

cc-by **Maurice**

Scrum Manager

Curso de formación

SCRUM

1.0

LICENCIA DE USO



Este es un recurso educativo abierto (OER) del proyecto Scrum Manager

Los contenidos OER de ScrumManager se pueden emplear de forma gratuita para consulta y auto-formación con carácter personal y se encuentran disponibles en <http://www.scrummanager.net/ok>

En estas páginas encontrará también la información, si necesita formación o servicios de asesoría para empresa.



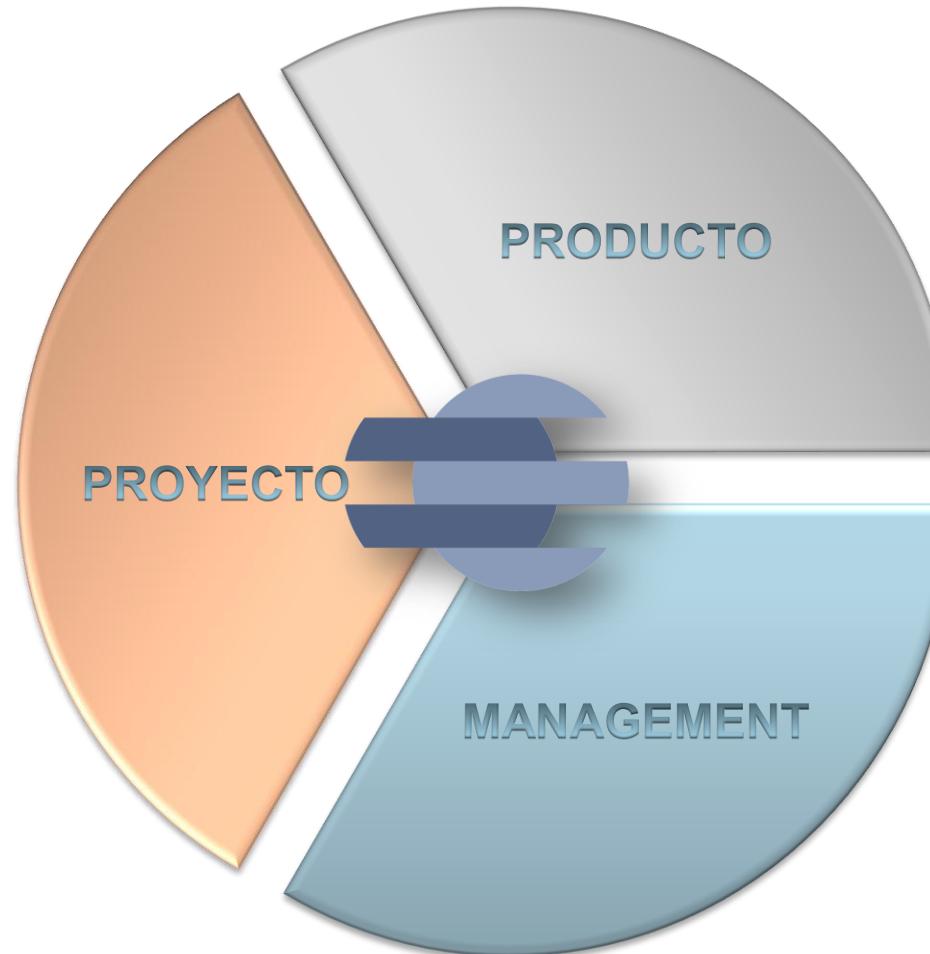
No está permitido el uso de esta copia en sesiones de formación

Información para emplear el material de Scrum Manager fuera de la auto-formación: formacion@scrummanager.net

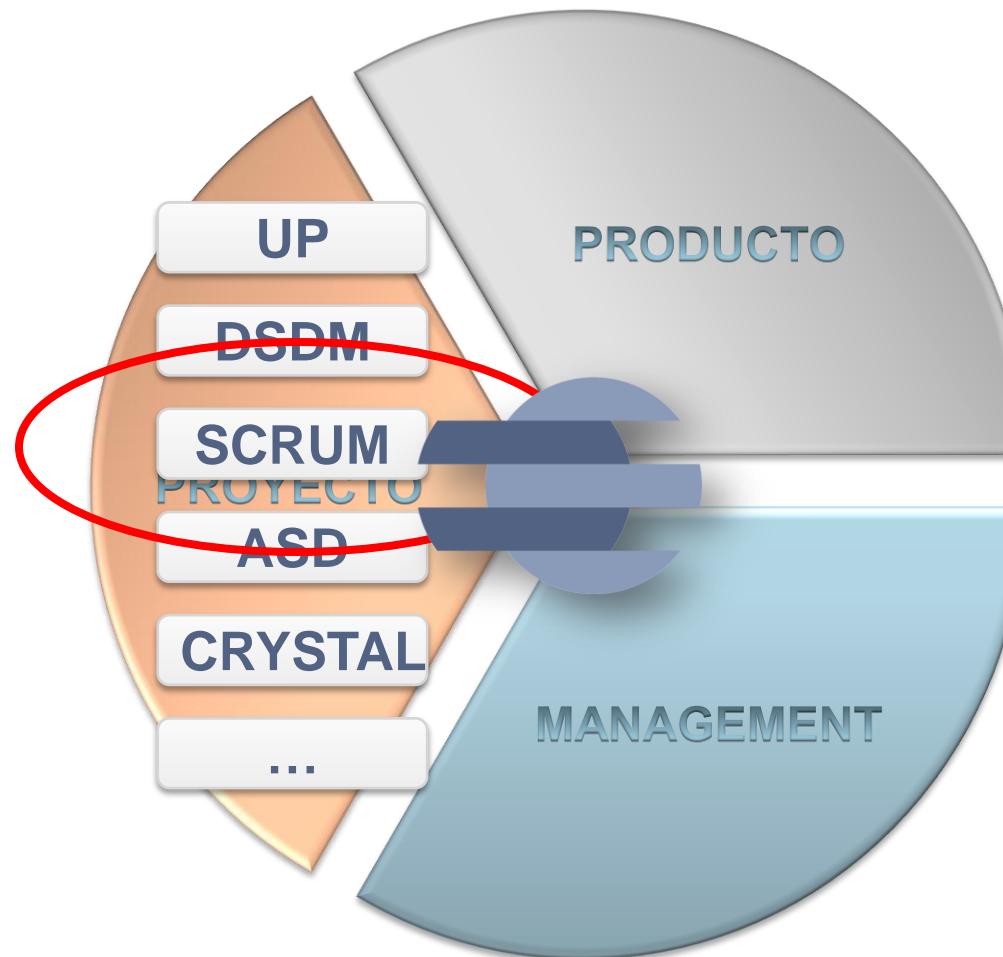


Ciclo de Desarrollo Scrum

Scrum Management



Prácticas para gestión de proyectos ágil



El origen de Scrum



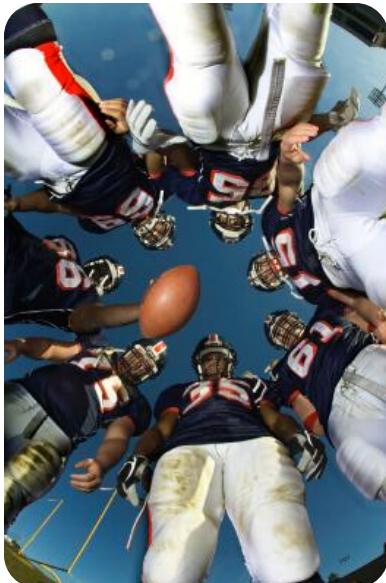
“The New New Product Development Game”

Nonaka Takeuchy & Ikujiro Nonaka



Fases 1 2 3 4 5 6

El origen de Scrum



"The New New Product Development Game"

Nonaka Takeuchy & Ikujiro Nonaka

**campos
de
Scrum**



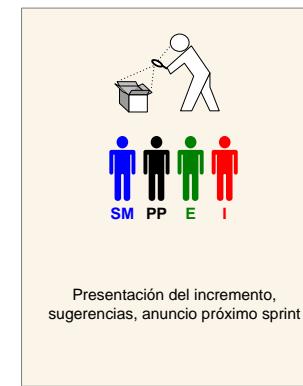
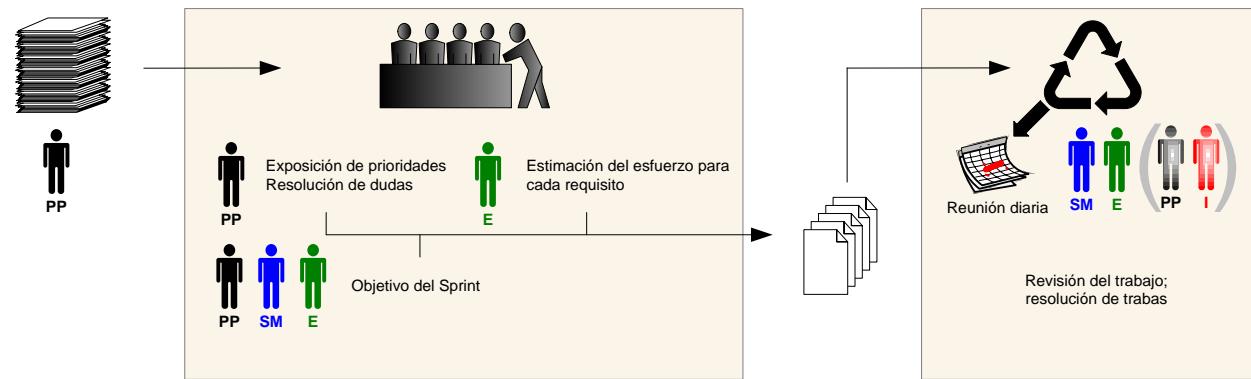
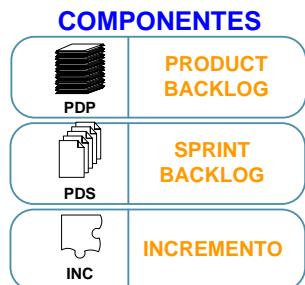
EPSON

3M

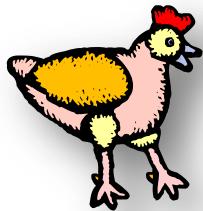


Fases 1 2 3 4 5 6

SCRUM: PROCESOS Y ARTEFACTOS

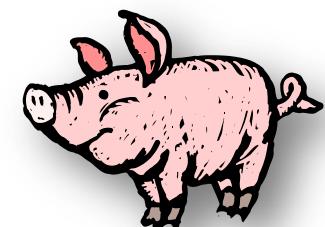


Roles: comprometidos e implicados

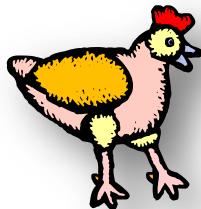


Una gallina y un cerdo paseaban por la carretera. La gallina dijo al cerdo: “Quieres abrir un restaurante conmigo”. El cerdo consideró la propuesta y respondió: “Sí, me gustaría. ¿Y cómo lo llamaríamos?”. La gallina respondió: “Huevos con beicon”.

El cerdo se detuvo, hizo una pausa y contestó: “Pensándolo mejor, creo que no voy a abrir un restaurante contigo. Yo estaría realmente comprometido, mientras que tu estarías sólo implicada”.



Roles: comprometidos e implicados



IMPLICADOS

Usuarios, Marketing, Comercial,
Cliente, Dirección...

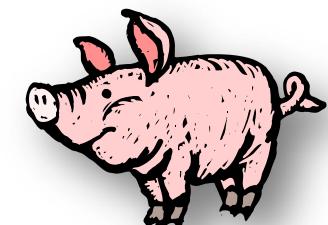
COMPROMETIDOS



Propietario de
producto



Equipo



Roles

Propietario producto



Visión del producto

Equipo



Auto-organizado
Multifuncional

Interesados



Retro-information
Asesoría

Scrum Manager

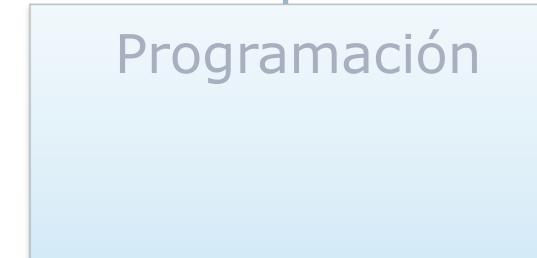
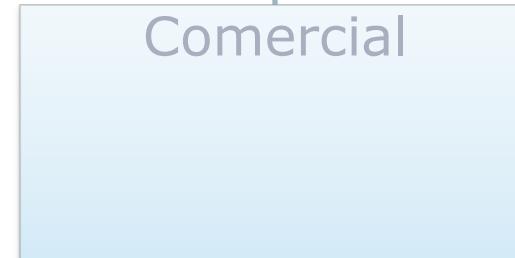
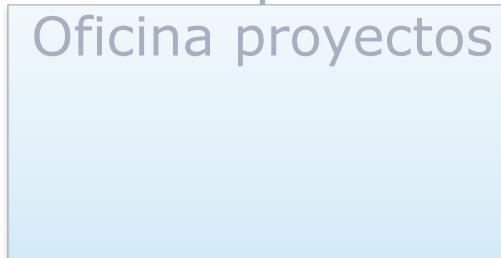


Garantía de funcionamiento
del modelo

CERDOS GALLINAS

Implantación flexible

**LA ASIGNACIÓN DE
RESPONSABILIDADES
SE ADAPTA A LA
ORGANIZACIÓN**



Roles



Propietario del producto

Representa a todos los interesados en el producto final.
Sus áreas de responsabilidad son:

- **Financiación del proyecto**
- **Funcionalidad del sistema**
- **Retorno de la inversión del proyecto**
- **Lanzamiento del proyecto**

Roles



Equipo

Responsable de transformar la pila de la iteración en un incremento de la funcionalidad del software

- **Auto-gestionado**
- **Auto-organizado**
- **Multifuncional**

Roles



Interesados

Cliente, usuarios, marketing,
comercial, dirección...

- **Retro-information**
- **Asesoría, sugerencias**
- **Colaboración**

Roles



Puede implementarse:

Como “rol”

Personalizado en un Scrum Manager

Como responsabilidad

Desempeñado por un Team-leader,
jefe de proyecto...

Roles



Misión:

- **Formador y entrenamiento del proceso**
- **Introducción de Scrum en la cultura de la empresa**
- **Garantía de cumplimiento de roles y formas del modelo**
- **Coaching de las personas**

Objetivo: El EQUIPO

Roles



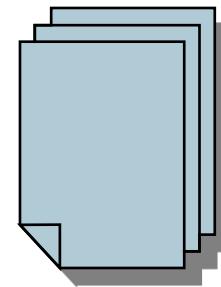
Rol Scrum Manager

- **En primeras implantaciones**
- **En equipos con rotación de personas**

- **Asesoría para product backlog al propietario del producto**
- **Moderación de reuniones, asesoría estimación, velocidad...**
- **Gestión de personas para trabajo colaborativo**
- **Resolución de impedimentos**
- **Vigilar las formas scrum: objetivos de las reuniones, revisiones diarias, compartir la visión, etc.**
- **Asesoría y formación sobre el modelo y forma de trabajo**
- **Agendas de sprints, y respeto a las pautas del modelo...**

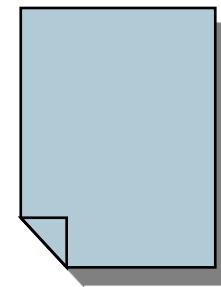
Componentes

■ **Product Backlog**



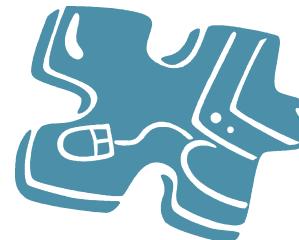
Lista de funcionalidades del sistema

■ **Sprint Backlog**



Tareas que se van a realizar en el sprint

■ **Incremento**



Parte del producto desarrollada en un sprint

Reuniones



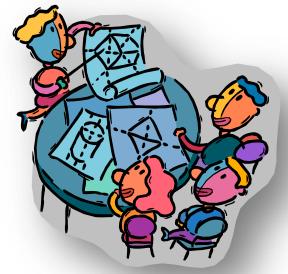
Planificación del sprint



¿Cuánto va a durar el sprint y qué vamos a hacer?



Diaria



Seguimiento diario del avance



Revisión del sprint



Revisión del incremento realizado en el sprint

Práctica: Simulación de un ciclo Scrum



cc-by: [LizMarie](#)

Ejercicio

Product Backlog

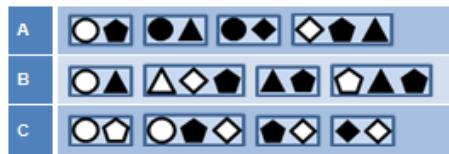
Funcionalidades priorizadas

Nº de pentágonos	Valor de negocio
1	*
2	**
3	***
4	****



ID	Funcionalidades	Nº	Valor.
A	○pentagon ●triangle ●diamond ◇pentagon ▲pentagon	2	**
B	○triangle ▲diamond ▲pentagon ▲pentagon		
C	○pentagon ○pentagon ◇diamond ●diamond		
D	◇diamond ▲pentagon ◆triangle ◆triangle ○triangle		
E	▲diamond ○pentagon ○pentagon ◇diamond ●circle ◇pentagon ○triangle ●circle		
F	○● ○diamond ▲diamond ●triangle ▲pentagon ▲○▲		
G	◇○▲ ○diamond ○pentagon ▲diamond ▲pentagon ○pentagon		
H	●pentagon ○pentagon ▲pentagon ▲pentagon ●diamond		
I	●diamond ○diamond ▲pentagon ◇triangle		
J	▲●○ ○diamond ◆diamond ▲●▲ ▲○○		
K	▲pentagon ▲pentagon ○pentagon ●circle ▲pentagon ▲pentagon		

Ejercicio



Premisas para desarrollo ágil

- El “sistema” que necesita el cliente se puede descomponer en funcionalidades
- Tiene sentido y valor para el negocio del cliente poder disponer de ellas de forma parcial y cuanto antes

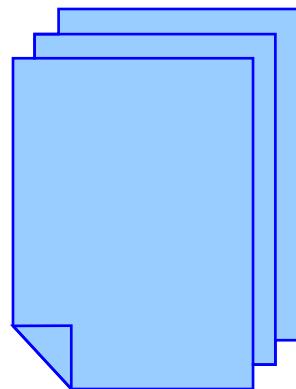
Primera acción del cliente

- Definir la visión de lo que quiere conseguir
- Identificar las primeras necesidades (Product Backlog)
- Priorizarlas según el valor para su entorno de negocio

Pila de producto, o product backlog

Los requisitos del sistema en un desarrollo ágil están en continua revisión.

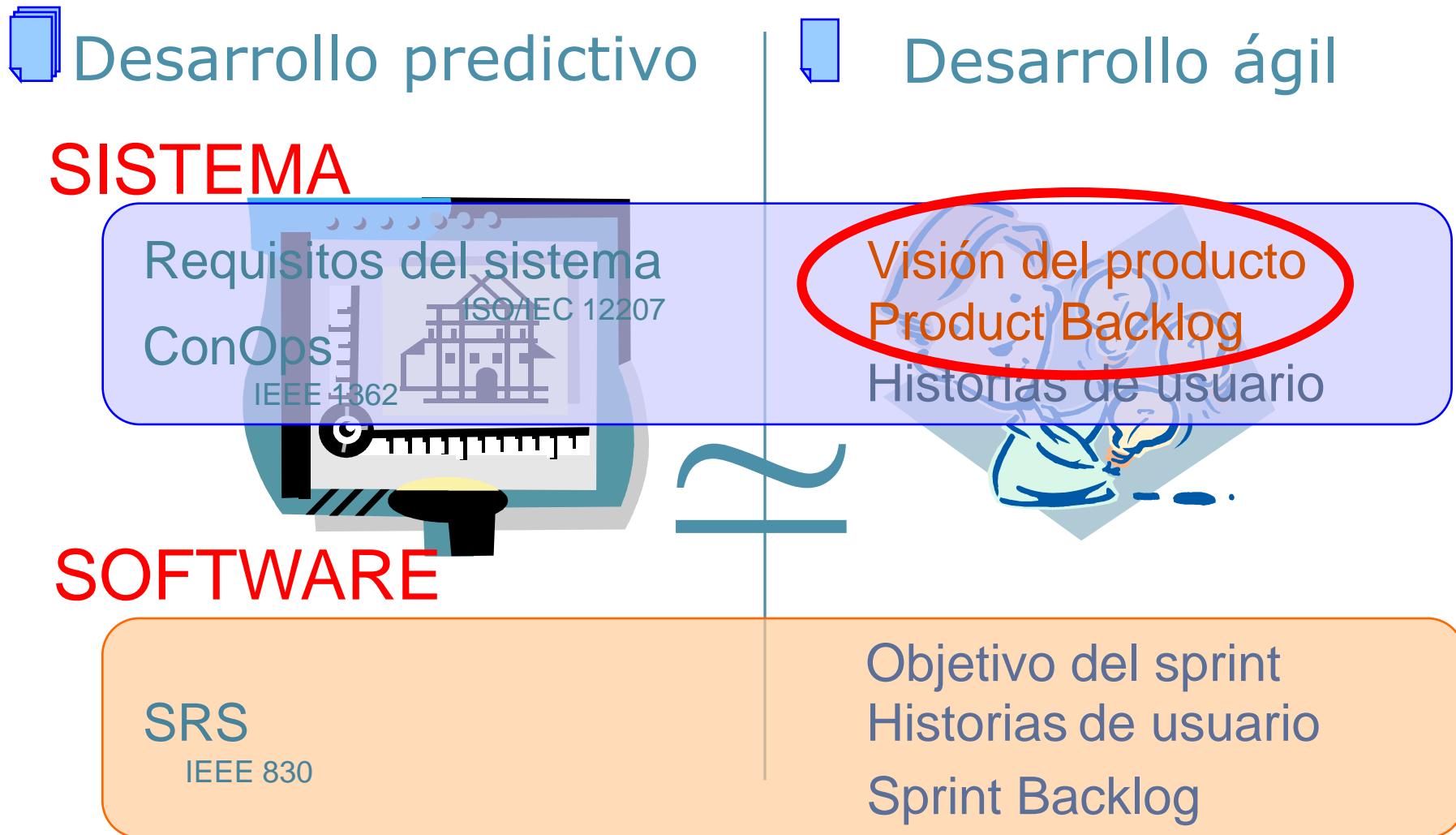
El backlog las lista como historias de usuario priorizadas por las necesidades de negocio del cliente



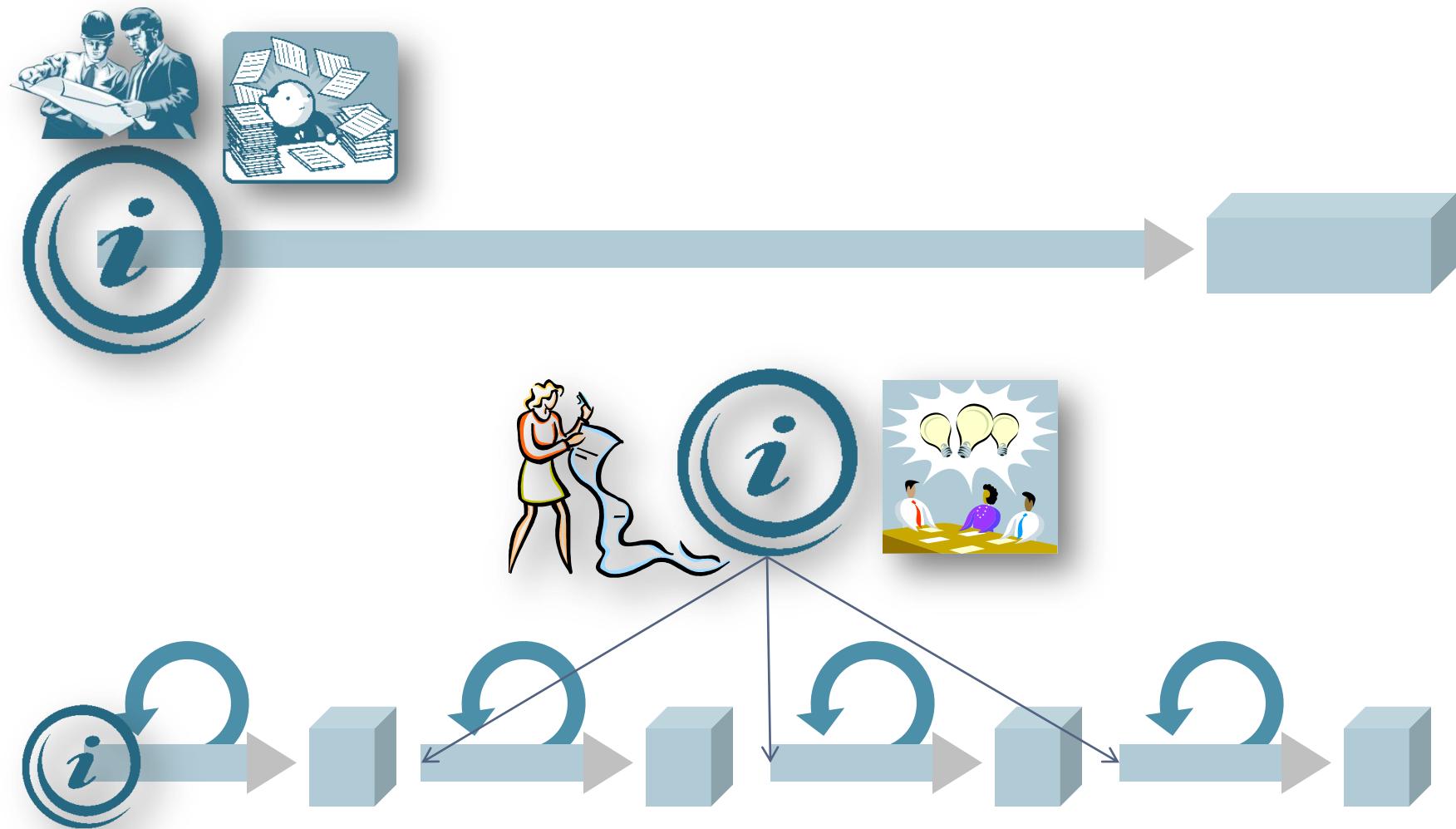
- Lista de funcionalidades¹ del sistema
- Priorizadas
- Documento “vivo”
- Accesible a todos los roles
- Todos pueden contribuir y aportar elementos
- Es propiedad del responsable del producto (product manager, product owner, cliente, marketing, etc.)

(1) Idealmente. En realidad, todo lo que represente trabajo para desarrollar el producto

Requisitos del sistema y Pila de producto: parecido



Requisitos del sistema y Pila de producto: diferencia



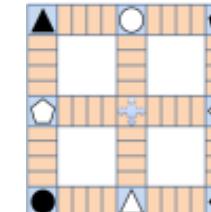
Ejercicio



Product Backlog

Funcionalidades priorizadas

Funcionalidades estimadas



ID	Funcionalidades	Esfuerzo	Valor.
A	○●△ ○●◆ ○●◆ ◇●△▲		
B	○●△ △◇△ △●△ △●△●△		
C	○●△ ○●●◆ ○●◆ ◇●◆		
D	○◇△ ▲●△ ◇△△ ◇△△ ●△△		
E	▲◇△ △○●△ ○●△ ◇◆● ○△●●		
F	○●○ △△◆△ ○●△△ △○●△	90	
G	◇○●△ ○●△△ △●△△ △◆△● ○●△◆	85	
H	●●△ ○●△△ △●△◆ ○●◆△△	85	
I	●●△ ○●◆△ △●△ ◇△△	80	
J	△●●△ ○●◆◆ △●●△ △○●△	80	
K	△●△△ ○●△● ○●◆ △△△△	105	

Ejercicio



Product Backlog



Características del product backlog

- Funcionalidades priorizadas
- Estimadas
- Documento “vivo”

Se trata de determinar

- Cómo de valiosa o urgente es cada funcionalidad
- Cómo de costosa es cada funcionalidad



Y tener los criterios de decisión para...

La reunión de planificación de sprint

Ejercicio



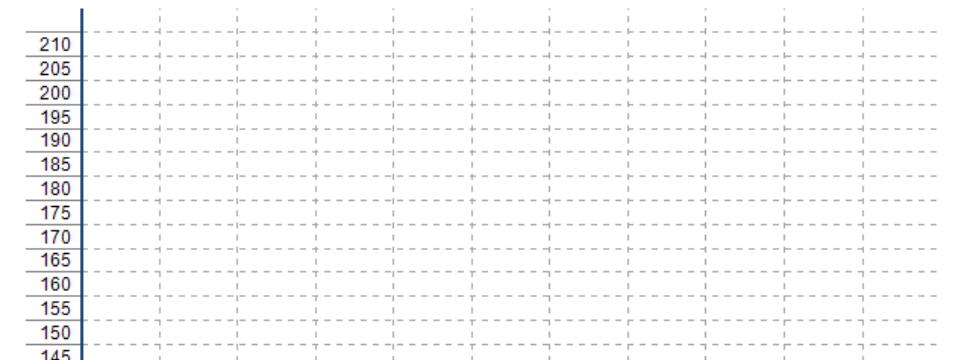
Planificación del sprint



- 1.- Calcular la velocidad del equipo
 - 2.- Funcionalidades prioritarias del cliente
 - 3.- Descomposición en tareas, estimación y asignación
 - 4.- Plan del sprint y Sprint Backlog

4.- Seguimiento del Sprint Backlog

5.- Gráfico Burn Down



Ejercicio



Planificación del sprint



AUTO-GESTIÓN DEL EQUIPO

- Cliente y programadores determinan cuánto tiempo va a durar el Sprint, y qué van a hacer
- Descomponen, estiman y asignan el trabajo (no un gestor de proyectos)

Ejercicio



- 1.- Revisión individual de la(s) tareas con las que está cada uno
- 2.- Estimación del trabajo pendiente
- 3.- Dibujo del gráfico de avance (Burn Down)

4.- Seguimiento del Sprint Backlog

Nombre	Tarea nº	Pendiente (tiradas)									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

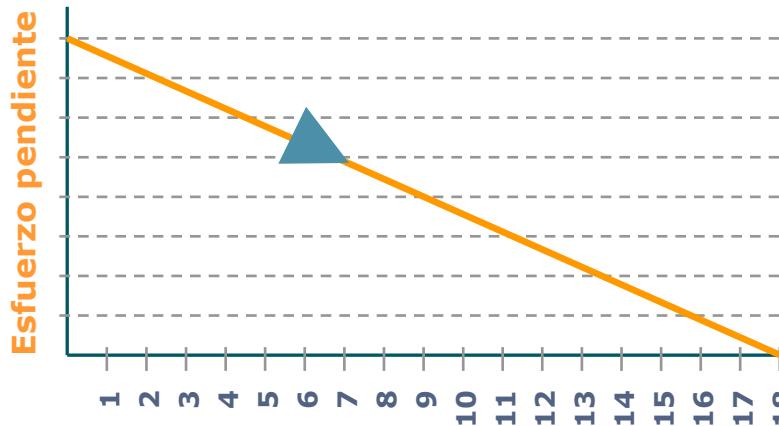
Plan del el Sprint (Sprint Backlog)

Nº	TAREA DEL SPRINT TAREA	ESF	ID P. BACKLOG	ASIGNADA A	ESTIMADO (Tiradas)
1			B		3

Ejercicio

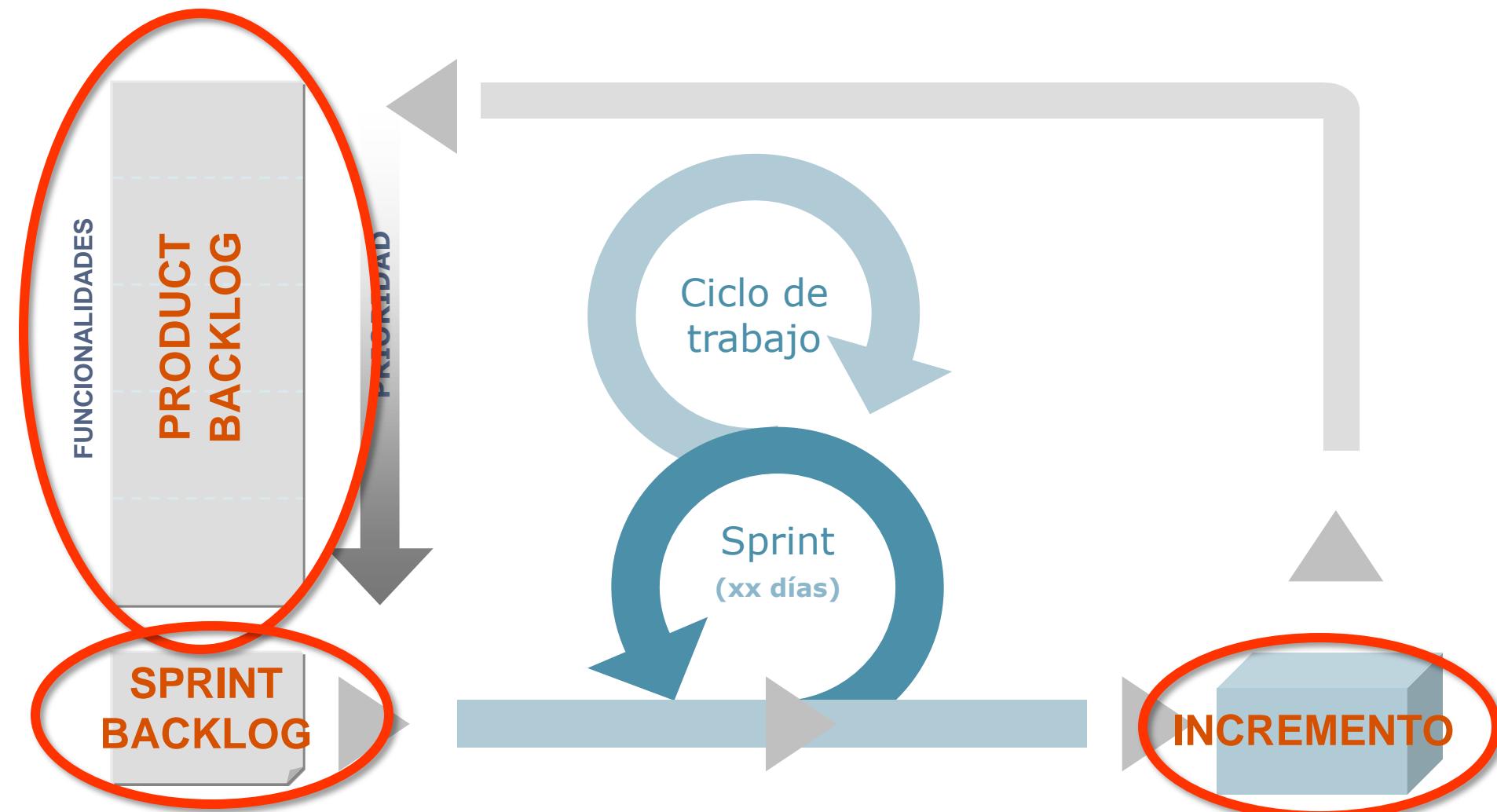


Sprint

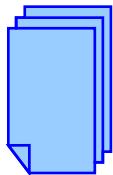


- **Seguimiento diario**
- **Gráfica Burn Down como indicador de progreso**
- **El avance se mide por lo que falta, no por lo que se ha hecho**

Los componentes de Scrum



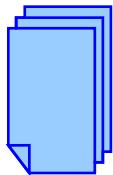
Componentes: pila de producto



Ejemplo de formato

Id	Prioridad	Descripción	Est.	Por
1	Muy alta	Plataforma tecnológica	30	AR
2	Muy alta	Interfaz usuario	40	LR
3	Muy alta	Un usuario se registra en el sistema	40	LR
4	Alta	El operador define el flujo y textos de un expediente	60	AR
5	Alta	Etc...	999	XX

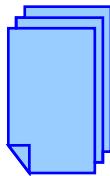
Componentes: pila de producto



Ejemplo de formato

Id	Prioridad	Módulo	Descripción	Est.	Por
1	Muy alta		Plataforma tecnológica	30	JM
2	Muy alta		Interfaz de usuario	40	LR
3	Muy alta		Un usuario se registra en el sistema	40	LR
4	Alta	Trastienda	El operador define el flujo y textos de un expediente	60	JM
5	Alta	Trastienda	Etc...	999.	XX

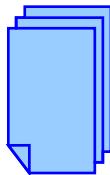
Componentes: pila de producto



Ejemplo de formato

Id	Orden	Est.	Descripción	Criterio validación	Obs.
1	10	30	Plataforma tecnológica	Se tiene el diagrama de la arquitectura, validado por xxx	La arquitectura debe permitir escalabilidad por clusterización de
2	20	40	Prototipos interfaz usuario	Todas las pantallas de interfaz están dibujadas y se puede recorrer toda la func	Debe estar interfaz para las funcionalidades de la pila a fecha
3	30	40	Diseño de datos	Diagrama BB.DD. Realizado, validado por xxx	
4	40	60	El operador define el flujo y textos de un expediente	Definir completamente un expediente con la funcionalidad programada	
5	50	999.	Etc...	Etc...	

Componentes: pila de producto



Ejemplo de formato

Id	Módulo	Descripción	Est.	Por
Crítico				
1		Plataforma tecnológica	30	AR
2	Cliente	Interfaz de usuario	40	LR
3	Cliente	Un usuario se registra en el sistema	40	LR
4	Trastienda	El operador define el flujo y textos de un expediente	60	AR
5	Trastienda	Etc...	999.	XX
Necesario				
6	Cliente	El usuario modifica su ficha personal	30	AR
7	Cliente	El usuario consulta los expedientes asignados	15	LR
8	Cliente	El usuario tramita un expediente	35	LR

Componentes: pila de producto

IMPRESCINDIBLE

SEGÚN PROYECTO

Id

Obs.

Orden / prioridad

Asignado

Descripción

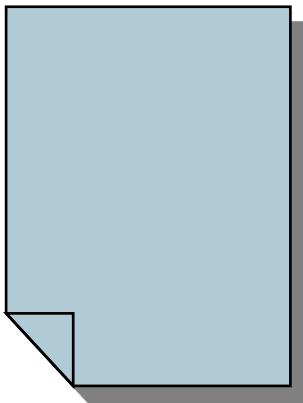
Nº Sprint

Criterio validación

Etc.

Estimación

Componentes: pila del sprint



Pila del sprint

- Funcionalidades que se van a realizar en el sprint
- Comprometidas por el equipo
- Asignadas
- Estimadas

Componentes: pila de producto

Componentes: Tarea



**No más de 16 horas
Entregable**

¡Terminada!

Implementada

Probada

Documentada

Componentes: Incremento

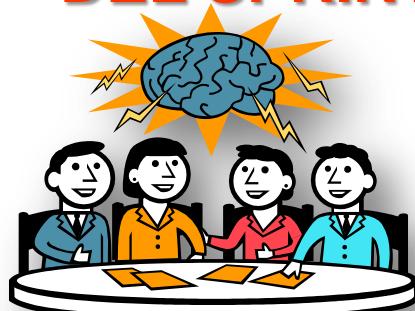


Incremento

- Parte del producto desarrollada en un sprint
- En condiciones de ser usada
- Es una funcionalidad

Las reuniones del modelo Scrum

PLANIFICACIÓN DEL SPRINT



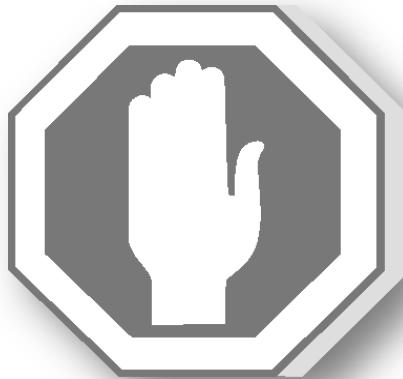
SEGUIMIENTO DEL SPRINT



REVISIÓN DEL SPRINT



Reuniones: Planificación del Sprint



ANTES DE EMPEZAR

- Están determinados los recursos posibles
- Hay un product backlog (lista de producto) preparado y válido
- Propietario del producto y equipo trabajan juntos
- El equipo conoce las tecnologías empleadas y el negocio del producto

Reuniones: planificación del sprint

PRODUCT BACKLOG

PRODUCTO DESARROLLADO

INFORMACIÓN ENTORNO



OBJETIVO
DEL
SPRINT

SPRINT
BACKLOG

PLAN DEL
SPRINT

Reuniones: planificación del sprint



Máximo: 1 día



Exposición
Product backlog



Resolución
Sprint backlog

Reuniones: seguimiento del sprint

Reunión del equipo con duración máxima de 15 minutos.

- Todos los días en el mismo sitio y a la misma hora.
 - Se recomienda que sea la primera actividad del día.
 - Deben acudir todos los miembros del equipo.
 - Se recomienda estar de pie.
 - Moderada por el Scrum Manager o Team Leader.

Las tres preguntas



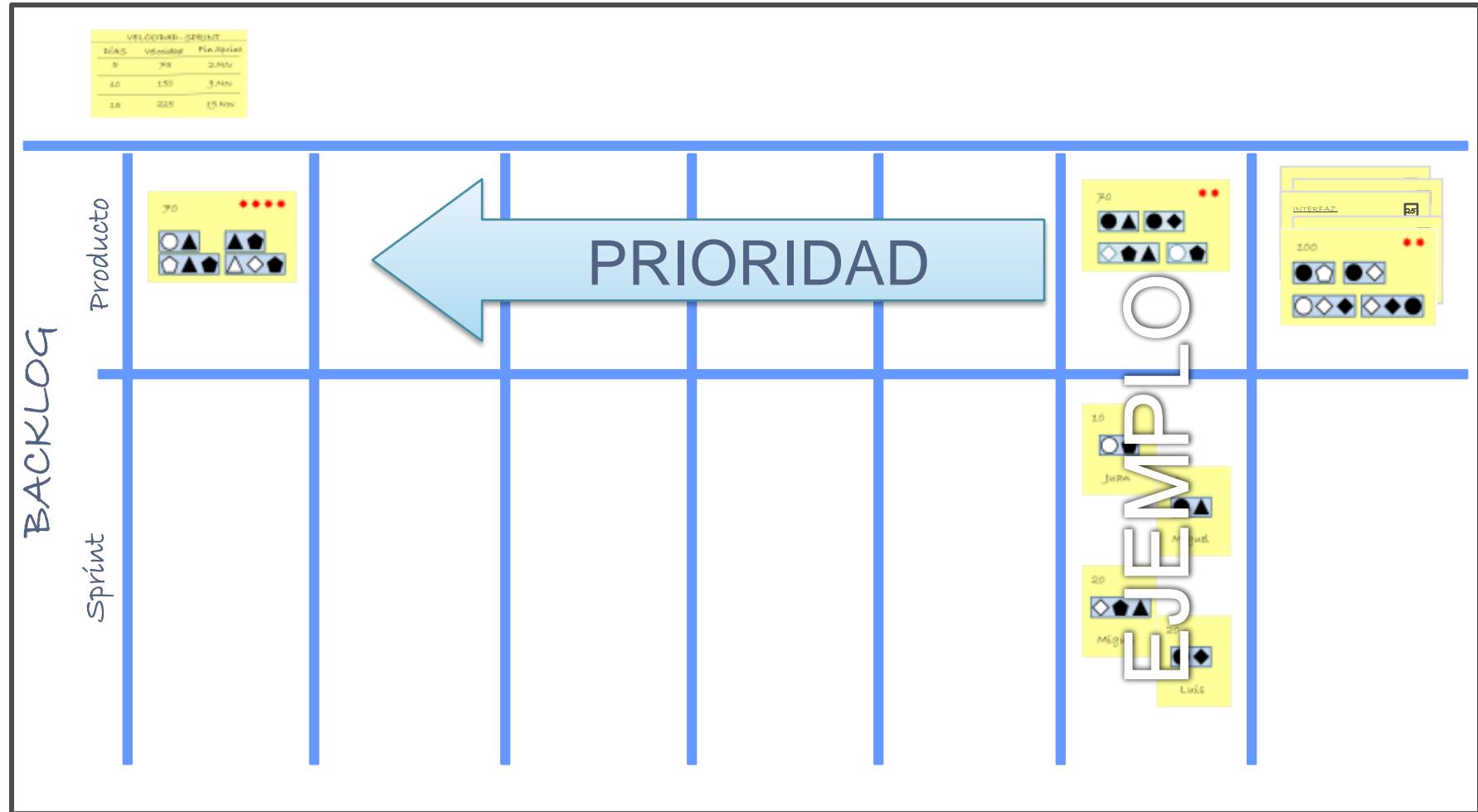
- ¿Qué trabajo has realizado desde la última reunión?**
 - ¿Qué tienes previsto para hoy?**
 - ¿Qué necesitas?**

Reuniones: revisión del sprint

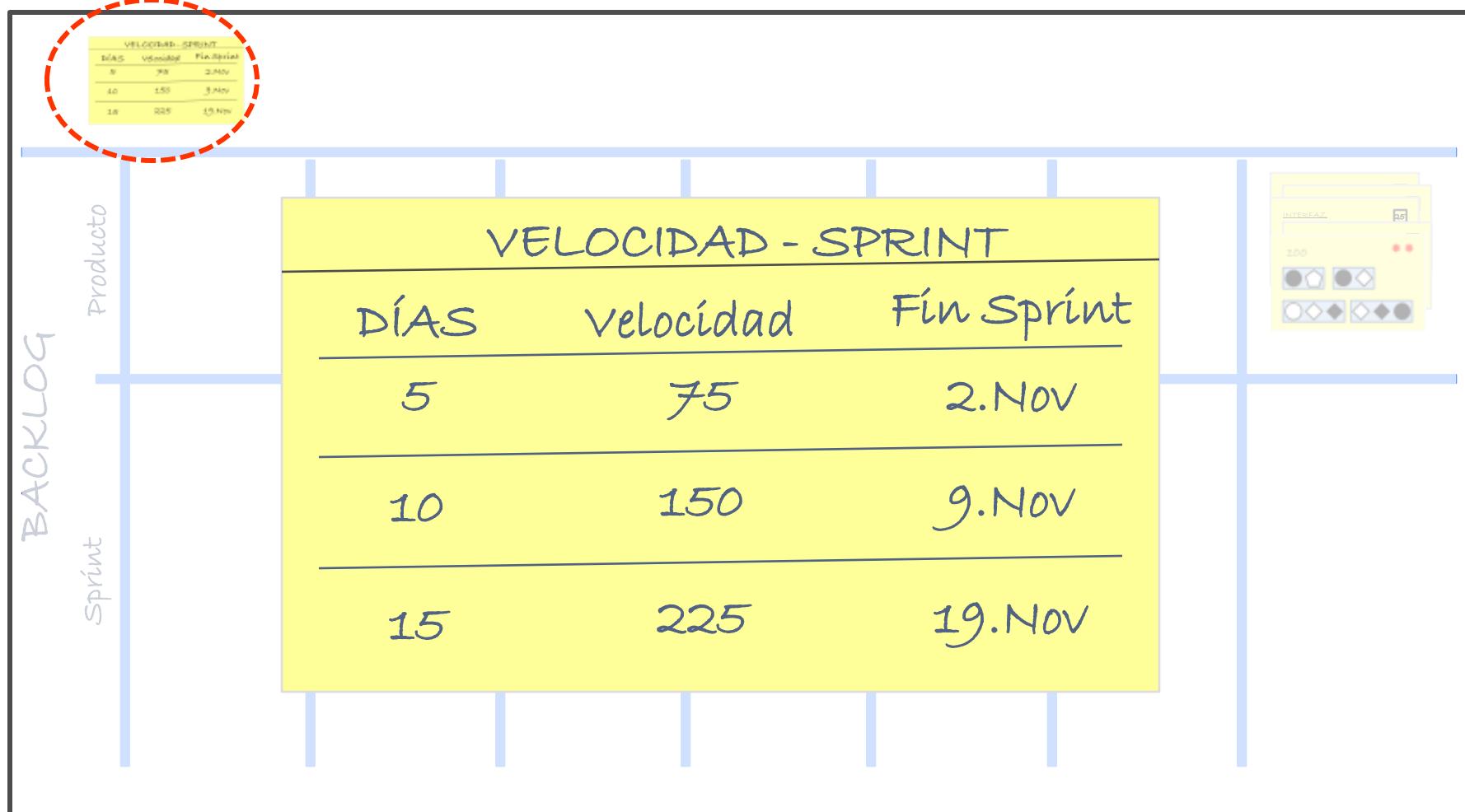
PRESENTACIÓN DEL EQUIPO AL PROPIETARIO DEL PRODUCTO Y TODOS LOS IMPLICADOS (GALLINAS) DEL INCREMENTO REALIZADO EN EL SPRINT

- Duración máxima: 4 horas.
- Se muestra el producto realizado: NO POWERPOINTS
- No es un acontecimiento social. NO DEBE REQUERIR NINGUNA PREPARACIÓN ESPECIAL
- Objetivos:
- Comprobar el trabajo realizado
- Retro-information para la evolución del Product Backlog
- No es una reunión para valoraciones y críticas.

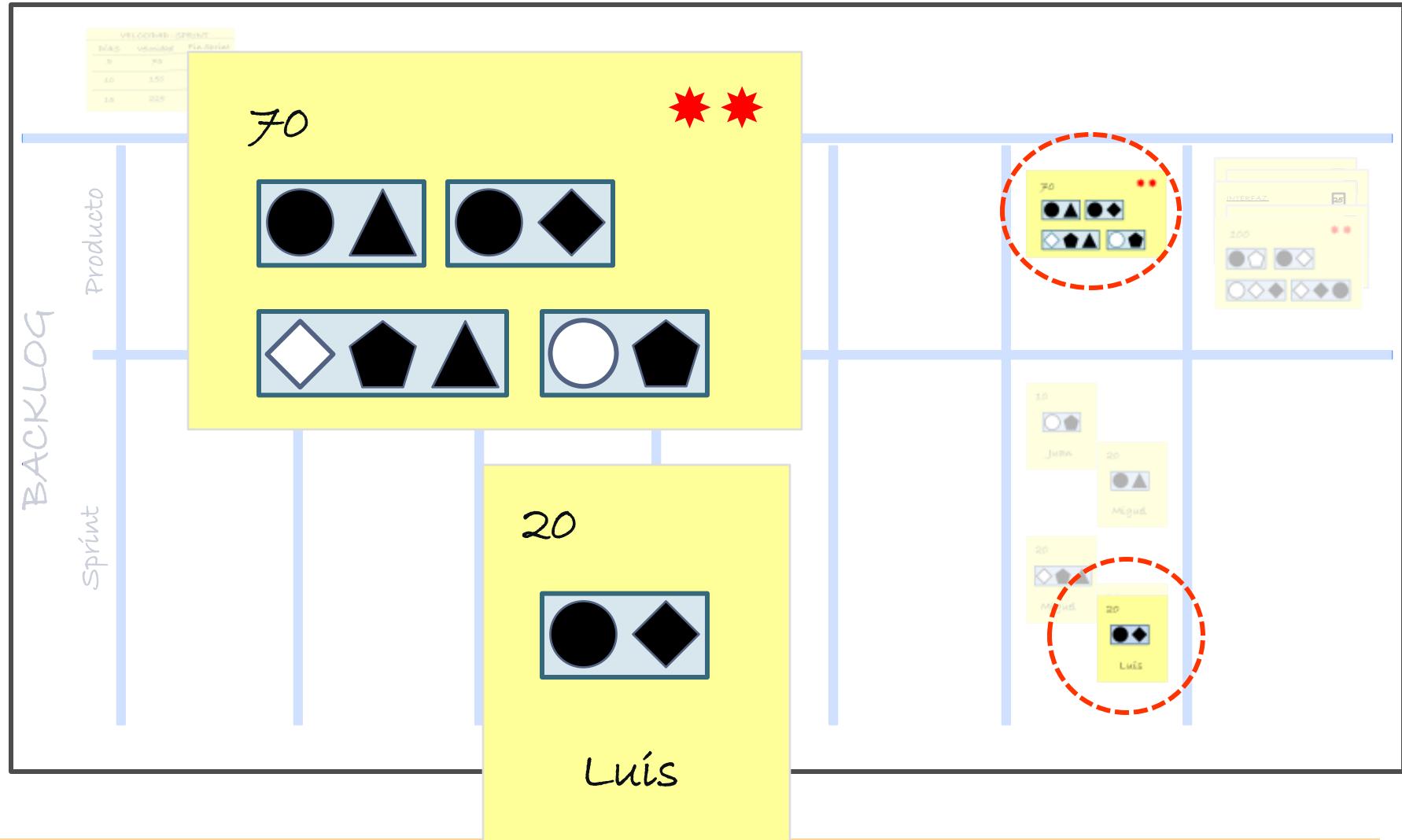
Ejemplo de una posible pizarra de organización



Ejemplo de una posible pizarra de organización



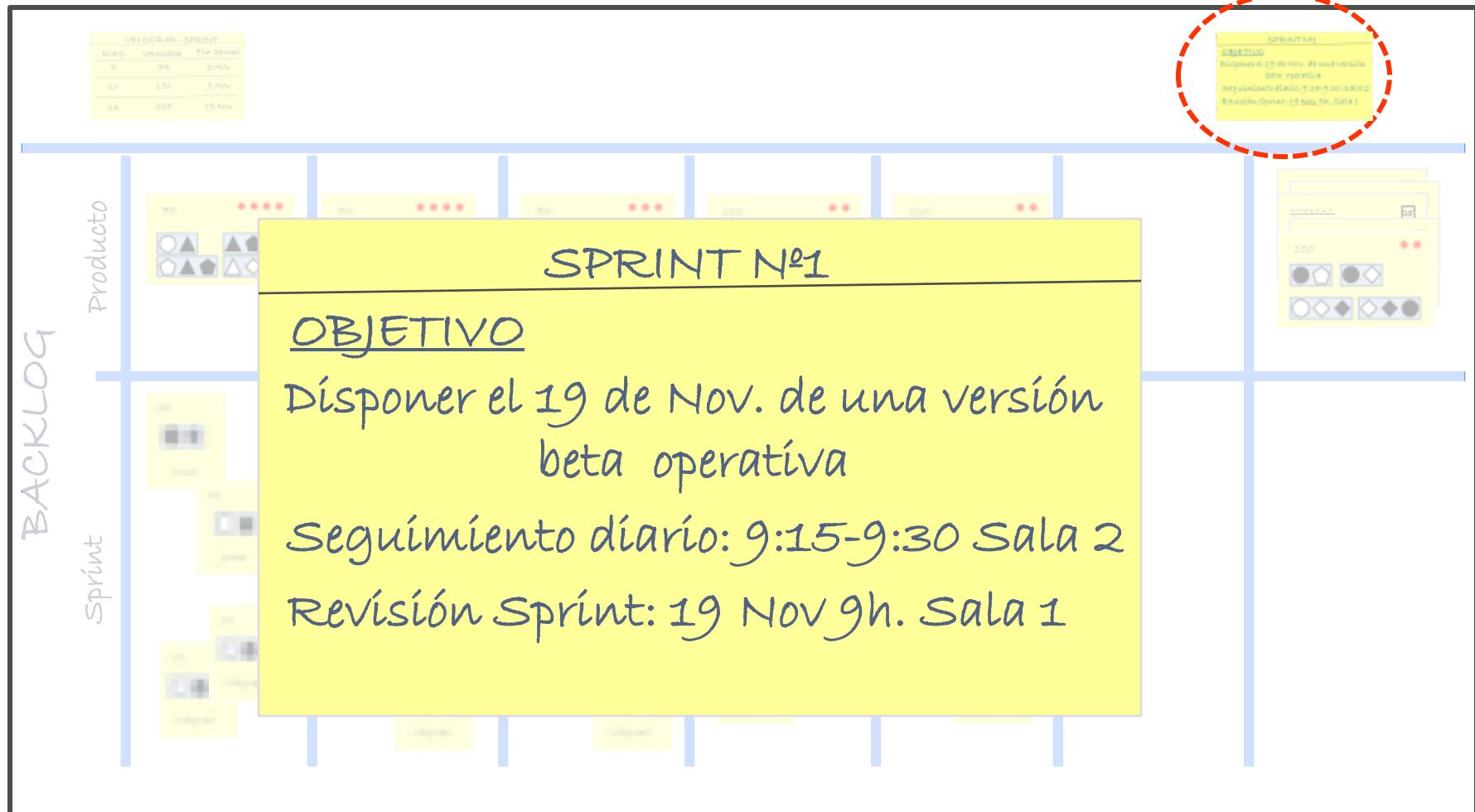
Ejemplo de una posible pizarra de organización



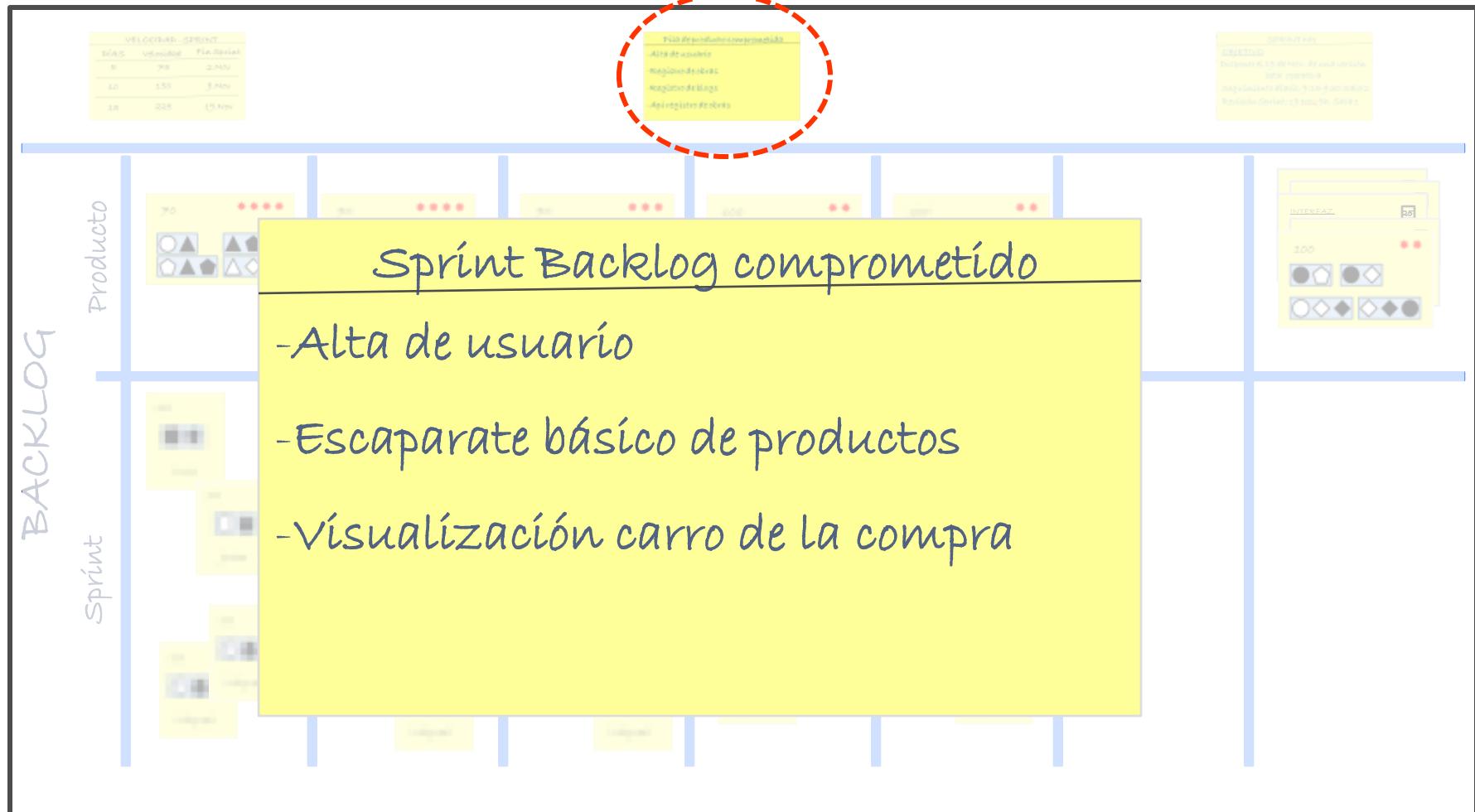
Ejemplo de una posible pizarra de organización



Ejemplo de una posible pizarra de organización



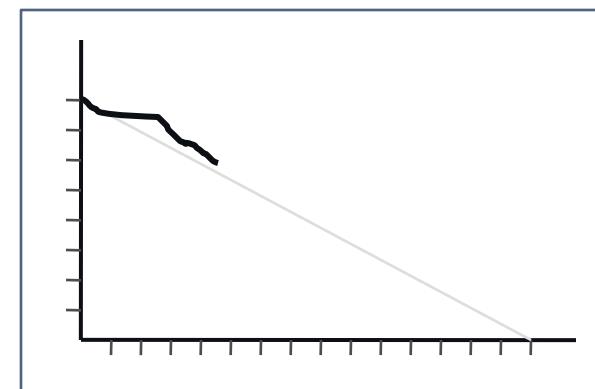
Ejemplo de una posible pizarra de organización



Ejemplo de una posible pizarra de organización

Producto	Pendiente	En curso	Terminado	
Estimación	220	36		

Avance



The burndown chart shows the progress of work remaining over time. The vertical axis represents the amount of work (estimated at 220), and the horizontal axis represents time. A black line tracks the actual progress, which starts high and decreases more slowly as time progresses. A diagonal grey line represents a linear ideal performance.

Imprevistas
Próximas

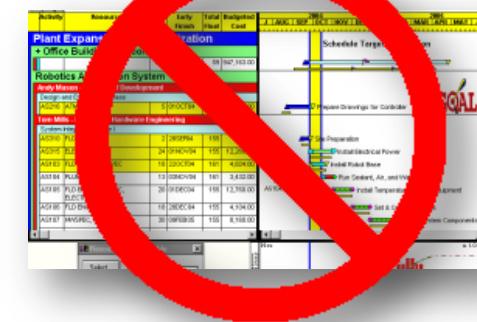
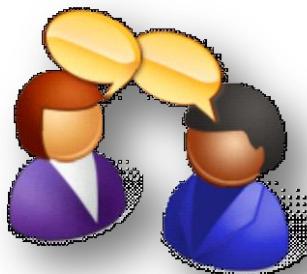


Observaciones

En la medida de lo posible



Comunicación simple y directa
interacción directa de las personas



Intranets y comunicación
impersonal y asíncrona



