

# Taller Scrum

@VeronicaNemecio

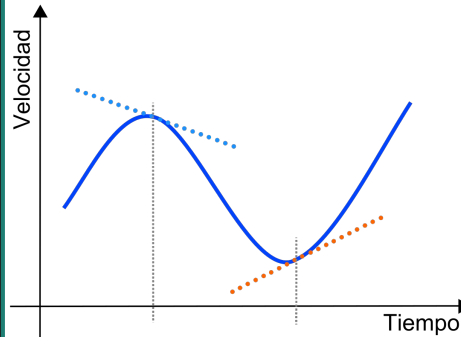
# <Mitos en el desarrollo tradicional>

## CLIENTES



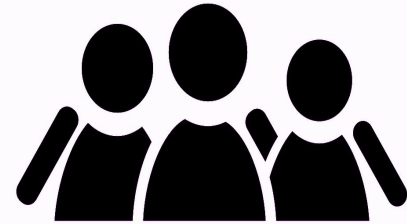
- El cliente sabe lo que quiere y puede definirlo de manera precisa.
- El equipo y el cliente pueden mantener comunicación y supervisión a través de documentos.

## DESARROLLO DEL PROYECTO



- El futuro de un proyecto es completamente predecible.
- Todos los componentes del sistema pueden ser independientes e integrarse al final.
- Toda funcionalidad es igual de importante.

## EQUIPO DE TRABAJO



- La forma más efectiva de hacer el trabajo es de forma matricial
- Entre más tiempo se invierta en la planeación, mejor planeación se puede hacer. (una sola planeación, NO al cambio)

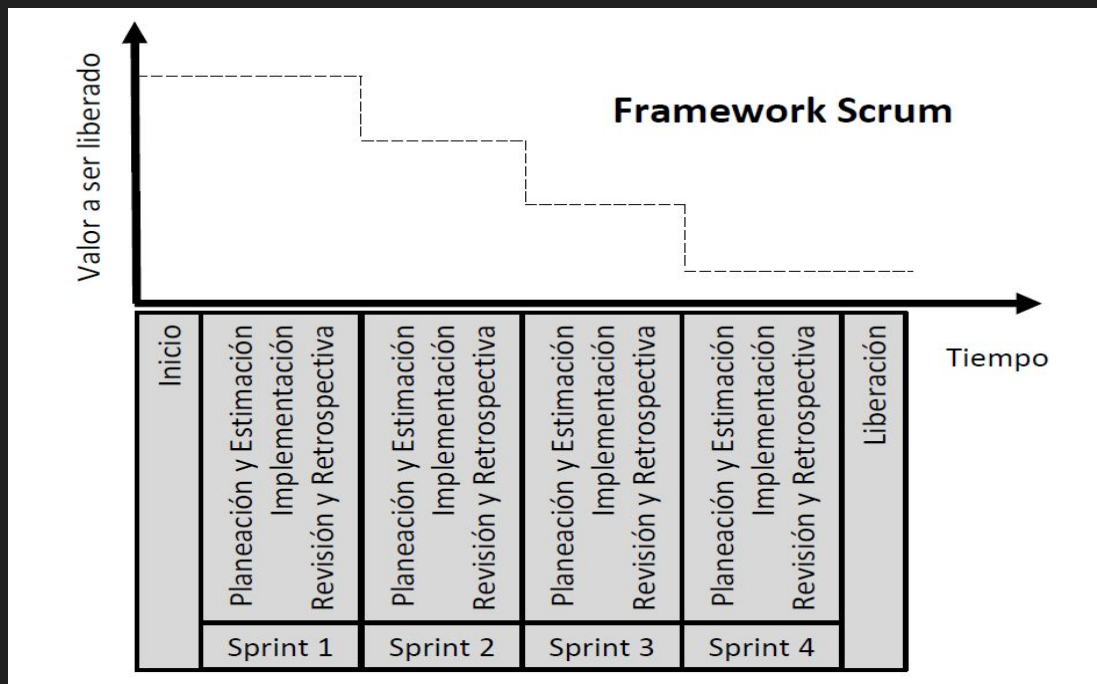
## <Complicaciones del modelo cascada>

- ❖ Cada departamento interpreta los requerimientos a su manera, pudiendo llegar a no cumplir con las necesidades del cliente al perder tiempo en análisis, diseño y desarrollo.
- ❖ Poca o nula comunicación entre departamentos, por lo que hay muchas incongruencias en cada una de las etapas de los proyectos.
- ❖ Por la forma de trabajar, este modelo no está preparado para hacer cambios de último momento.
- ❖ Al generarse retrasos, se requieren ajustes.

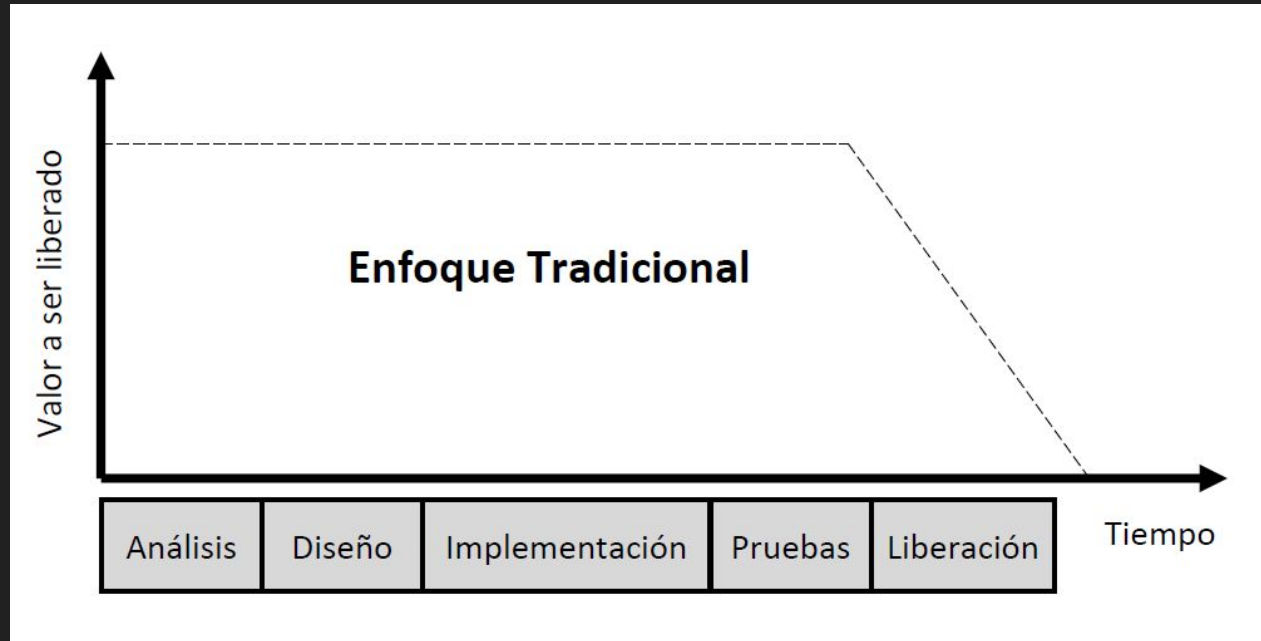
# <¿Qué es Agile?>

- ❖ Es mucho más que una metodología para el desarrollo de proyectos que precisan de rapidez y flexibilidad, es una filosofía que supone una forma distinta de trabajar y de organizarse.
- ❖ Cada proyecto se divide en pequeñas partes que tienen que completarse y entregarse en pocas semanas.
- ❖ El objetivo es desarrollar productos y servicios de calidad que respondan a las necesidades de unos clientes cuyas prioridades cambian a una velocidad cada vez mayor.

# <Modelo Cascada vs Ágil>



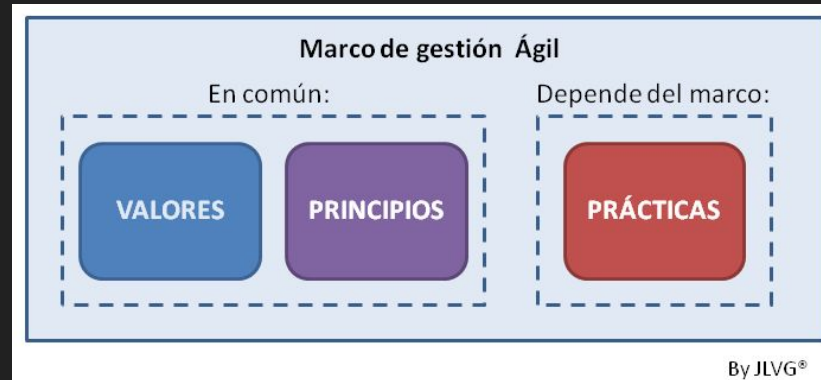
# <Modelo Cascada>



# <Diferencia entre una metodología y un framework>

**Metodología:** Es un enfoque, un grupo de marcos de gestión empleado para la gestión de proyectos.

**Marco de trabajo:** Conjunto de valores, principios y prácticas que constituyen la base sobre la que cada organización añade sus prácticas para implementarlo.



# <Manifiesto Ágil>

- ❖ Documento redactado en 2001 por 17 expertos en programación que supuso un cambio radical en la forma de desarrollar 'software'.
- ❖ Se propusieron cuatro valores que inspiran los diferentes marcos ágiles que han surgido desde entonces.
- ❖ El manifiesto surge ante la necesidad de que los procedimientos y reglas establecidos para desarrollar 'software' en la segunda mitad del siglo XX ya no eran válidos para dar respuesta a unos usuarios.
- ❖ El 17 de febrero de 2001, los primeros agilistas se reunieron en la estación de esquí de Snowbird, en las montañas de Utah (EE. UU.), y acuñaron el término 'Métodos Ágiles'.



# <4 valores del manifiesto ágil>



# <Resumen de los 12 principios ágiles>

## 12 Principios Ágiles



Satisfacción  
del cliente



Bienvenidos los  
cambios en los  
requerimientos



Entrega de  
Producto  
frecuentemente



Colaboración  
Diaria



Colaboradores  
Motivados



Comunicación  
Cara a Cara



Medición del  
Avance por  
Trabajo  
completado



Promover un  
ritmo  
sostenido



Atención a la  
Excelencia



Simplicidad  
es Esencial



Equipo  
Auto-  
Organizados



Reflexionar  
en la mejora  
continua

# <¿Por qué ágil ?>

## Ágil vs Tradicional

	ENFOQUE	ÁGIL	TRADICIONAL
1	Énfasis	Personas	Procesos
2	Dominio	Impredecible/exploratorio	Predecible
3	Documentación	Mínima requerida	Exhaustiva
4	Dirección	Centrada en el cliente	Centrada en el proceso
5	Estilo de proceso	Iterativo	Lineal
6	Organización	Auto-organizado	Administrativo
7	Perspectiva hacia el cambio	Adaptabilidad	Sostenibilidad
8	Retorno de la inversión	Desde temprano del proyecto	Al final del proyecto

# <¿Qué es SCRUM?>

Es un framework adaptable, iterativo, rápido, flexible y eficaz, diseñado para ofrecer un valor considerable en forma rápida a lo largo del proyecto.

Scrum garantiza transparencia en la comunicación y crea un ambiente de responsabilidad colectiva y de progreso continuo.



# <Principios de Scrum>



# <Aspectos de SCRUM>

## Organización

Este aspecto de Scrum se refiere a la estructura de un proyecto Scrum

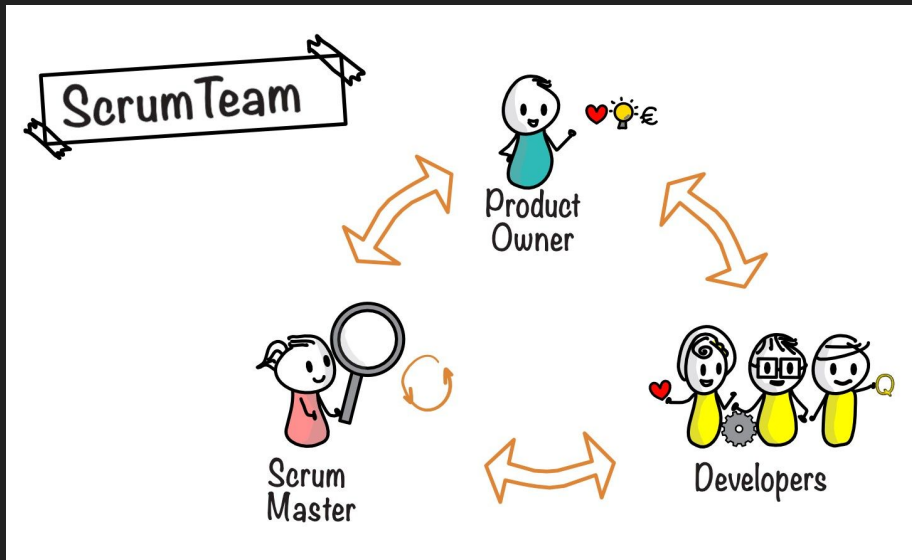
Identifica claramente los roles principales de un proyecto Scrum y los roles no principales.

Entre los roles principales de un proyecto Scrum tenemos los siguientes:

- Product Owner
- Scrum Master
- Scrum Team



# <Roles principales: Scrum Team>



## Product Owner:

Sabe lo que se desea  
y por que ello se  
desea.

## Scrum Master:

Encargado del proceso  
scrum, facilitador.

## Scrum Team:

Saben cómo y qué tan rápido  
el trabajo es entregado.

# <Product Owner>

- Rol típicamente jugado por una sola persona.
- Administra la Visión del Producto a través del Product Backlog.
- Desarrolla, mantiene, refactoriza y prioriza el Product Backlog interactuando con los stakeholders durante TODO el proyecto.
- Participa en reuniones clave del proyecto y se encarga del Business Value del proyecto.
- Acepta o rechaza el producto construido al final de cada Sprint.
- Se le conoce también como **"La voz del cliente"**.





# <Scrum team>

- Auto organizado y multifuncional
- Equipos pequeños (máximo 10 personas).
- Dominio técnico y del negocio para construir el producto, así como estimar el esfuerzo requerido para realizar las tareas.
- Responsables para la construcción y calidad del producto y del proceso.
- Tienen completa autoridad para hacer lo que sea necesario para cumplir el objetivo (no confundir autoridad con anarquía).

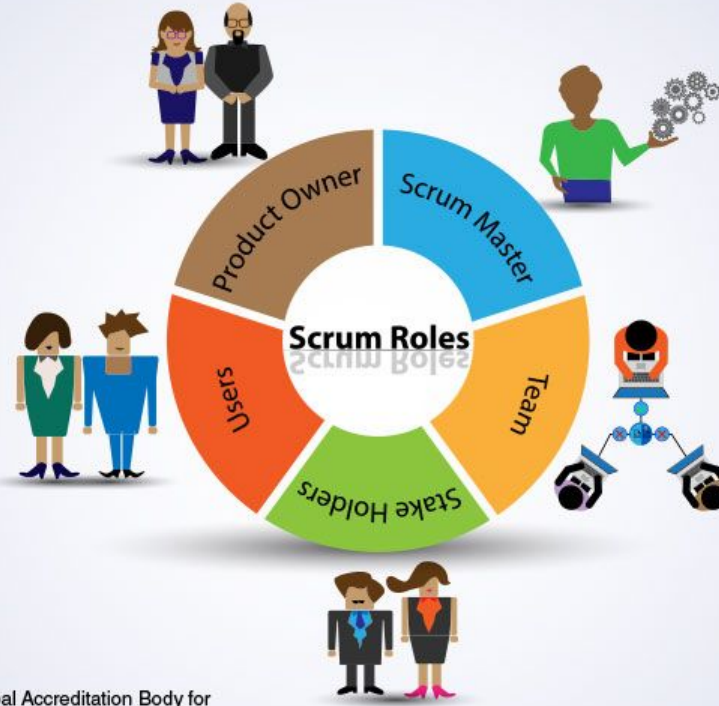


# <Scrum Master>

- Responsable del proceso entero de Scrum y de asesorar y coachear a los otros roles.
- Funge como líder y motivador en cuanto al uso de Scrum.
- Es el facilitador del equipo.
- Se asegura que el equipo mantenga una buena disciplina.
- Promueve valores ágiles en el equipo: transparencia, honestidad, perseverancia.
- Mantiene en el equipo una mentalidad de “hacer las cosas correctamente” (solo interviene si es necesario).



# <Roles No principales de SCRUM>



# <Roles no principales>

- **StakeHolders:**

Clientes, usuarios y patrocinadores (sponsors).

- **Scrum Guidance Body:**

Documentos y/o un grupo de expertos involucrados con la definición de los objetivos relacionados con la calidad, las regulaciones

Guía el trabajo llevado a cabo por el Product Owner, el Scrum Master y el Equipo Scrum.

- **Vendedores:**

Individuos u organización interna o externa.

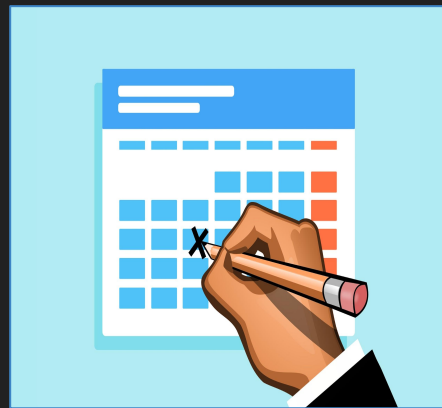
Proveen productos o servicios que no están dentro de las competencias principales del proyecto.

- **Chief Product Owner** (a nivel proyectos en empresas de gran escala).

- **Chief Scrum Master.**

# <Time-boxing de las reuniones>

- A. **Planning** – 8 horas por cada mes de sprint
- B. **Daily** – 15 minutos
- C. **Review** – 4 horas por cada mes de sprint
- D. **Retrospective** – 4 horas por cada mes de sprint
- E. **SPRINT** – 1 a 6 semanas



## Justificación del negocio

- ❖ Evaluación del negocio
- ❖ Entender la necesidad de cambio de la empresa, la justificación para seguir adelante con un proyecto y su viabilidad.
- ❖ Basada en el concepto de entrega impulsada por el valor.

## Calidad

- ❖ Cumplir con los criterios de aceptación y alcanzar el valor del negocio.
- ❖ Mejora continua (a través de la experiencia y de los stakeholders) con pruebas repetitivas.



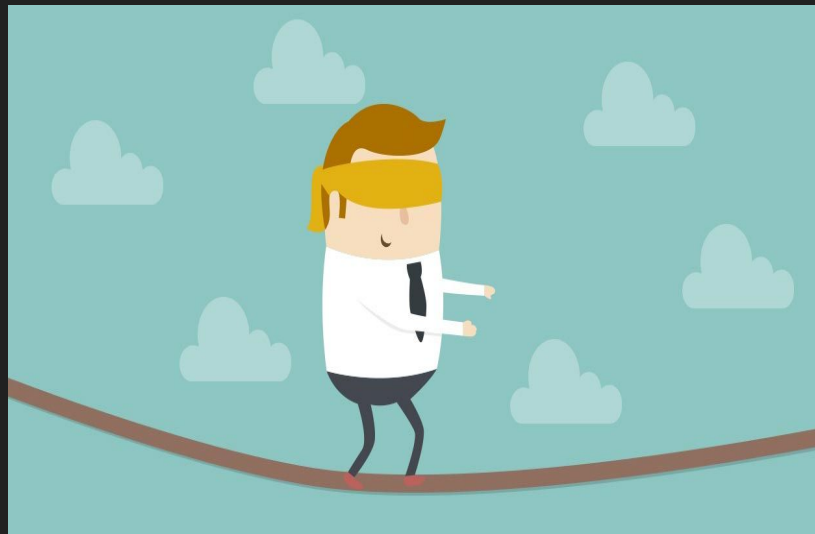
# <Aspectos de SCRUM>

## Cambio

- ❖ Aceptar el cambio.
- ❖ Procesos de gestión de cambio diligentes.
- ❖ Cambio de opinión por parte de los stakeholders (requisitos volátiles).
- ❖ Uso de sprints breves e iterativos con retroalimentación del cliente.

## Riesgos

- ❖ Evento incierto o serie de eventos que pueden afectar los objetivos de un proyecto (oportunidades y amenazas).

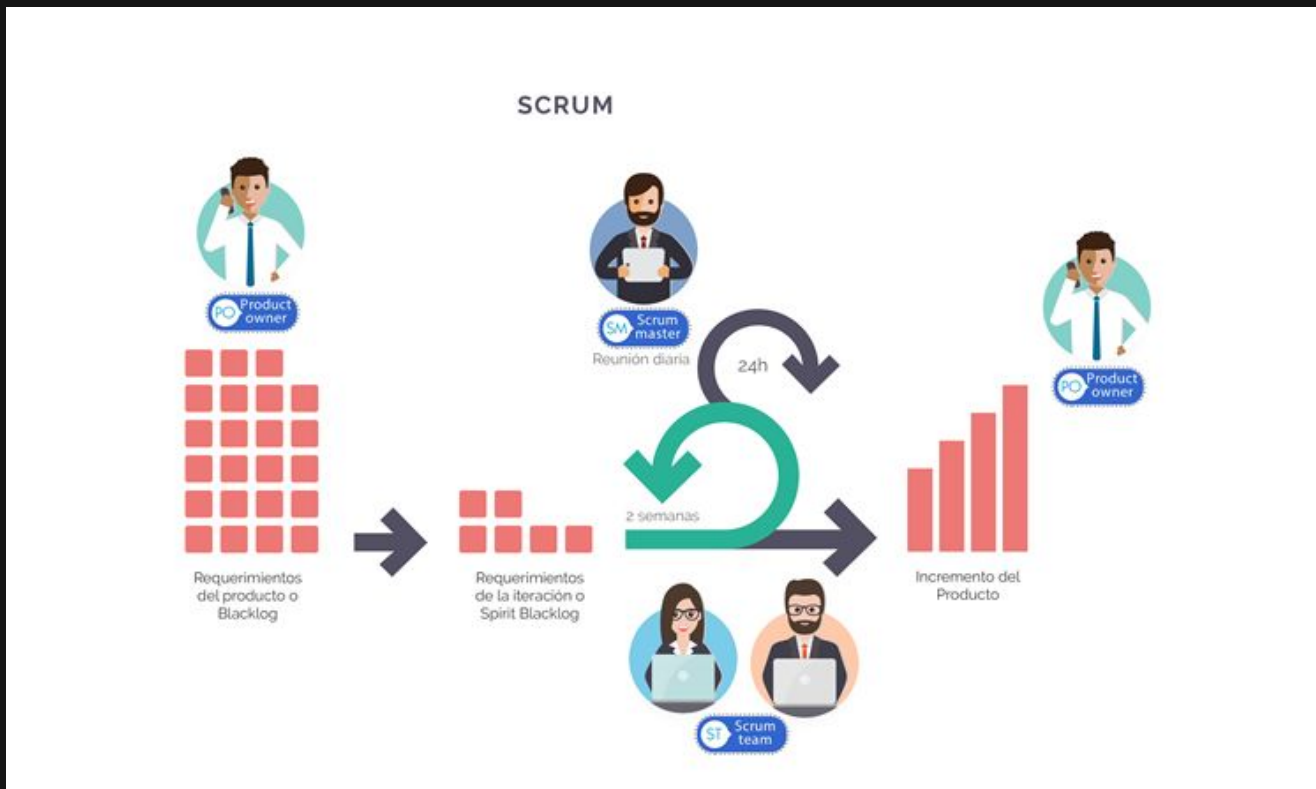


# <Proyectos adecuados para SCRUM>

- Desarrollo de productos de tecnología de punta.
- Cuando se tienen equipos multifuncionales y altamente calificados.
- Desarrollo de productos en entornos muy competitivos.
- Cuando los requerimientos son muy volátiles.
- Cuando se requiere retroalimentación es muy frecuente debido a requerimientos demasiado complejos.



# «Proceso Scrum»



# <Procesos de Scrum>

## INICIO

1. Crear la visión del proyecto.
2. Identificar al SM y stakeholder(s).
3. Formar al ST.
4. Desarrollar la(s) épicas(s).
5. Crear el product backlog priorizado.
6. Llevar a cabo el Release Planning.

## PLAN Y ESTIMACIÓN

7. Crear historias de usuario.
8. Aprobar, estimar y comprometer historias de usuario..
9. Crear tareas.
10. Estimar tareas. .
11. Crear sprint Backlog.

## IMPLEMENTACIÓN

12. Crear entregables.
13. Llevar a cabo los daily standup.
14. Refinar el backlog Priorizado.

## REVISIÓN Y RETROSPECTIVA

15. Convocar al scrum de scrums.
16. Demostrar y validar sprint.
17. Realizar la retrospectiva del sprint.

## LANZAMIENTO

18. Liberar entregable.
19. Realizar retrospectiva del proyecto.

# INICIO

# 1. Visión del Producto

Es importante que el equipo completo comprenda la esencia del proyecto o producto que están intentando crear.

- Debería ser lo más corta y accesible posible, comunicando la esencia y espíritu del emprendimiento.
- Preguntarle a cualquier integrante del equipo que explique correctamente el propósito del proyecto.
- Elaborar un tablero de la visión del producto:
  - ❖ Captura el grupo objetivo, las necesidades del usuario, las características clave del producto y las metas de negocio.

## 2. Identificar al SM y Stakeholders

- Habilidades para resolver problemas.
- Disponibilidad.
- Compromiso con el proyecto.
- Estilo de liderazgo “ Facilitador”

## 3. Identificar al scrum team

- Lo apropiado es un equipo de máximo 10 personas.  
Disponibilidad.
- Compromiso con el proyecto.
- Habilidades técnicas.

## 4. Desarrollar Épicas

Es una petición de negocio de alto nivel, no clara. Para elaborarla se puede requerir un esfuerzo muy grande y no puede ser cubierta en un Sprint. Una épica debido a su gran tamaño es difícil de estimar, así que podemos aplicar aquí el principio “divide y vencerás” y descomponerla en historias. **No es estimable y no es negociable.**



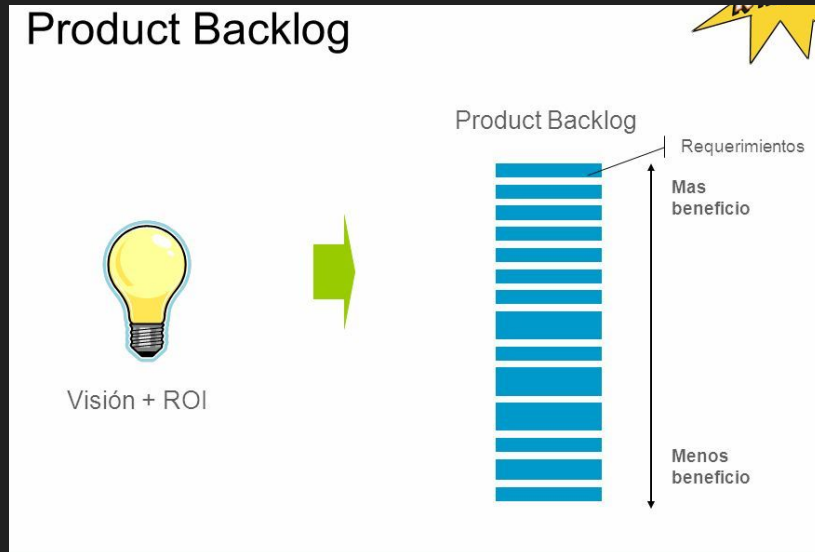
Ejemplo: Una web para seguimiento de pagos

- Administración de usuarios.
- Reportes.
- Administración de facturas.
- Pagos.

## 5. Crear el product Backlog priorizado

En este proceso, la épica(s) es refinada, detallada y luego priorizada para el Backlog Priorizado del Producto del proyecto. En este punto también se establecen los criterios de terminado.

- Priorización basada en el valor para el cliente
  - Orden de importancia.
  - Que tenga un “Para qué” con valor.
- 
- ❖ Priorización de riesgos.
  - ❖ Problemas (Issues).



## 6. Release planning meeting

- ❖ El propósito del Release Planning es establecer un plan y metas que el equipo y el resto de la organización puede entender y comunicar.
- ❖ Establecer la meta del Release, los PBIs (product backlog item) de más alta prioridad, los riesgos principales, y los features y funcionalidades que el Release incluirá.
- ❖ También puede establecer una fecha probable de entrega, asumiendo que no hubiera cambios relevantes.
- ❖ La organización puede ver el progreso y hacer cambios al Release Plan entre Sprints del Release.



# PLAN Y ESTIMACIÓN

## 7. Historias de usuario



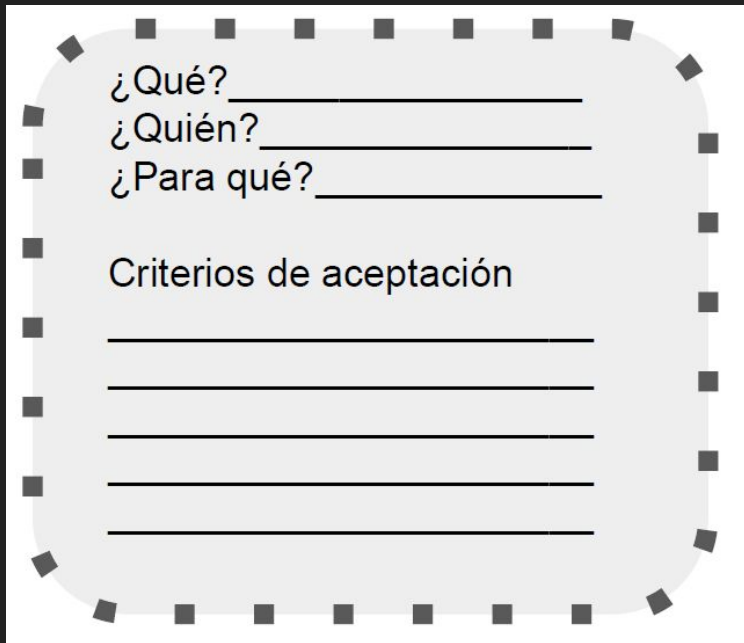
kodemia

- Capturan la esencia del valor de negocio de un sistema, y están escritas en un lenguaje cotidiano.
- Describe la funcionalidad deseada desde la perspectiva del cliente (el usuario).
- Describe esta funcionalidad, quién la necesita, cómo y para qué se va a utilizar.
- No son descripciones detalladas de la funcionalidad, su finalidad es servir como comienzo de las conversaciones entre los desarrolladores y los usuarios, no como el final de estas conversaciones.

### Considerar

- ¿Qué más necesitan saber los developers respecto a esta HU?
- ¿Existen circunstancias en las que esta historia se puede comportar de forma diferente?
- ¿Qué puede salir mal en esta HU?

# <Historias de usuario>



A light gray rounded rectangle with a dashed border, containing a user story template.

¿Qué? \_\_\_\_\_  
¿Quién? \_\_\_\_\_  
¿Para qué? \_\_\_\_\_

Criterios de aceptación

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

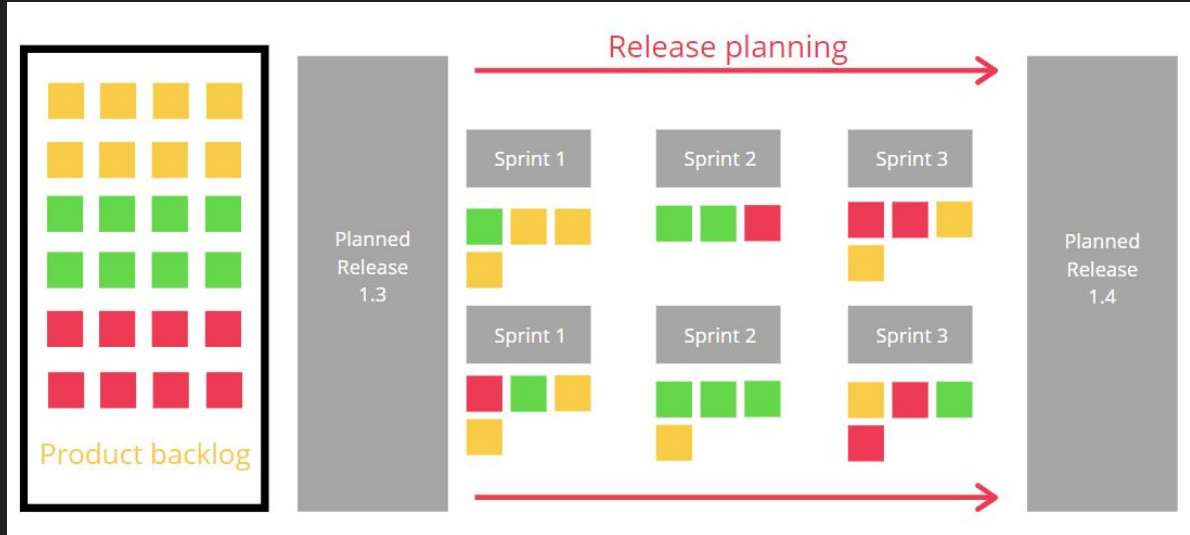
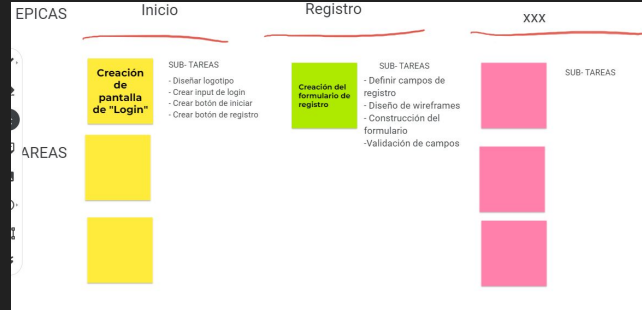
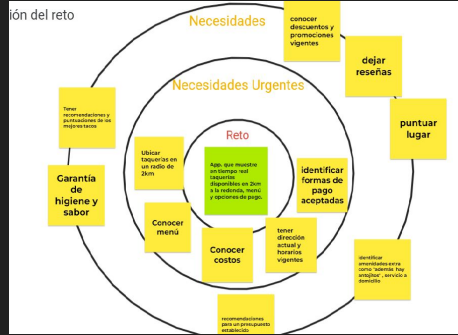


## 8. Aprobar, comprometer y estimar US

- Para estimar el esfuerzo primero es necesario estimar el tamaño
  - 
  - Para estimar el tamaño se pueden usar distintas unidades de medición, por ejemplo líneas de código, pantallas, transacciones, accesos a base de datos, entre otros.
  - 
  - En Scrum se utilizan las Story Points (Puntos de Historia) para medir el tamaño.
  - 
  - Para estimar se usa la técnica de planning Poker y fast of five.
1. En desacuerdo, me preocupa.
  2. En desacuerdo, con preocupaciones leves.
  3. Estoy indeciso, me voy con lo que diga el grupo.
  4. de acuerdo, con preocupaciones leves.
  5. Completamente de acuerdo wholeheartedly.

## 9. Sprint Planning Meeting

- ❖ El PO se reúne con el equipo para elegir las User Stories del Product Backlog para el Sprint.
- ❖ Las User Stories se eligen de acuerdo a la prioridad realizada de los PBIs.
- ❖ El equipo debe descomponer el trabajo de cada PBI en el Sprint Backlog en tareas. Estas tareas no deben durar más de 8 hrs (en promedio 4 hrs)



# IMPLEMENTACIÓN

12. Crear entregables.

13. Llevar a cabo los daily standup.

14. Refinar el backlog Priorizado.

# REVISIÓN Y RETROSPECTIVA

15. Convocar al scrum de scrums.

16. Demostrar y validar sprint.

17. Realizar la retrospectiva del sprint.

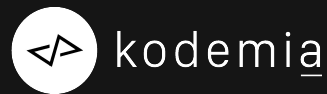


# LANZAMIENTO

18. Liberar entregables.

19. Realizar retrospectiva del proyecto.

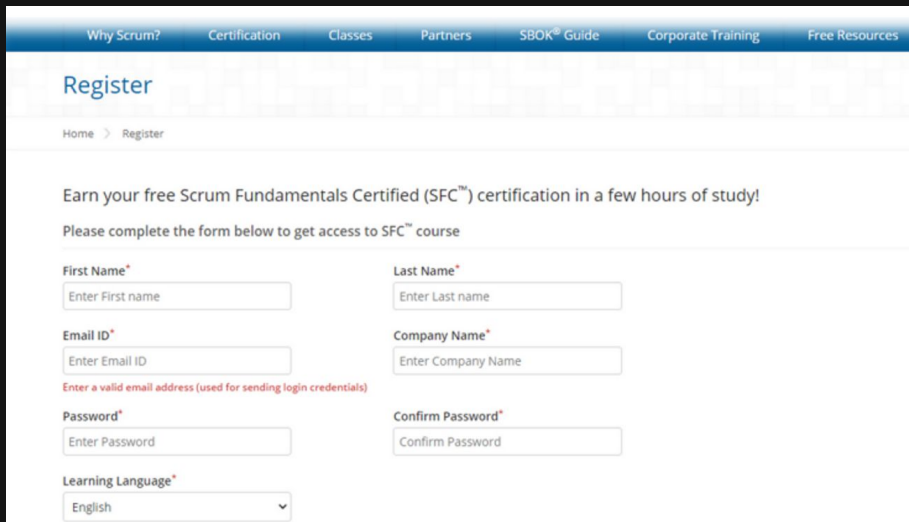
# Certificación Scrum fundamentals



1. Realiza estos [pasos](#) para darte de alta:

a) Ingresa a <https://www.scrumstudy.com/account/register> y llena los campos de registro, el la opción de compañía coloca "Kodemia"

Nota: Selecciona el idioma (español/Inglés), no lo podrás cambiar después. Verifica no agregar caracteres extraños ya que no son aceptados para la emisión del certificado (Acentos).

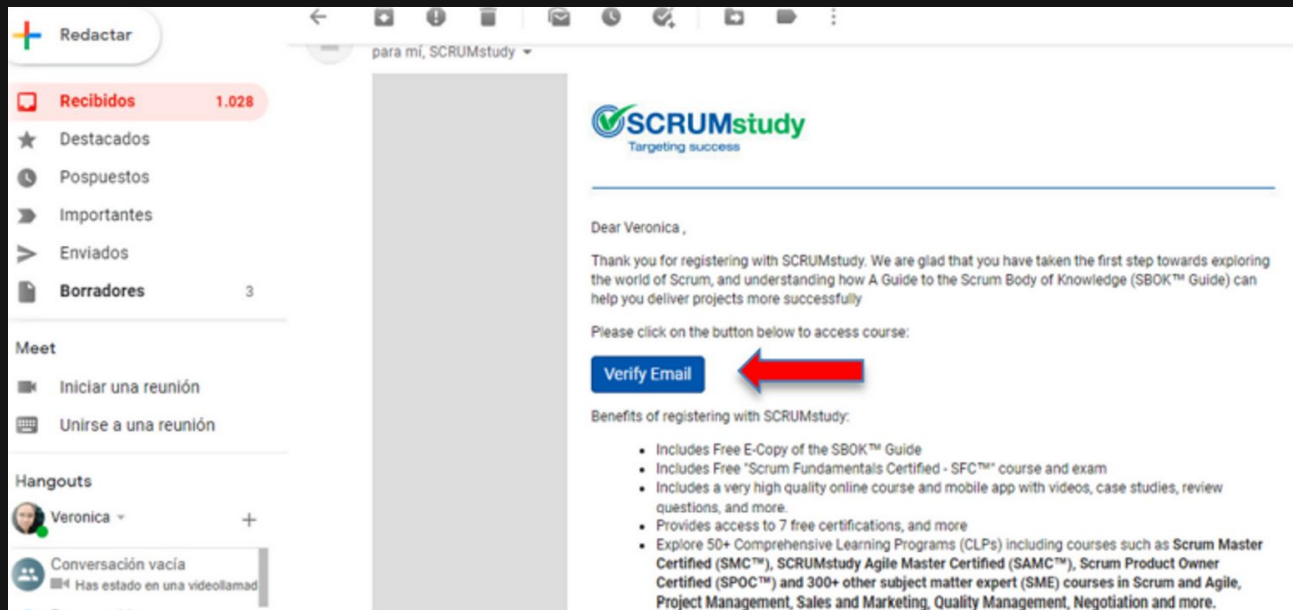


The screenshot shows the 'Register' page on the Scrum Study website. The navigation bar at the top includes links for 'Why Scrum?', 'Certification', 'Classes', 'Partners', 'SBOK® Guide', 'Corporate Training', and 'Free Resources'. The main heading is 'Register', with a breadcrumb trail 'Home > Register'. The page text encourages users to earn their free Scrum Fundamentals Certified (SFC™) certification. Below this, a form is provided with the following fields: 'First Name\*' (placeholder: Enter First name), 'Last Name\*' (placeholder: Enter Last name), 'Email ID\*' (placeholder: Enter Email ID), 'Company Name\*' (placeholder: Enter Company Name), 'Password\*' (placeholder: Enter Password), 'Confirm Password\*' (placeholder: Confirm Password), and 'Learning Language\*' (a dropdown menu currently set to 'English'). A red note below the email field states: 'Enter a valid email address (used for sending login credentials)'.

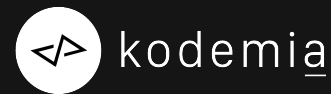
# Certificación Scrum fundamentals



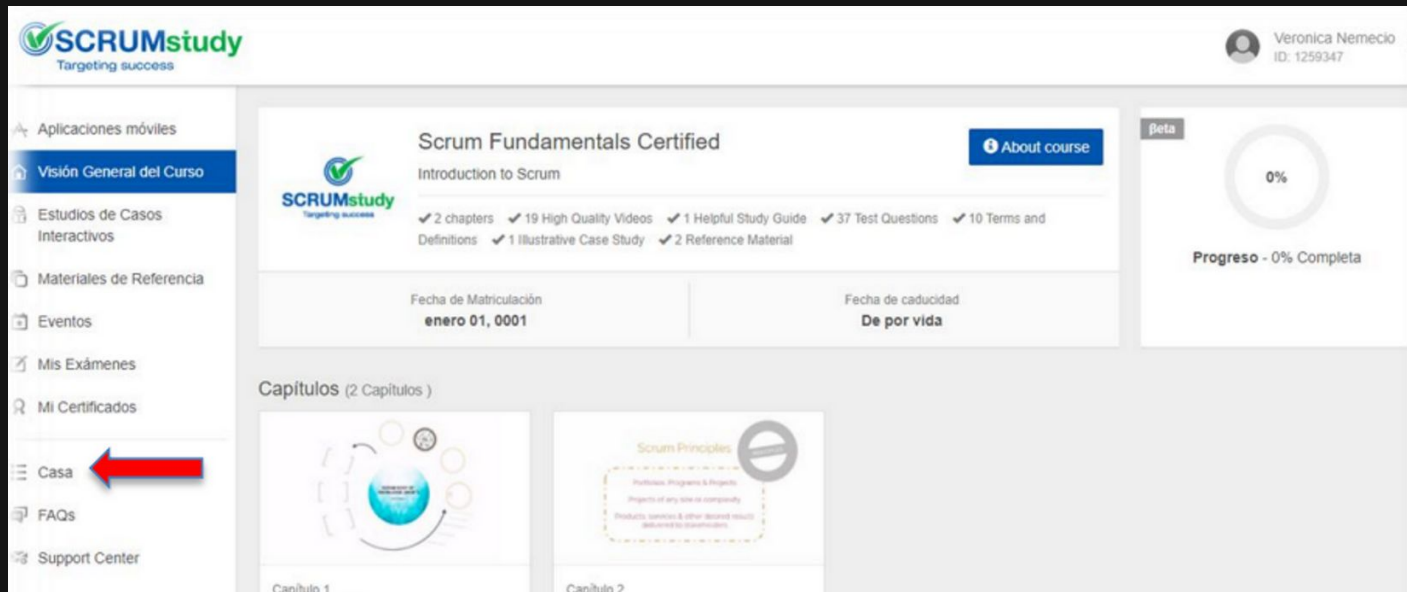
2. Verifica en tu bandeja de entrada la confirmación de tu registro vía mail, y da click en el link "verify mail", para acceder a la plataforma de validación de usuario.



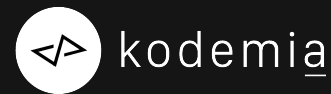
# Certificación Scrum fundamentals



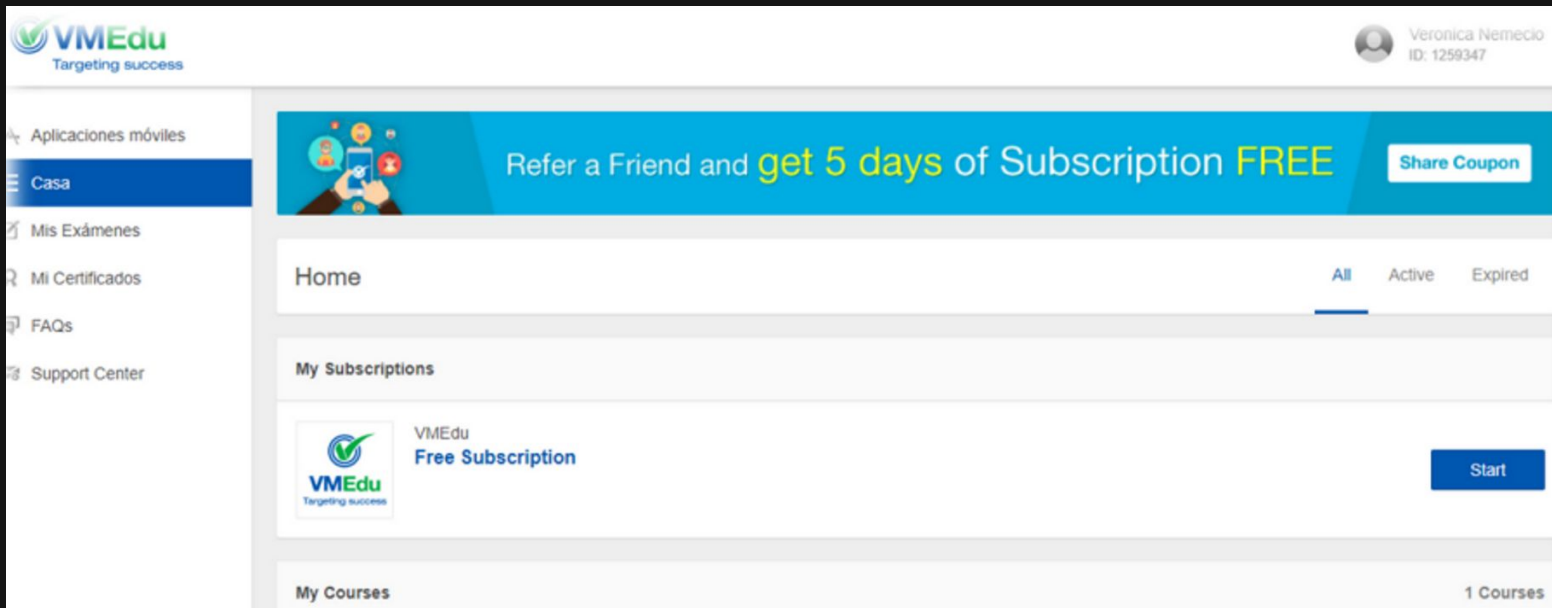
3. Debe guiarte al siguiente panel de opciones. Da click en “Home/Casa”.

The screenshot shows the SCRUMstudy dashboard. On the left is a sidebar menu with options: "Aplicaciones móviles", "Visión General del Curso" (highlighted in blue), "Estudios de Casos Interactivos", "Materiales de Referencia", "Eventos", "Mis Exámenes", "Mi Certificados", "Casa" (with a red arrow pointing to it), "FAQs", and "Support Center". The main content area is titled "Scrum Fundamentals Certified" and includes an "Introduction to Scrum" section with a list of course features: 2 chapters, 19 High Quality Videos, 1 Helpful Study Guide, 37 Test Questions, 10 Terms and Definitions, 1 Illustrative Case Study, and 2 Reference Material. Below this, there are two boxes: "Fecha de Matriculación enero 01, 0001" and "Fecha de caducidad De por vida". To the right of the main content is a "Progreso" section showing a 0% completion circle and the text "Progreso - 0% Completa". At the bottom, there are two chapter cards: "Capítulo 1" and "Capítulo 2". The SCRUMstudy logo is visible in the top left corner of the dashboard.

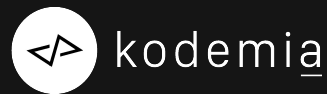
# Certificación Scrum fundamentals



4. Se despliega la siguiente pantalla:

A screenshot of the VMedu user dashboard. The top header includes the VMedu logo and the tagline "Targeting success" on the left, and a user profile for "Veronica Nemeio" with ID "1259347" on the right. A left sidebar contains a menu with items: "Aplicaciones móviles", "Casa" (highlighted), "Mis Exámenes", "Mi Certificados", "FAQs", and "Support Center". The main content area features a blue promotional banner at the top that says "Refer a Friend and get 5 days of Subscription FREE" with a "Share Coupon" button. Below this is a "Home" section with tabs for "All", "Active", and "Expired". The "My Subscriptions" section displays a "VMedu Free Subscription" card with a "Start" button. At the bottom, the "My Courses" section shows "1 Courses".

# Certificación Scrum fundamentals



5. Y seleccionaremos la opción "Mis exámenes"

Aplicaciones móviles

Casa

**Mis Exámenes**

Mi Certificados

FAQs

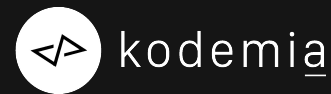
Support Center

Visión General del Curso / Mis Exámenes

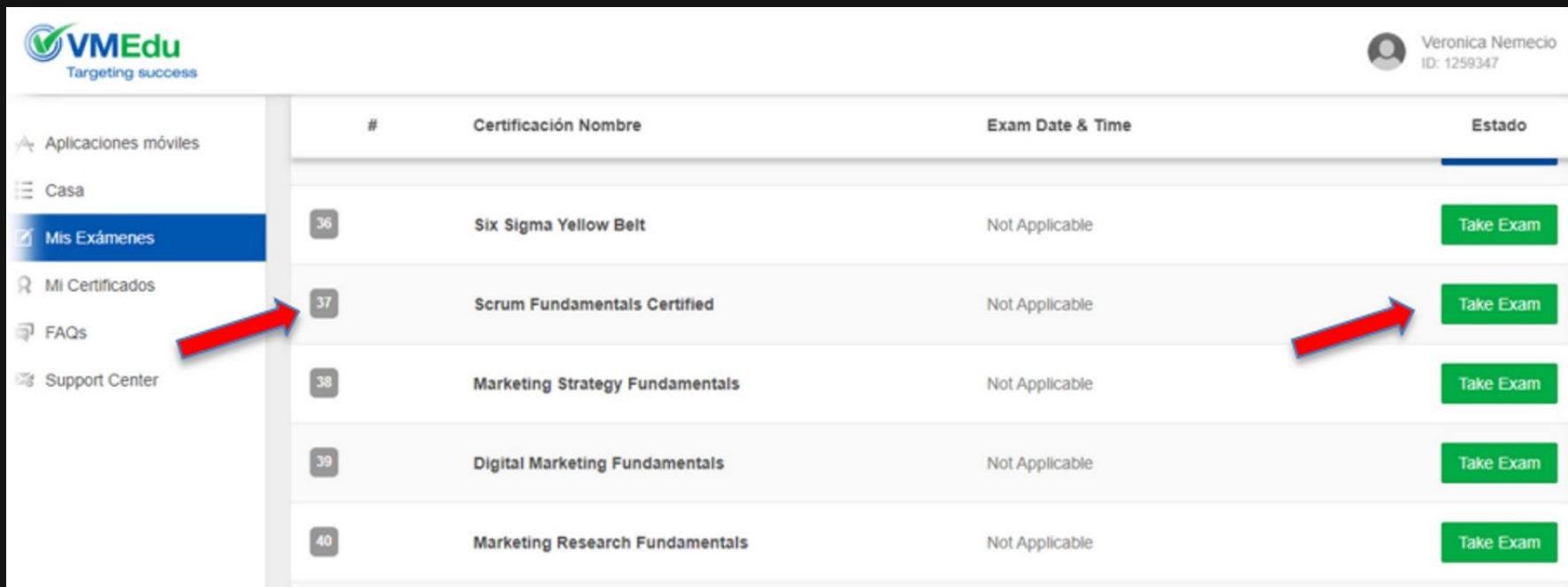
Mis Exámenes

#	Certificación Nombre	Exam Date & Time	Estado
1	PRINCE2 Foundation Course	Not Applicable	Exam Price: \$283

# Certificación Scrum fundamentals

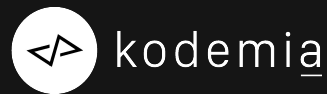


6. Aparece un catálogo de exámenes, debemos seleccionar la opción 37 "Scrum Fundamentals Certified" y dar click en "Take exam" para iniciar.



A screenshot of the VM Edu user interface. The top header shows the VM Edu logo and the user's name, Veronica Nemecio, with ID 1259347. A left sidebar contains navigation links: "Aplicaciones móviles", "Casa", "Mis Exámenes" (highlighted in blue), "Mi Certificados", "FAQs", and "Support Center". A red arrow points from "Mis Exámenes" to the main content area. The main area is a table with four columns: "#", "Certificación Nombre", "Exam Date & Time", and "Estado". It lists five exams. A second red arrow points from the "Take Exam" button of the second row to the text "Take exam" in the instruction above.

#	Certificación Nombre	Exam Date & Time	Estado
36	Six Sigma Yellow Belt	Not Applicable	<a href="#">Take Exam</a>
37	Scrum Fundamentals Certified	Not Applicable	<a href="#">Take Exam</a>
38	Marketing Strategy Fundamentals	Not Applicable	<a href="#">Take Exam</a>
39	Digital Marketing Fundamentals	Not Applicable	<a href="#">Take Exam</a>
40	Marketing Research Fundamentals	Not Applicable	<a href="#">Take Exam</a>

# Certificación Scrum fundamentals



7. Nos presenta la información general del examen y nos solicitará validar al usuario por medio de un mensaje a nuestro número celular.” Puedes dar click en “lo haré después” y saltarte este paso.



Veronica Nemecio  
ID: 1259347

### Update Phone Details

This is the information we have associated with your profile. If we see patterns that seem unusual for your account, we'll need to verify your identity using the contact information.

All contact information is kept strictly confidential.

First name	Last Name	Email address
Veronica	Nemecio	veronica.nemecio@gmail.com

#### Verify your phone number

Having a verified phone number helps you in password recovery and account authentication. It would also help us to contact you if required.

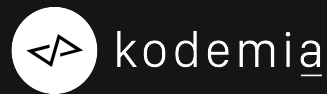
To verify your phone number:

- Check the mobile number provided as per your contact information
- To modify or update the number, select your country from the drop-down menu and enter a valid number.
- Click on **'Verify via SMS'**
- We'll send you a 4-digit code via text message (SMS)
- Enter your code and click **'Verify'**

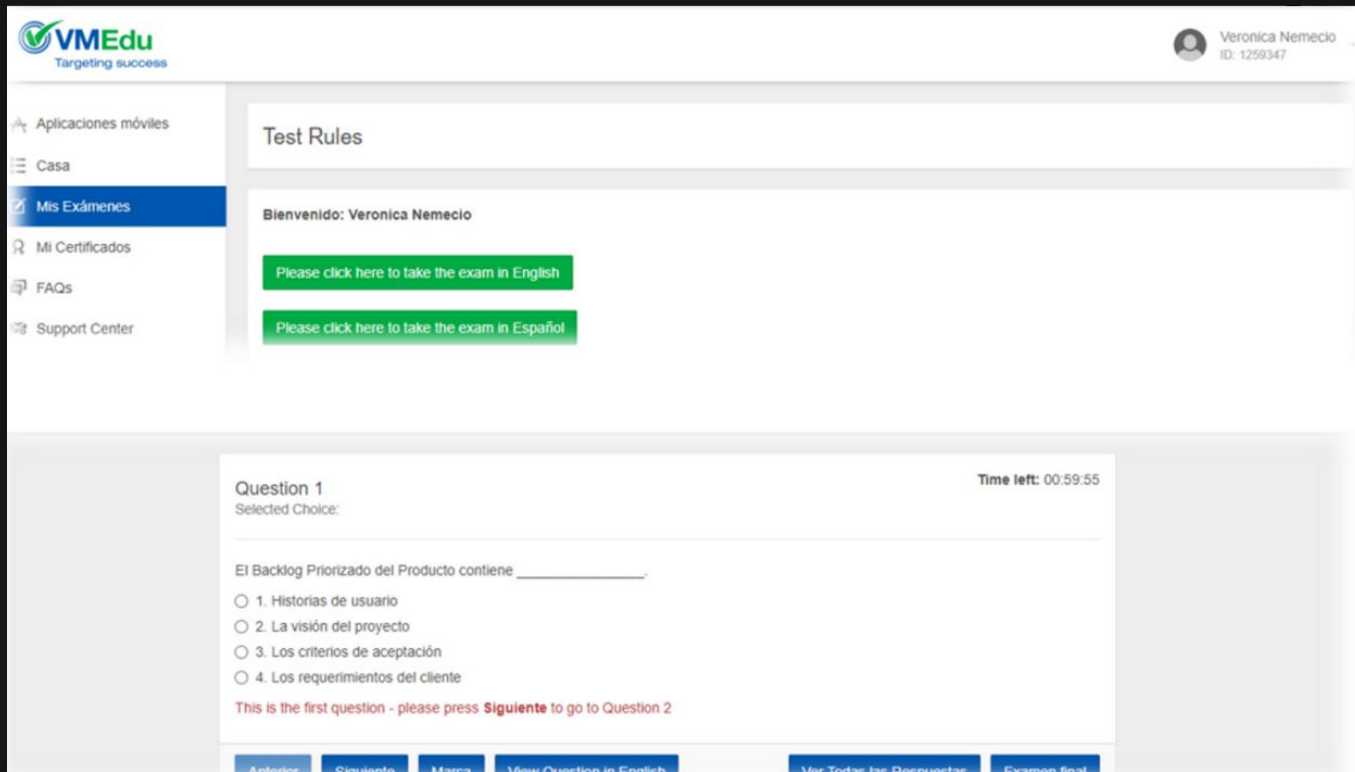
Country Code\* Phone Number\*



# Certificación Scrum fundamentals



8. Por último selecciona el idioma de aplicación del examen ... Y ¡éxito! Dispones de 60 min. para contestarlo 😊

A screenshot of the VMEdu exam interface. The top header shows the VMEdu logo with the tagline "Targeting success" and the user's name "Veronica Nemecio" with ID "1259347". A left sidebar contains navigation links: "Aplicaciones móviles", "Casa", "Mis Exámenes" (highlighted), "Mi Certificados", "FAQs", and "Support Center". The main content area is titled "Test Rules" and displays a welcome message "Bienvenido: Veronica Nemecio". Below this are two green buttons: "Please click here to take the exam in English" and "Please click here to take the exam in Español". The bottom section shows "Question 1" with a "Selected Choice:" field and a list of four radio button options. A timer in the top right of the question area shows "Time left: 00:59:55". At the bottom of the question area, a red message states "This is the first question - please press Siguiente to go to Question 2". Navigation buttons at the very bottom include "Anterior", "Siguiente", "Marcar", "View Question in English", "Ver Todas las Preguntaas", and "Examen final".

Nota: si no sabes una pregunta, puedes marcarla y regresar al final ;-)