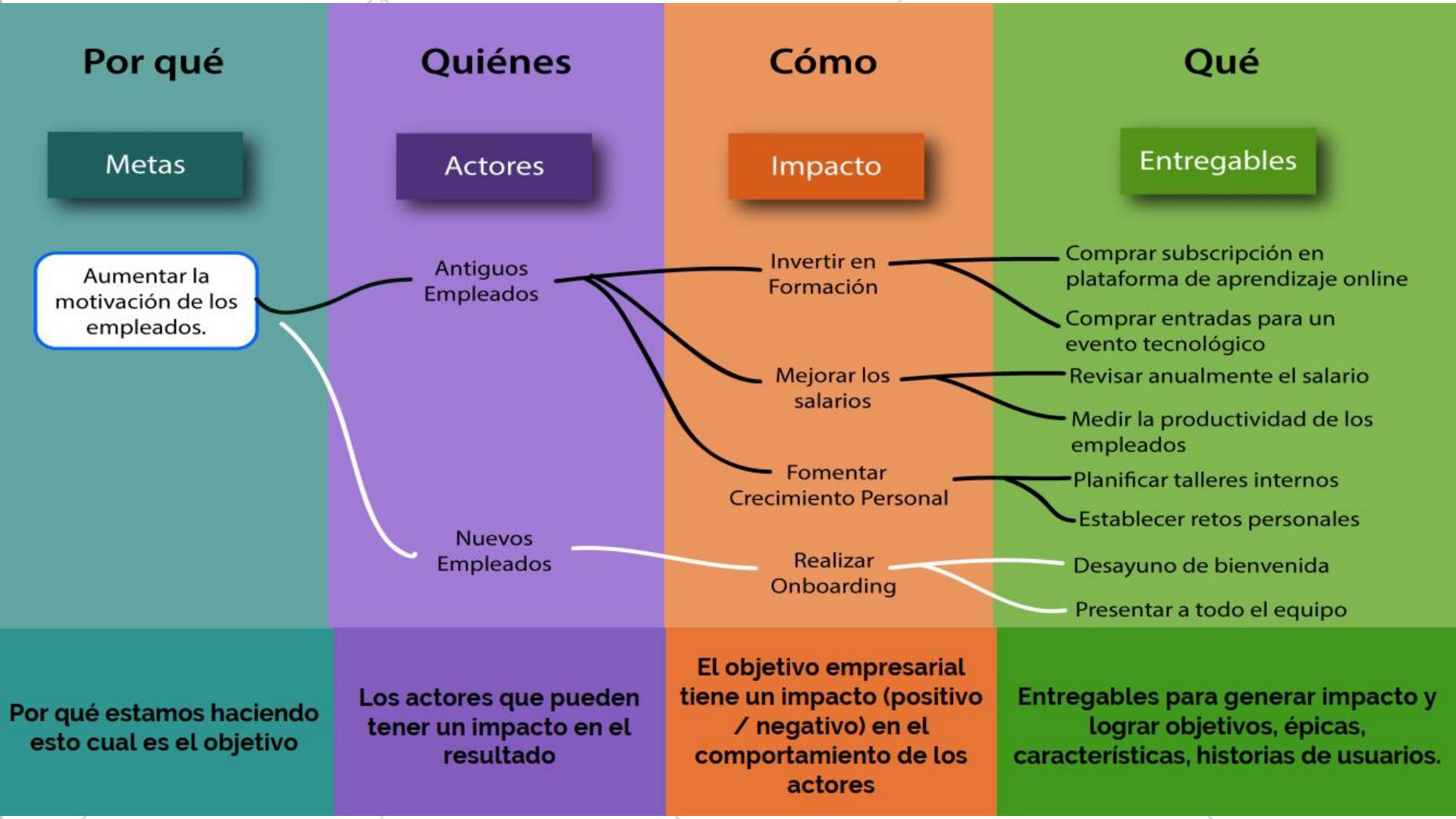


Agile Inception

Impact Mapping

Cuatro preguntas conducen la técnica:



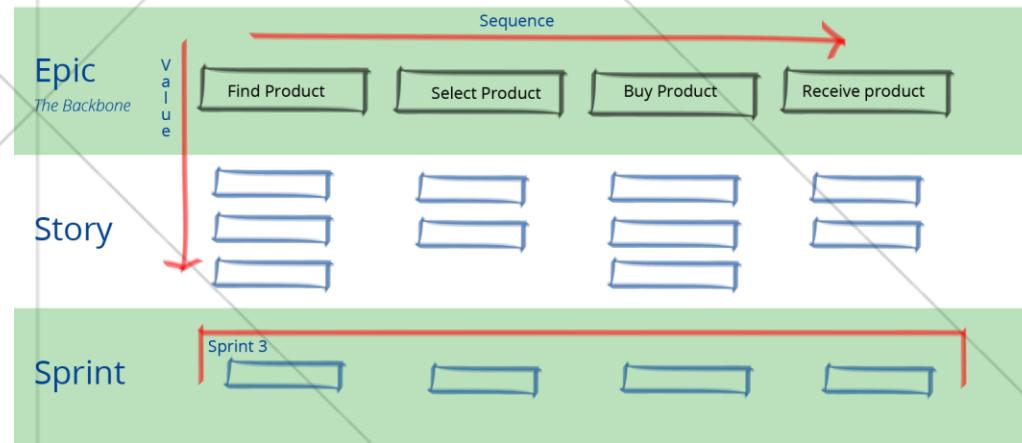


User Story Mapping

Nos ayuda a construir una primera versión que sea un producto mínimo viable y luego iterar sobre ella, aportando nuevo valor al negocio y al usuario con cada nueva versión.

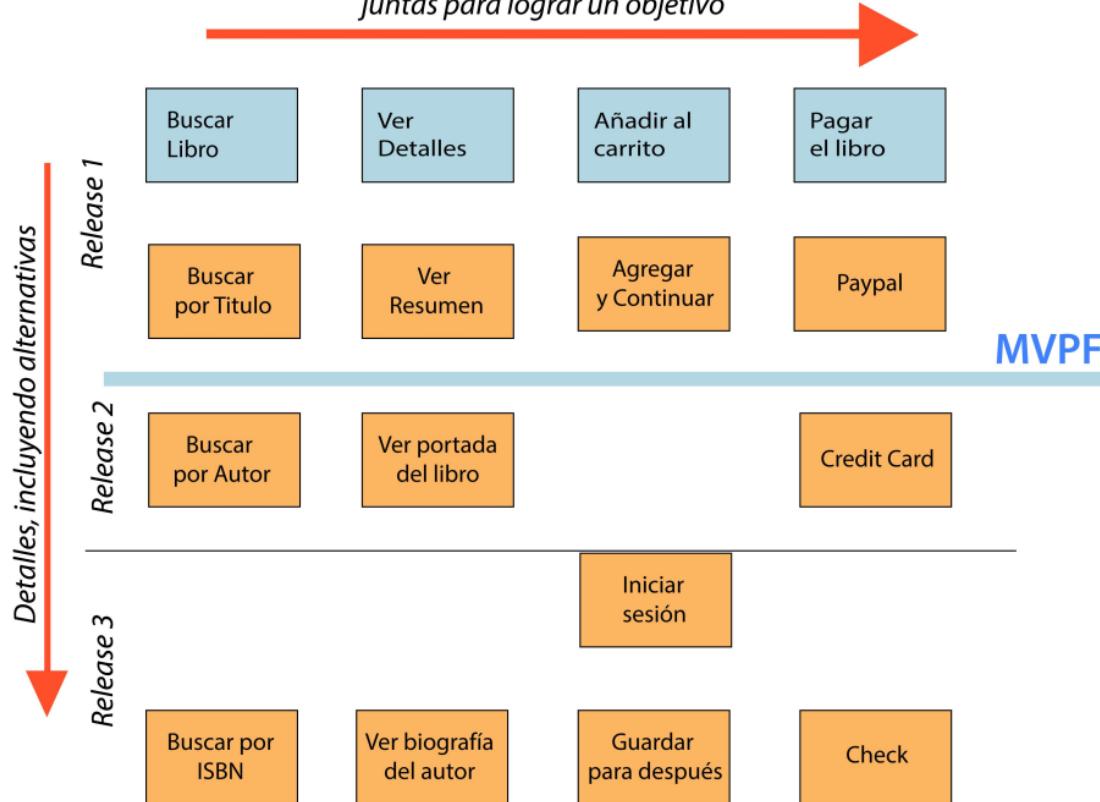
Simple user story map

crystalloids
innovations

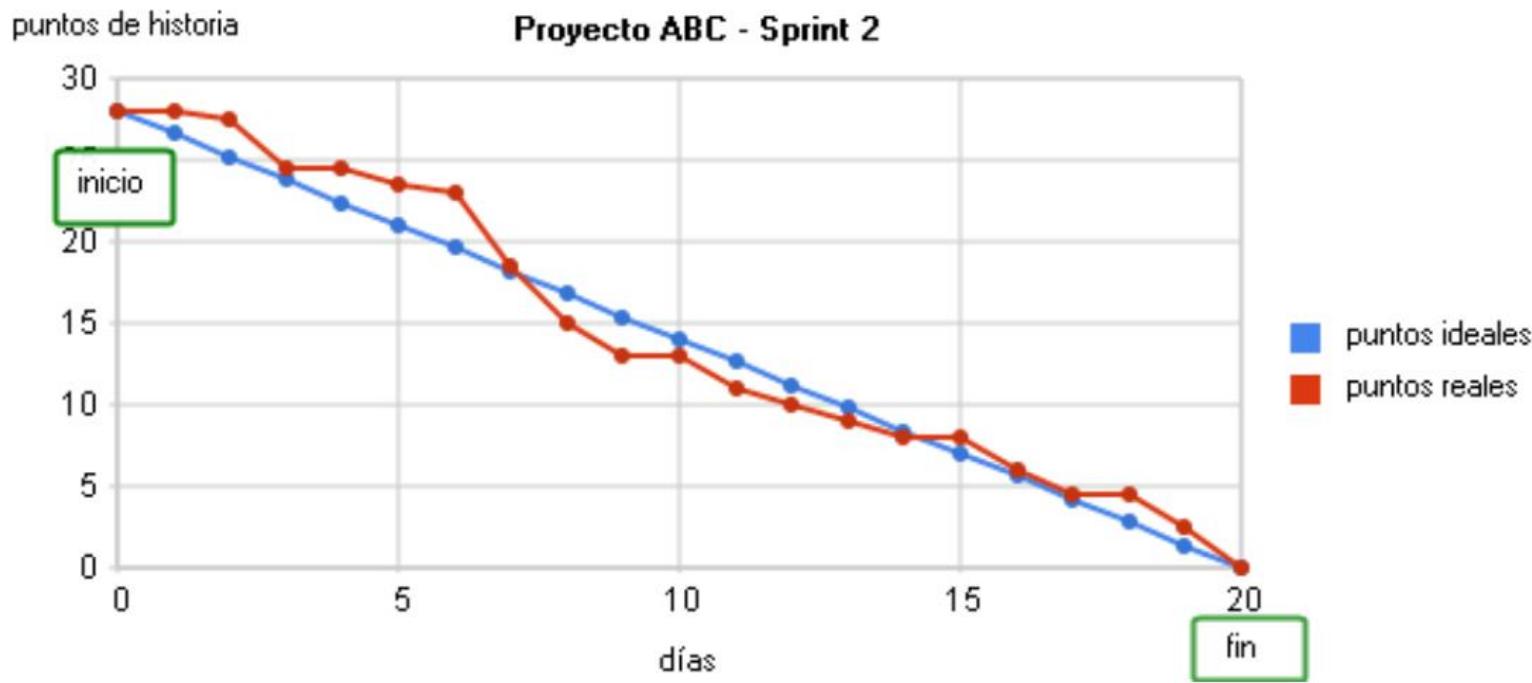


User Story Mapping

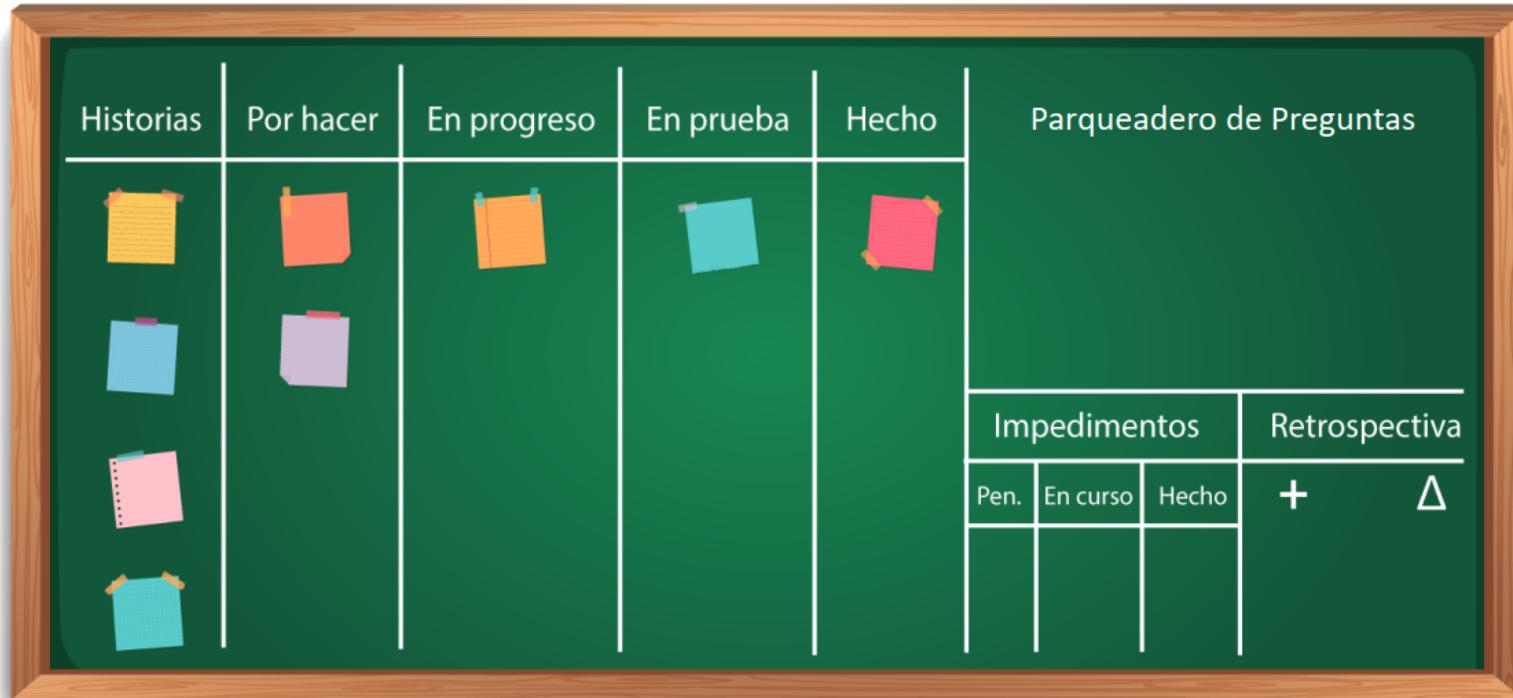
Los pasos o el conjunto de tareas que trabajan juntas para lograr un objetivo



Burndown chart



Construcción de tablero Scrum



Agile Inception

Agile Inception



¿QUÉ ES?

El evento para alinear a todo el equipo

Es una reunión para preparar a todas las personas implicadas antes del proyecto.

UN BUEN PUNTO DE INICIO



Establecer expectativas sobre el proyecto/ producto.

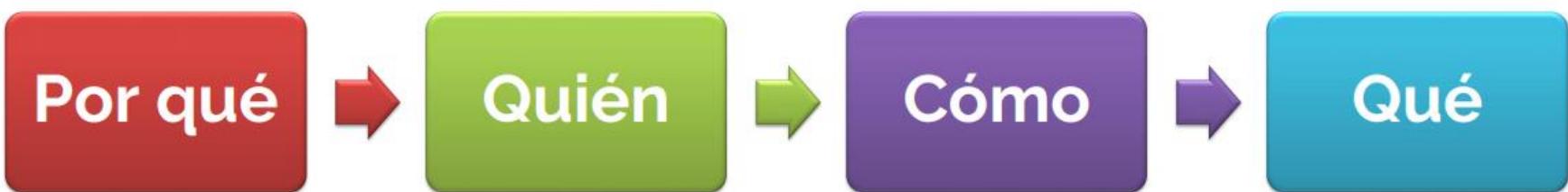
Generar un diálogo y puesta en común.

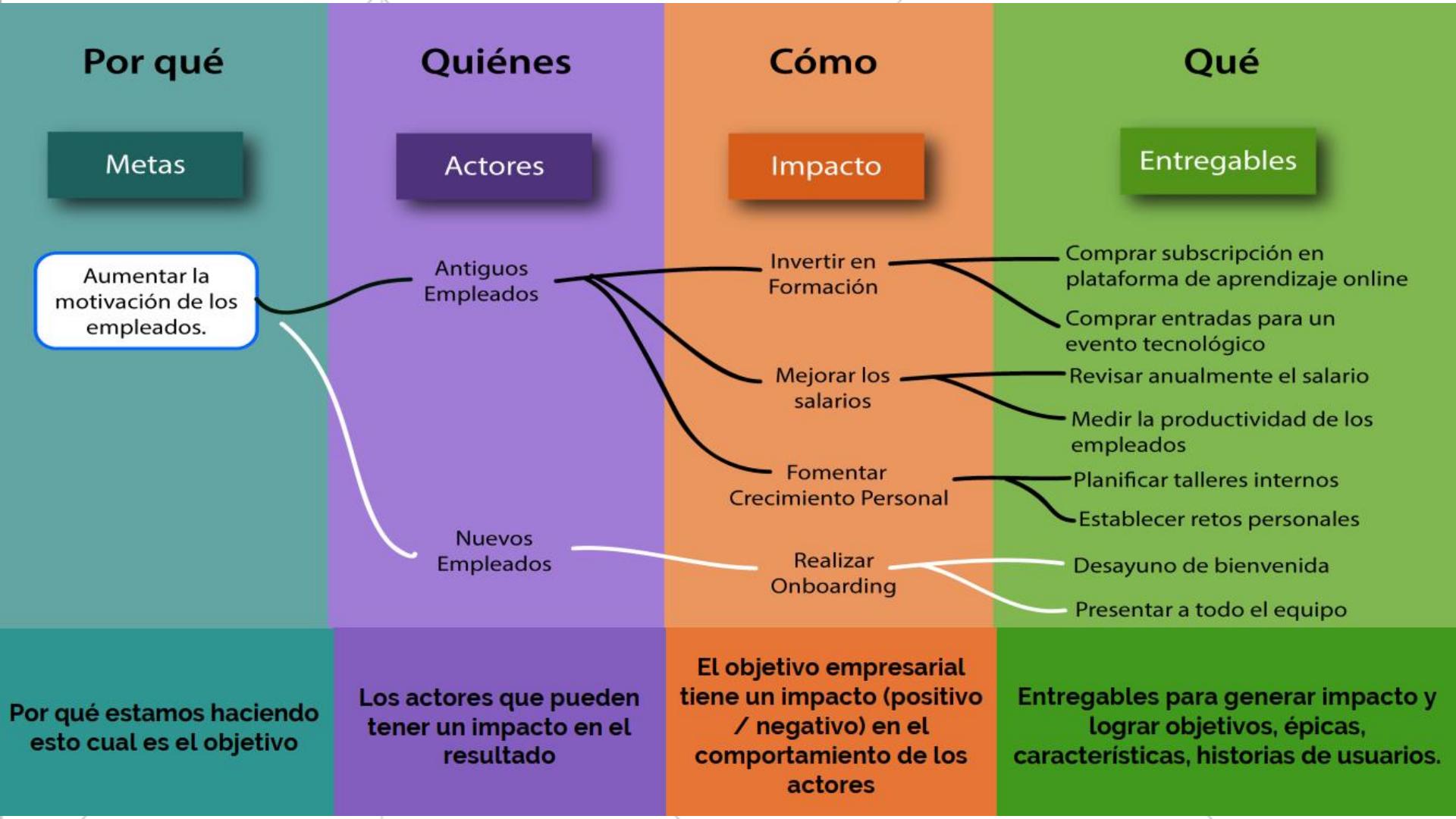
ANTES DE COMENZAR EL PROYECTO SE DEBEN HACER UNA SERIE DE TÉCNICAS...



Impact Mapping

Cuatro preguntas conducen la técnica:







**KONRAD
LORENZ**
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

Técnicas

Reunión de la visión del proyecto

Es una reunión que ayuda a identificar el contexto empresarial, los requerimientos de negocio y las expectativas de los stakeholders a fin de desarrollar una declaración de la visión del proyecto eficaz.

Documentación de las reuniones

Denominación: Determinar la visión del proyecto

Fecha: 20/08/2019

Hora de inicio: 2:00 pm

Hora de finalización: 6:00 pm

Participantes:

1. Gabriel Reyes
2. Aura Sierra
3. Miguel Serrano
4. Daniel Ortega

Agenda: Selección del Product Owner

Acuerdos:

Título del Proyecto

Visión del Proyecto

PRODUCT VISION BOARD

Con ésta técnica todo el equipo sabrá desde el inicio:

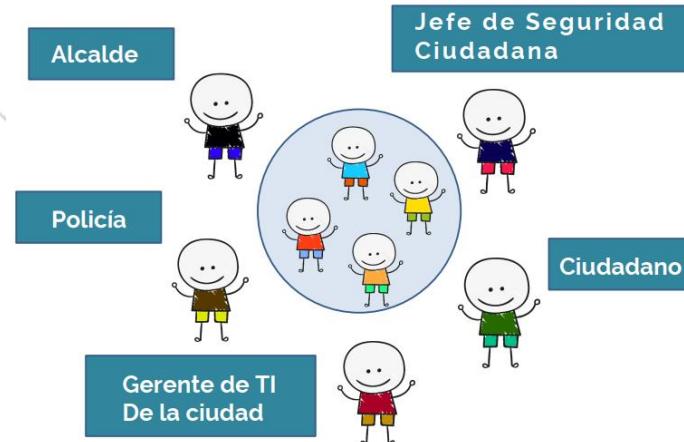
- ¿Para quién?
- ¿Por qué?
- ¿Qué valor brindamos al realizar el proyecto?

Visión		Ayudar a reducir el índice de criminalidad	
Público Objetivo	Necesidades	Producto	Valor
Ciudadanos	Identificar zonas peligrosas para evitarlas Apoyar en la captura de criminales	Reportar crímenes por tipo. Alertar por SMS a vecinos y policía cercanos a la zona Visualizar el % de crímenes por zonas	Los ciudadanos pueden reducir la probabilidad de sufrir atracos.
Policía	Mejorar el nivel de seguridad ciudadana. Identificar las zonas peligrosas más cercanas para patrullarlas.	Ver la ruta de patrullaje óptimo en función de las zonas asignadas basado en la información de los ciudadanos.	Optimizar la ruta de patrullaje para elevar la probabilidad de evitar un atraco y/o de capturar a un criminal.

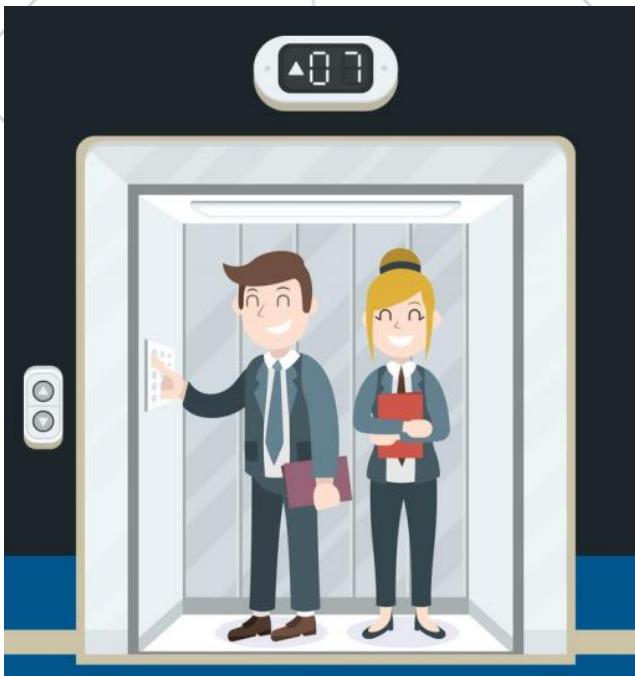
ENCUENTRA A TUS VECINOS

Se mapea quienes están involucrados en el proyecto.

Plasma el mapa de tu equipo, identifica a todos los involucrados. Y validarlos con el cliente, que ayuda de manera preventiva y saber quiénes son los stakeholders.



ELEVATOR PITCH



PARA [un segmento de Clientes]

QUIENES [poseen una necesidad u oportunidad]

EL [nombre del producto]

ES [categoría del producto]

QUE [brinda un beneficio clave o razón de uso]

EN LUGAR DE [alternativa competitiva primaria]

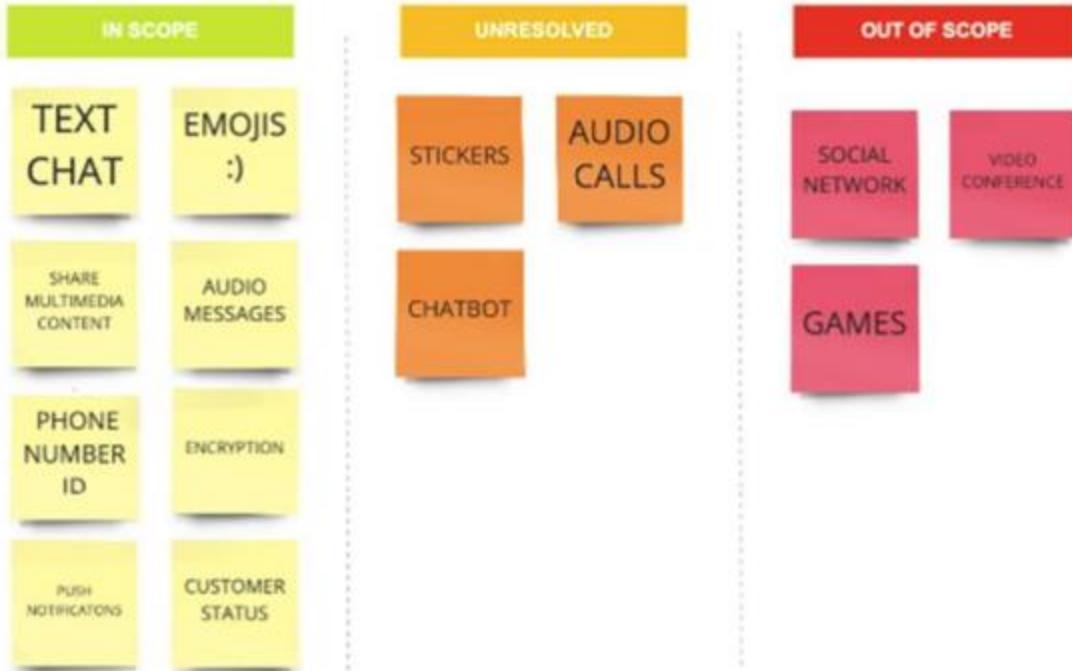
NUESTRO PRODUCTO [ofrece un diferenciador]

DISEÑAR UNA CAJA DE PRODUCTO



Diseñar una caja de producto es un concepto de marketing que nos invita a imaginar la caja de un producto con los mensajes e imágenes necesarias como si nuestro producto estuviera empaquetado y fuera a estar expuesto de forma que resulte lo más atractivo posible para el cliente.

CREAR UNA LISTA DE NOES



Una lista de Noes lo que hace es poner límites a la hora de empezar a hablar, estableciendo un punto de referencia a las expectativas sobre lo que no se va a considerar como parte del proyecto.

Tiene tres zonas principales:
 En Alcance,
 Fuera de Alcance
 Por Decidir

¿QUÉ NOS QUITA EL SUEÑO?

El objetivo es identificar riesgos y centrarnos en resolver aquellos en los que podemos influir y no preocuparnos por los que están fuera de nuestro alcance.

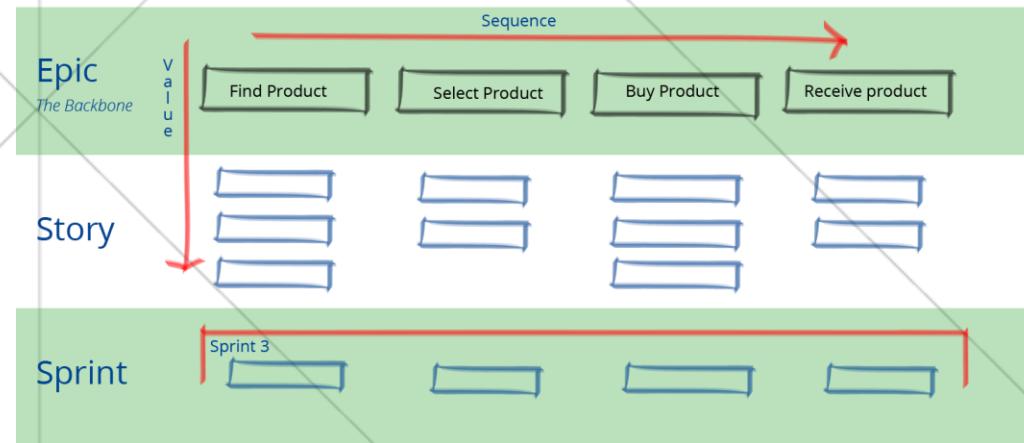
Riesgo	Descripción	Nivel
Estrategia DevOps	Es el primer proyecto de la compañía donde se aplica una estrategia DEVOPS	Bajo
Iniciar sesión con número de teléfono	Preocupa la integración con los proveedores de SMS para asociar el número de teléfono al usuario	Medio
Rotación de personal	Preocupa la alta rotación en empresas tecnológicas y que algunos miembros clave abandonen la empresa antes del final del proyecto	Alto

User Story Mapping

Nos ayuda a construir una primera versión que sea un producto mínimo viable y luego iterar sobre ella, aportando nuevo valor al negocio y al usuario con cada nueva versión.

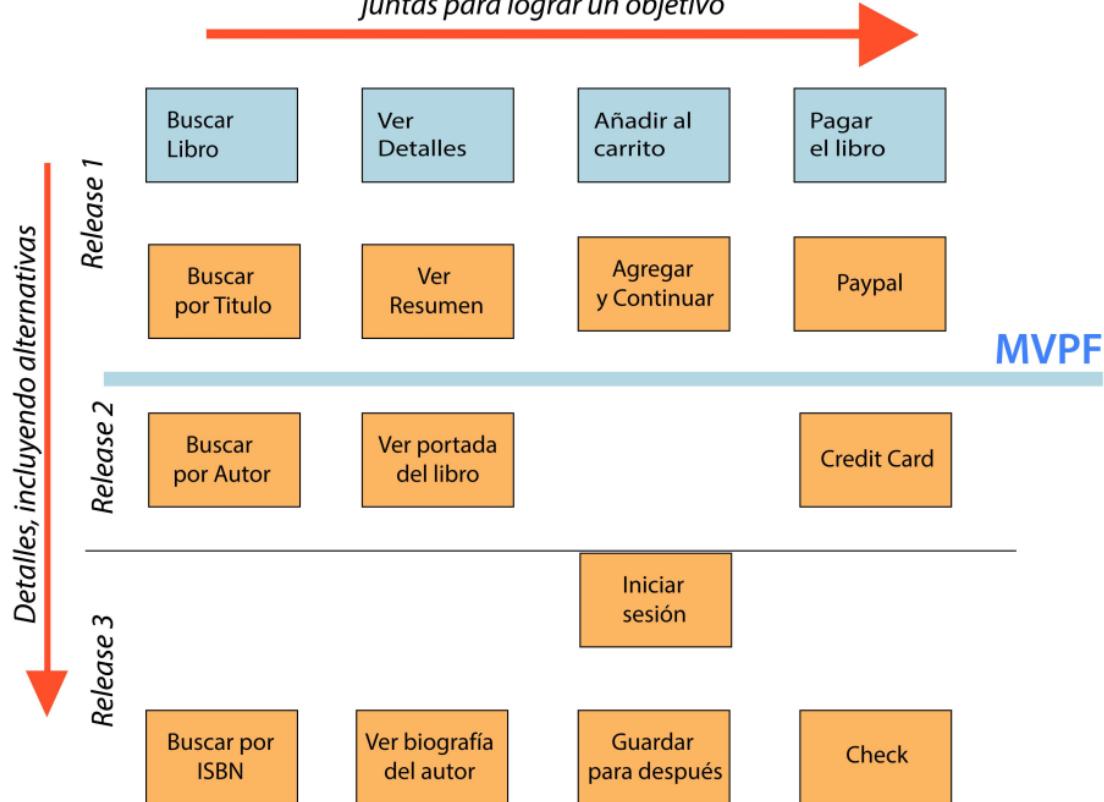
Simple user story map

crystalloids
innovations



User Story Mapping

Los pasos o el conjunto de tareas que trabajan juntas para lograr un objetivo



Simulación Sprint

Actividad	Tiempo min Detalle	Insumo
Reunión preliminar	Revisar asignación de actividades que 10me corresponden según planning	Sprint backlog
Trabajo individual	Generar mi actividad asignada - ser creativo para representar una tarea de 20valor que ilustre la actividad asignada	Dibujo-gráfico-proceso-tabla etc
Daily Trabajo individual	Que hice q se me dificulto, que voy a 15hacer - Scrum Master recopila info	Tablero kanban actualizado
Daily	20Complementar el ejercicio anterior Unificar trabajo para entregar producto 20de valor	Dibujo-gráfico-proceso-tabla etc jamboard producto final



Reglas

- Cumplir con el timeboxing asignado
- Estar pendientes del cronometro compartido
- Actualizar tablero SCRUM en los dailys (jamboard)
 - Usar un color para cada uno
 - Solo poner código de la HU - tarea -nombre



Sprint Review

Que se inspecciona?

- El Incremento
- El Sprint
- El Product Backlog
- Versión operativa del producto

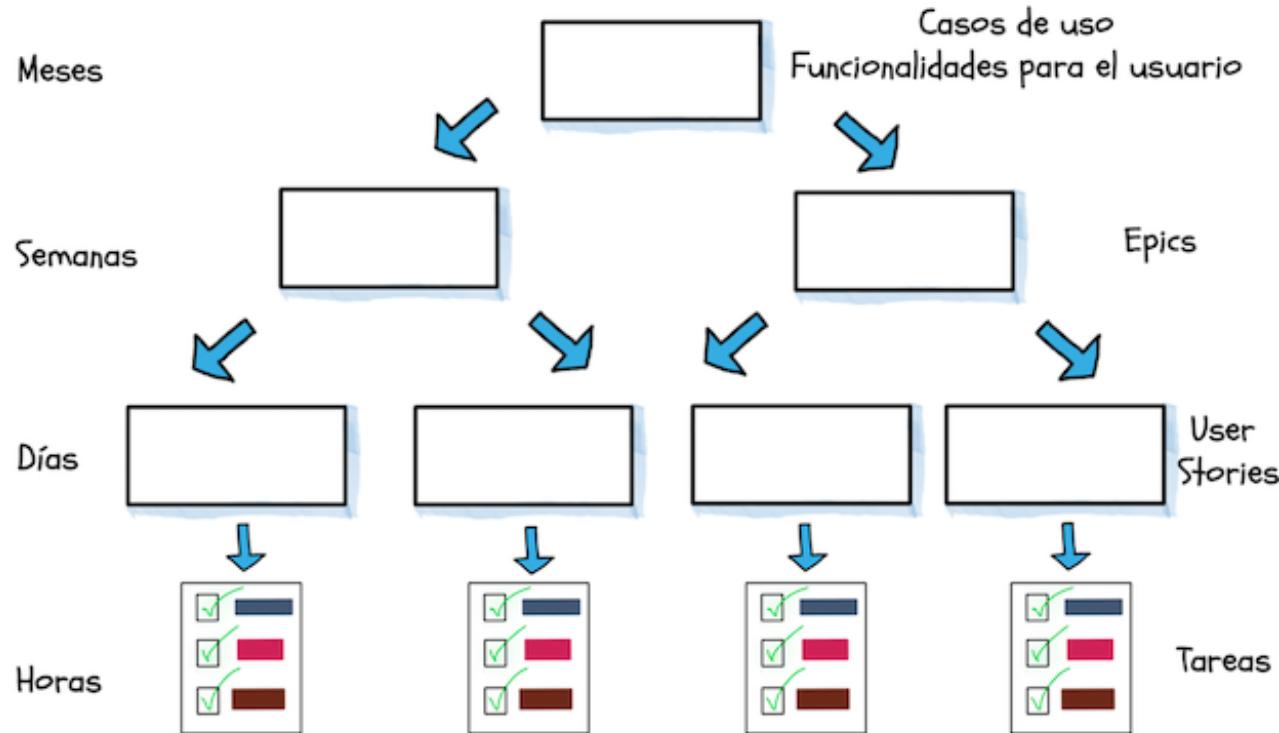
Que se adapta?

- El Product Backlog con las condiciones actualizadas de negocio

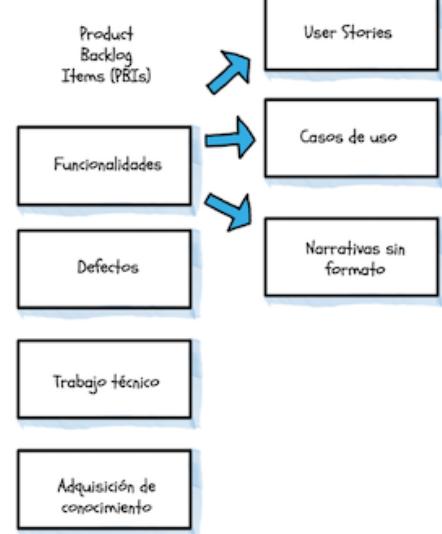
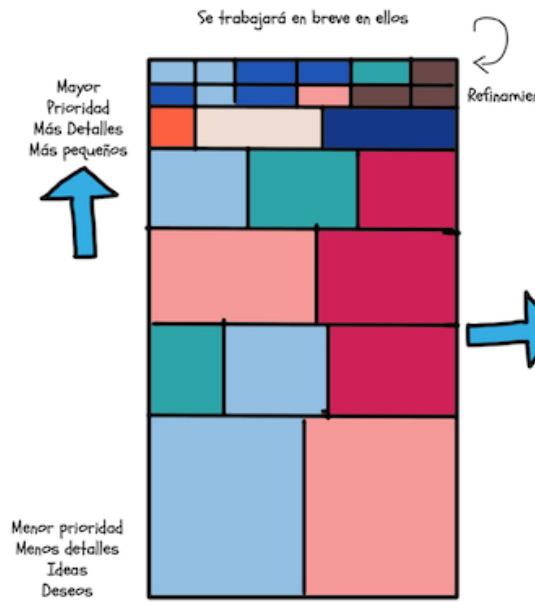
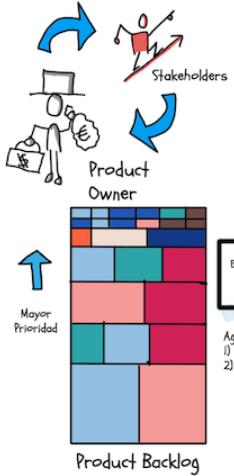
SPRINT REVIEW



Refinamiento



Refinamiento



Retrospective



Preguntas examen

● Pregunta 1

⌚ 60 segundos

Q. Usted es un jefe de operaciones con amplio conocimiento en los proyectos de Scrum. El jefe de tecnología tiene una idea de lo que es Scrum y le informa que quiere implementarlo en varios proyectos dentro de la organización. ¿Cuál declaración hecha por el jefe de tecnología NO es verdadera?

— opciones de respuesta —

- Los equipos de Scrum idealmente deben de consistir de seis a diez integrantes.
- Scrum no se puede utilizar para grandes proyectos.

- En un solo proyecto pueden participar múltiples equipos de Scrum
- Scrum se puede implementar en un nivel de programa.

Preguntas examen

● Pregunta 1

⌚ 60 segundos

Q. Usted es un jefe de operaciones con amplio conocimiento en los proyectos de Scrum. El jefe de tecnología tiene una idea de lo que es Scrum y le informa que quiere implementarlo en varios proyectos dentro de la organización. ¿Cuál declaración hecha por el jefe de tecnología NO es verdadera?

— opciones de respuesta —

- Los equipos de Scrum idealmente deben de consistir de seis a diez integrantes.
- Scrum no se puede utilizar para grandes proyectos.
- En un solo proyecto pueden participar múltiples equipos de Scrum
- Scrum se puede implementar en un nivel de programa.

Preguntas examen

① Pregunta 2

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál de las siguientes es la salida principal del proceso de retrospectiva del sprint?

— opciones de respuesta —

Mejoras accionables aceptadas

Gráfica de trabajo pendiente actualizada
(Burndown Chart)

Mantenimiento de la lista de pendientes del sprint

Registro de impedimentos actualizado

Preguntas examen

● Pregunta 2

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál de las siguientes es la salida principal del proceso de retrospectiva del sprint?

— opciones de respuesta —

● Mejoras accionables aceptadas

● Gráfica de trabajo pendiente actualizada
(Burndown Chart)

● Mantenimiento de la lista de pendientes del sprint

● Registro de impedimentos actualizado

Preguntas examen

● Pregunta 3

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. ¿A qué se refiere la experiencia del equipo en Scrum?

— opciones de respuesta —

La experiencia de los miembros del equipo Scrum para entender las historias de usuario y las tareas requeridas para crear los entregables finales.

La experiencia de los roles principales para comunicar los requerimientos, entender historias de usuario y supervisar todo el proyecto por parte del propietario del producto, el equipo Scrum y el Scrum Master respectivamente.

Los expertos que integran el cuerpo de asesoramiento de Scrum y actualizan periódicamente las mejores prácticas en Scrum.

Expertos de Scrum externos que ayudan en los proyectos Scrum en proceso en caso de que existan grandes problemas en la implementación de Scrum .

Preguntas examen

4. Existen varias prácticas en Scrum que facilitan la gestión efectiva de riesgos. Relacione las prácticas de Scrum en la columna de la izquierda con los riesgos que mitigan en la columna a la derecha.

PRÁCTICA DE SCRUM	RIESGO
1) Propiedad del equipo	a) Entorno empresarial
2) Desarrollo iterativo	b) No detección
3) Transparencia	c) Expectativas
4) Flexibilidad	d) Inversión
5) Retroalimentación constante	e) Estimación

1 - C , 2 - E , 3 - B , 4 - A , 5 - D 1 - A , 2 - D , 3 - A , 4 - B , 5 - C

1 - E , 2 - D , 3 - B , 4 - A , 5 - C 1 - C , 2 - E , 3 - A , 4 - B , 5 - D

Preguntas examen

4. Existen varias prácticas en Scrum que facilitan la gestión efectiva de riesgos. Relacione las prácticas de Scrum en la columna de la izquierda con los riesgos que mitigan en la columna a la derecha.

PRÁCTICA DE SCRUM	RIESGO
1) Propiedad del equipo	a) Entorno empresarial
2) Desarrollo iterativo	b) No detección
3) Transparencia	c) Expectativas
4) Flexibilidad	d) Inversión
5) Retroalimentación constante	e) Estimación

- 1 - C , 2 - E , 3 - B , 4 - A , 5 - D 1 - A , 2 - D , 3 - A , 4 - B , 5 - C
- 1 - E , 2 - D , 3 - B , 4 - A , 5 - C 1 - C , 2 - E , 3 - A , 4 - B , 5 - D

Preguntas examen

5. "Relacione los siguientes procesos y salidas":

Proceso	Salida
a. Creación de entregables	1. Lista priorizada de pendientes del producto actualizada*
b. Realizar reunión diaria de pie	2. Tablero Scrum actualizado
c. Mantener lista priorizada de pendientes del producto	3. Grafica actualizada de trabajo pendiente
d. Realizar reunión diaria de pie	4. Registro de pendientes actualizado

a-2, b-4, c-1, d-3

a-3, b-4, c-2, d-1

a-3, b-2, c-4, d-1

a-2, b-1, c-4, d-3

Preguntas examen

5. "Relacione los siguientes procesos y salidas":

Proceso	Salida
a. Creación de entregables	1. Lista priorizada de pendientes del producto actualizada"
b. Realizar reunión diaria de pie	2. Tablero Scrum actualizado
c. Mantener lista priorizada de pendientes del producto	3. Grafica actualizada de trabajo pendiente
d. Realizar reunión diaria de pie	4. Registro de pendientes actualizado

 a-2, b-4, c-1, d-3

 a-3, b-2, c-4, d-1

 a-3, b-4, c-2, d-1

 a-2, b-1, c-4, d-3

Preguntas examen

① Pregunta 6

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál opción NO es una de las entradas del proceso de realizar la planificación del lanzamiento?

— opciones de respuesta —

Socio

Equipo Scrum

Criterios de terminado

Caso de negocio del proyecto

Preguntas examen

① Pregunta 6

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál opción NO es una de las entradas del proceso de realizar la planificación del lanzamiento?

— opciones de respuesta —



Socio



Equipo Scrum



Criterios de terminado



Caso de negocio del proyecto

Preguntas examen



● Pregunta 7

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. En una reunión de planificación del sprint, la definición objetiva significa:

— opciones de respuesta —

El Equipo Scrum explica al Scrum Master las historias de usuario de más alta prioridad en la lista de pendientes del producto, y después el Scrum Master, en colaboración con el(s) Socio(s), define la meta del sprint.

El propietario del producto explica al Equipo Scrum las historias de usuario de más alta prioridad, y después el Equipo Scrum en colaboración con el propietario del producto, define la meta del Sprint.

I Equipo Scrum define las historias de usuario de acuerdo con la lista priorizada de pendientes del producto.

El propietario del producto y el Equipo Scrum deciden sobre los criterios de aceptación requeridos de las varias historias de usuario.

Preguntas examen



● Pregunta 7

⌚ 60 segundos

Q. En una reunión de planificación del sprint, la definición objetiva significa:

— opciones de respuesta —

● El Equipo Scrum explica al Scrum Master las historias de usuario de más alta prioridad en la lista de pendientes del producto, y después el Scrum Master, en colaboración con el(s) Socio(s), define la meta del sprint.

● El propietario del producto explica al Equipo Scrum las historias de usuario de más alta prioridad, y después el Equipo Scrum en colaboración con el propietario del producto, define la meta del Sprint.

● El Equipo Scrum define las historias de usuario de acuerdo con la lista priorizada de pendientes del producto.

● El propietario del producto y el Equipo Scrum deciden sobre los criterios de aceptación requeridos de las varias historias de usuario.

Preguntas examen

➊ Pregunta 9

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál de las siguientes NO es una pregunta que responde el equipo Scrum durante las reuniones diarias de pie?

— opciones de respuesta —

¿Qué terminaré hoy?

¿Cómo resolveré los impedimentos que estoy enfrentando?

¿Estoy enfrentando impedimentos u obstáculos?

¿Qué terminé ayer?

Preguntas examen

➊ Pregunta 9

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál de las siguientes NO es una pregunta que responde el equipo Scrum durante las reuniones diarias de pie?

— opciones de respuesta —

● ¿Qué terminaré hoy?

● ¿Estoy enfrentando impedimentos u obstáculos?

● ¿Cómo resolveré los impedimentos que estoy enfrentando?

● ¿Qué terminé ayer?

Preguntas examen

① Pregunta 10

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. ¿Quién estima las historias de usuario en Scrum?

— opciones de respuesta —

- El propietario del producto
- El patrocinador ejecutivo

- El Equipo Scrum
- El grupo de usuarios

Preguntas examen

① Pregunta 10

⌚ 60 segundos

Q. ¿Quién estima las historias de usuario en Scrum?

— opciones de respuesta —

- El propietario del producto
- El patrocinador ejecutivo

- El Equipo Scrum
- El grupo de usuarios

Preguntas examen

11. La empresa Coxal Times ha iniciado un proyecto que incluye la vigilancia (seguimiento) de camiones que circulan por la ciudad. ¿Cuál NO es una de las características de este proyecto si se administra según la metodología de Scrum?

- Se hará una planificación detallada por adelantado para asegurar que los riesgos se identifiquen con anticipación.
- El equipo que trabaja en este proyecto se reunirá diariamente durante 15 minutos para hacer una lista de los impedimentos en la conclusión de tareas.
- El propietario del producto priorizará las tareas que entregarán el máximo valor de negocio.
- El cliente no siempre define los requerimientos (muy concretos) en etapas tempranas .

Preguntas examen

11. La empresa Coxal Times ha iniciado un proyecto que incluye la vigilancia (seguimiento) de camiones que circulan por la ciudad. ¿Cuál NO es una de las características de este proyecto si se administra según la metodología de Scrum?

- ✓ Se hará una planificación detallada por adelantado para asegurar que los riesgos se identifiquen con anticipación.
- ✗ El equipo que trabaja en este proyecto se reunirá diariamente durante 15 minutos para hacer una lista de los impedimentos en la conclusión de tareas.
- ✗ El propietario del producto priorizará las tareas que entregarán el máximo valor de negocio.
- ✗ El cliente no siempre define los requerimientos (muy concretos) en etapas tempranas .

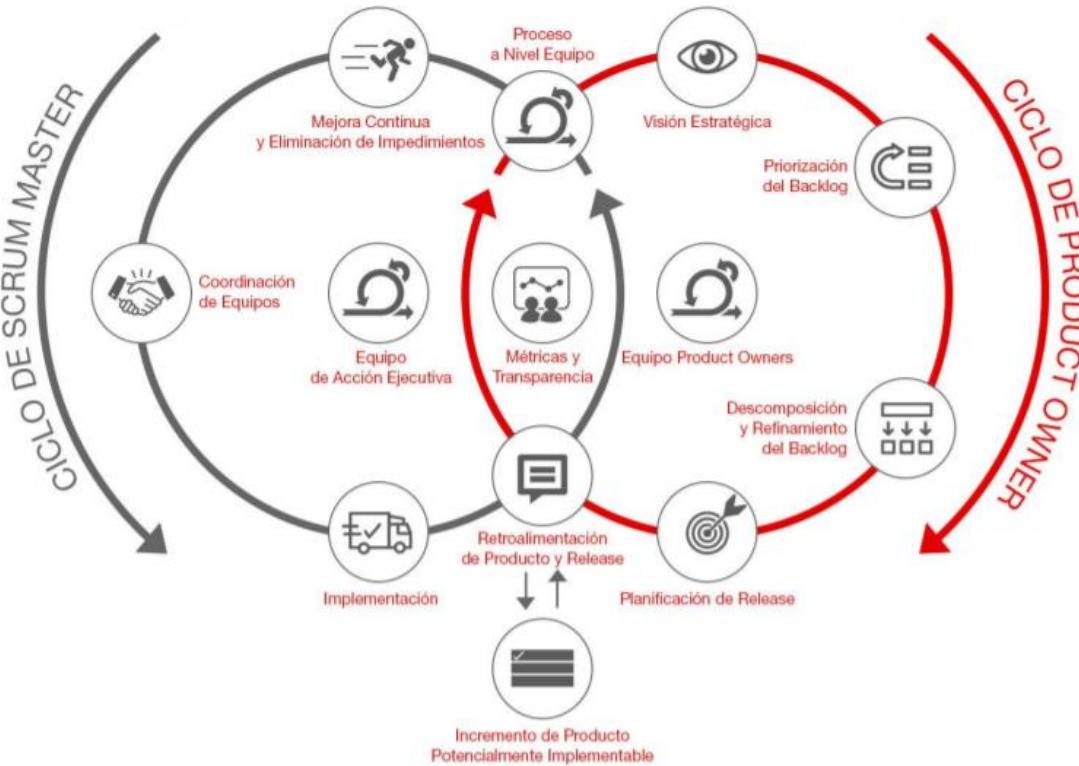
Scrum@Scale

Es un framework dentro del cual redes de equipos Scrum que operan consistentemente con la Guía de Scrum pueden abordar problemas adaptativos complejos, mientras entregan de manera creativa productos del mayor valor posible.



Scrum@Scale

Componentes del Framework Scrum@Scale®



Roles SoS

Equipo
Product
Owner

Chief Product
Owner (CPO)

Scrum de
Scrums Master
(SoSM)

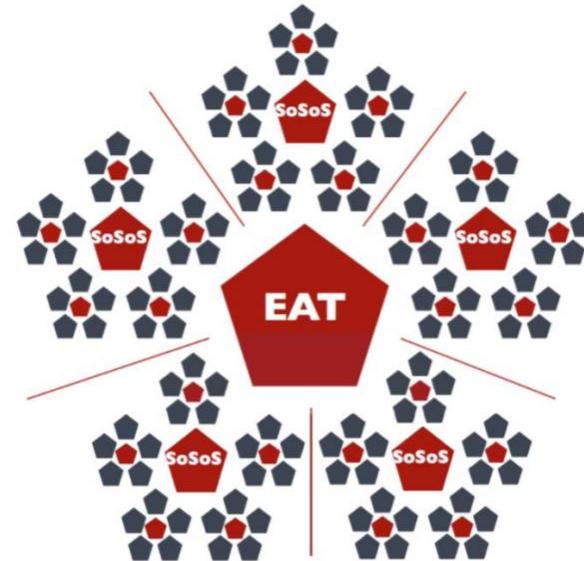
Eventos SoS

Manejo de impedimentos
a nivel de SoS

Daily Scrum Escalada
(SDS)

Equipo de Acción Ejecutiva (EAT)

Quienes tienen el rol del Scrum Master y son parte del Scrum de Scrums para toda la organización Agile se agrupan en el Equipo de Acción Ejecutiva. El equipo de liderazgo crea una burbuja Agile en la organización donde el Modelo de Referencia opera con sus propias pautas y procedimientos que se integran efectivamente con cualquier parte de la organización que no sea Agile.

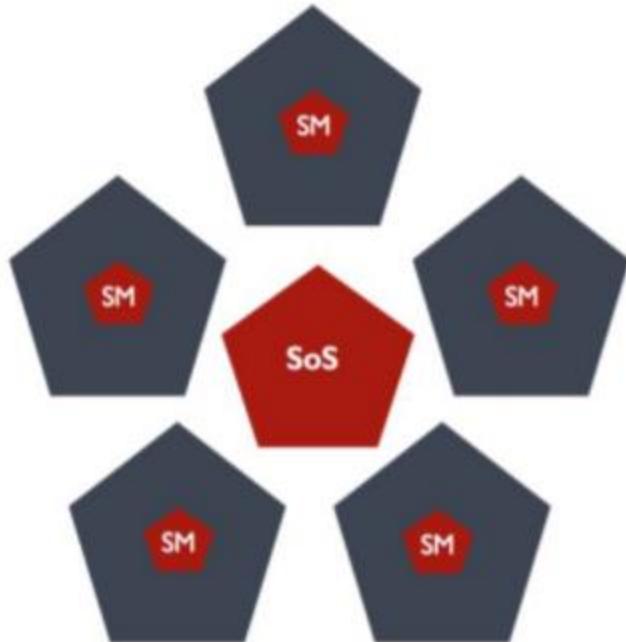


MetaScrum Ejecutivo (EMS)

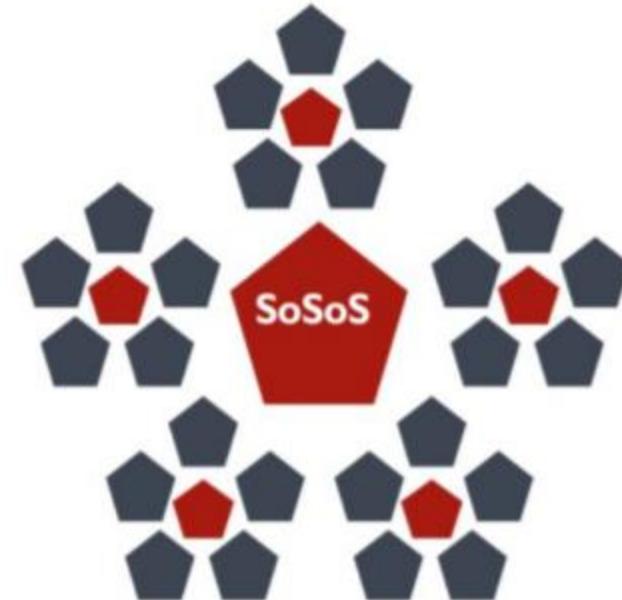
Los equipos de Product Owners permiten un diseño de red de Product Owners que es infinitamente escalable junto con sus SoS asociados. El Equipo de Product Owners para toda la organización Agile se reúne con los stakeholders como el MetaScrum Ejecutivo.



Escalar SoS



SoS de 5 Equipos



SoSoS de 25 Equipos

Escalar el Equipo Product Owner

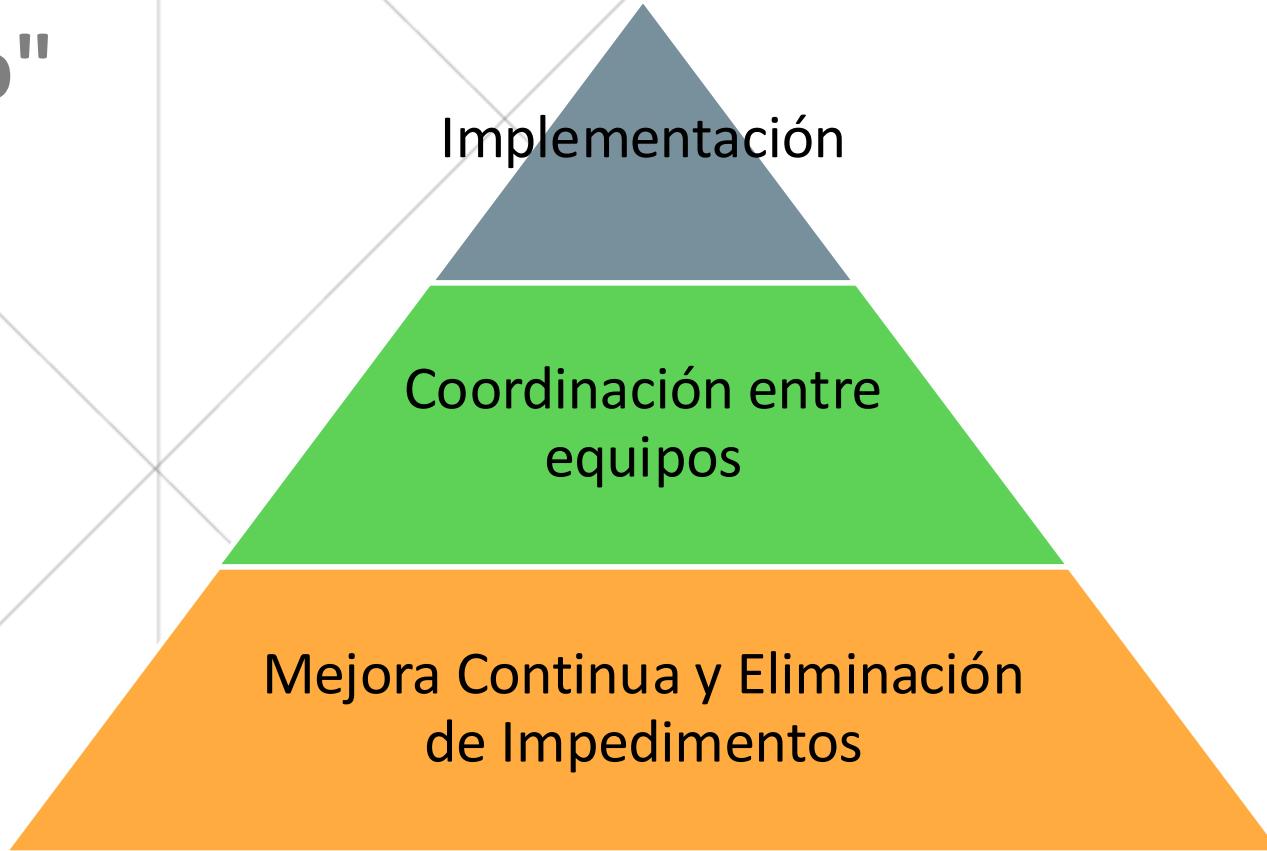


Equipos de Product Owners de 5 equipos



Equipos de Product Owners de 25 equipos

Ciclo de Scrum Master - Coordinar el "Cómo"





Ciclo de Product Owner - Coordinar el “qué”

Visión
estratégica

Priorización del
backlog

Descomposición
y Refinamiento
del Backlog

Planificación
de Release

Conectar los ciclos de PO/SM

Proceso a nivel de equipo

Retroalimentación de Producto y Release

Métricas y Transparencia

Preguntas examen

● Pregunta 1

⌚ 60 segundos

Q. Usted es un jefe de operaciones con amplio conocimiento en los proyectos de Scrum. El jefe de tecnología tiene una idea de lo que es Scrum y le informa que quiere implementarlo en varios proyectos dentro de la organización. ¿Cuál declaración hecha por el jefe de tecnología NO es verdadera?

— opciones de respuesta —

- Los equipos de Scrum idealmente deben de consistir de seis a diez integrantes.
- Scrum no se puede utilizar para grandes proyectos.

- En un solo proyecto pueden participar múltiples equipos de Scrum
- Scrum se puede implementar en un nivel de programa.

Preguntas examen

● Pregunta 1

⌚ 60 segundos

Q. Usted es un jefe de operaciones con amplio conocimiento en los proyectos de Scrum. El jefe de tecnología tiene una idea de lo que es Scrum y le informa que quiere implementarlo en varios proyectos dentro de la organización. ¿Cuál declaración hecha por el jefe de tecnología NO es verdadera?

— opciones de respuesta —

- Los equipos de Scrum idealmente deben de consistir de seis a diez integrantes.
- Scrum no se puede utilizar para grandes proyectos.
- En un solo proyecto pueden participar múltiples equipos de Scrum
- Scrum se puede implementar en un nivel de programa.

Preguntas examen

① Pregunta 2

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál de las siguientes es la salida principal del proceso de retrospectiva del sprint?

— opciones de respuesta —

Mejoras accionables aceptadas

Gráfica de trabajo pendiente actualizada
(Burndown Chart)

Mantenimiento de la lista de pendientes del sprint

Registro de impedimentos actualizado

Preguntas examen

● Pregunta 2

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál de las siguientes es la salida principal del proceso de retrospectiva del sprint?

— opciones de respuesta —

● Mejoras accionables aceptadas

● Gráfica de trabajo pendiente actualizada
(Burndown Chart)

● Mantenimiento de la lista de pendientes del sprint

● Registro de impedimentos actualizado

Preguntas examen

● Pregunta 3

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. ¿A qué se refiere la experiencia del equipo en Scrum?

— opciones de respuesta —

La experiencia de los miembros del equipo Scrum para entender las historias de usuario y las tareas requeridas para crear los entregables finales.

La experiencia de los roles principales para comunicar los requerimientos, entender historias de usuario y supervisar todo el proyecto por parte del propietario del producto, el equipo Scrum y el Scrum Master respectivamente.

Los expertos que integran el cuerpo de asesoramiento de Scrum y actualizan periódicamente las mejores prácticas en Scrum.

Expertos de Scrum externos que ayudan en los proyectos Scrum en proceso en caso de que existan grandes problemas en la implementación de Scrum .

Preguntas examen

① Pregunta 3

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. ¿A qué se refiere la experiencia del equipo en Scrum?

— opciones de respuesta —

La experiencia de los miembros del equipo Scrum para entender las historias de usuario y las tareas requeridas para crear los entregables finales.

Los expertos que integran el cuerpo de asesoramiento de Scrum y actualizan periódicamente las mejores prácticas en Scrum.

La experiencia de los roles principales para comunicar los requerimientos, entender historias de usuario y supervisar todo el proyecto por parte del propietario del producto, el equipo Scrum y el Scrum Master respectivamente.

Expertos de Scrum externos que ayudan en los proyectos Scrum en proceso en caso de que existan grandes problemas en la implementación de Scrum .

Preguntas examen

4. Existen varias prácticas en Scrum que facilitan la gestión efectiva de riesgos. Relacione las prácticas de Scrum en la columna de la izquierda con los riesgos que mitigan en la columna a la derecha.

PRÁCTICA DE SCRUM	RIESGO
1) Propiedad del equipo	a) Entorno empresarial
2) Desarrollo iterativo	b) No detección
3) Transparencia	c) Expectativas
4) Flexibilidad	d) Inversión
5) Retroalimentación constante	e) Estimación

1 - C , 2 - E , 3 - B , 4 - A , 5 - D 1 - A , 2 - D , 3 - A , 4 - B , 5 - C

1 - E , 2 - D , 3 - B , 4 - A , 5 - C 1 - C , 2 - E , 3 - A , 4 - B , 5 - D

Preguntas examen

4. Existen varias prácticas en Scrum que facilitan la gestión efectiva de riesgos. Relacione las prácticas de Scrum en la columna de la izquierda con los riesgos que mitigan en la columna a la derecha.

PRÁCTICA DE SCRUM	RIESGO
1) Propiedad del equipo	a) Entorno empresarial
2) Desarrollo iterativo	b) No detección
3) Transparencia	c) Expectativas
4) Flexibilidad	d) Inversión
5) Retroalimentación constante	e) Estimación

- 1 - C , 2 - E , 3 - B , 4 - A , 5 - D 1 - A , 2 - D , 3 - A , 4 - B , 5 - C
- 1 - E , 2 - D , 3 - B , 4 - A , 5 - C 1 - C , 2 - E , 3 - A , 4 - B , 5 - D

Preguntas examen

5. "Relacione los siguientes procesos y salidas":

Proceso	Salida
a. Creación de entregables	1. Lista priorizada de pendientes del producto actualizada*
b. Realizar reunión diaria de pie	2. Tablero Scrum actualizado
c. Mantener lista priorizada de pendientes del producto	3. Grafica actualizada de trabajo pendiente
d. Realizar reunión diaria de pie	4. Registro de pendientes actualizado

a-2, b-4, c-1, d-3

a-3, b-4, c-2, d-1

a-3, b-2, c-4, d-1

a-2, b-1, c-4, d-3

Preguntas examen

5. "Relacione los siguientes procesos y salidas":

Proceso	Salida
a. Creación de entregables	1. Lista priorizada de pendientes del producto actualizada"
b. Realizar reunión diaria de pie	2. Tablero Scrum actualizado
c. Mantener lista priorizada de pendientes del producto	3. Grafica actualizada de trabajo pendiente
d. Realizar reunión diaria de pie	4. Registro de pendientes actualizado

 a-2, b-4, c-1, d-3

 a-3, b-2, c-4, d-1

 a-3, b-4, c-2, d-1

 a-2, b-1, c-4, d-3

Preguntas examen

① Pregunta 6

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál opción NO es una de las entradas del proceso de realizar la planificación del lanzamiento?

— opciones de respuesta —

Socio

Equipo Scrum

Criterios de terminado

Caso de negocio del proyecto

Preguntas examen

① Pregunta 6

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál opción NO es una de las entradas del proceso de realizar la planificación del lanzamiento?

— opciones de respuesta —



Socio



Equipo Scrum



Criterios de terminado



Caso de negocio del proyecto

Preguntas examen



● Pregunta 7

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. En una reunión de planificación del sprint, la definición objetiva significa:

— opciones de respuesta —

El Equipo Scrum explica al Scrum Master las historias de usuario de más alta prioridad en la lista de pendientes del producto, y después el Scrum Master, en colaboración con el(s) Socio(s), define la meta del sprint.

El propietario del producto explica al Equipo Scrum las historias de usuario de más alta prioridad, y después el Equipo Scrum en colaboración con el propietario del producto, define la meta del Sprint.

I Equipo Scrum define las historias de usuario de acuerdo con la lista priorizada de pendientes del producto.

El propietario del producto y el Equipo Scrum deciden sobre los criterios de aceptación requeridos de las varias historias de usuario.

Preguntas examen



● Pregunta 7

⌚ 60 segundos

Q. En una reunión de planificación del sprint, la definición objetiva significa:

— opciones de respuesta —

● El Equipo Scrum explica al Scrum Master las historias de usuario de más alta prioridad en la lista de pendientes del producto, y después el Scrum Master, en colaboración con el(s) Socio(s), define la meta del sprint.

● El propietario del producto explica al Equipo Scrum las historias de usuario de más alta prioridad, y después el Equipo Scrum en colaboración con el propietario del producto, define la meta del Sprint.

● El Equipo Scrum define las historias de usuario de acuerdo con la lista priorizada de pendientes del producto.

● El propietario del producto y el Equipo Scrum deciden sobre los criterios de aceptación requeridos de las varias historias de usuario.

Preguntas examen



● Pregunta 8

⌚ 60 segundos

Q. Seleccione la entrada, herramientas y salida para el proceso de convocar a una reunión de Scrum de Scrums.

— opciones de respuesta —

Entrada: Equipo principal de Scrum
Herramienta: Criterios de aceptación de la historias de usuario
Salida: Reunión de revisión del sprint

Entrada: Equipo Scrum
Herramienta: Reunión de retrospectiva del sprint
Salida: Lista de pendientes del sprint

Entrada: Scrum Master
Herramienta: Equipo Scrum
Salida: Entregables aceptados

Entrada: Scrum Master/Representación del Equipo Scrum
Herramienta: Reunión Scrum de Scrums
Salida: Mejor coordinación del equipo

Preguntas examen



● Pregunta 8

⌚ 60 segundos

Q. Seleccione la entrada, herramientas y salida para el proceso de convocar a una reunión de Scrum de Scrums.

— opciones de respuesta —

Entrada: Equipo principal de Scrum
Herramienta: Criterios de aceptación de la historias de usuario
Salida: Reunión de revisión del sprint

Entrada: Equipo Scrum
Herramienta: Reunión de retrospectiva del sprint
Salida: Lista de pendientes del sprint

Entrada: Scrum Master
Herramienta: Equipo Scrum
Salida: Entregables aceptados

Entrada: Scrum Master/Representación del Equipo Scrum
Herramienta: Reunión Scrum de Scrums
Salida: Mejor coordinación del equipo

Preguntas examen

➊ Pregunta 9

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál de las siguientes NO es una pregunta que responde el equipo Scrum durante las reuniones diarias de pie?

— opciones de respuesta —

¿Qué terminaré hoy?

¿Cómo resolveré los impedimentos que estoy enfrentando?

¿Estoy enfrentando impedimentos u obstáculos?

¿Qué terminé ayer?

Preguntas examen

➊ Pregunta 9

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. ¿Cuál de las siguientes NO es una pregunta que responde el equipo Scrum durante las reuniones diarias de pie?

— opciones de respuesta —

● ¿Qué terminaré hoy?

● ¿Estoy enfrentando impedimentos u obstáculos?

● ¿Cómo resolveré los impedimentos que estoy enfrentando?

● ¿Qué terminé ayer?

Preguntas examen

① Pregunta 10

⚠ Informar de un problema

⌚ 60 segundos

Q. ¿Quién estima las historias de usuario en Scrum?

— opciones de respuesta —

- El propietario del producto
- El patrocinador ejecutivo

- El Equipo Scrum
- El grupo de usuarios

Preguntas examen

① Pregunta 10

⌚ 60 segundos

Q. ¿Quién estima las historias de usuario en Scrum?

— opciones de respuesta —

- El propietario del producto
- El patrocinador ejecutivo

- El Equipo Scrum
- El grupo de usuarios

Preguntas examen

11. La empresa Coxal Times ha iniciado un proyecto que incluye la vigilancia (seguimiento) de camiones que circulan por la ciudad. ¿Cuál NO es una de las características de este proyecto si se administra según la metodología de Scrum?

- Se hará una planificación detallada por adelantado para asegurar que los riesgos se identifiquen con anticipación.
- El equipo que trabaja en este proyecto se reunirá diariamente durante 15 minutos para hacer una lista de los impedimentos en la conclusión de tareas.
- El propietario del producto priorizará las tareas que entregarán el máximo valor de negocio.
- El cliente no siempre define los requerimientos (muy concretos) en etapas tempranas .

Preguntas examen

11. La empresa Coxal Times ha iniciado un proyecto que incluye la vigilancia (seguimiento) de camiones que circulan por la ciudad. ¿Cuál NO es una de las características de este proyecto si se administra según la metodología de Scrum?

- ✓ Se hará una planificación detallada por adelantado para asegurar que los riesgos se identifiquen con anticipación.
- ✗ El equipo que trabaja en este proyecto se reunirá diariamente durante 15 minutos para hacer una lista de los impedimentos en la conclusión de tareas.
- ✗ El propietario del producto priorizará las tareas que entregarán el máximo valor de negocio.
- ✗ El cliente no siempre define los requerimientos (muy concretos) en etapas tempranas .