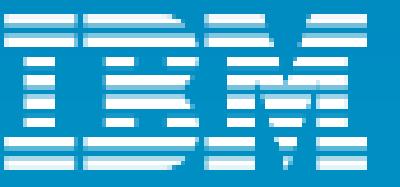


# Getting Ready for Professional Scrum Master I

[laagilecoe.slack.com](https://laagilecoe.slack.com) - #agilecoe\_mx



**¡Enciende tu cámara!**

# Nuestro contenedor para este taller





# Social Contract

# Objetivos del curso

---

- Proporcionar una revisión del marco de Scrum
- Revisar en profundidad el papel del Scrum Master
- Prepárese para el examen PSM I de Scrum.org
- ¡Que te diviertas!

## ¿Qué es Agile?

- Cultura
- Permite una mayor flexibilidad en los requisitos y el desarrollo
- Incluye incrementos e iteraciones integrados
- Brinda la oportunidad de encontrar y abordar errores antes en el ciclo de desarrollo
- Aumenta la eficiencia organizacional y del equipo
- Disminuye la documentación y las reuniones innecesarias
- Proporciona un enfoque basado en el valor para el desarrollo



# Agile Manifesto

- En febrero de 2001, 17 desarrolladores de software se reunieron en el centro turístico de Snowbird, Utah, para discutir métodos de desarrollo ligeros.
- Publicaron el "Manifiesto para el Desarrollo Ágil de Software" para definir el enfoque ahora conocido como desarrollo ágil de software.
- Define 4 valores y 12 principios que son esenciales para guiar la entrega ágil de software



# Agile Manifesto

# Valores ágiles según el Manifiesto Ágil

## Software de trabajo



```
/*
 * @var boolean
 */
define('PSI_INTERNAL_XML', false);

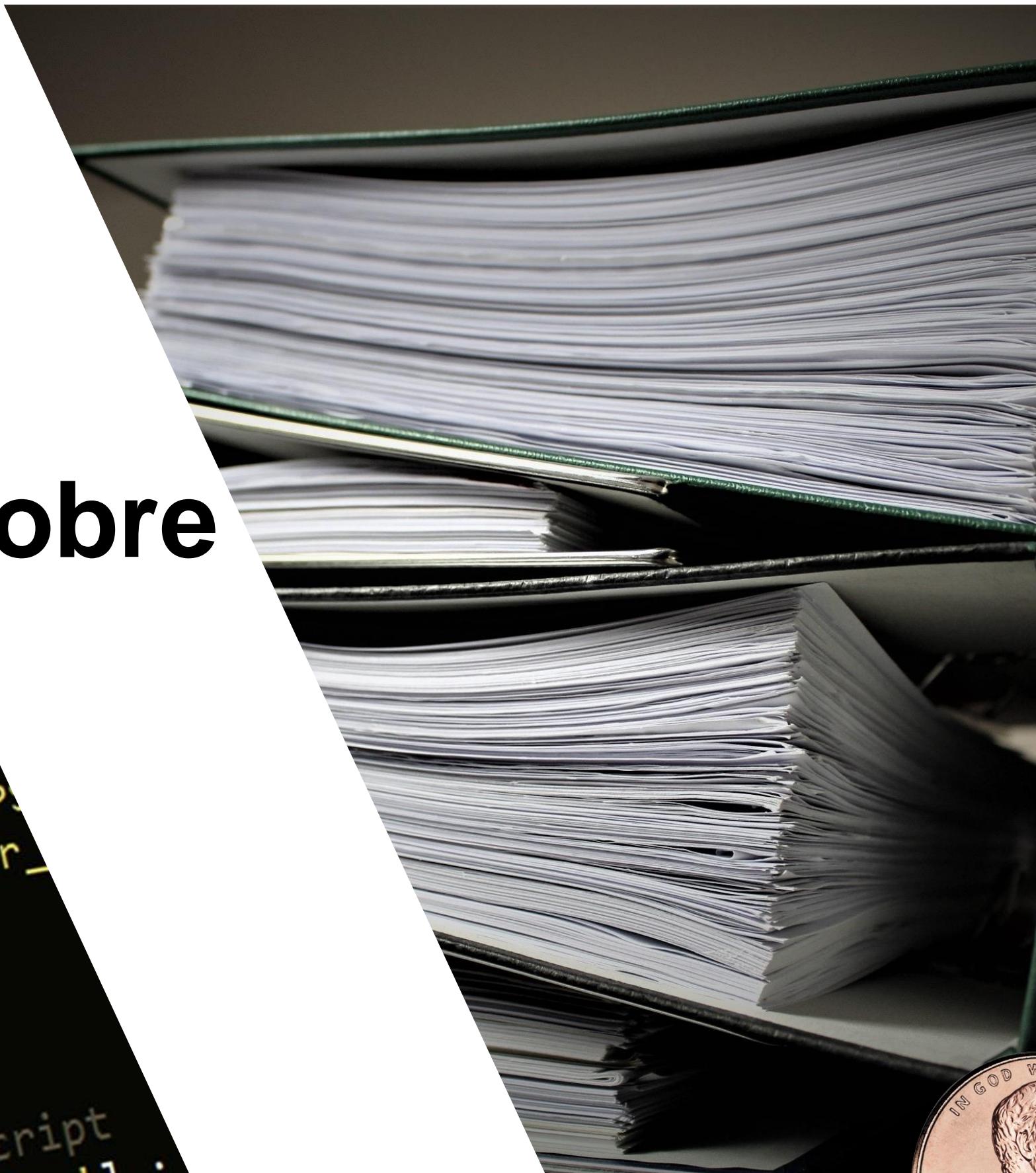
if (version_compare("5.2", PHP_VERSION,
    die("PHP 5.2 or greater is required!
} if (!extension_loaded("pcre")) {
    die("phpSysInfo requires the pcre exte
        properly.");
}

require_once APP_ROOT.'/includes/autoload.php';

// Load configuration
require_once APP_ROOT.'/config.php';

if (!defined('PSI_CONFIG_FILE') || !defined('P
    $tpl = new Template("/templates/html/error_
        echo $tpl->fetch();
    die();
}
});
```

## Sobre



Source: <http://agilemanifesto.org/>

## Producto funcionando sobre documentación extensiva

El objetivo principal de los equipos debe ser entregar algo que funcione para el cliente.

La documentación, aunque a menudo es necesaria, debe ser priorizada a aquellos artefactos que proporcionan valor al cliente.

# Valores ágiles según el Manifiesto Ágil

Individuos e interacciones

Procesos y herramientas



Sobre



Source: <http://agilemanifesto.org/>

# Valores Ágiles

Individuos e  
interacciones  
sobre  
procesos y herramientas

Las personas son más valiosas que las herramientas o los métodos.

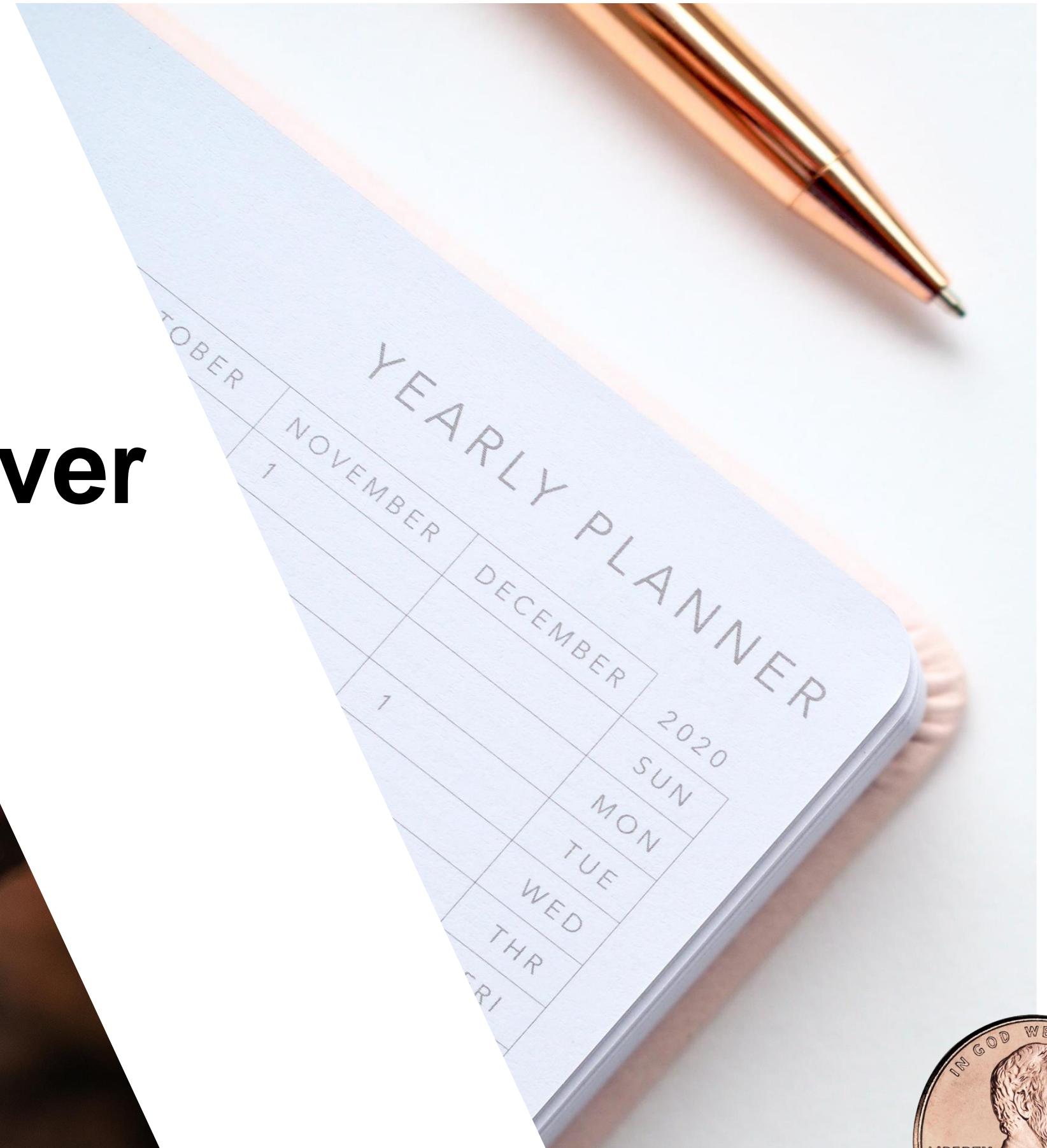
Las soluciones a los problemas se encuentran a través de interacciones y discusiones.

# Agile Values according to the Agile Manifesto

Responding to Change



Following a Plan



Over

Source: <http://agilemanifesto.org/>

## Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan

Los planes son notoriamente obsoletos tan pronto como se escriben.

Al aceptar el cambio en lugar de intentar evitarlo, se entregarán los productos que el cliente realmente está deseando.

# Valores ágiles según el Manifiesto Ágil

## Colaboración con el cliente

## Negociación de contratos



Over



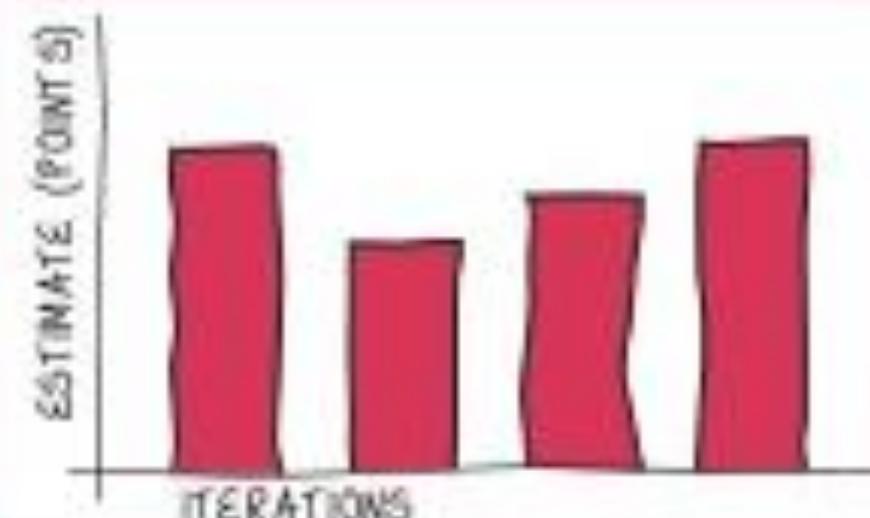
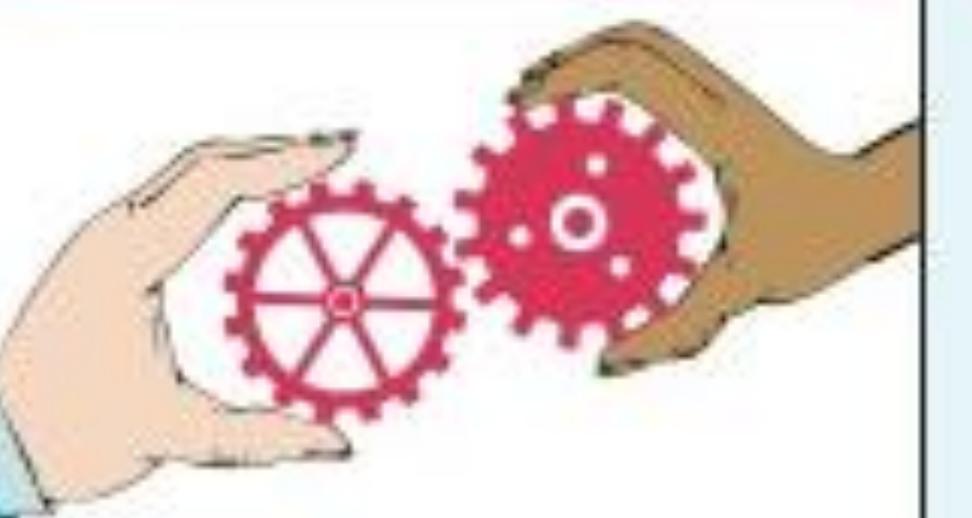
Source: <http://agilemanifesto.org/>

# Colaboración con el cliente sobre negociación contractual

Escuchar lo que quiere el cliente es más crítico que conocer el lenguaje de un contrato.

El desarrollo de software debe ser una colaboración entre el usuario y el desarrollador.

# Principios ágiles detrás del Manifiesto Ágil

<p><b>1</b> Satisfy the <b>customer</b></p> 	<p><b>2</b> Welcome <b>change</b></p> 	<p><b>3</b> Deliver <b>frequently</b></p> 	<p><b>4</b> Work <b>together</b></p> 
<p><b>5</b> Trust and <b>support</b></p> 	<p><b>6</b> Face-to-face <b>conversation</b></p> 	<p><b>7</b> Working <b>software</b></p> 	<p><b>8</b> Sustainable <b>development</b></p> 
<p><b>9</b> Continuous <b>attention</b></p> 	<p><b>10</b> Maintain <b>simplicity</b></p> 	<p><b>11</b> Self-organizing <b>teams</b></p> 	<p><b>12</b> Reflect and <b>adjust</b></p> 

# Ser ágil

Se necesita más de una cosa



El uso de terminología ágil por sí solo no lo hace a usted ni a su organización ágiles



# WHAT THE HELL IS SCRUM?



# Scrum

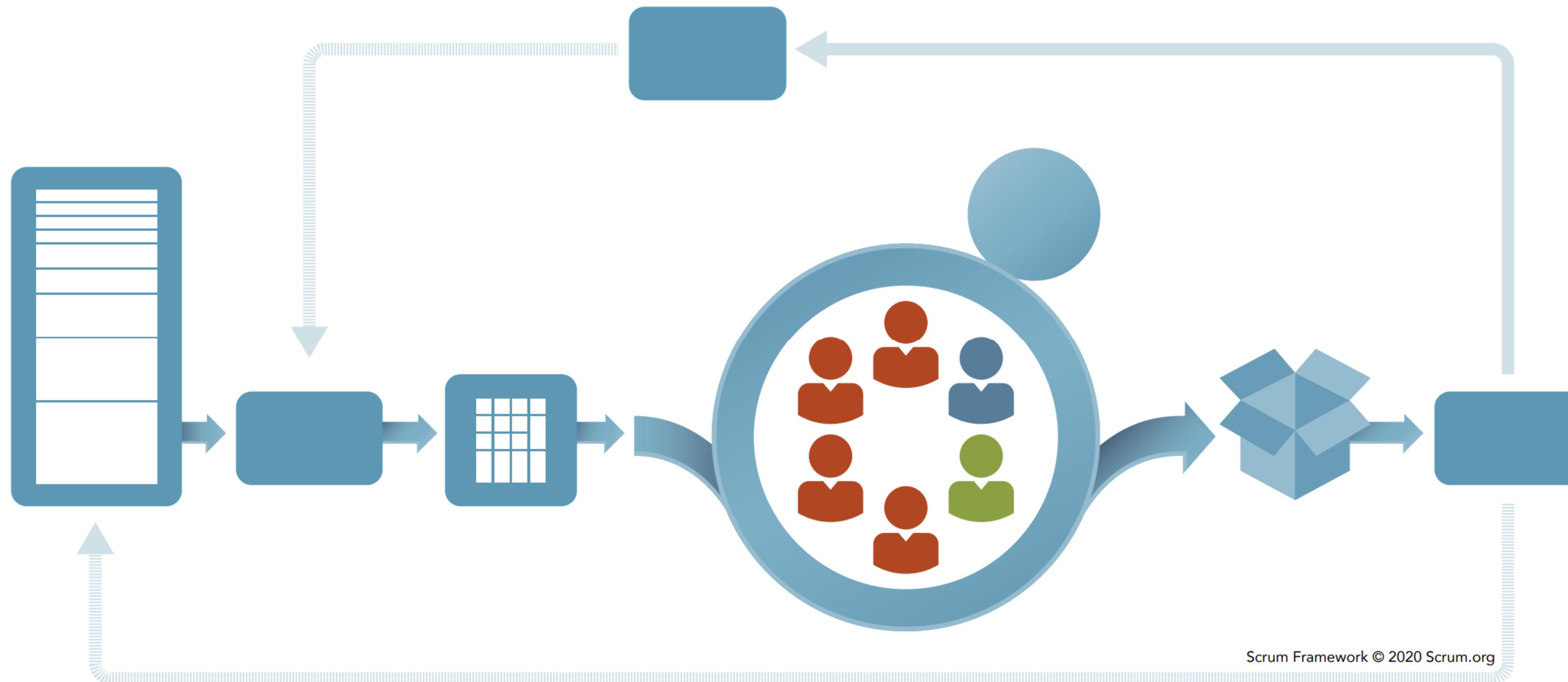


Waterfall

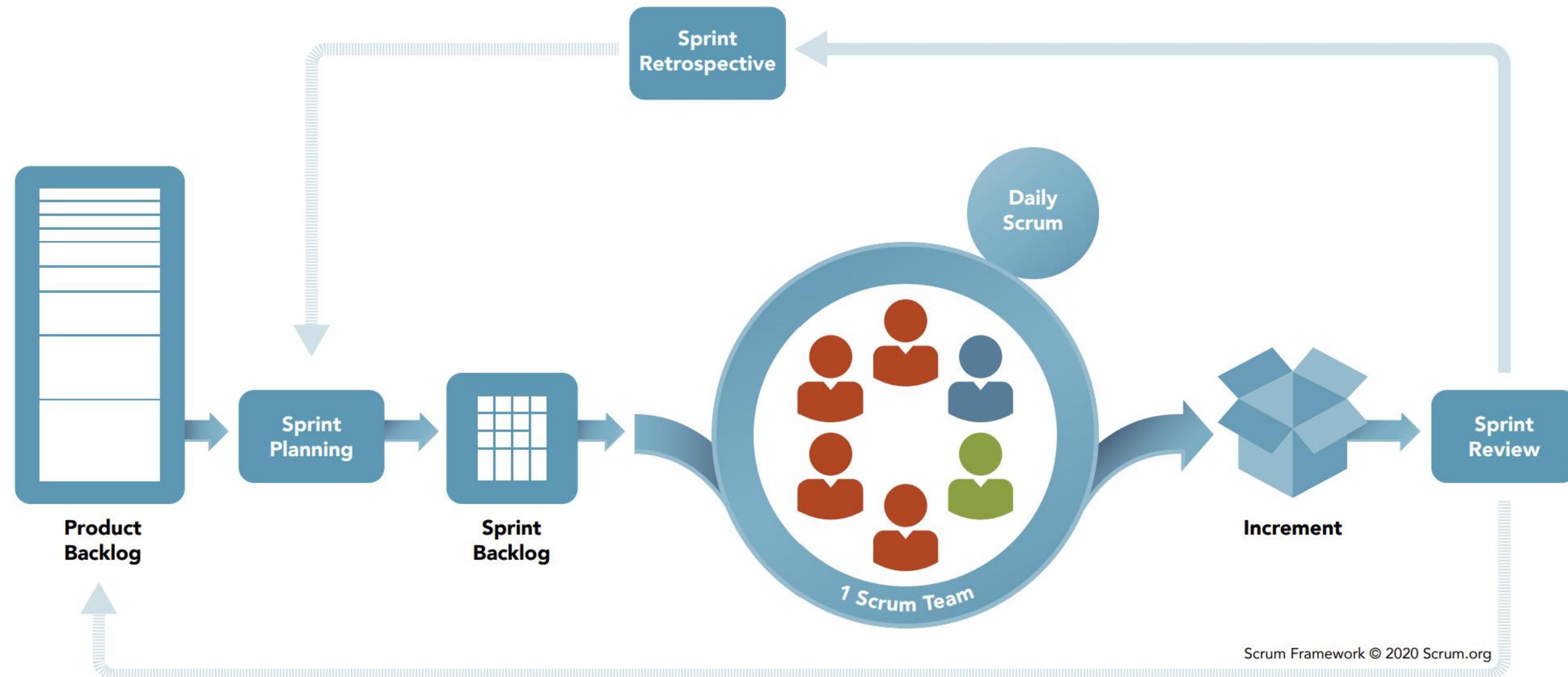


Scrum Rugby

# SCRUM FRAMEWORK



# SCRUM FRAMEWORK

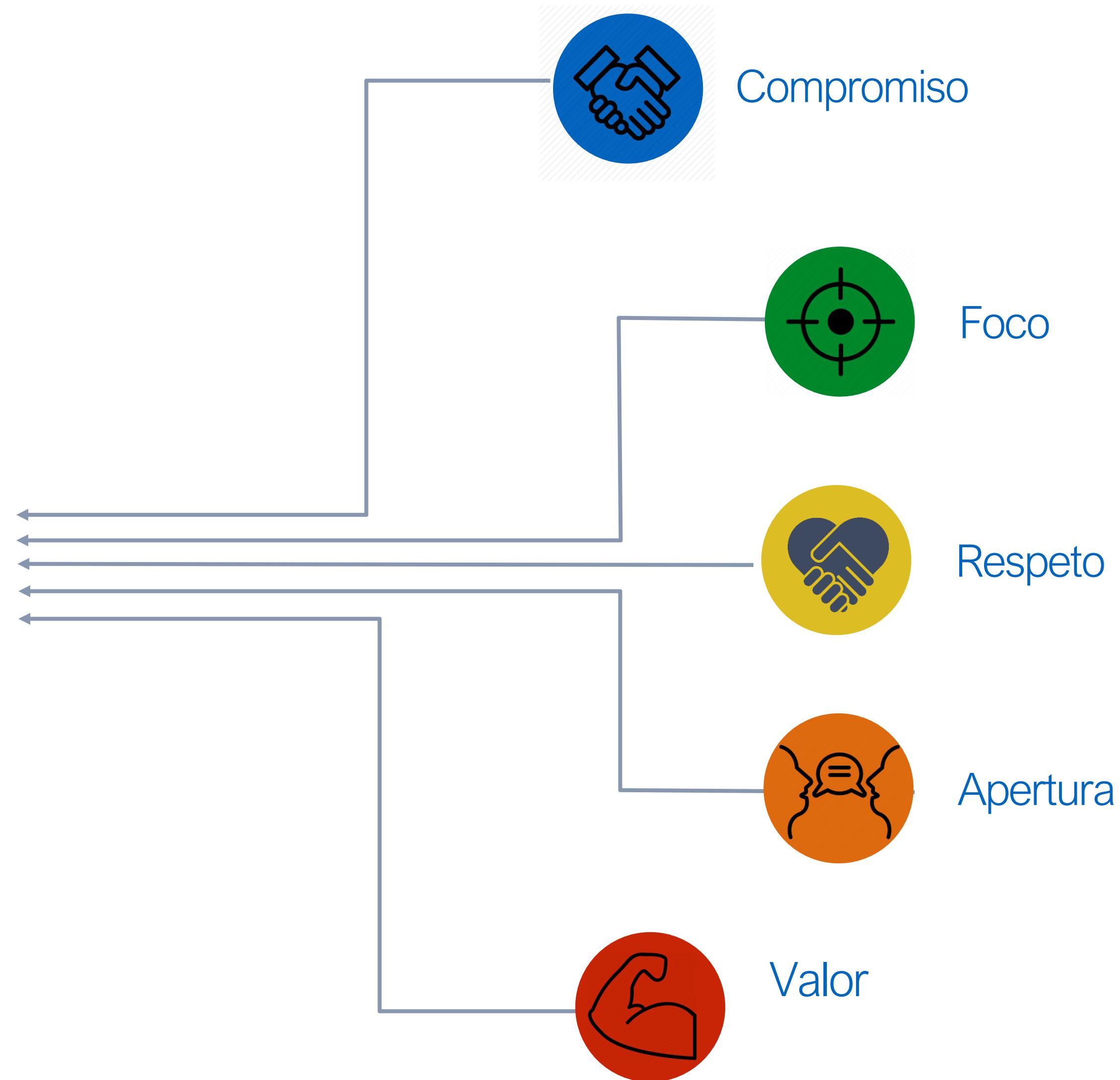


lightweight framework that helps people, teams and organizations generate value through adaptive solutions for complex problems.



# Scrum Values

Todo cuenta



# What Scrum is and isn't

Scrum Is	Scrum is NOT
Agile & Lean	Undisciplined
Product Management	Project Management
Easy to Understand	Trivial to Implement
Human-focused	Process-focused
Value-focused	Productivity-focused
About learning (kaizen)	About final goal
About people	About tools

# Give it another try

The screenshot shows the Scrum.org homepage with a red hand-drawn numbered path overlaid:

1. A red oval encircles the URL bar at the top, which displays <https://www.scrum.org>.
2. A red oval encircles the "OPEN ASSESSMENTS" button in the navigation menu.
3. A red oval encircles the "Scrum Open" link under the "OVERVIEW" section of the "OPEN ASSESSMENTS" page.

**Scrum.org™**  
The Home of Scrum

ABOUT US TRAINING CERTIFICATION OPEN ASSESSMENTS COMMUNITY RESOURCES

Overview

Scrum Open

Nexus Open

Product Owner Open

Scrum Developer Open

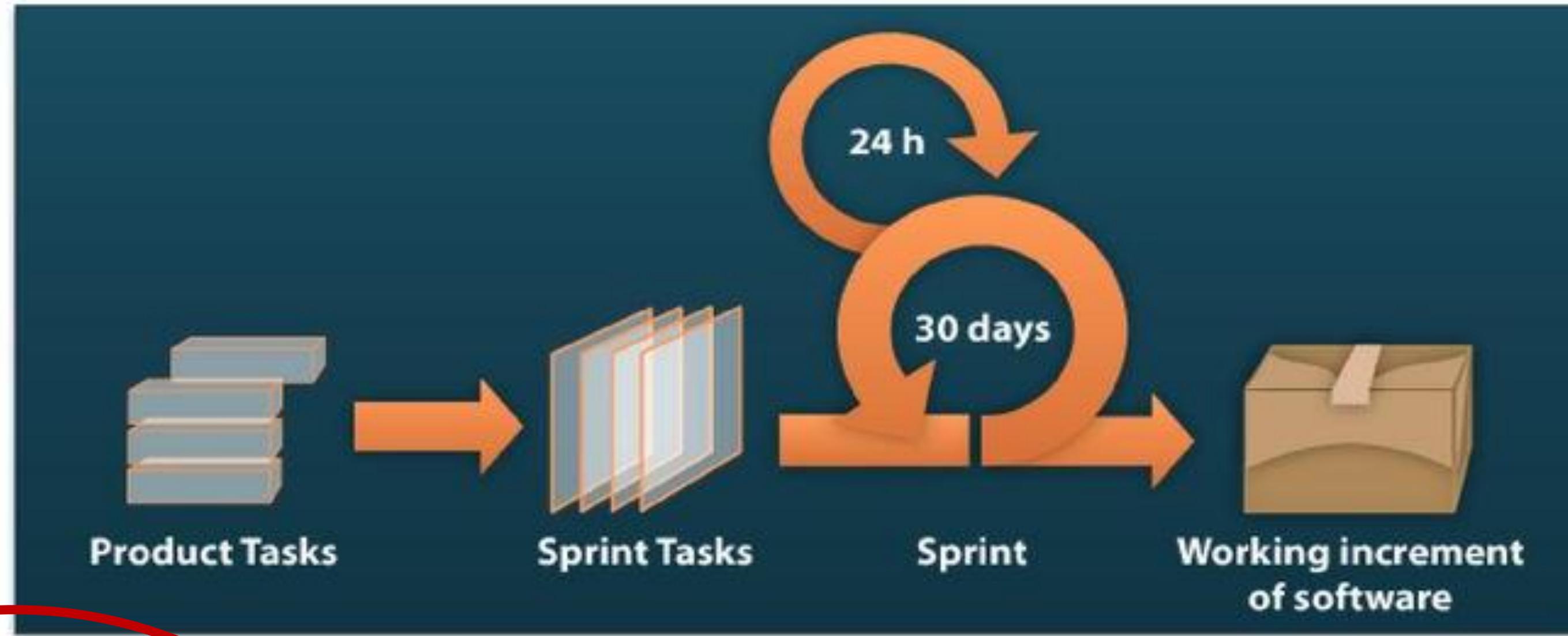
Scrum with Kanban Open

Agile Leadership Open

Agile Measurement Open

Welcome to the Home of Scrum!

# Scrum Framework



## Roles

- Product Owner
- Scrum Master
- Devs

## Events

- Sprint
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

## Artifacts

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment

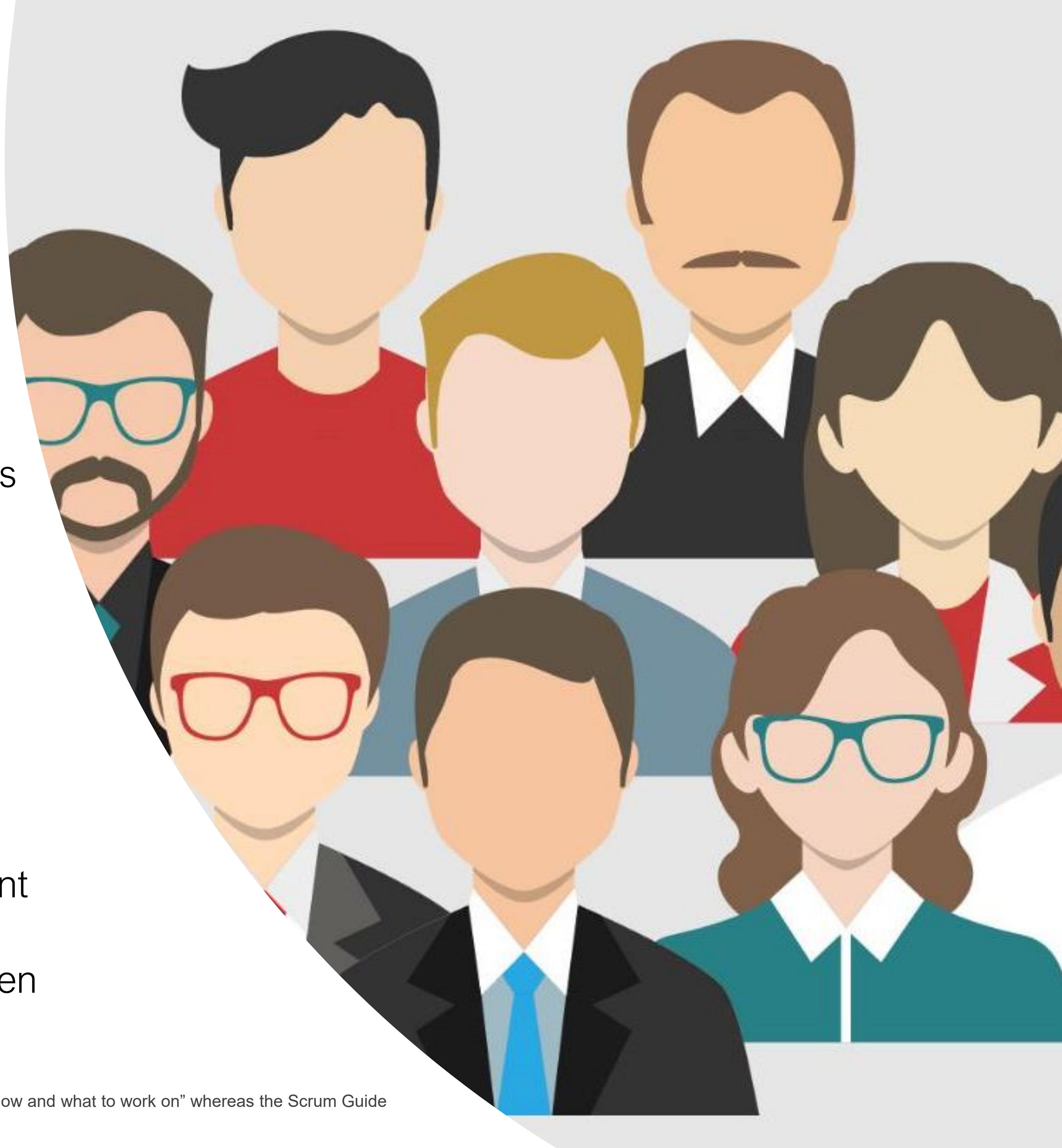
# Características del equipo Scrum

- Pequeño (3 a 9)
- Funcional cruzado
- Estructurado con un SM, PO & Developers.
- Muy solidario
- Hace lo que sea necesario para ayudar a alcanzar los resultados
- Todos los miembros del equipo colaboran y contribuyen de forma continua y eficaz
- Resultado único que es compartido y claramente entendido por todos los miembros del equipo
- Miembros del equipo dedicados y comprometidos



# Responsabilidades del equipo

- 
- Encarna los valores y principios de Agile
  - Responsabilidades claras en la toma de decisiones
  - Auto-organizado1 (Tira del trabajo en lugar de ser dirigido)
  - Autogestionado (se responsabiliza mutuamente)
  - Contrato social (cómo trabajamos juntos)
  - Asumir y cumplir compromisos
  - Identificar la definición de Hecho para cada proyecto/iteración
  - El equipo de Scrum convierte una selección del trabajo en un incremento de valor durante un Sprint
  - Calidad del trabajo (Sin defectos conocidos)
  - Respetar a otros miembros del equipo (Todos tienen voz y tus ideas son valiosas)





Product Owner



Developers



Scrum Master

# SCRUM ROLES



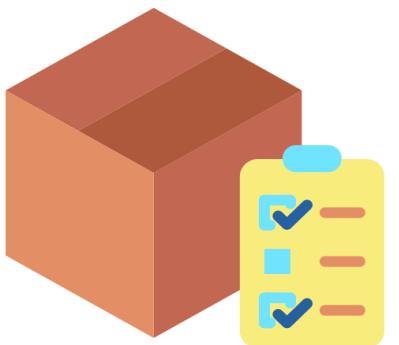
Product Owner

---

# Único responsable del producto



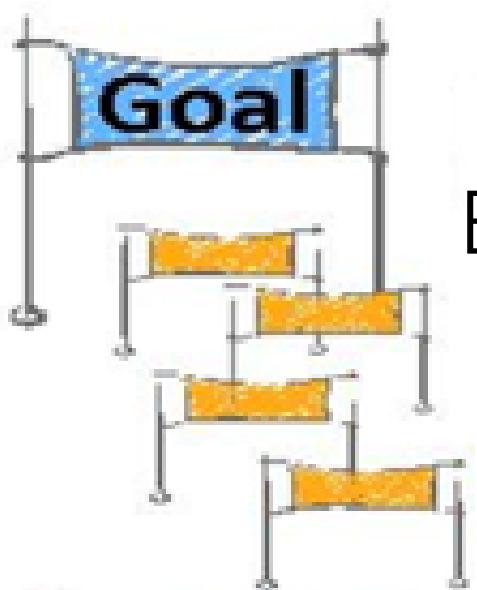
Crea la visión del producto



Define el objetivo del producto



Refina el trabajo pendiente



Establece la hoja de ruta del producto

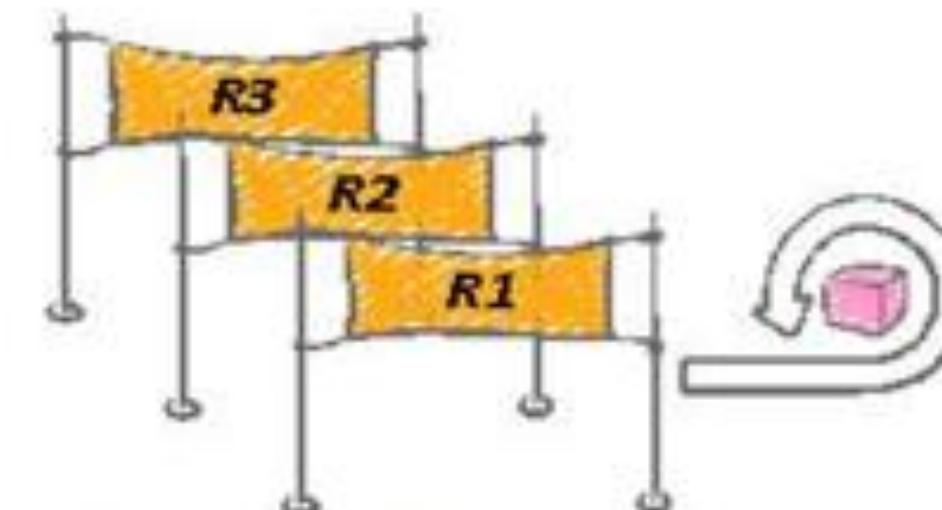
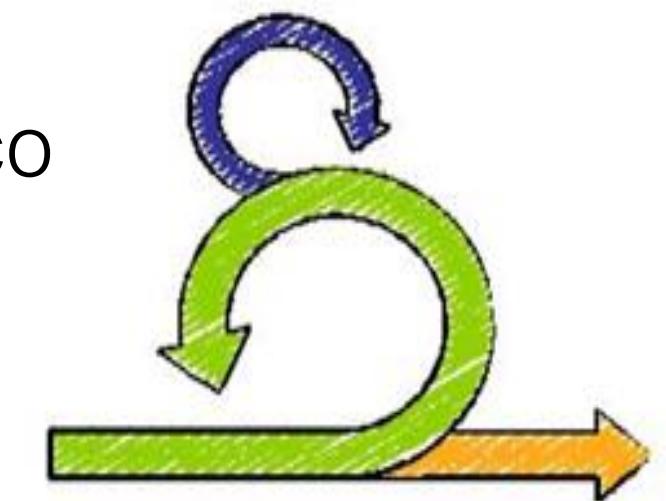


Product Owner

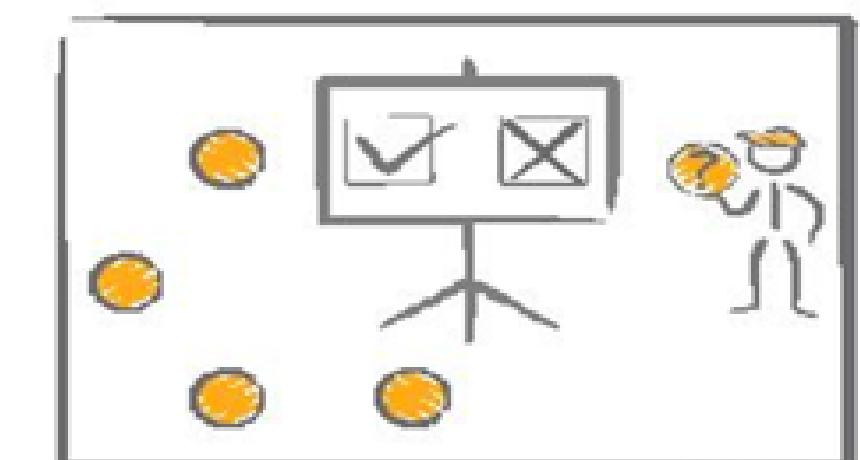


Responsable

Sigue el marco de Scrum



Planes de lanzamiento



Asiste a reuniones de Scrum

## Responsabilidades del propietario del producto

- Mantener el Product Backlog
- Desarrollar y comunicar explícitamente el objetivo del producto
- Asegúrese de que se trabaje en los artículos de mayor valor
- Ordenar los artículos para lograr mejor los objetivos y misiones
- Comprender y priorizar las necesidades de todas las partes interesadas
- Optimizar el valor del trabajo que realizan los desarrolladores
- Garantizar que el Product Backlog sea VISIBLE, TRANSPARENTE, CLARO para todos y muestre lo que el equipo de scrum trabajará a continuación
- Asegurarse de que el equipo de desarrollo comprende los elementos del Product Backlog





Developers<sup>1</sup>

<sup>1</sup>The concept of a Development Team within a Scrum Team was removed to reduce the potential for dysfunctions between the Product Owner and the Development Team ("us vs. them") and focus the entire Scrum Team on the same objective

Tamaño óptimo  
(3 – 9)



Dedicado



Responsable de  
entregando "Hecho"  
Incremento de producto



Sin subequipo



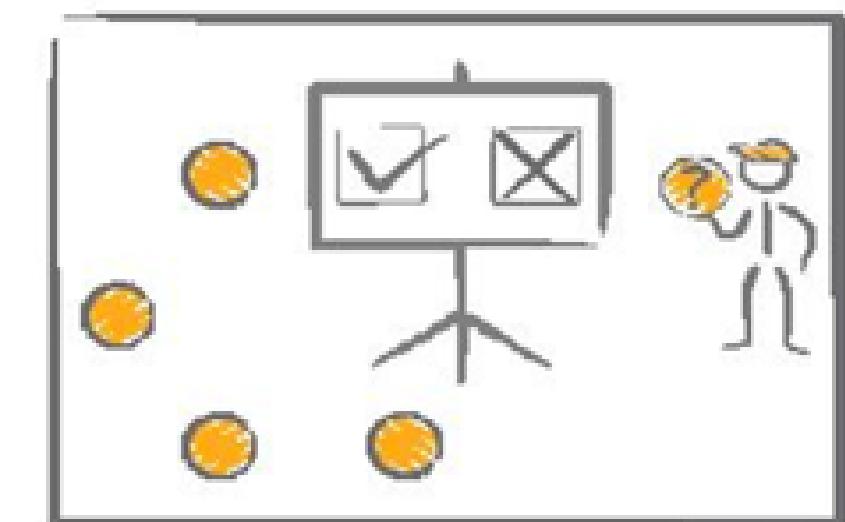
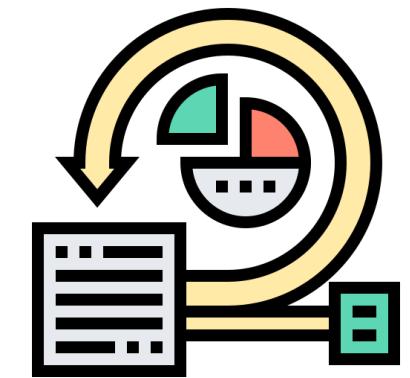
Empoderado y  
autoorganizado

Developers



Mutuamente  
responsable

Administra el trabajo  
pendiente de Sprint

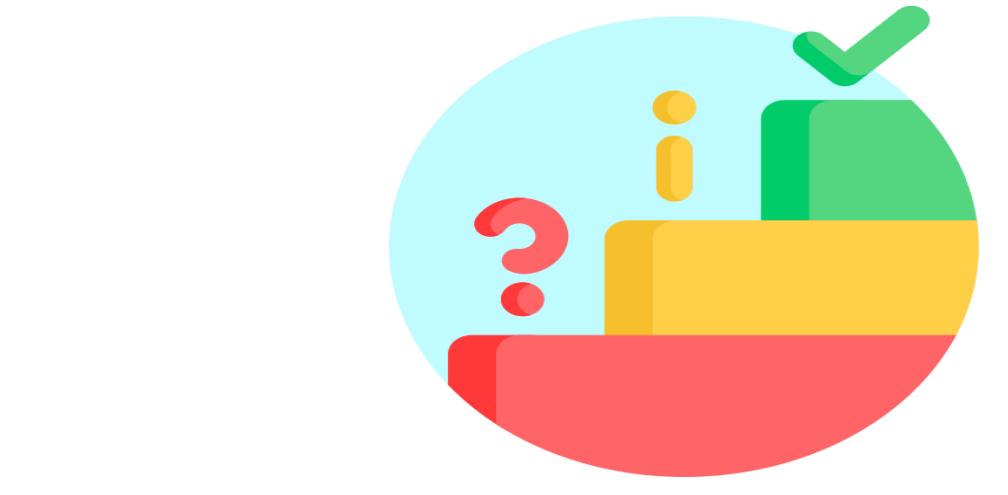


Asiste a reuniones  
de Scrum



Scrum Master

---



Resolver impedimentos



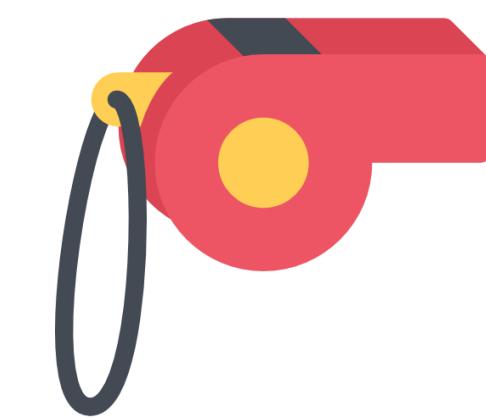
Enseñar teoría, prácticas, reglas y valores de Scrum.



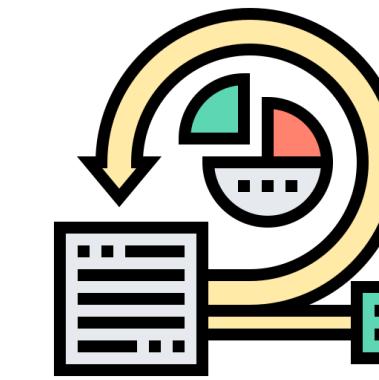
Líder de servicio



Scrum Master



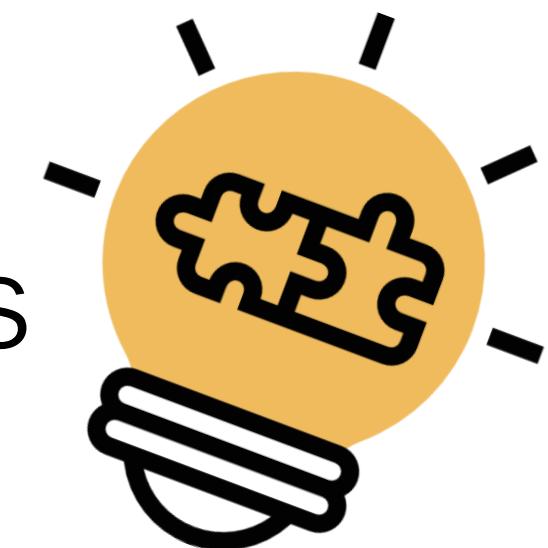
Coaching



Facilitar eventos de Scrum



Proteger al equipo



Resolver conflictos

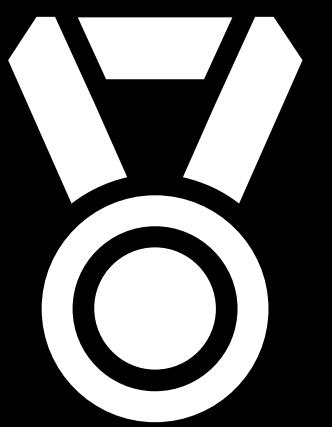
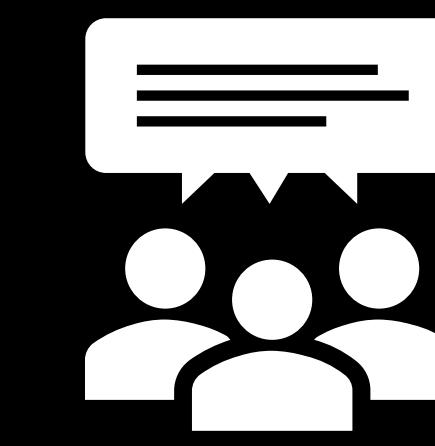


## Responsabilidades de Scrum Master

- Asegúrese de que la teoría y la práctica de SCRUM se entiendan bien
- Elimina los impedimentos si el miembro del equipo está bloqueado
- Asegura que las reglas de SCRUM no se rompan
- Entrena a los miembros del equipo para que se autoorganicen
- Trabaja con otros maestros SCRUM en la organización
- Ayuda al PO a encontrar técnicas para la definición efectiva de objetivos del producto y la gestión del backlog del producto
- Ayuda al equipo de Scrum a comprender la necesidad de elementos claros y concisos del Product Backlog



# Equipos colaborativos



# Practice makes perfect

The screenshot shows the Scrum.org homepage with a red hand-drawn numbered path overlaid:

1. A red oval highlights the browser's address bar containing the URL <https://www.scrum.org>.
2. A red oval highlights the "OPEN ASSESSMENTS" button in the top navigation menu.
3. A red oval highlights the "Scrum Open" link under the "OVERVIEW" section of the main content area.

**Scrum.org™**  
The Home of Scrum

ABOUT US TRAINING CERTIFICATION OPEN ASSESSMENTS COMMUNITY RESOURCES

Overview

Scrum Open

Nexus Open

Product Owner Open

Scrum Developer Open

Scrum with Kanban Open

Agile Leadership Open

Agile Measurement Open

Welcome to the Home of Scrum!

# Scrum Framework



## Roles

- Product Owner
- Scrum Master
- Development Team

## Events

- Sprint
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

## Artifacts

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment

# El Sprint



Caja de tiempo:  
1 mes o menos

Sin cambios  
que pongan en peligro  
o el  
Sprint OBJETIVO

Liberable  
Producto  
El incremento es  
Creado

Los objetivos de calidad NO  
disminuir

Longitud fija

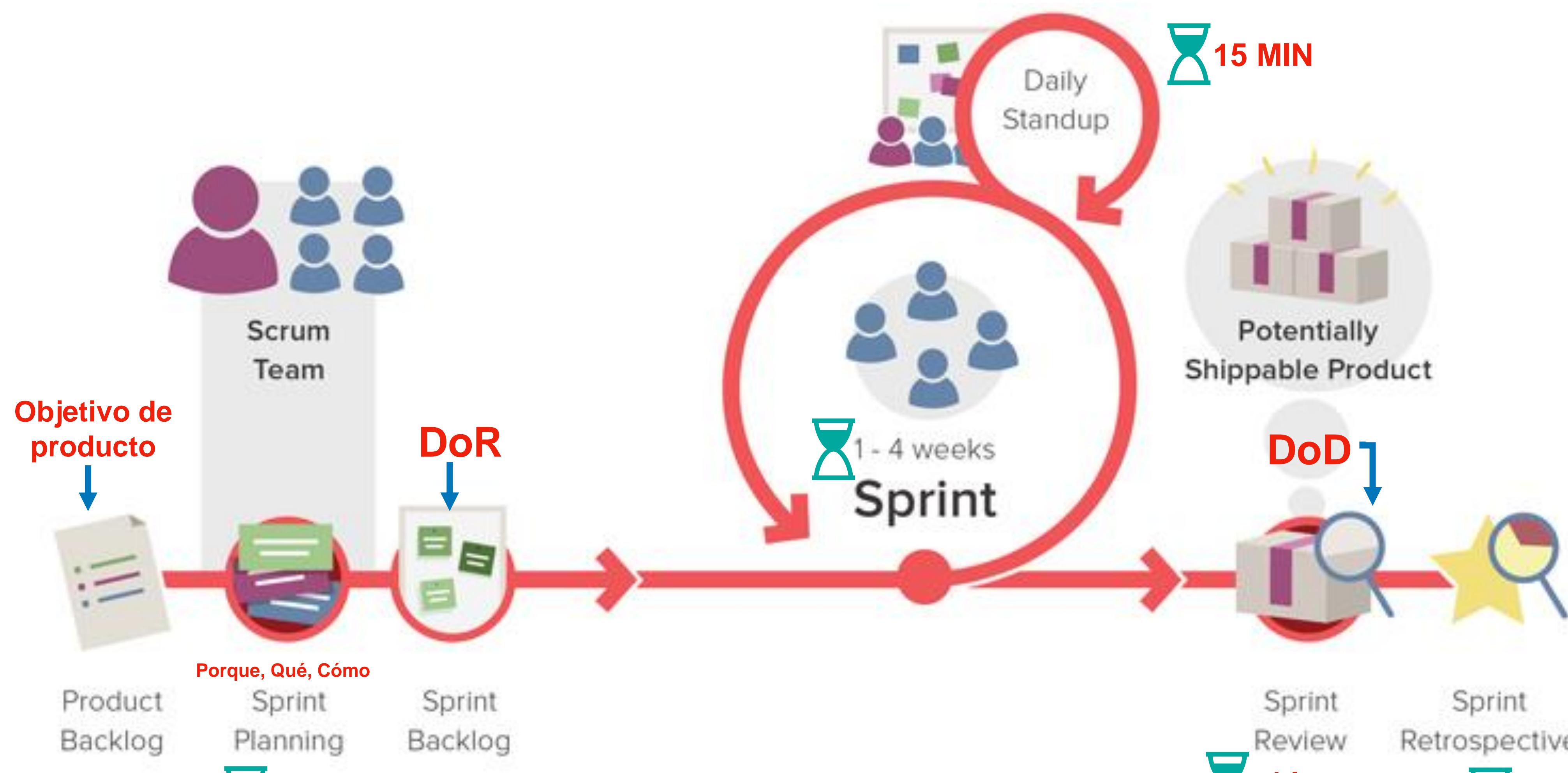
Continuo

El ámbito de aplicación puede aclararse  
entre PO y Dev Team

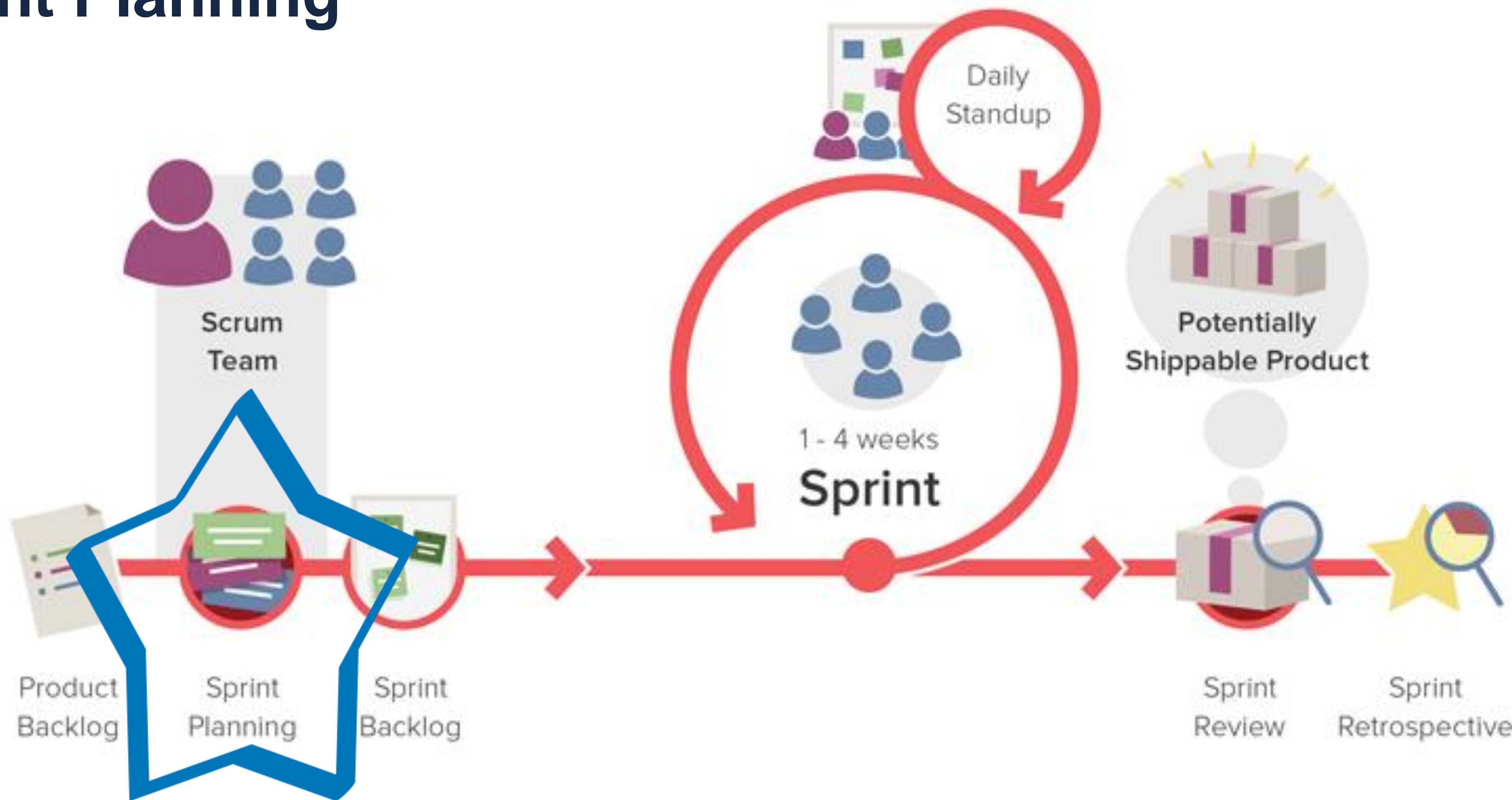
Acostumbrado  
lograr  
algo

Los sprints son el latido del corazón de Scrum, donde las ideas se convierten en valor.

# Eventos de Scrum



# Sprint Planning



# Sprint Planning

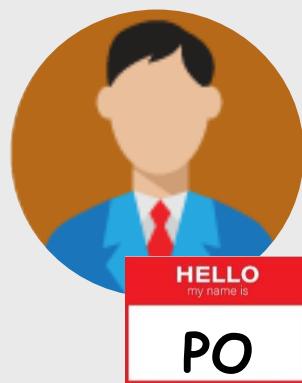


Nivel de planificación estratégica → Enfoque en el que.

El propósito principal es:

- El Product owner y el Development Team acuerdan qué se debe implementar en el sprint.
- Comprensión común en esos elementos.
- Acordar criterios de aceptación.
- Definir el objetivo del sprint.

## Participantes:



## Periodicidad y tiempo:

- Primer día de cada Sprint
- Aproximadamente 1 hora - 4 horas máx.
- No más de 10 minutos por historia de usuario

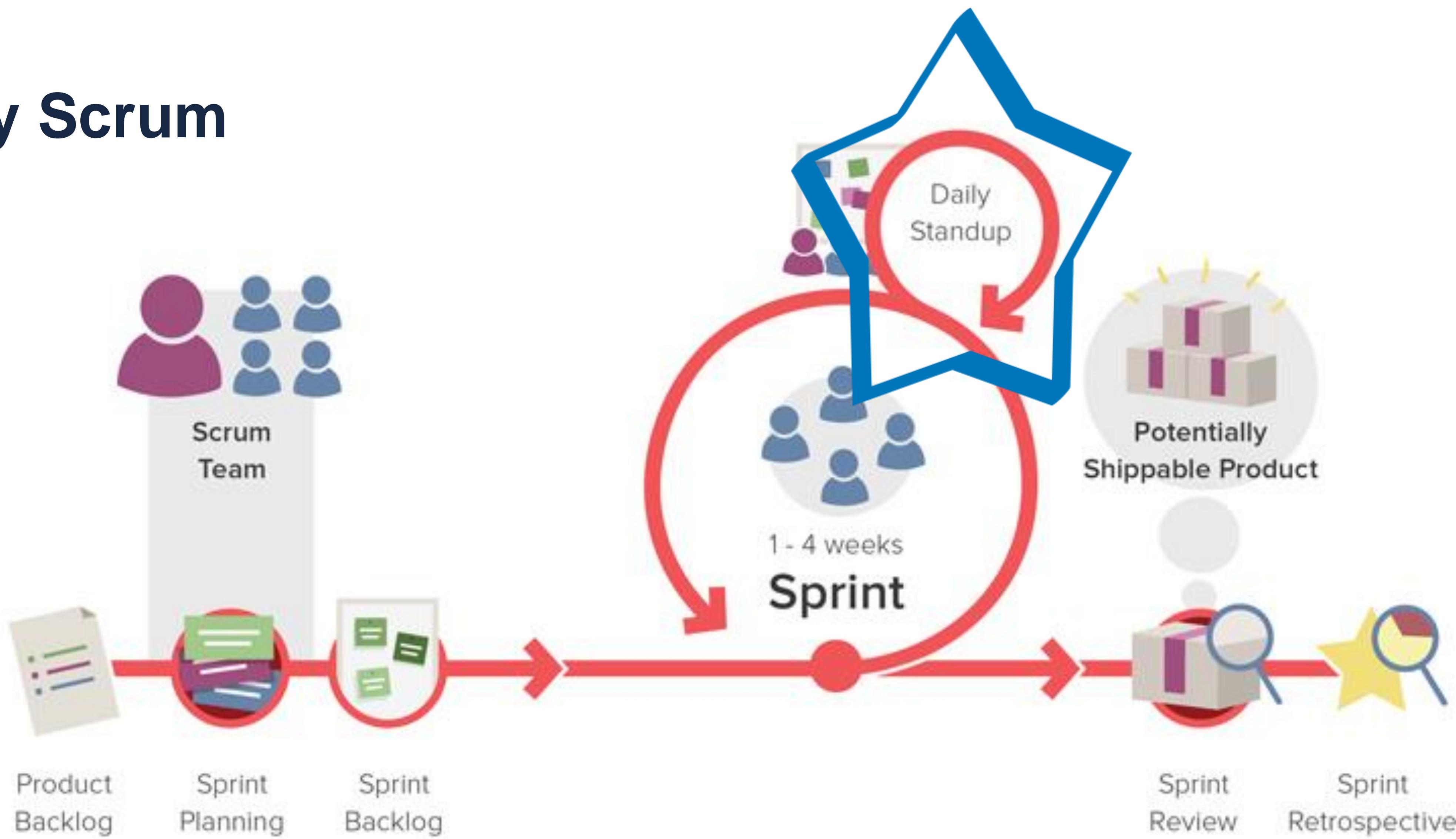
## Pre-requisitos

- El Product Owner debe estar bien preparado.
- Los criterios de aceptación deben ser claros.
- Se debe conocer la disponibilidad del Development Team para el sprint.
- Product Backlog actualizado y priorizado.
- Desempeño pasado del Development Team (Velocidad)

## Resultado:

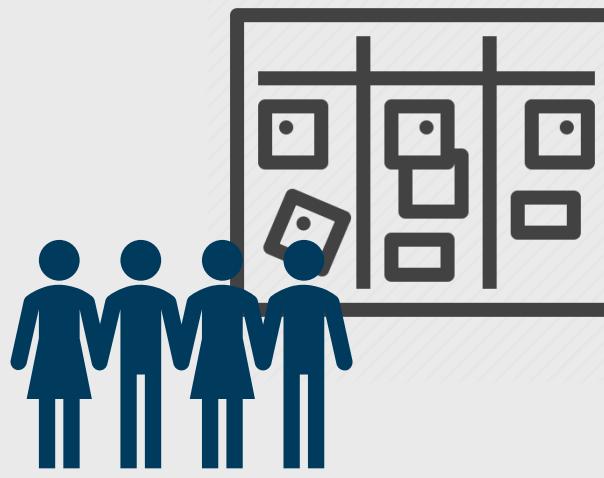
- Sprint backlog para el siguiente ciclo de sprint
- Objetivo Sprint definido
- Plan de actividades para el sprint backlog

# Daily Scrum

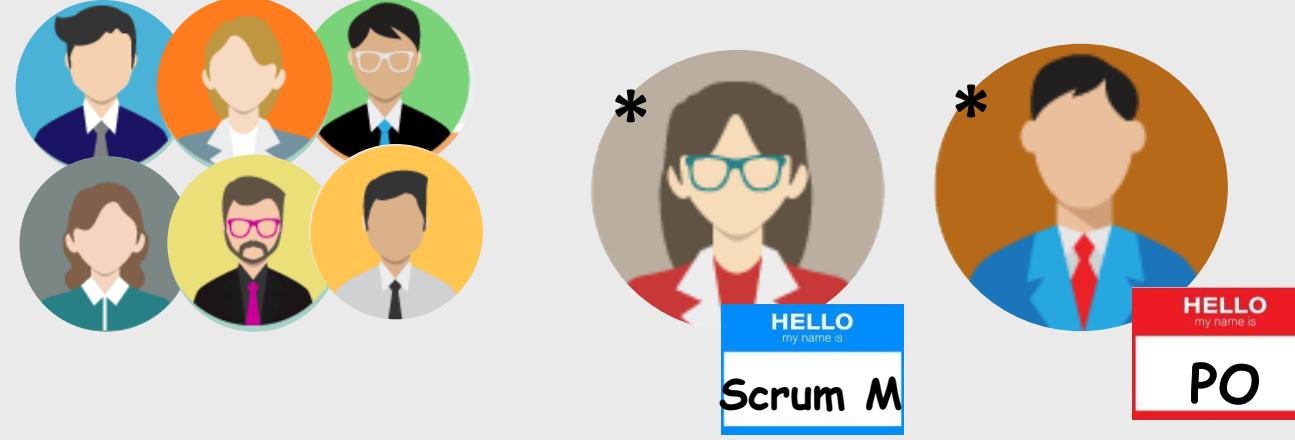


# Daily Scrum

- Compromiso y responsabilidad.
- **Di lo que haces, haz lo que dices.**
- La **sincronización** de los equipos y el plan de acción diario.
- Foco principal en logros.
- **Se identifican los impedimentos** para abordarlos saliendo del daily scrum.



## Participantes:



## Periodicidad y tiempo:

- Diario, a la misma hora y en el mismo lugar.
- 15 minutos máximo.
- De preferencia de pie.

\* Opcional

## Pre-requisitos

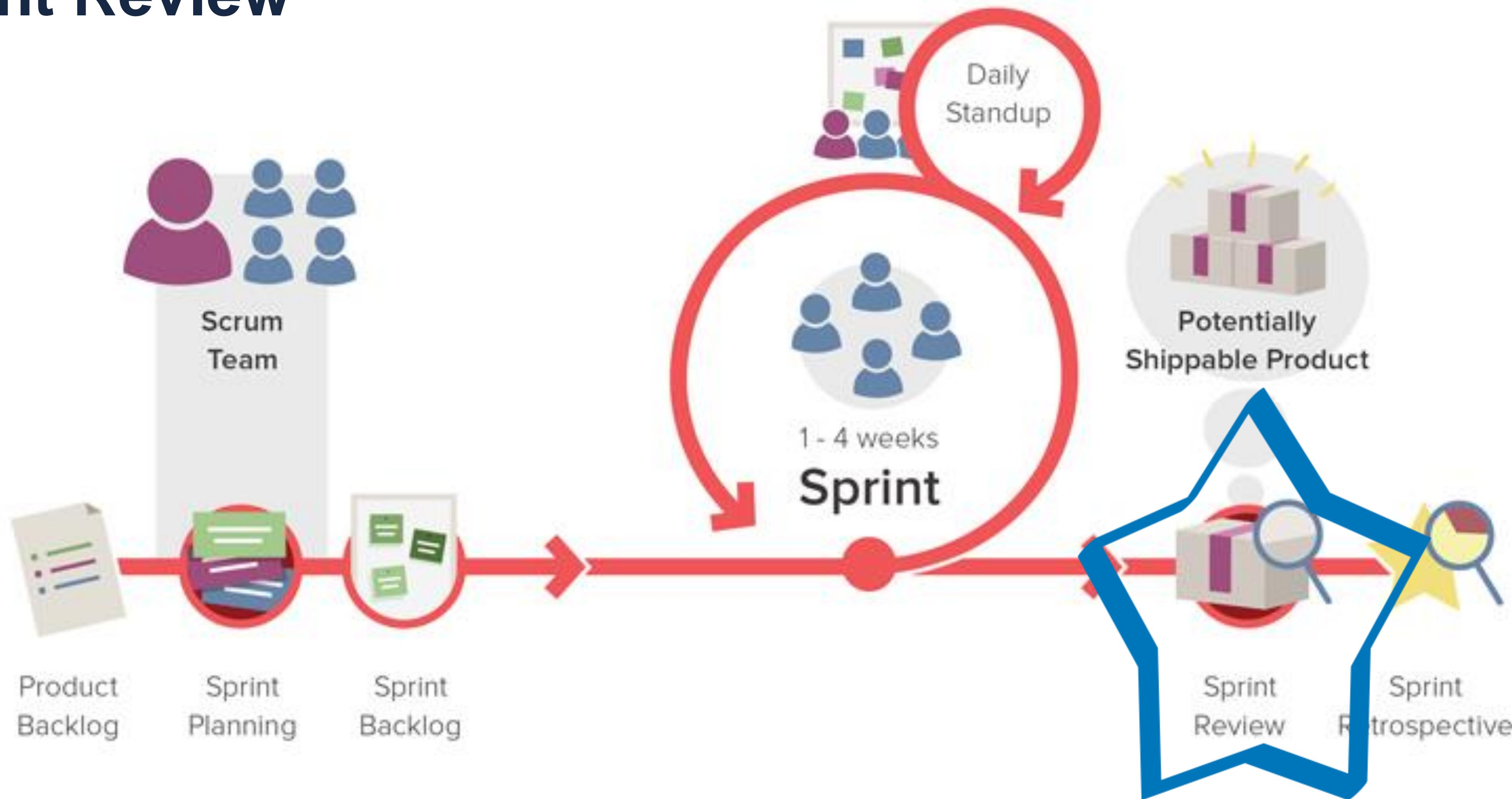
- Tablero de tareas con sprint backlog y tareas.
- Burndown chart
- Acumulación de impedimentos

## Resultado:

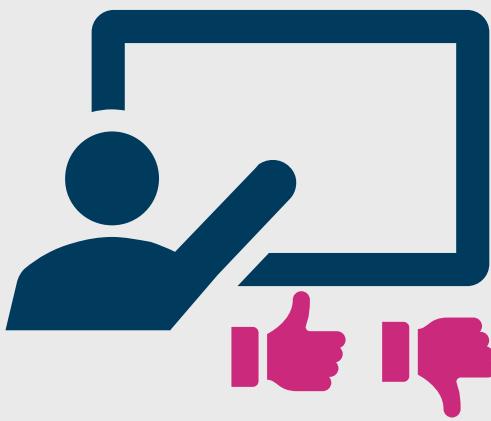
- Tablero de tareas de sprint actualizado.
- Burndown chart actualizado.
- Tablero de impedimentos actualizado.



# Sprint Review



# Sprint Review



- Se presenta el resultado del sprint.
- Obtener feedback de los stakeholders sobre el incremento del producto.
- Obtener satisfacción del Product Owner.
- Actualizar el Product Backlog.

## Participantes:



Key Stakeholders

## Pre-requisitos

- Tablero de tareas con sprint backlog.
- Incremento de producto con historias de usuario completas
- Product Backlog (opcional)



## Periodicidad y tiempo:

- Último día del sprint.
- En promedio 1 hora por semana del sprint.

## Resultado:

- Incremento de producto demostrado.
- Aceptación o rechazo por parte del Product Owner.
- Product Backlog y release plan actualizado.

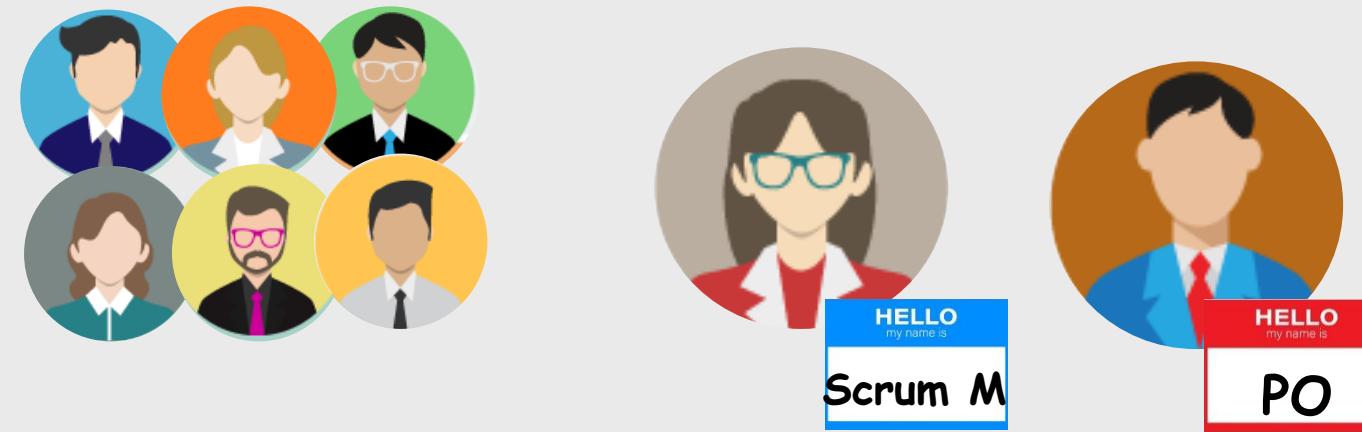
# Sprint Retrospective



# Sprint Retrospective

- Las retrospectivas son un elemento clave en la búsqueda de la mejora continua.
- Reflexión del último ciclo de sprint.
- Identificar áreas de mejora.

## Participantes:



## Periodicidad y tiempo:

- Último día del sprint.
- En promedio 1 hora por semana del sprint.

## Pre-requisitos

- Plan de acción del sprint anterior.
- Resultados del sprint.
- Impedimentos actuales.

## Resultado:

- Plan de acción para el siguiente sprint



# Practice makes perfect

The screenshot shows the Scrum.org homepage with a red hand-drawn numbered path overlaid:

1. A red oval encircles the browser's address bar containing the URL <https://www.scrum.org>.
2. A red oval encircles the "OPEN ASSESSMENTS" button in the top navigation menu.
3. A red oval encircles the "Scrum Open" link under the "OVERVIEW" section of the main content area.

**Scrum.org™**  
The Home of Scrum

ABOUT US TRAINING CERTIFICATION OPEN ASSESSMENTS COMMUNITY RESOURCES

Overview

Scrum Open

Nexus Open

Product Owner Open

Scrum Developer Open

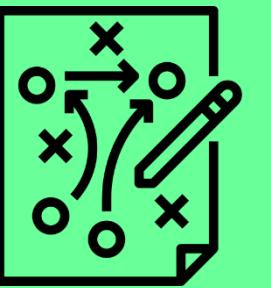
Scrum with Kanban Open

Agile Leadership Open

Agile Measurement Open

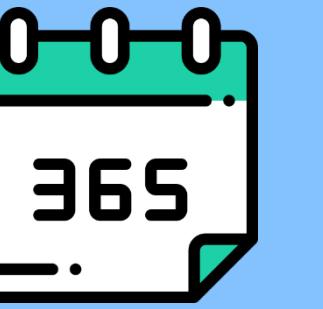
Welcome to the Home of Scrum!

## Planning



- (1hr/w)\*2
  - Max 8 hrs for 1 month Sprint
- 3 Topics<sup>1</sup>
  - Why is this Sprint valuable?
  - What can be Done this Sprint?
  - How will the chosen work get done?
- Input
  - PB, Latest Increment, Capacity
- Output
  - Sprint Goal, SB
- Attendants
  - Scrum Team
  - Experts or people invited to provide advice

## Daily



- Max 15 min
- Same time, same place
- Inspect progress creates focus and improves self-management
- promote quick decision-making
- 3 Questions
- Attendants
  - Developers

## Review



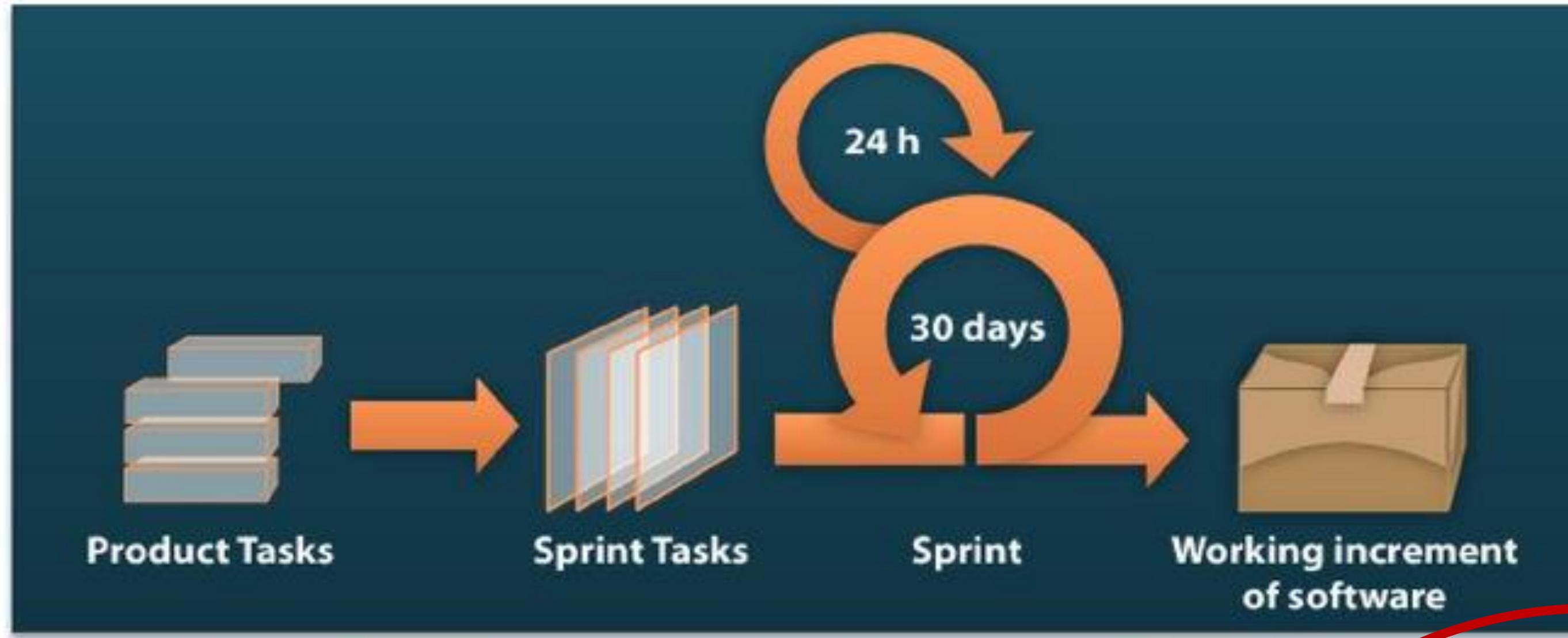
- (1hr/w)
  - Max 4hrs for 1 month Sprint
- Demonstrates work that is “Done”
- Revised PB that defines probable items for next Sprint
- Attendants
  - Scrum Team, key Stakeholders

## Retrospective



- (45min/w)
  - Max 3hrs for 1 month Sprint
- Inspect itself
- Create plan of improvement
- Inspect last Sprint
- Attendants
  - Scrum Team

# Scrum Framework



## Roles

- Product Owner
- Scrum Master
- Development Team

## Events

- Sprint
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

## Artifacts

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment

# Scrum Artifacts

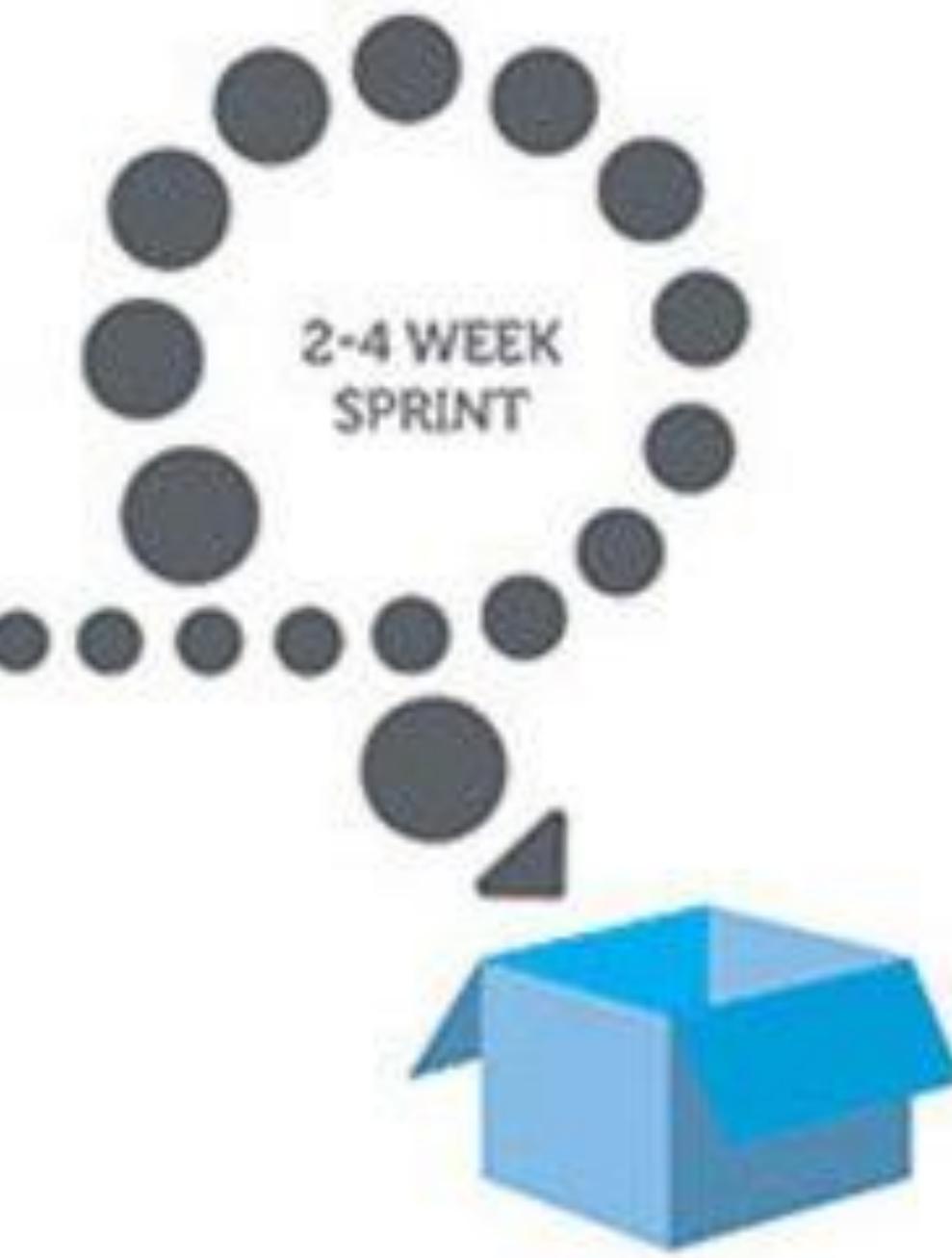
1Los artefactos de Scrum representan trabajo o valor. Están diseñados para maximizar la transparencia de la información clave.  
2Compromiso de garantizar que proporciona información que mejore la transparencia y el enfoque con el que se pueda medir el progreso



**Product Backlog**



**Sprint Backlog**



Product Goal



Sprint Goal



Definition of Done

**Product Increment**<sup>2</sup>

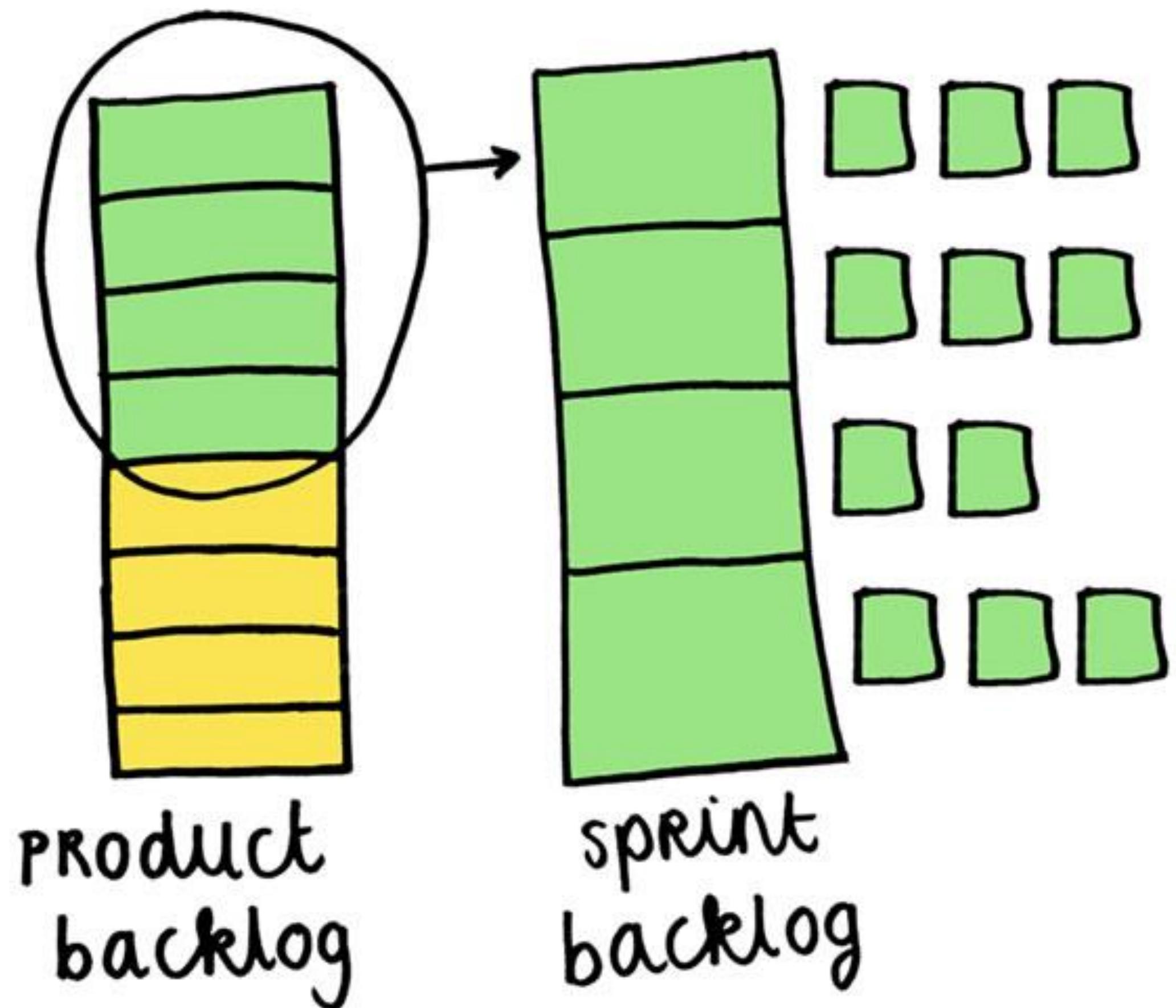
# Sprint Backlog

Visión general de los elementos y tareas reales para desarrollar en el sprint.

Contiene los elementos de trabajo seleccionados y un plan para su implementación (también conocido como tareas).

Usualmente ordenados por prioridad.

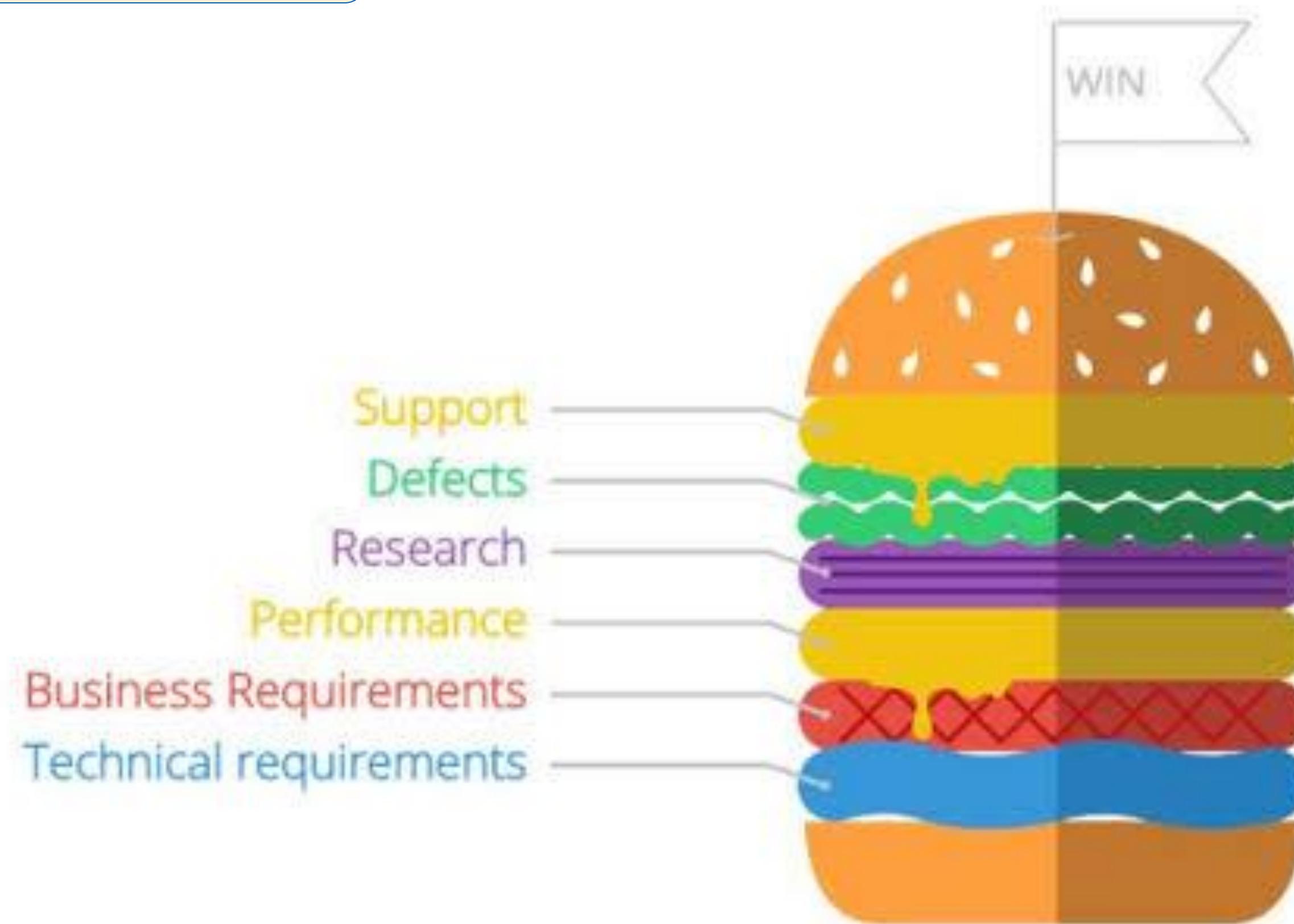
Muestra el estado real (por ejemplo, Nuevo, En curso, Hecho)



**Los desarrolladores son los dueños del sprint backlog**

**Compromiso:** Objetivo del producto  
Describe un estado futuro del producto  
que puede servir como objetivo para  
que el equipo de Scrum planifique.  
Es el objetivo a largo plazo para el  
equipo Scrum.

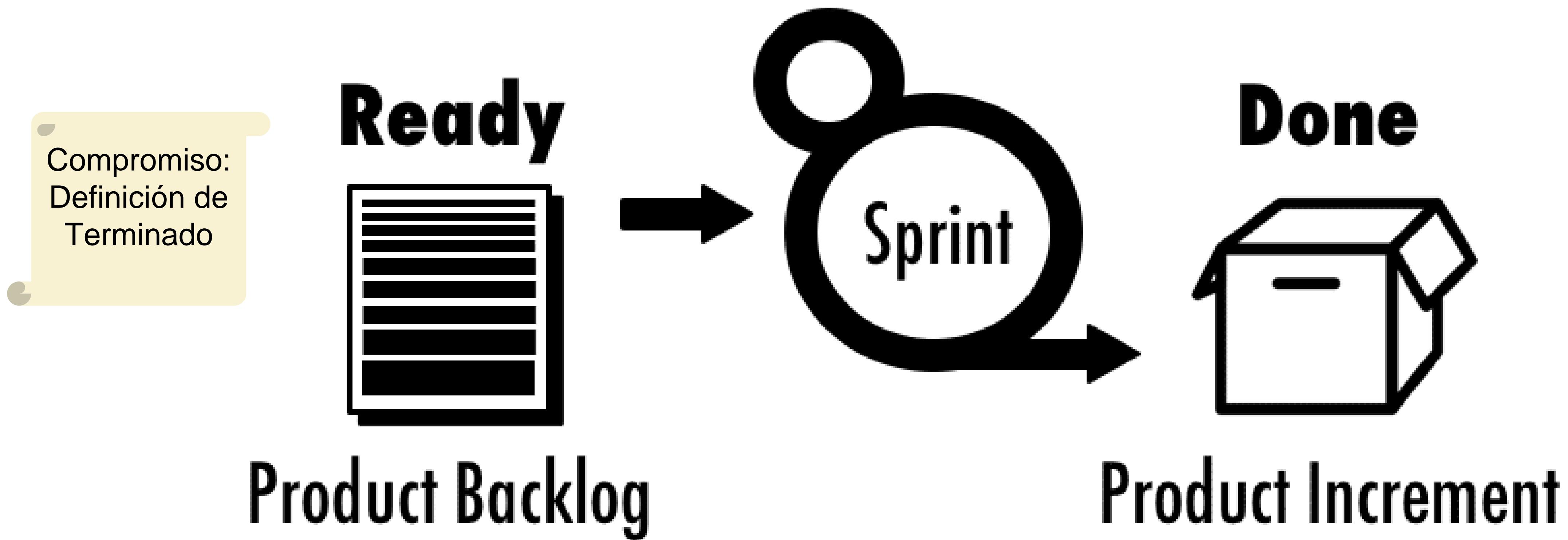
# Product Backlog Structure



- Lista emergente y ordenada de lo que se necesita para mejorar el producto.
- Fuente única de trabajo realizada por el equipo Scrum.

# Incremento

Un Incremento es un trampolín concreto hacia el Objetivo del Producto. Cada Incremento se suma a todos los Incrementos anteriores y se verifica minuciosamente, lo que garantiza que todos los Incrementos funcionen juntos. Para proporcionar valor, el Incremento debe ser utilizable.

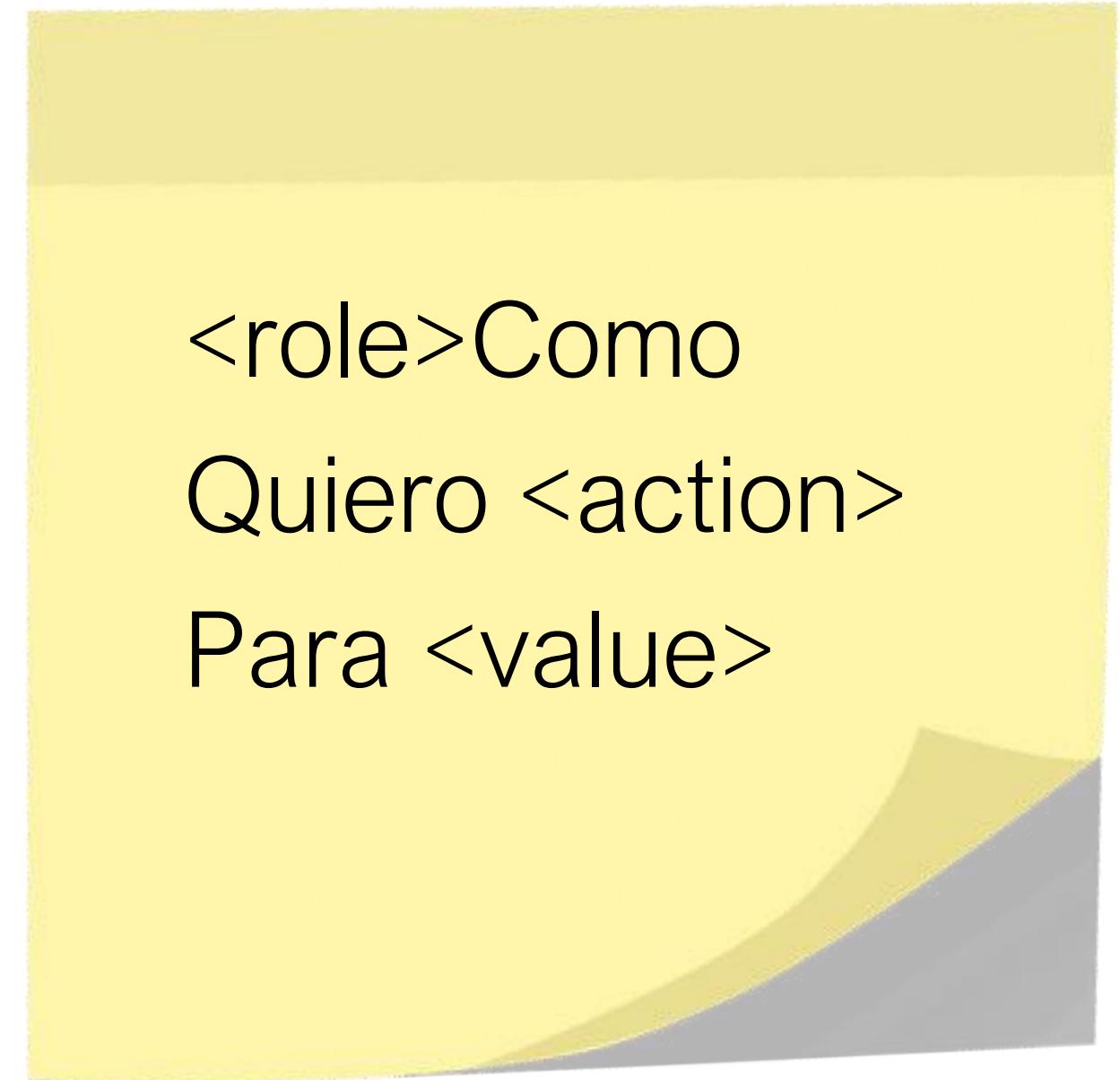


# ¿Qué es una historia de usuario?

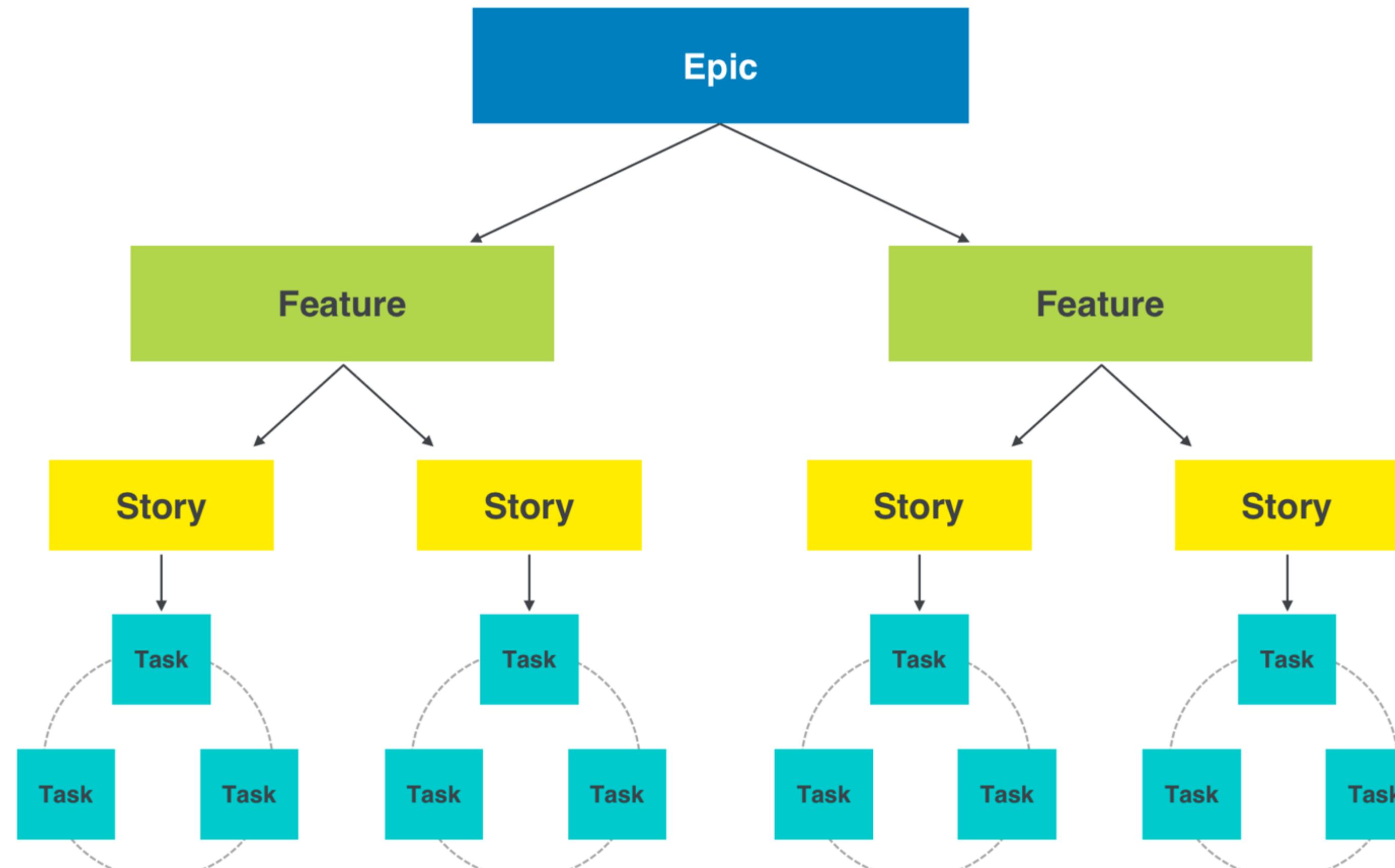


Una expresión ágil de un requisito centrado en un valor

- Proporciona estructura
  - Promover la discusión y la colaboración
  - Enfoque ligero utilizando un lenguaje sencillo y entendido por todos los participantes en un proyecto
  -
- <role> : Actor que realiza la acción  
<action> : Qué sucederá (no cómo)  
<Business value> : Lo que al finalizar esta historia de usuario contribuye al objetivo general



# Jerarquía de abstracción de historias de usuario



# 3 niveles de la Jerarquía

## Epics

son características o actividades de alto nivel que abarcan varias iteraciones, o incluso versiones.

Agregue un Centro de atención al cliente para el autoservicio.

Mejore el tiempo de respuesta de la base de datos en un 50%.

## Feature

son expresiones tangibles de funcionalidad, pero aún demasiado grandes para construir.

Como cliente bancario, busque una sucursal para que pueda depositar cheques.

Como comprador, configure una billetera móvil para que pueda pagar las compras a través de Near Field Communications.

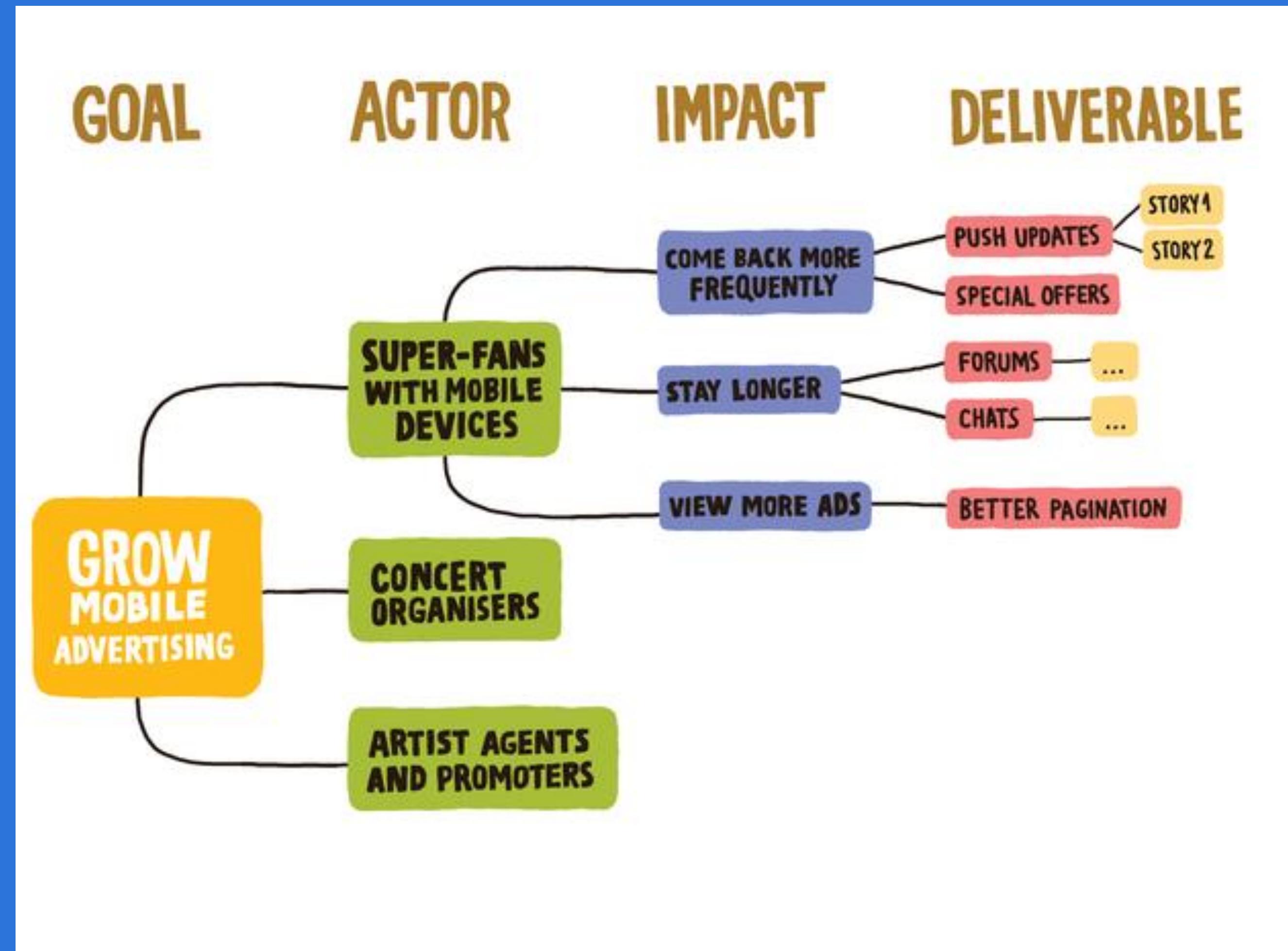
## Story

están listos para que el equipo los construya.

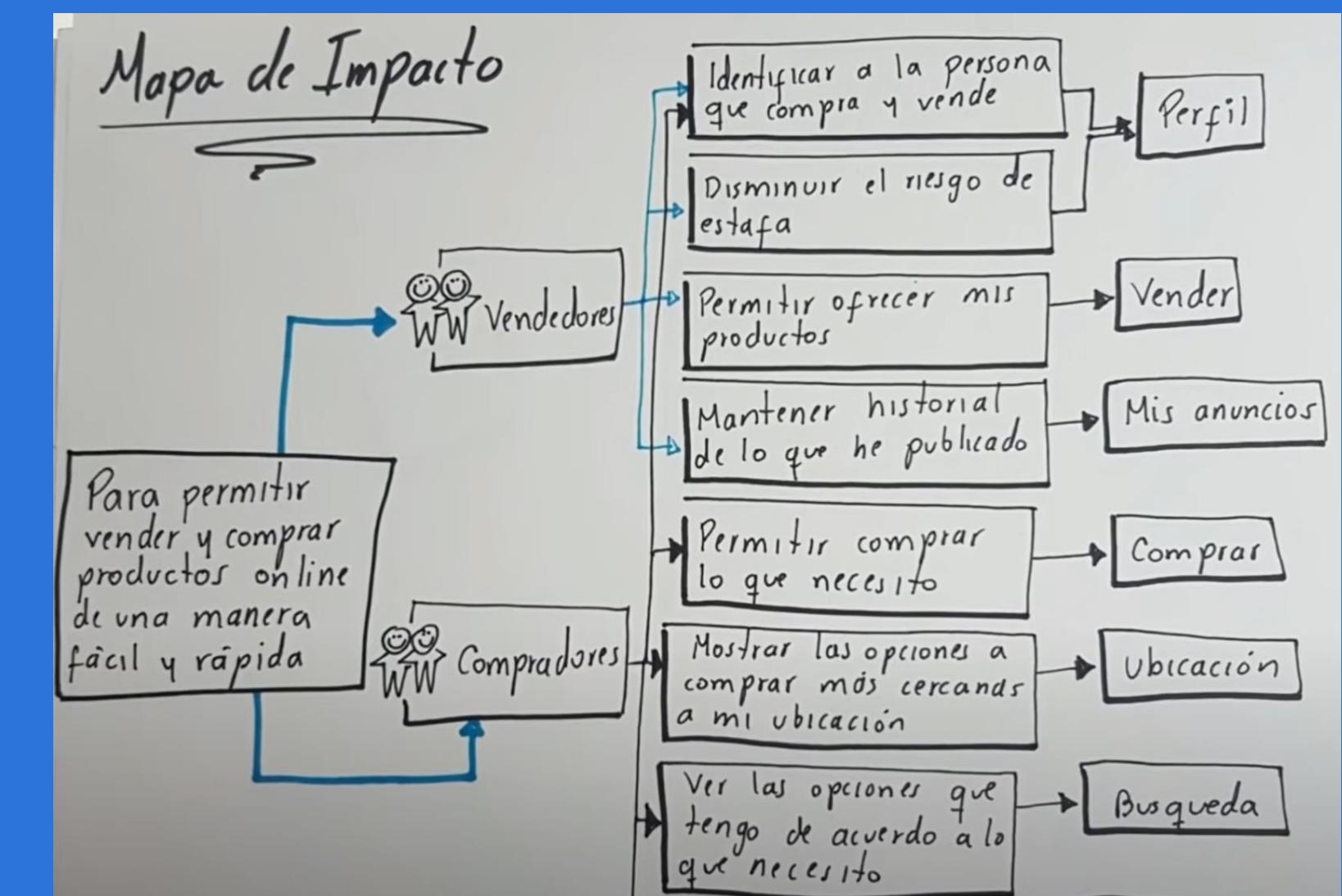
Como cliente bancario, busque una sucursal cerca de una dirección para que pueda minimizar los viajes.

Como comprador, agregue una cuenta a mi billetera móvil para que pueda financiarla.

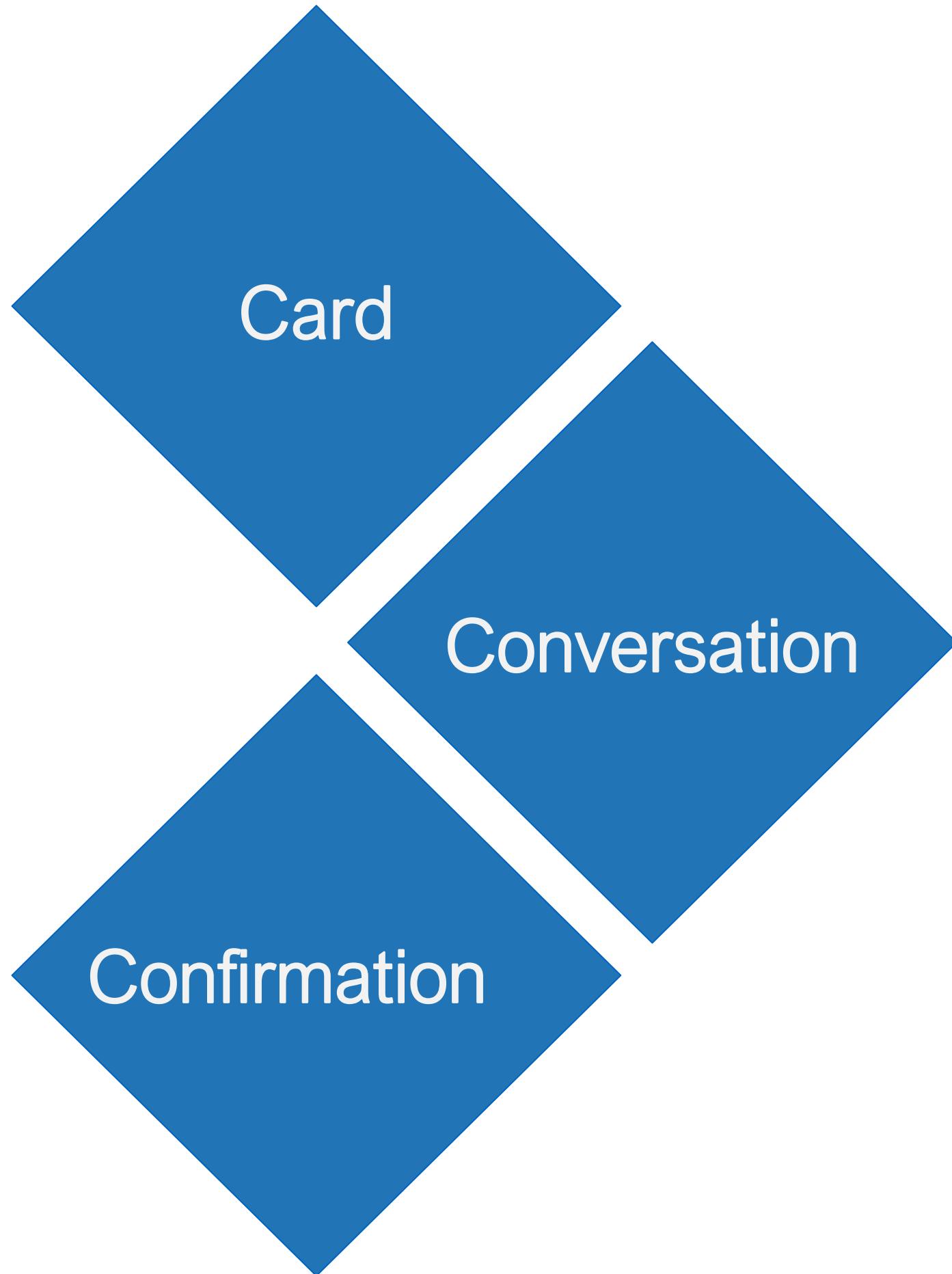
# Impact Map



1. Para qué?
2. Personas
3. Impactos
4. Qué



# ¿Qué hace una buena historia?



I

ndependent

N

egotiable

V

aluable

E

stimable

S

mall

T

estable

- Ron Jeffries' 3 Cs captures the components of a User Stories

- Bill Wake from Industrial Logic, created the INVEST for User Stories

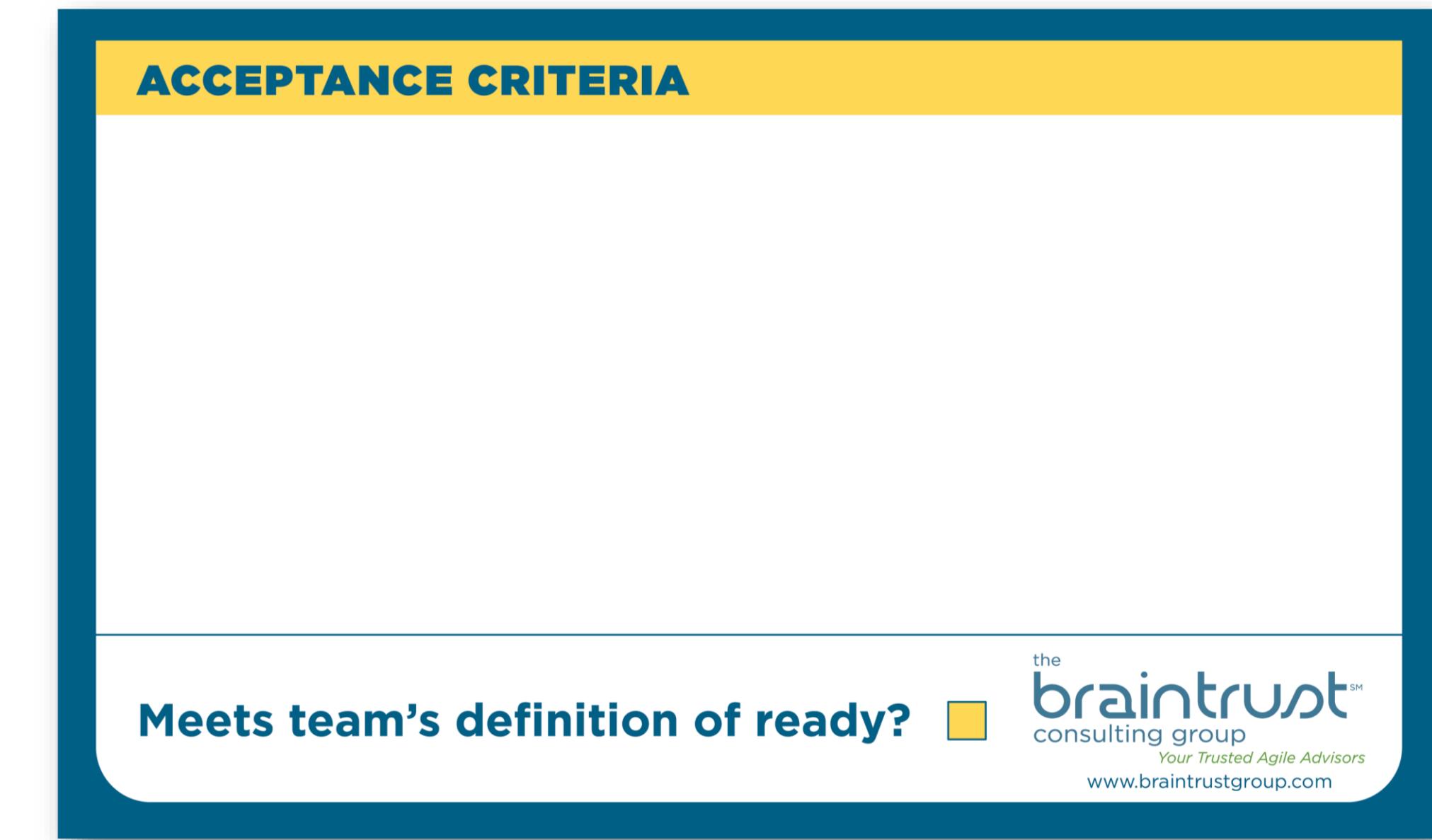
# Features to Stories

- Divida cada característica en un mínimo de 3 historias de usuario



# Define Acceptance Criteria

- ¿Cuándo termina la historia?
- Haz al menos 3 para cada historia
- Escribir criterios en la libreta de historias
- Prioriza las historias



# Story

## Example

Perspective	Title	Reserved for priority
	WRITING GOOD STORIES	
Reason	As a Connextra employee - I want to know how to write good stories So that I can submit cards to the planning game that are clear and will be accepted in the next iteration.	
Author	Tim	
Date	8/Nov/01	
		Reserved for estimate

**good short title** →

Who →

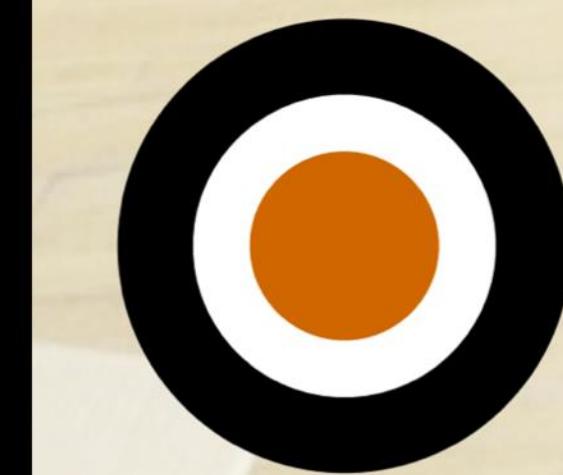
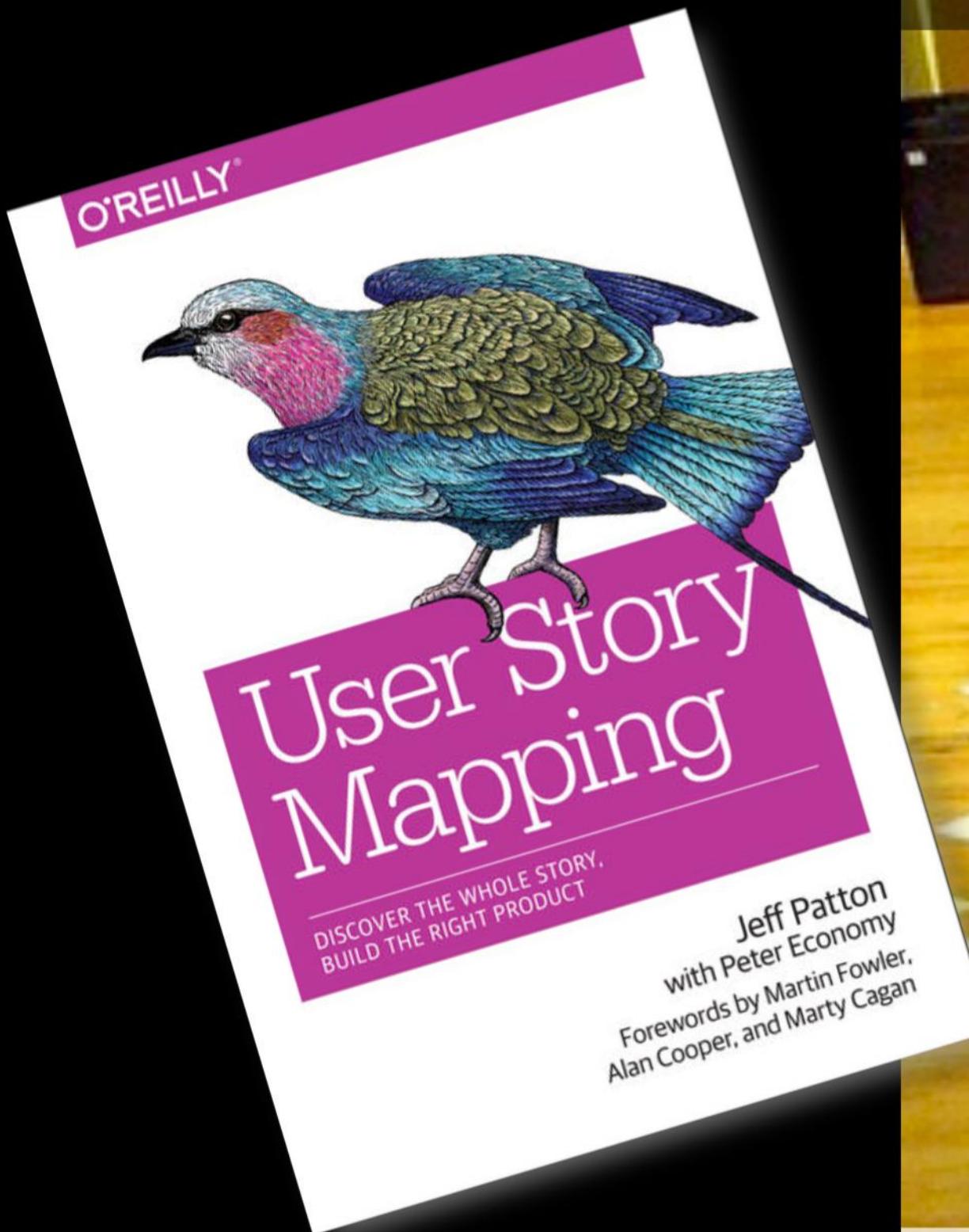
What →

Why →

**Conversation starter**

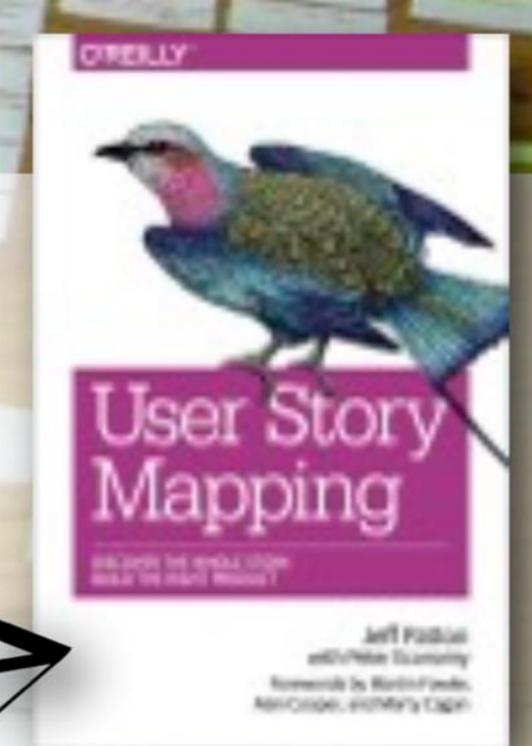
# Story Mapping

discover the whole story



Jeff Patton  
[jeff@jpattonassociates.com](mailto:jeff@jpattonassociates.com)  
twitter: @jeffpatton

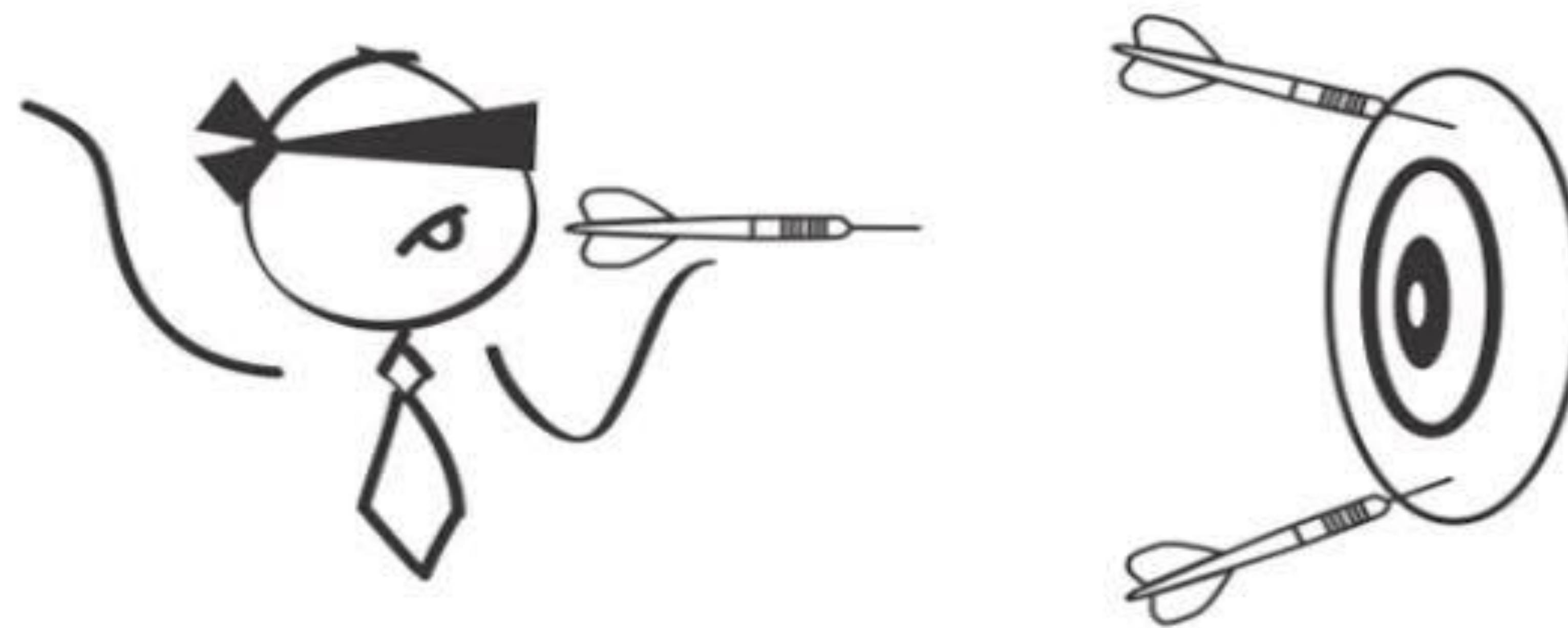
I wrote this  
book!





# Estimation

The fine art of guessing



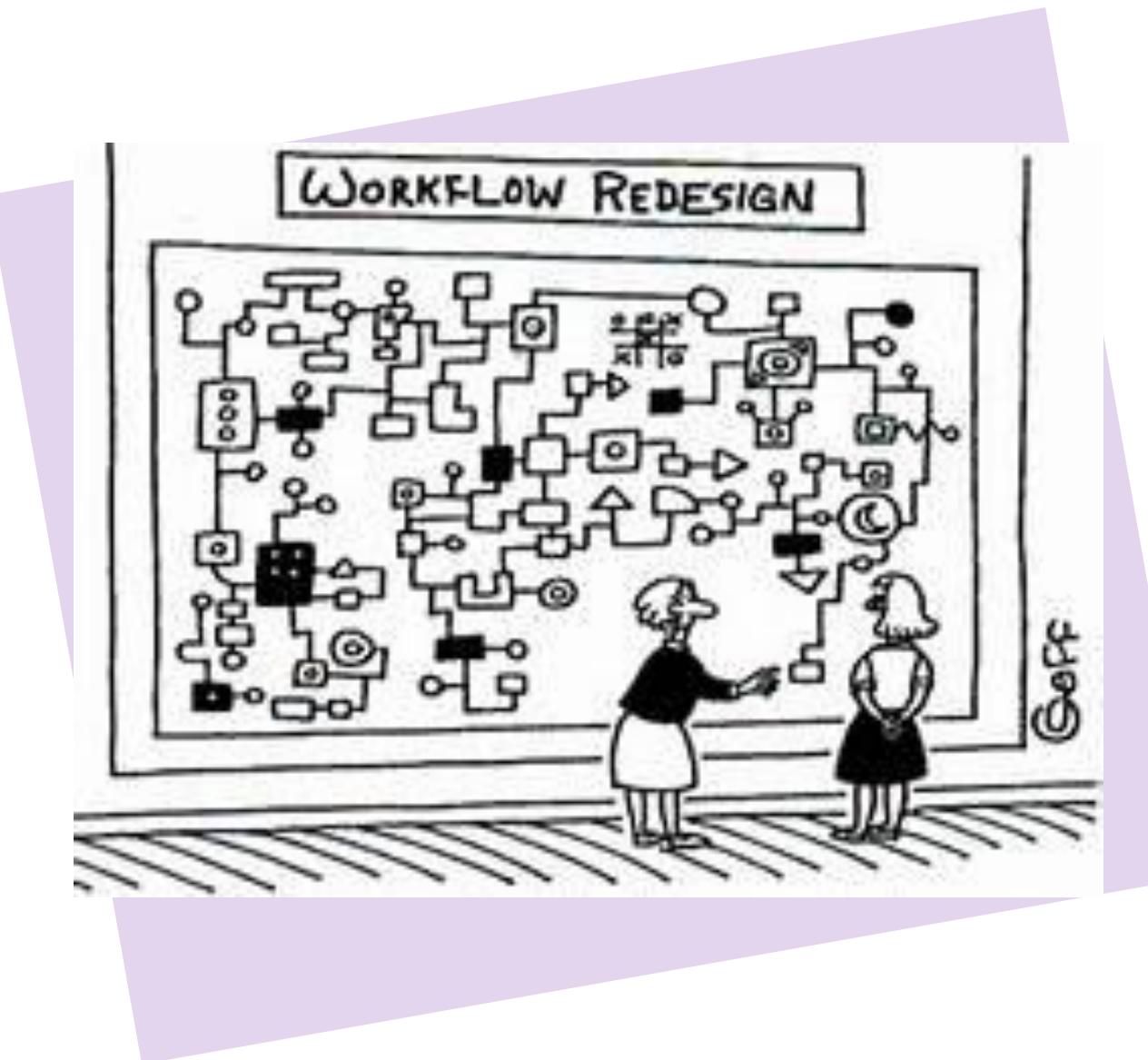
# ¿Cómo estimar?



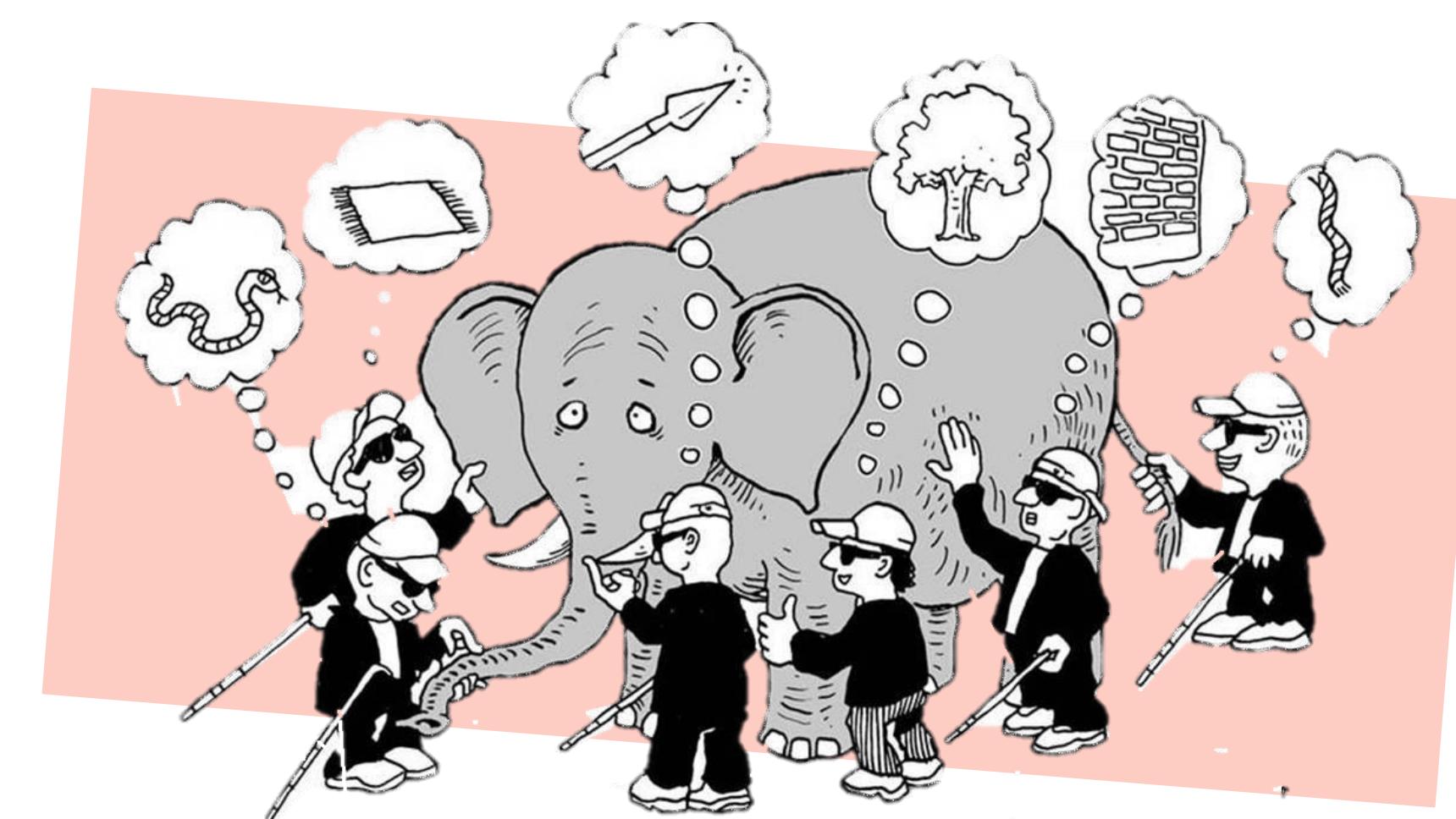
Valor  
Cuánto  
¿Hay?



Conocimiento  
¿Qué sabemos?



Complejidad  
¿Qué tan difícil es?

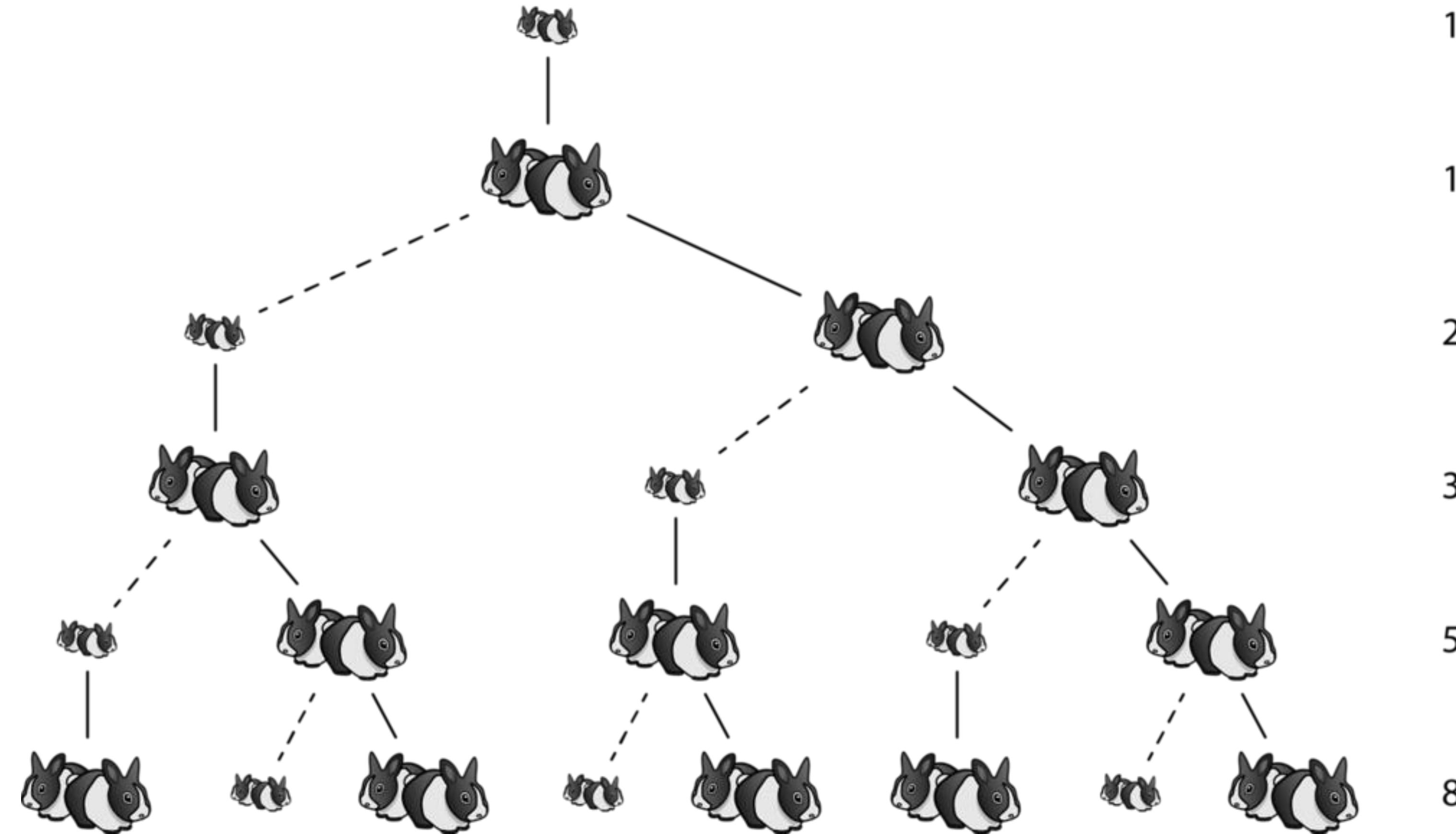


Incierto  
¿Qué hacemos?  
No sé?

# Estimación del trabajo



# La secuencia de Fibonacci



- 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13....
- Los dos primeros números de Fibonacci son 0 y 1; Cada número subsiguiente es la suma de los dos anteriores

# Una secuencia pseudo Fibonacci

- Algunos equipos usan una secuencia pseudo Fibonacci para determinar los puntos de la historia.
- Las estimaciones grandes son menos precisas



# Practice makes perfect

The screenshot shows the Scrum.org homepage with a red hand-drawn numbered path overlaid:

1. A red oval highlights the browser's address bar containing the URL <https://www.scrum.org>.
2. A red oval highlights the "OPEN ASSESSMENTS" button in the top navigation menu.
3. A red oval highlights the "Scrum Open" link under the "OVERVIEW" section of the main content area.

**Scrum.org™**  
The Home of Scrum

ABOUT US TRAINING CERTIFICATION OPEN ASSESSMENTS COMMUNITY RESOURCES

Overview

Scrum Open

Nexus Open

Product Owner Open

Scrum Developer Open

Scrum with Kanban Open

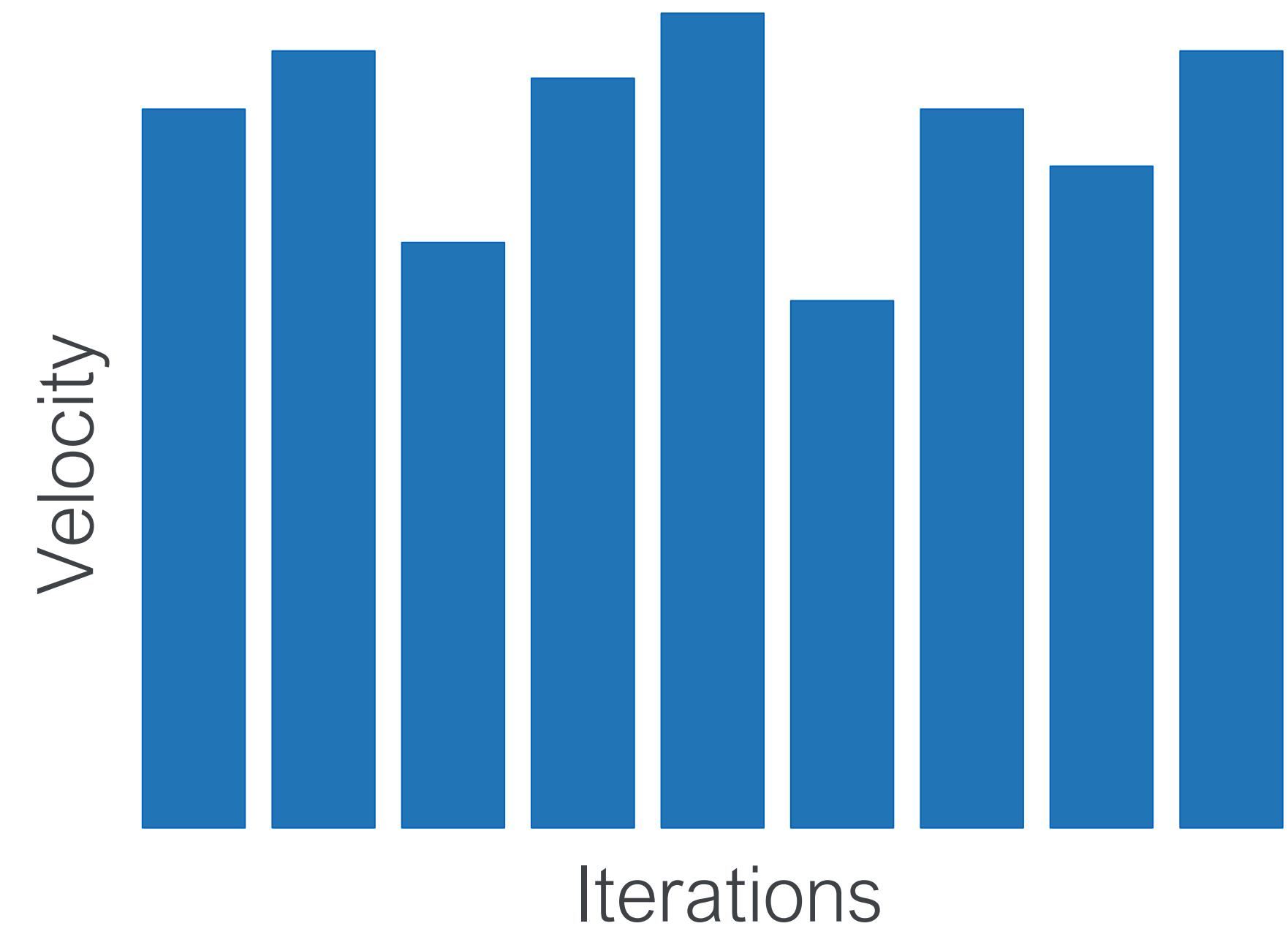
Agile Leadership Open

Agile Measurement Open

Welcome to the Home of Scrum!

# Velocity

- La velocidad se mide en las unidades que se utilizan para estimar los elementos del backlog del producto
- Una medida útil a largo plazo de la cantidad de trabajo completado por iteración
- Más útil en el arrendamiento de un puñado de iteraciones

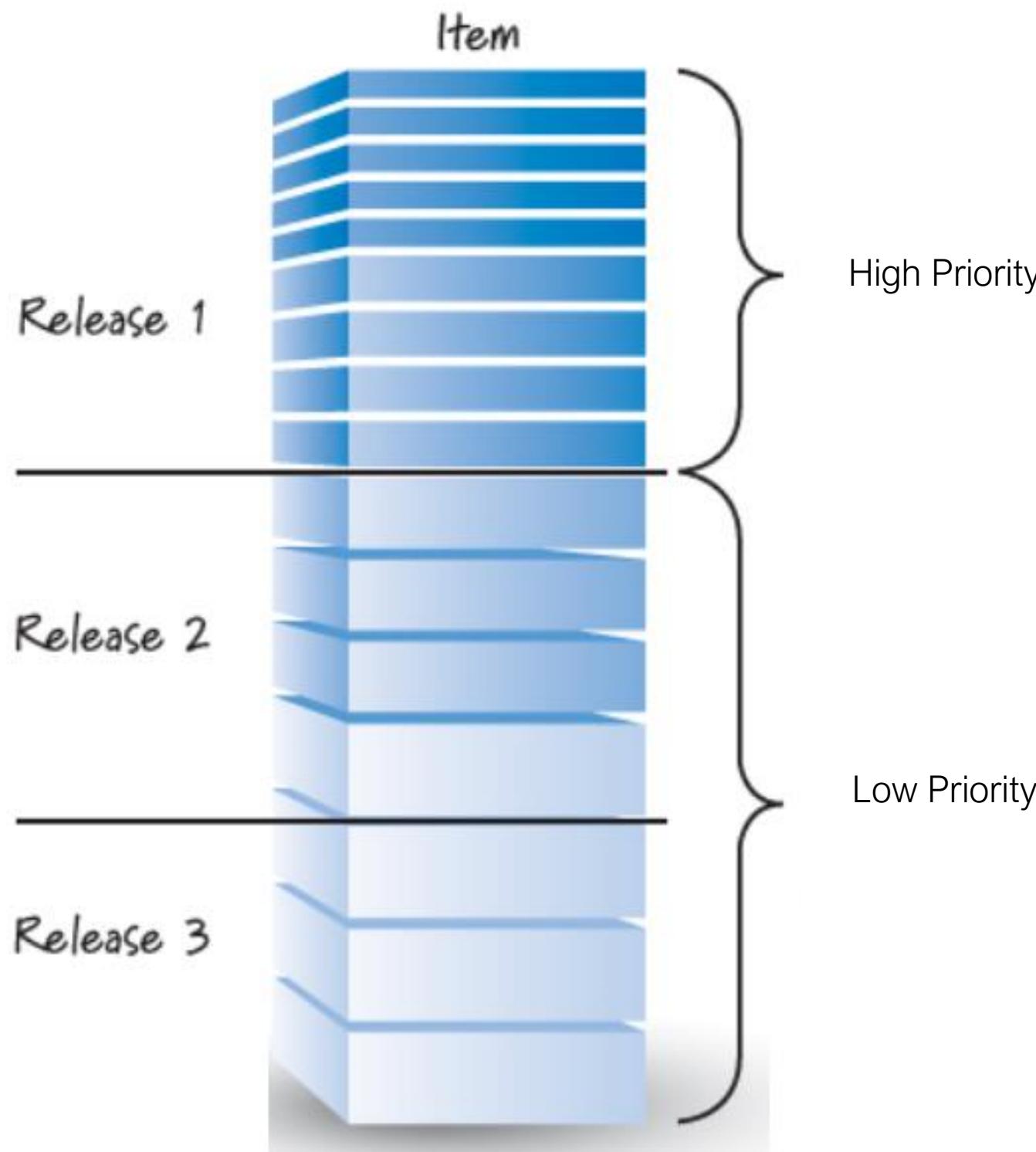


# Planificación de versiones

- Priorizar el Product Backlog
- Máximo de 3 iteraciones
- Dejar elementos "fuera del ámbito" en la columna de trabajo pendiente



# Backlog Refinement and Sanity



- Priorizar el Product Backlog
- Suficiente trabajo pendiente en Ready for Sprint para las próximas 3 iteraciones
- Todos en el equipo de Scrum entienden qué son los elementos de trabajo pendiente.
- Estimar

SUSTAINABLE

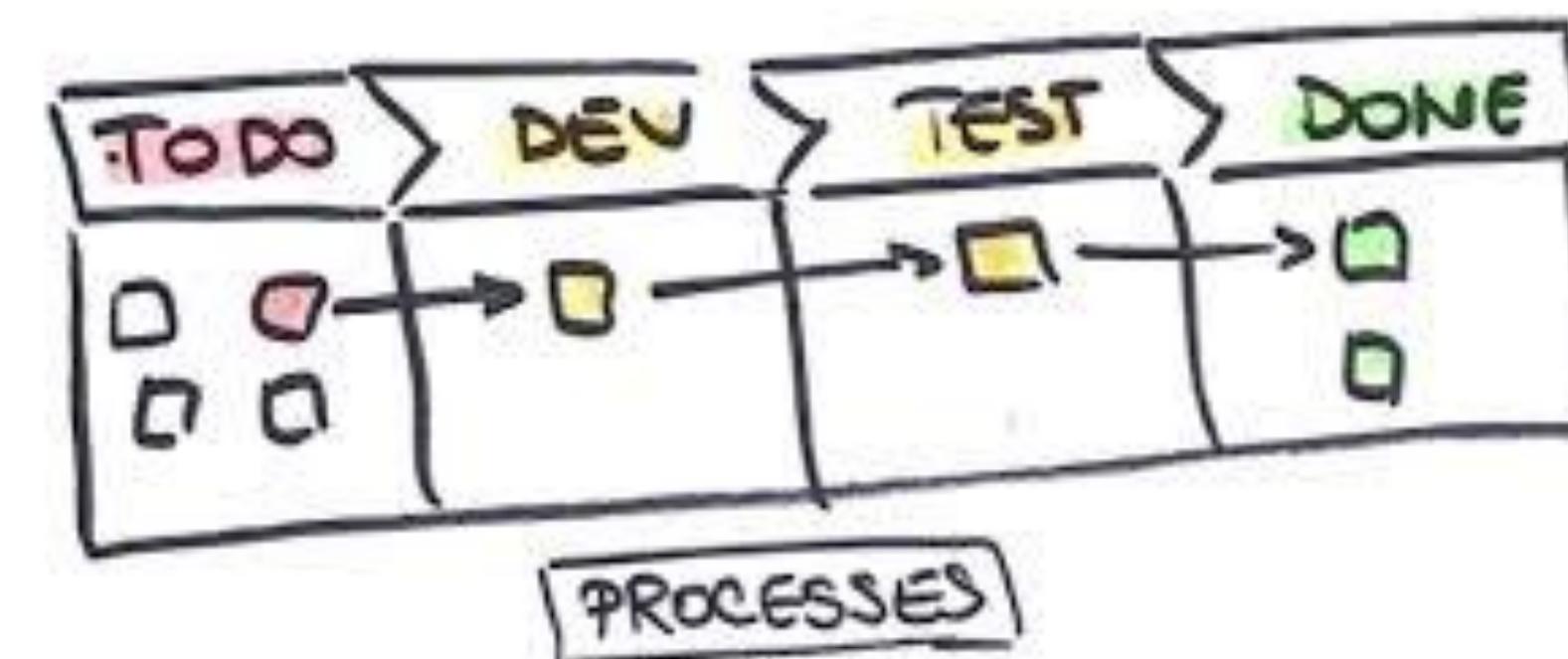
CONSTANT PACE



PO & TEAM



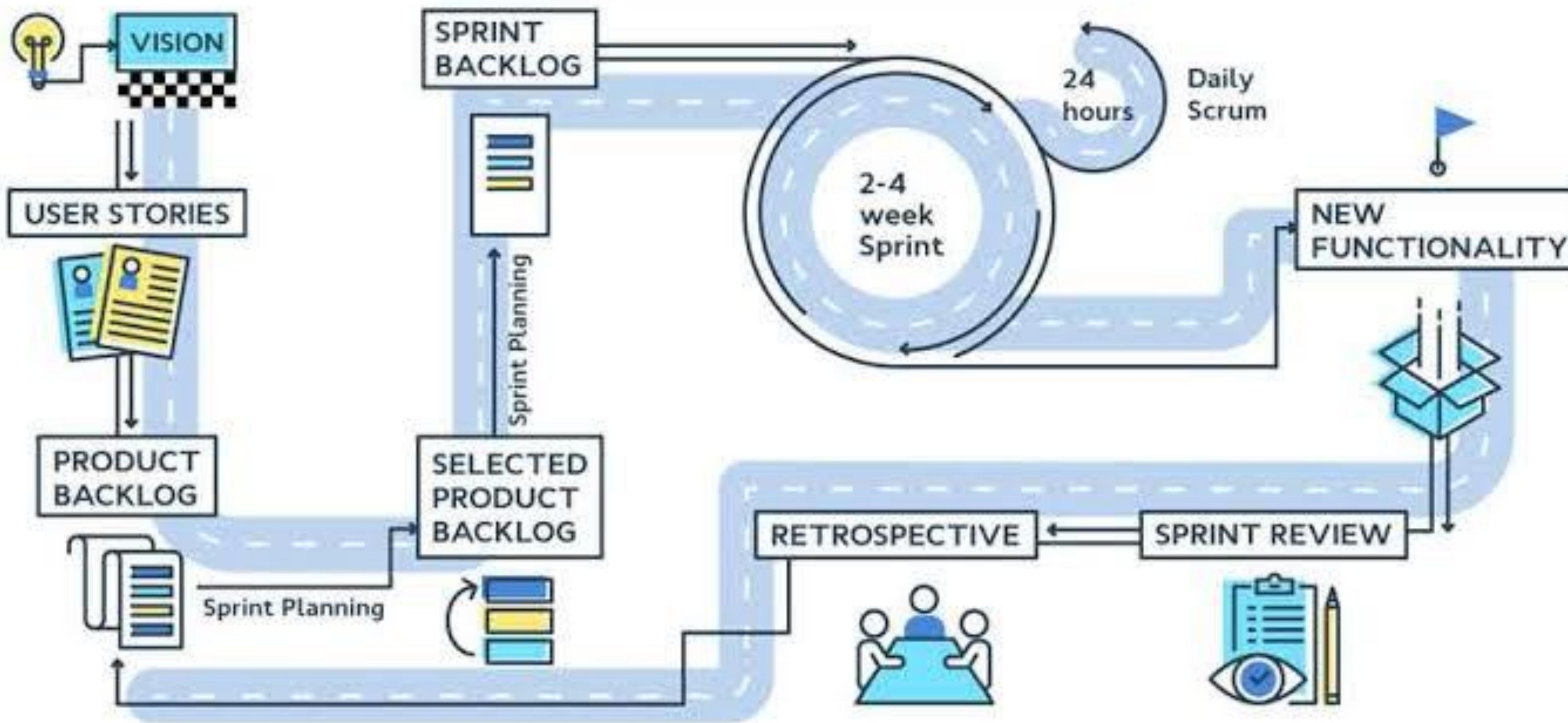
HOW TO IMPROVE  
= VELOCITY



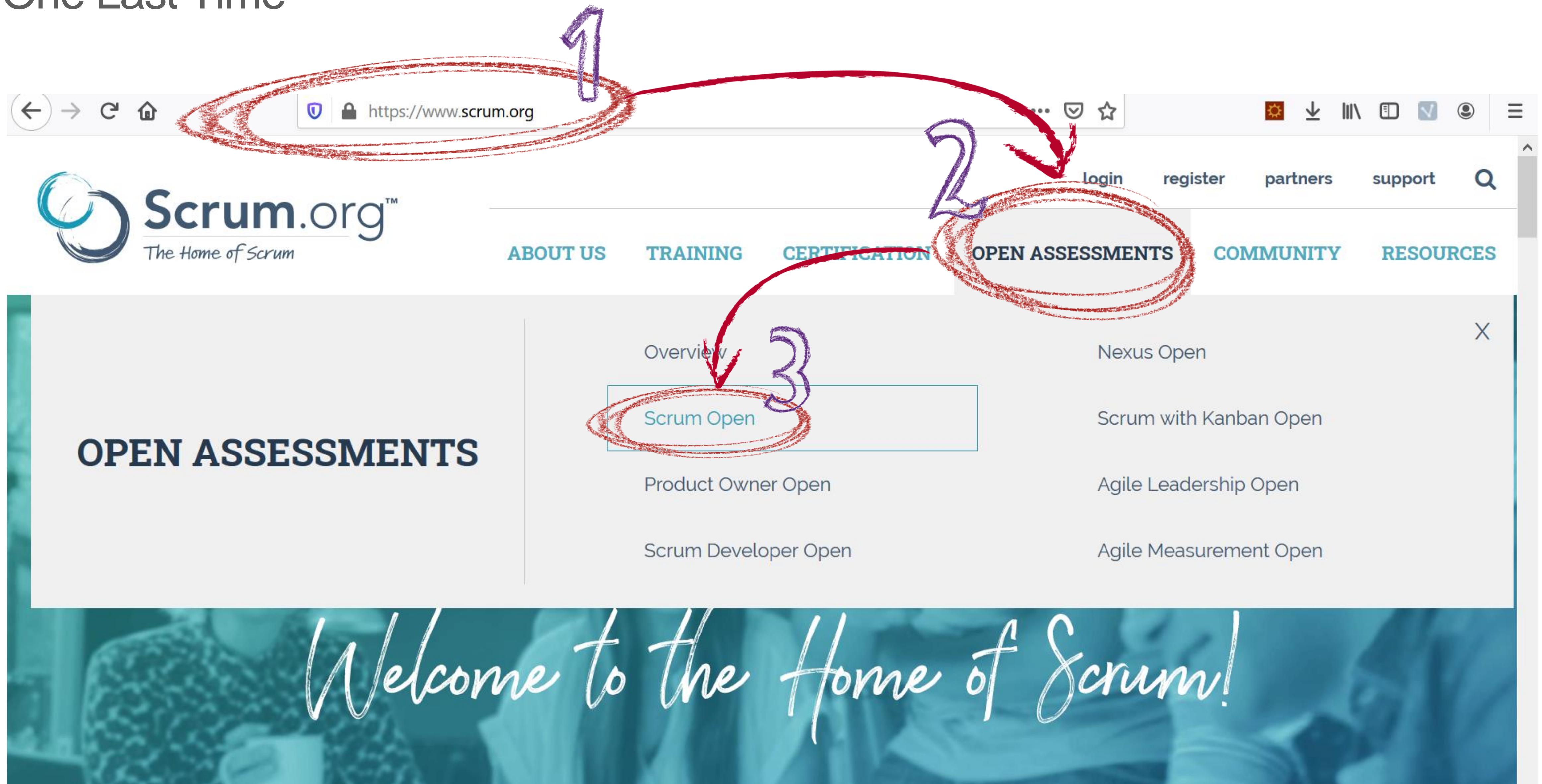
PROCESSES



# SCRUM PROCESS



# One Last Time





Our mission is to better serve our clients and grow IBM business



Improve client relations through collaboration



Increase the delivery speed and value for our clients



Meet our clients demands for skilled agile professionals



Improve quality by driving process changes



Reduce risks by identifying issues earlier in the process



Know about the Mexico

## Agile Center of Excellence

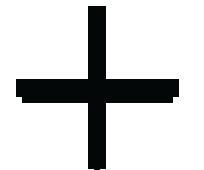
This community has been created with the purpose of SHARING doubts, assets, experiences and other useful information about AGILE, while growing our agile capabilities across the GIC network.

*Be part of Agile Network and contribute to deliver more value to our clients!*

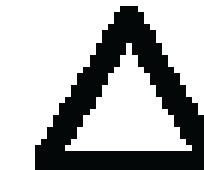
# Feedback Grid Template

- Posted up the wall
- Actively provide feedback
- One feedback per Post-It

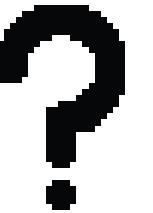
Things that worked



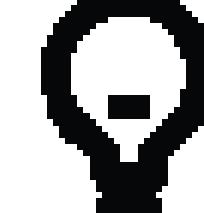
Things to change



Questions



New Ideas



# THANK YOU!