

Taller de Scrum

THE  BRIDGE DIGITAL
TALENT
ACCELERATOR

thebridge.tech

marzo 2023

Marta Gómez Jiménez



2010 Grado en marketing (URJC)

2012 Beca Red.es (talleres de reputación online, webs, buscadores, rrss, cm, reputación online, etc.)

2015 Máster en diseño y desarrollo web

2016 PMP (ecommerce y apps).

2019 Lucas

2021 Bootcamp Data Science

2022 Scrum Master, Agile Coach y equipo The Bridge.

¿Qué es Scrum?

Índice

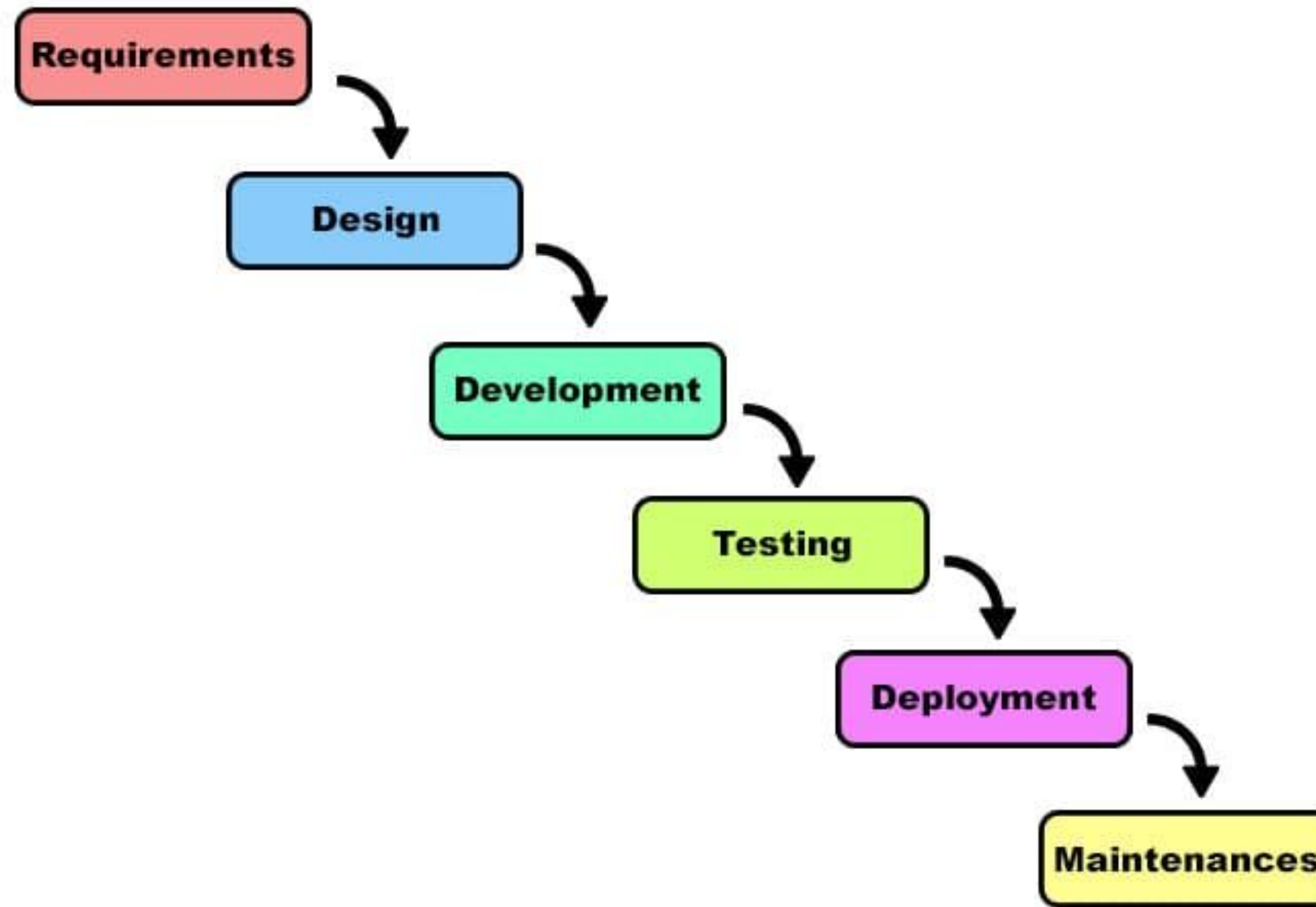
- ❑ Contexto
- ❑ Agile
- ❑ Kanban
- ❑ Scrum
 - ❑ Pilares
 - ❑ Valores
 - ❑ Regla 3-5-3
- ❑ Management 3.0

THE  BRIDGE DIGITAL
TALENT
ACCELERATOR

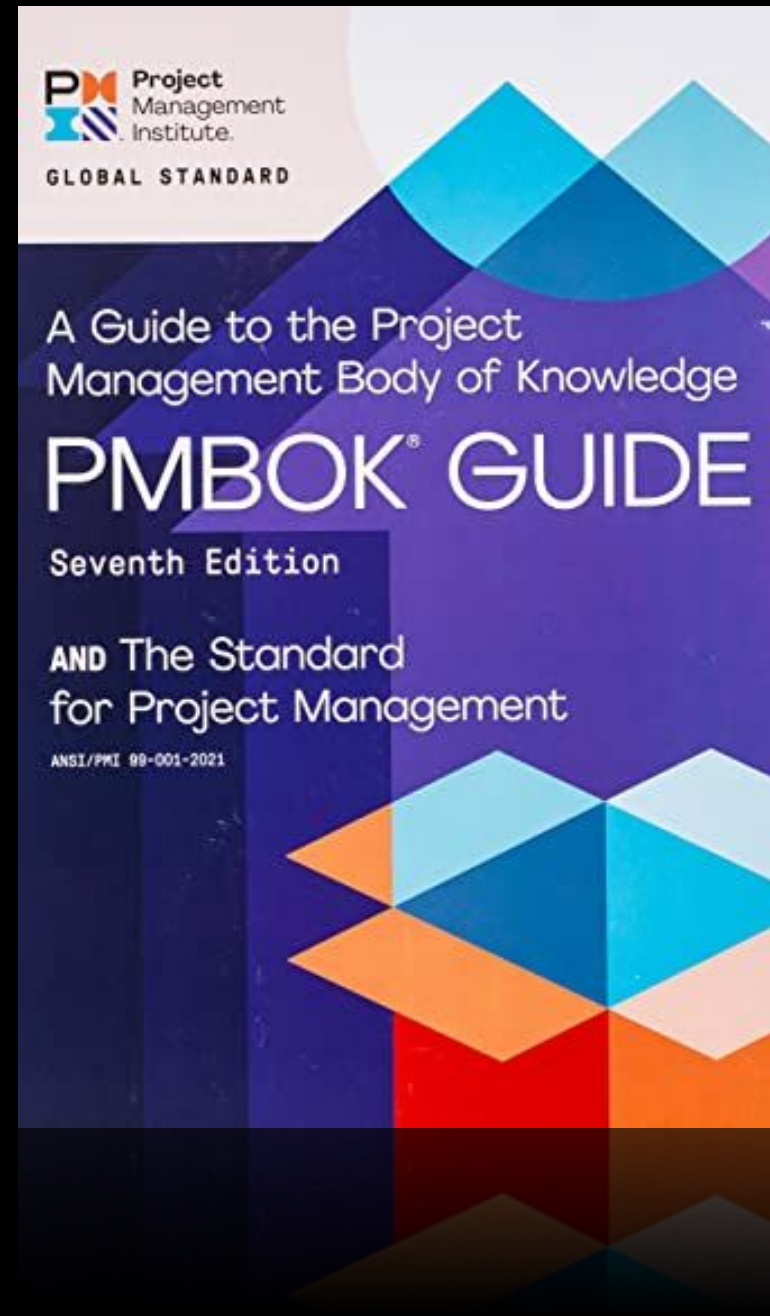


Metodologías de trabajo

Waterfall



PMI - PMBoK® Guide (PMP®)



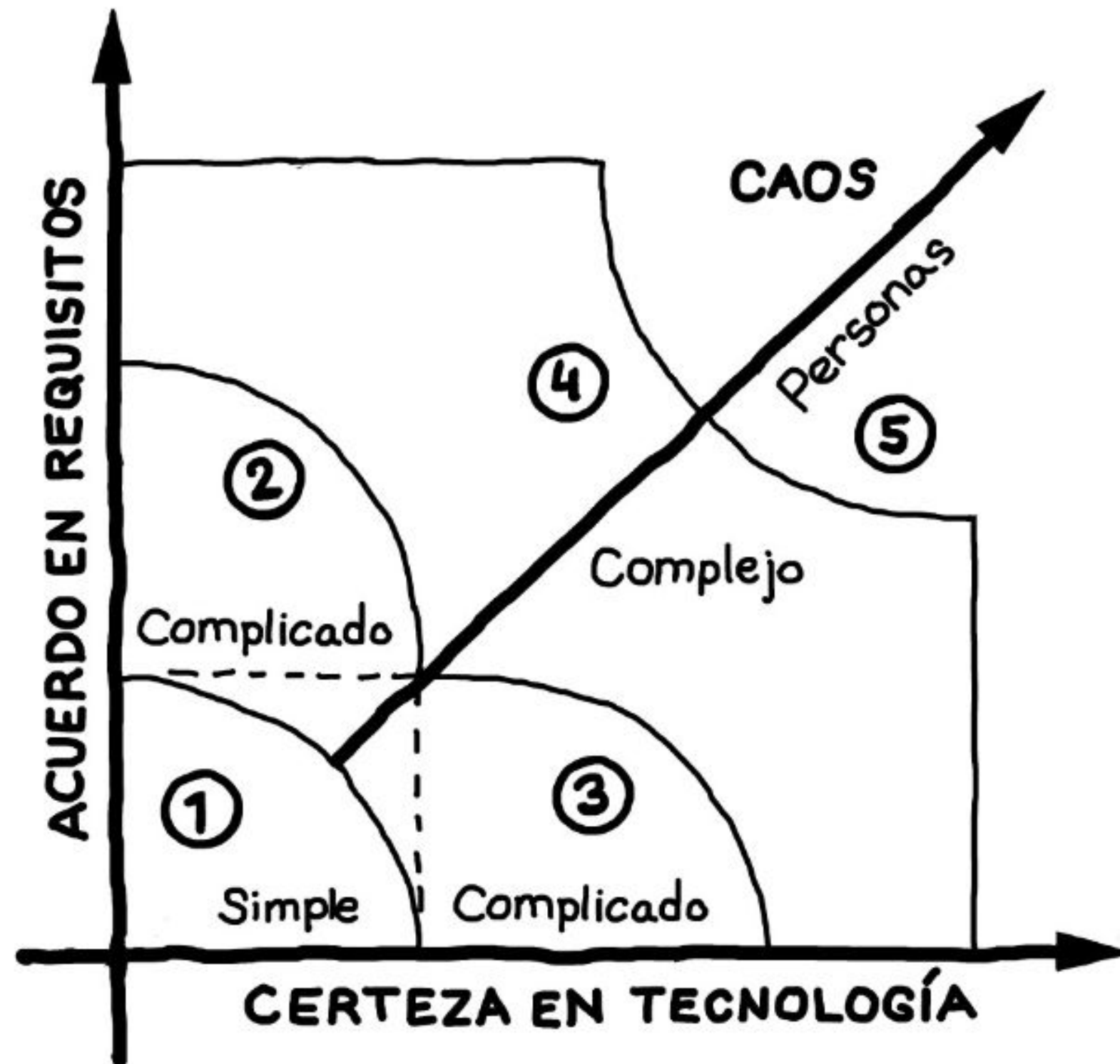
1. Recopilación y **Análisis** de requisitos
2. Planificación del proyecto
3. Ejecución del proyecto
4. Monitorización y Control: **gestión de cambios**
5. Cierre (análisis de resultados): **mejora continua**

“Planificar es indispensable, pero los planes no sirven para nada”



Eisenhower

Matriz Stacey



¿Qué es Agile?



Objetivo

Una mejor manera de comercializar los productos, es decir, salir más rápido al mercado, aceptando los cambios en los proyectos sin que estos repercutan significativamente en el coste o retrasen el cronograma.

Agile

Es un enfoque (marco o entorno) de trabajo que permite a los equipos la capacidad de adaptarse de una forma más rápida y fácil a los cambios o nuevos requisitos que surgen en el desarrollo de un proyecto.

Agile NO es una metodología. Un método es algo rígido y ordenado que se debe seguir de forma sistemática para llegar a un resultado o fin determinado.



Los 12 principios del Manifiesto ágil (2001, Utah)

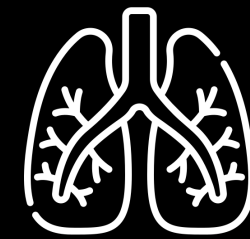
<https://agilemanifesto.org/iso/es/principles.html>

Valores



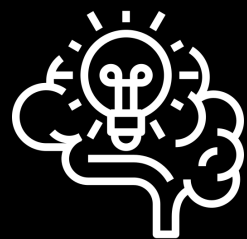
PERSONAS

Individuos e interacciones frente a
herramientas y procesos.



PRODUCTO

Software funcionando frente a
documentación compleja.



NEGOCIACIÓN

Colaboración con el cliente frente a
un contrato rígido.



APERTURA

Responder a los cambios vs.
ceñirse al planning inicial establecido.

Ventajas

❑ TIME TO MARKET

Lanzamos más rápido, ventaja competitiva frente al resto de competidores.

❑ VISIBILIDAD

La entrega temprana y constante de producto aporta una respuesta temprana (feedback) que se puede satisfacer durante el desarrollo del proyecto siendo indiferente la fase del mismo.

❑ ADAPTABILIDAD

Aprovechar el cambio para proporcionar mejoras del producto y responder las peticiones de la demanda, tendencias, etc.

❑ MINIMIZAR RIESGOS

Revisión, mejora y ajuste continuo en los procesos.



Mindset

- Agile sé es, es una forma de pensar y actuar. (agilistas)
- No se buscan culpables, se buscan soluciones. (cultura de equipo)
- Educación en positivo frente a la cultura del castigo. (entorno colaborativo)
- Los errores nos sirven para aprender, sin miedo al fracaso. (proactividad)
- Hay que prestar ayuda sin que me la pidan, anticiparse por el bien del equipo y del proyecto. (empatía)

Agile Frameworks

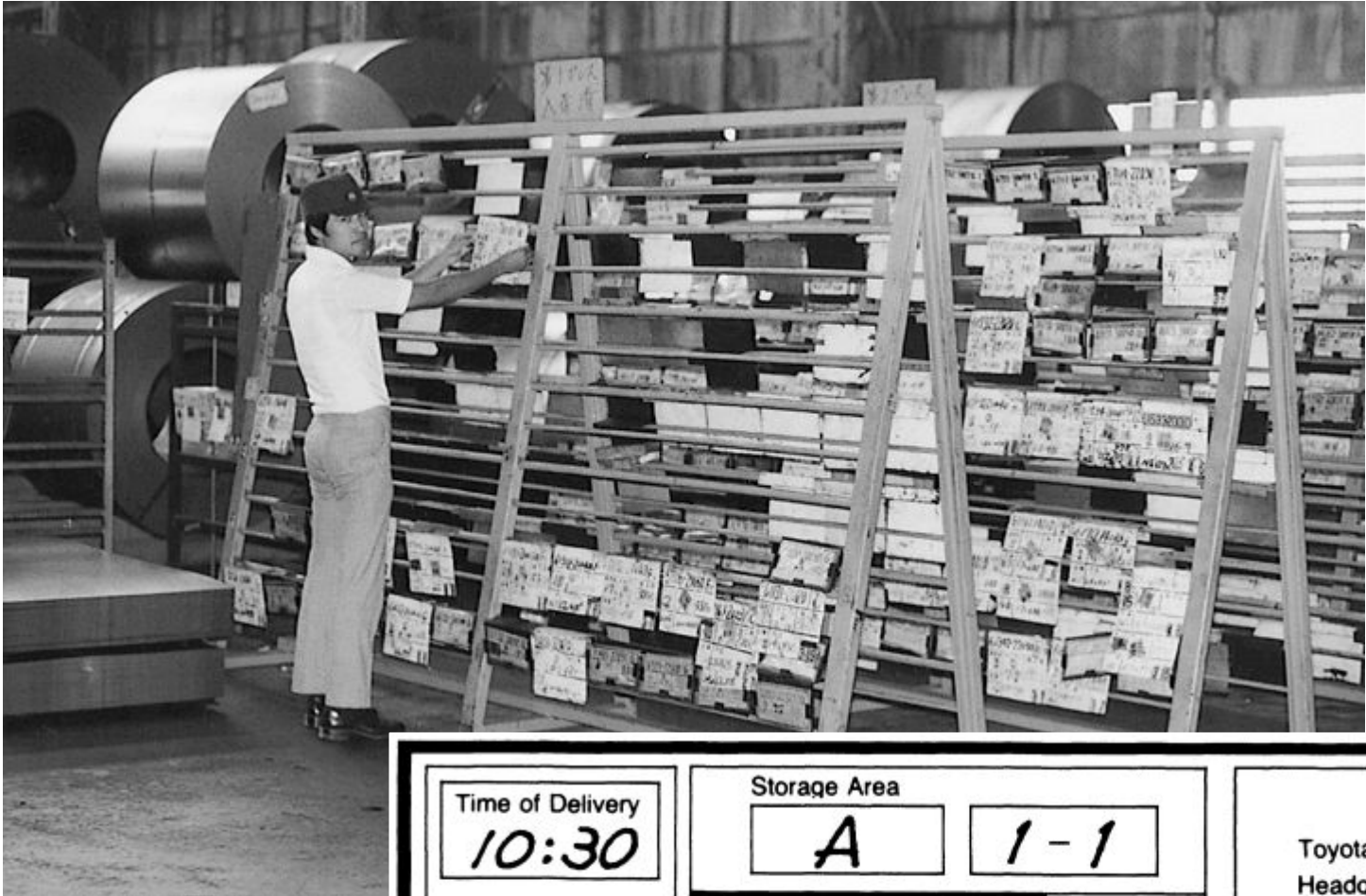
Kanban


Es un sistema de información de trabajo mediante un tablero y tarjetas (Kanban, en japonés es letrero o tarjeta) que permite a los equipos la capacidad de adaptarse de una forma más rápida y fácil a los cambios o nuevos requisitos que surgen en el desarrollo de un proyecto.

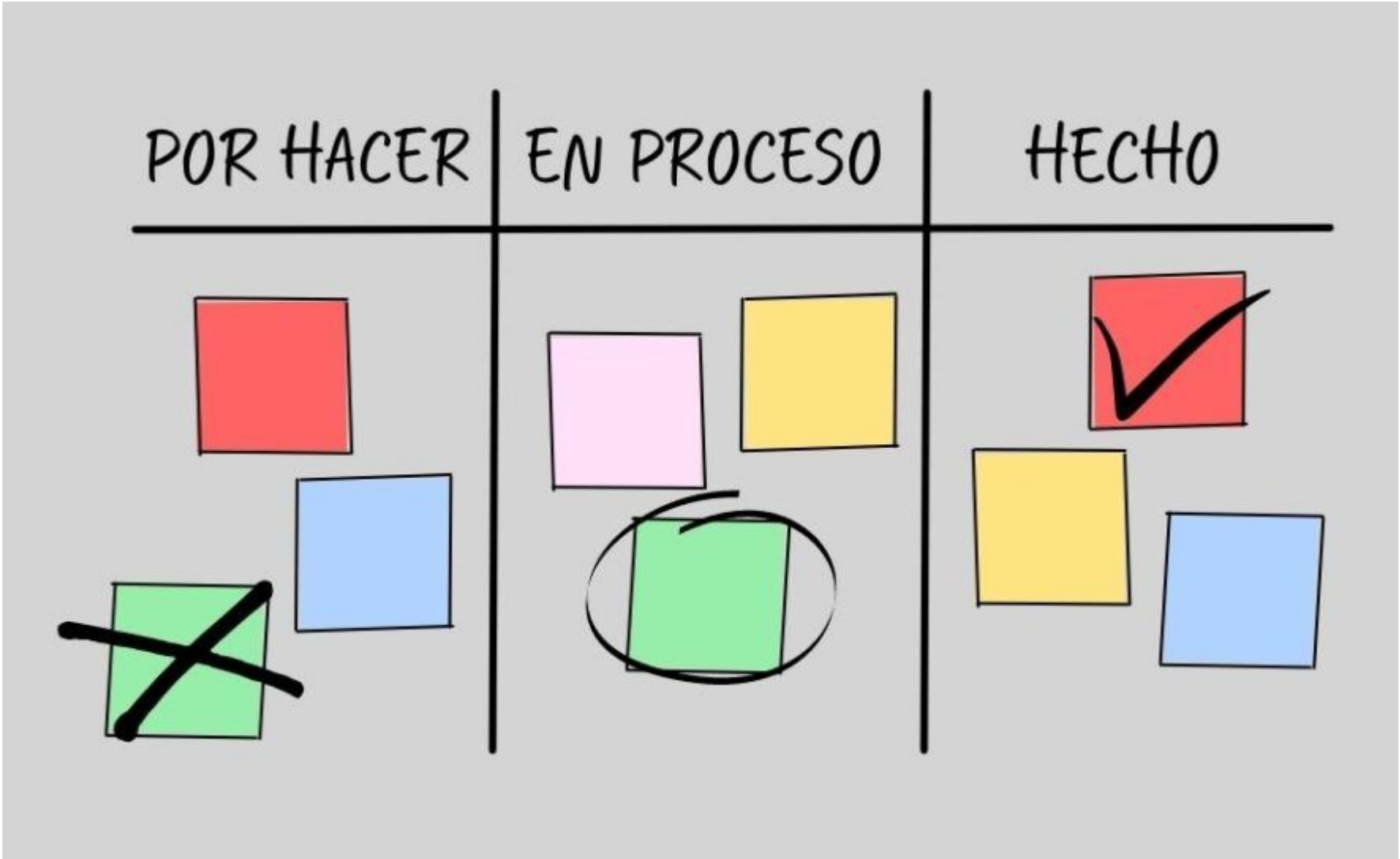
Surge en la década de los 50 en Japón después de la II Guerra Mundial siguiendo la técnica de producción pull debido a una demanda empobrecida.

referencia: Toyota Production System (TPS)

Tablero Kanban



Time of Delivery 10:30	Storage Area A 1-1	Toyota Motors Headquarters
 Ohashi Iron Works	Item No. 53018-60011	Identification
	Item Name ROD S/ANY RADIATOR PRESS LH	Used in FJ Car Type (2)
	21	Box Type SPECIAL
Store Shelf no. 1 - BOTTOM	Box Capacity 30	50
Parts-ordering Kanban		



Principios

❑ WORKFLOW

what to do today?

❑ TRANSPARENCIA

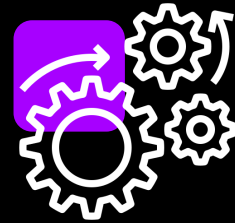
Debe ser visible a todos e informativa.

❑ WORK IN PROGRESS (WIP)

Establecer límites claros.



Ventajas



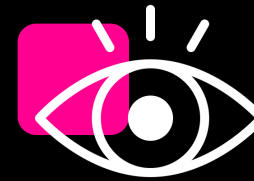
ALMACENAMIENTO

Control de Stock.



COSTES

Objetivo reducir el desperdicio.



VISUAL

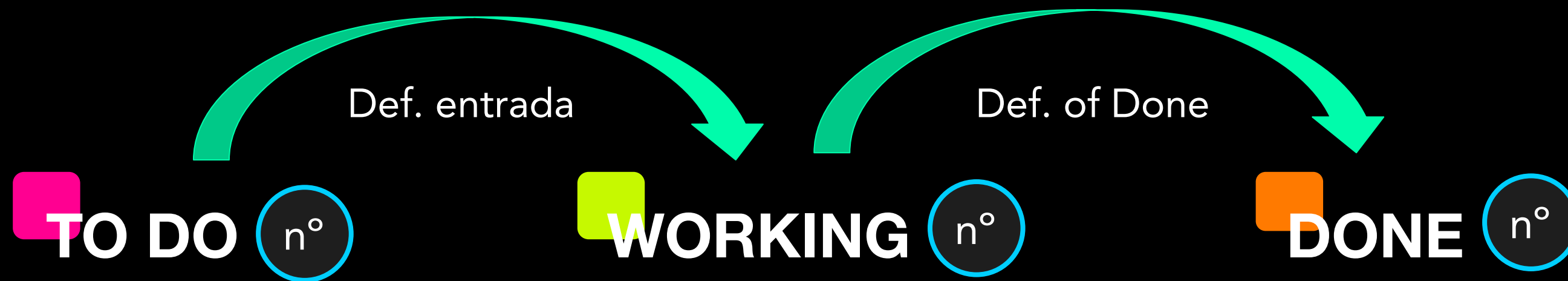
Facilita la gestión y administración.



ROLES

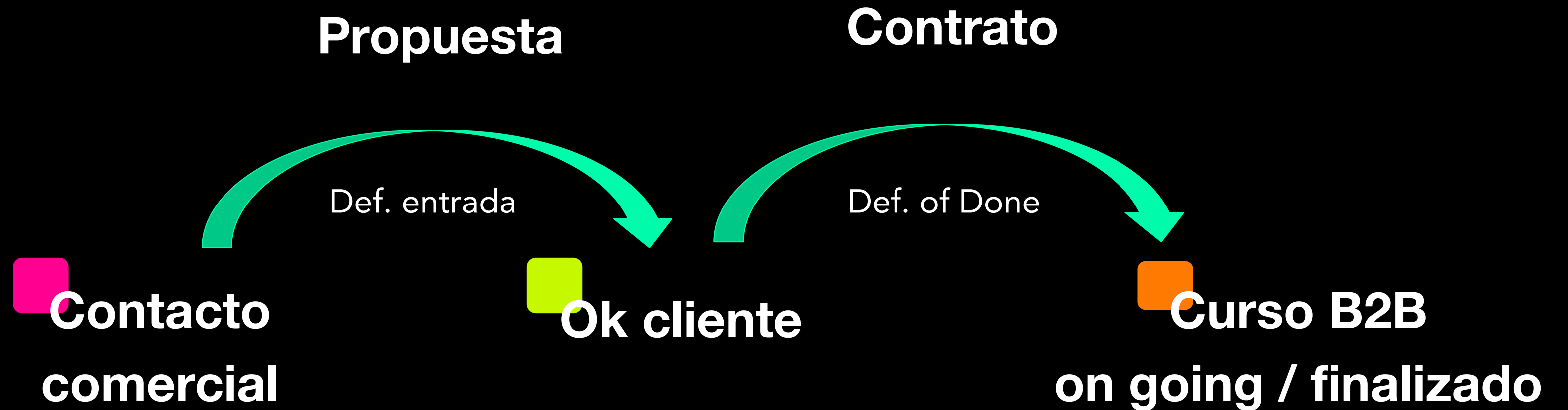
Fomenta el respeto y la especialización.

Medidas



n° es el WIP (límite tareas por persona en cada fase)

Otro ejemplo



Kahoot!



Scrum framework

“The new new product development game”



Heritaka Takenchi & Ikujiro Nonaka

1986 Harvard Business School

Scrum

Marco de trabajo ligero que ayuda a las personas, equipos y organizaciones a generar valor a través de soluciones adaptables para problemas complejos.

Scrum parte del empirismo y el pensamiento Lean, reducir desperdicios y centrarse en lo esencial.

Scrum se basa en la inteligencia colectiva de las personas, guía sus relaciones e interacciones.

Scrum es simple, deliberadamente incompleto, solo define las partes teóricas necesarias.



The Scrum Guide (2020)

Ken Schwaber & Jeff Sutherland
OOPSLA 1995 (Austin, Texas)

<https://scrumguides.org/scrum-guide.html>



Objetivo

Desarrollamos la guía para ayudar a las personas de todo el mundo a entender Scrum.

En un mundo complejo en constante crecimiento, Scrum emplea un enfoque iterativo, constante, e incremental (mejora continua) para optimizar la previsibilidad y controlar el riesgo.

Gestión del conocimiento y la experiencia del equipo.

Todos a una.

Pilares (TIA)



Transparencia



Inspección



Adaptación

Valores

 **Compromiso**

 **Foco**

 **Apertura**

 **Respeto**

 **Coraje**

Canales de comunicación



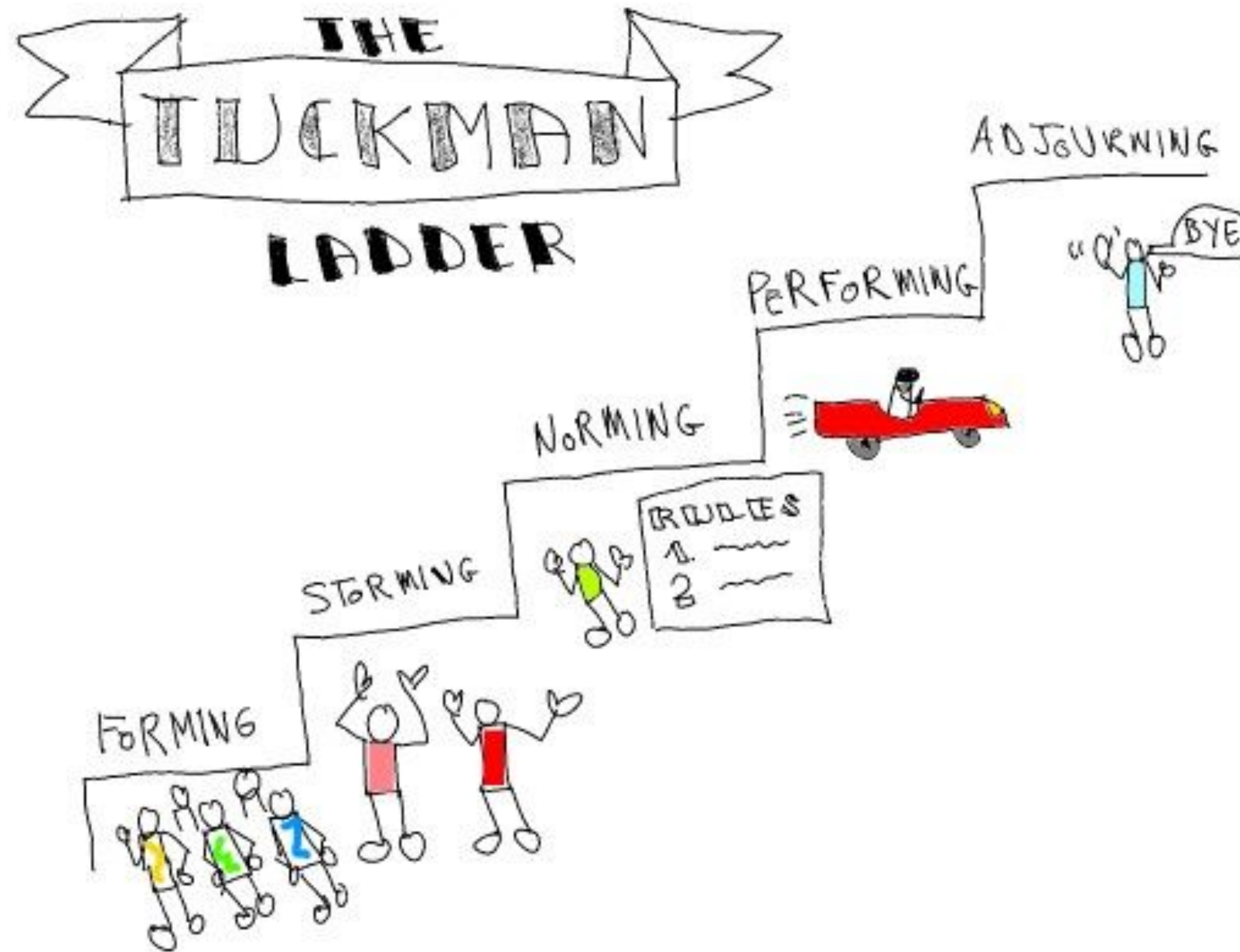
Es necesario que el número de canales de comunicación no sea excesivo.

$$\text{Nº Canales} = N*(N-1)/2$$

N es el número de personas.

Limitando los canales de comunicación se limitan los ruidos y barreras a la comunicación. Por ello es importante limitar el número de integrantes de un equipo entre 3 y 11 personas.

Scrum Team (3-11)



Roles (regla 3-5-3)



Product Owner

responsable de la calidad
del producto.



Scrum Master

responsable de la eficacia
del proceso.



Developers

responsables de la entrega
de valor continuo.

Eventos (regla 3-5-3)

Sprint

1 mes (recomendado)

Sprint planning

8 horas para Sprint
de 1 mes (timebox)

Daily

máximo 15 minutos

Sprint review

4 horas para Sprint
de 1 mes (timebox)

Retrospectiva

3 horas para Sprint
de 1 mes (timebox)

"Lo que pasa en las retros, se queda en las retros"

Otros eventos

Sprint Cero

Una especie de kick-off o reunión de arranque (starting meeting) al inicio de un proyecto.

Un primer sprint que no aporta valor de negocio (cero) sino que permite añadir valor de forma eficiente al producto. Tiene como objetivo establecer el propósito del proyecto y las líneas principales de trabajo.

Para la European Scrum es un 6º evento y para la Scrum.org es previa y fuera del proyecto (no existe).

Sin limitación de tiempo y se puede entregar un prototipo.

Refinamiento

No es un evento como tal, es un proceso continuo que tiene lugar durante todo el proyecto de manera conjunta (scrum team) que revisa todo el product backlog, ordenado previamente por el PO:

Input

- Detalle stories / descomposición
- Criterios de aceptación

Output

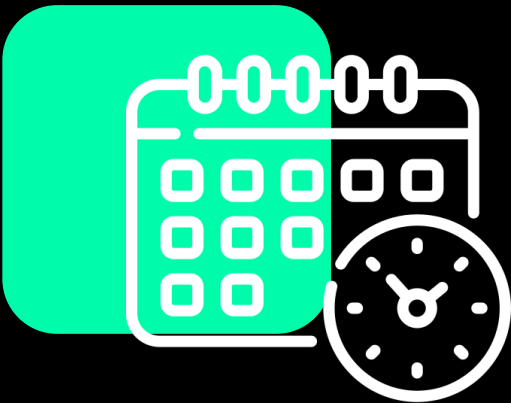
- DoR (definition of ready)
- Estimación (medida progreso)

Artefactos (regla 3-5-3)



Product Backlog

Definir el objetivo del producto. (PO)



Sprint Backlog

Definir el objetivo en cada sprint (etapa).



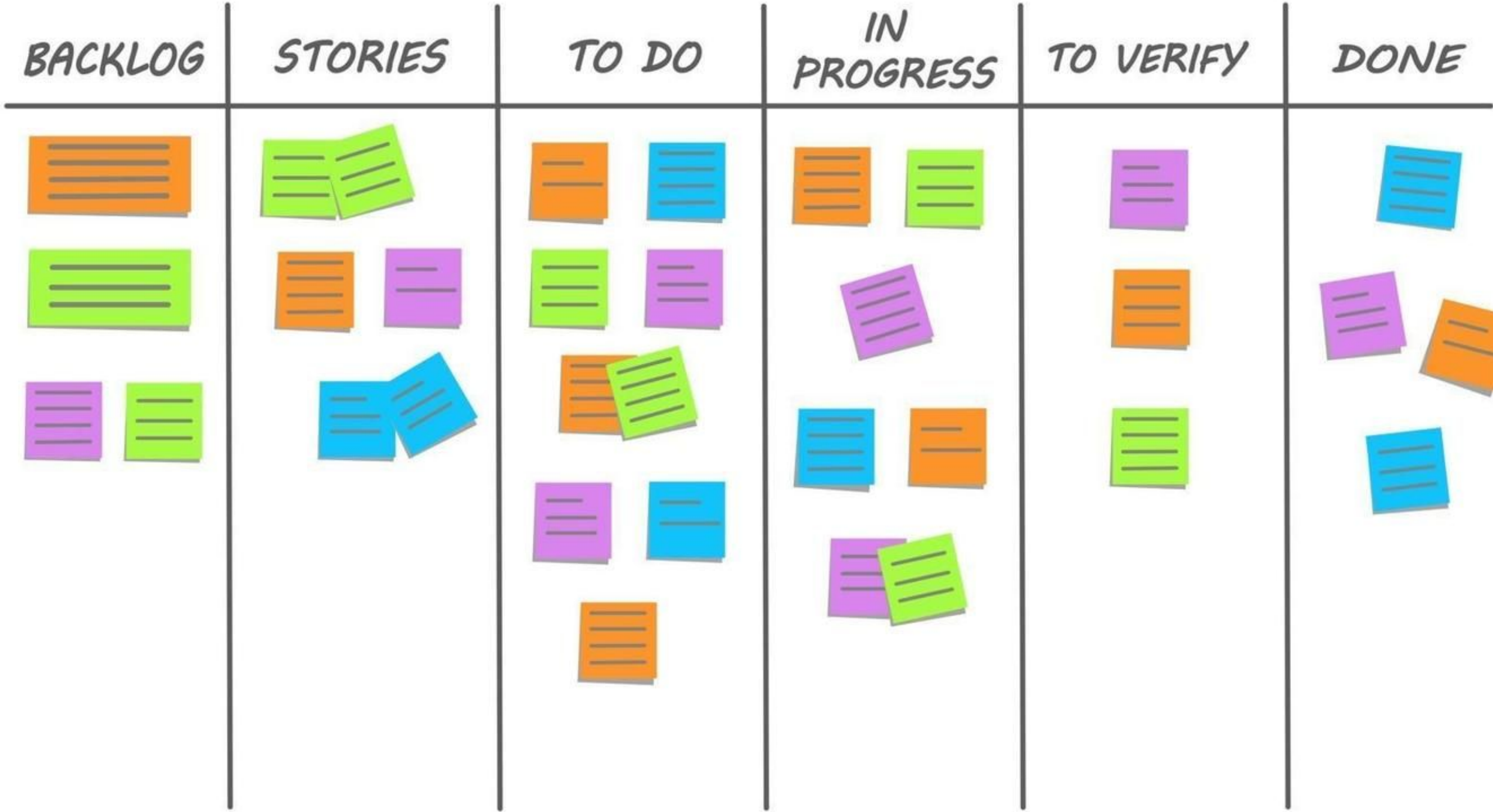
Incremento

(DoD) Definir las condiciones que debe cumplir cada tarea para considerarse completada.

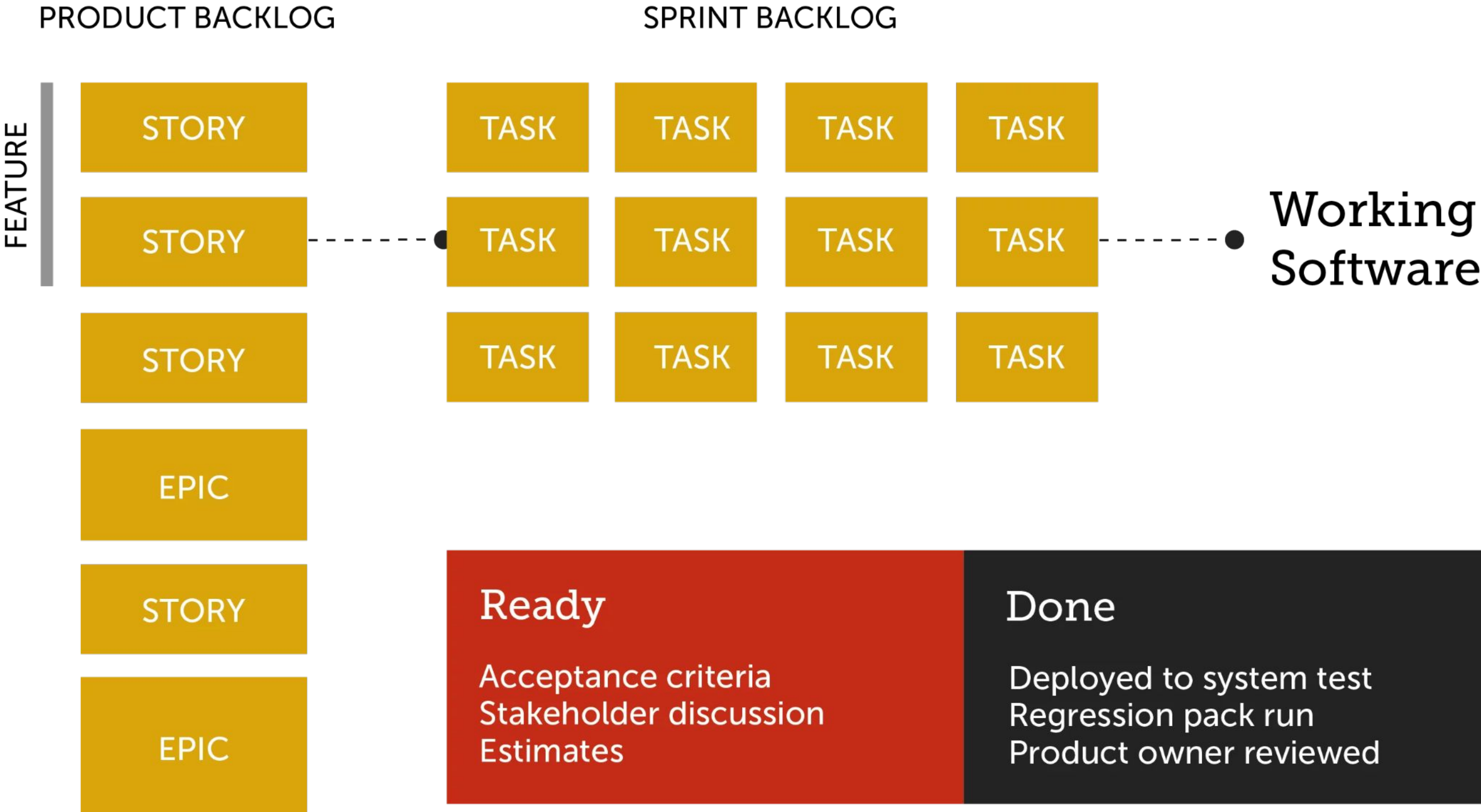
	Product Backlog	Sprint Backlog	Incremento
Compromisos	Definir el objetivo del producto. (PO)	Definir el objetivo en cada sprint (etapa).	(DoD) Definir las condiciones que debe cumplir cada tarea para considerarse completada.

Herramientas

Scrum boards



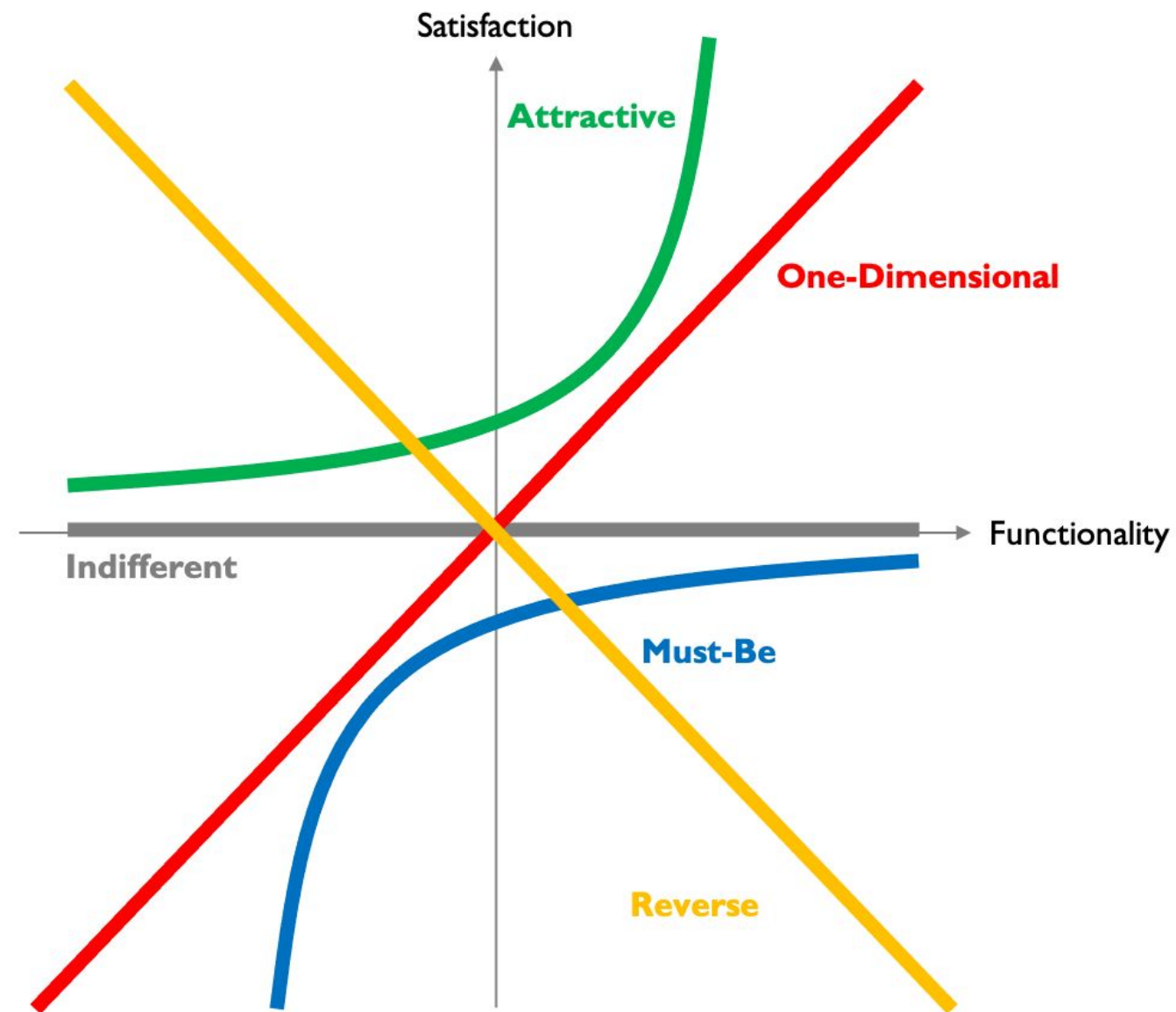
Scrum boards



Affinity estimation



Kano Model



básicas: mínimas, comunes.

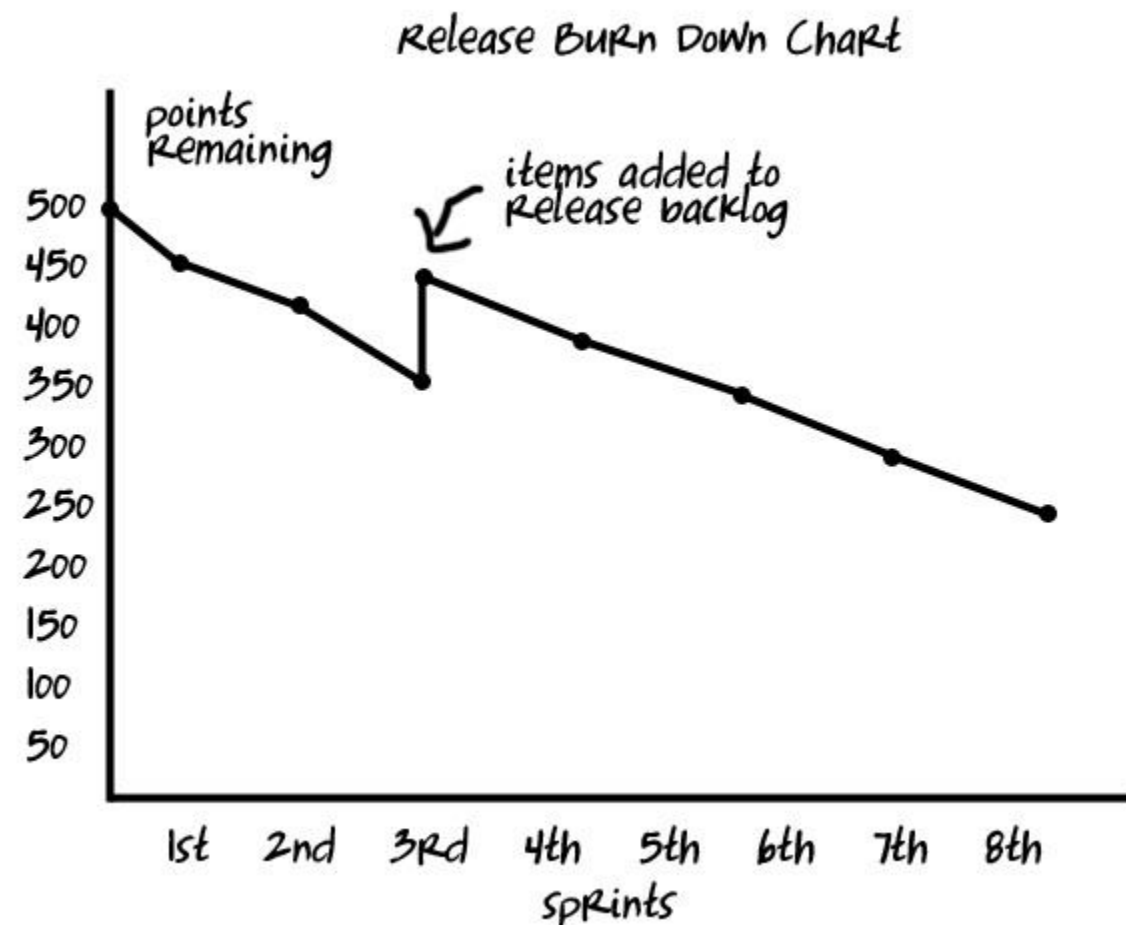
performance: diferencia (decisión)

excitement: no lo espero (plus)

indifference: no aporta valor (extra)

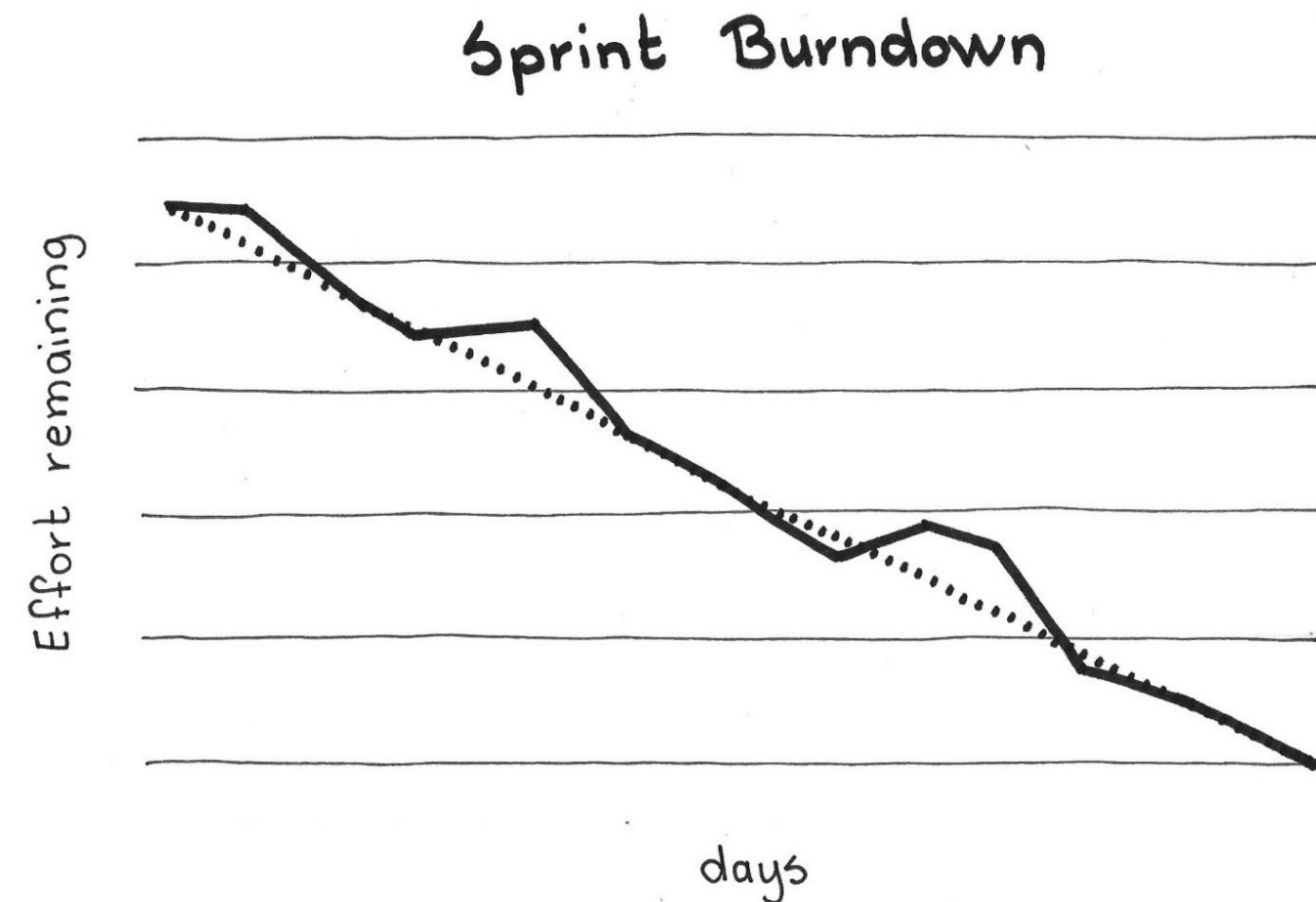
reverse: si NO está provoca INSATISFACCIÓN.

Scrum Graphics



Product (stories)

Se actualiza por el PO
en cada review.



Sprint (tasks)

Se actualiza por el dev. team
después de cada daily.

Kahoot!



Management 3.0

Estados

3 niveles de tipos de empresa:

1.0

Doing the wrong thing.

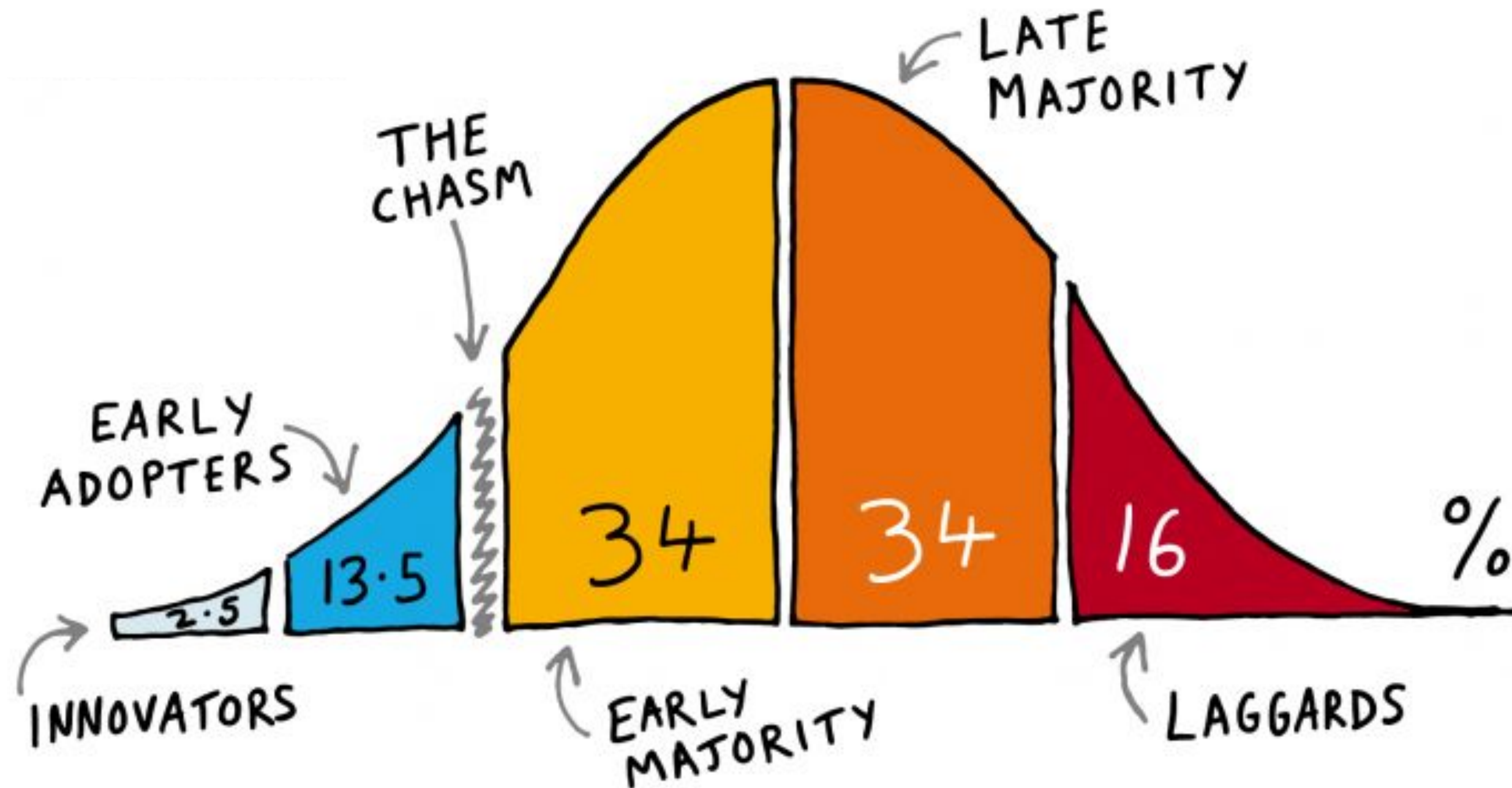
2.0

Doing right the wrong thing.

3.0

Doing right the right thing.

Innovation Adoption Lifecycle (Modelo Rogers)



Glosario

Slack time: tiempo para la persona o el equipo para dedicar a la comunidad (no relacionado con tu trabajo).

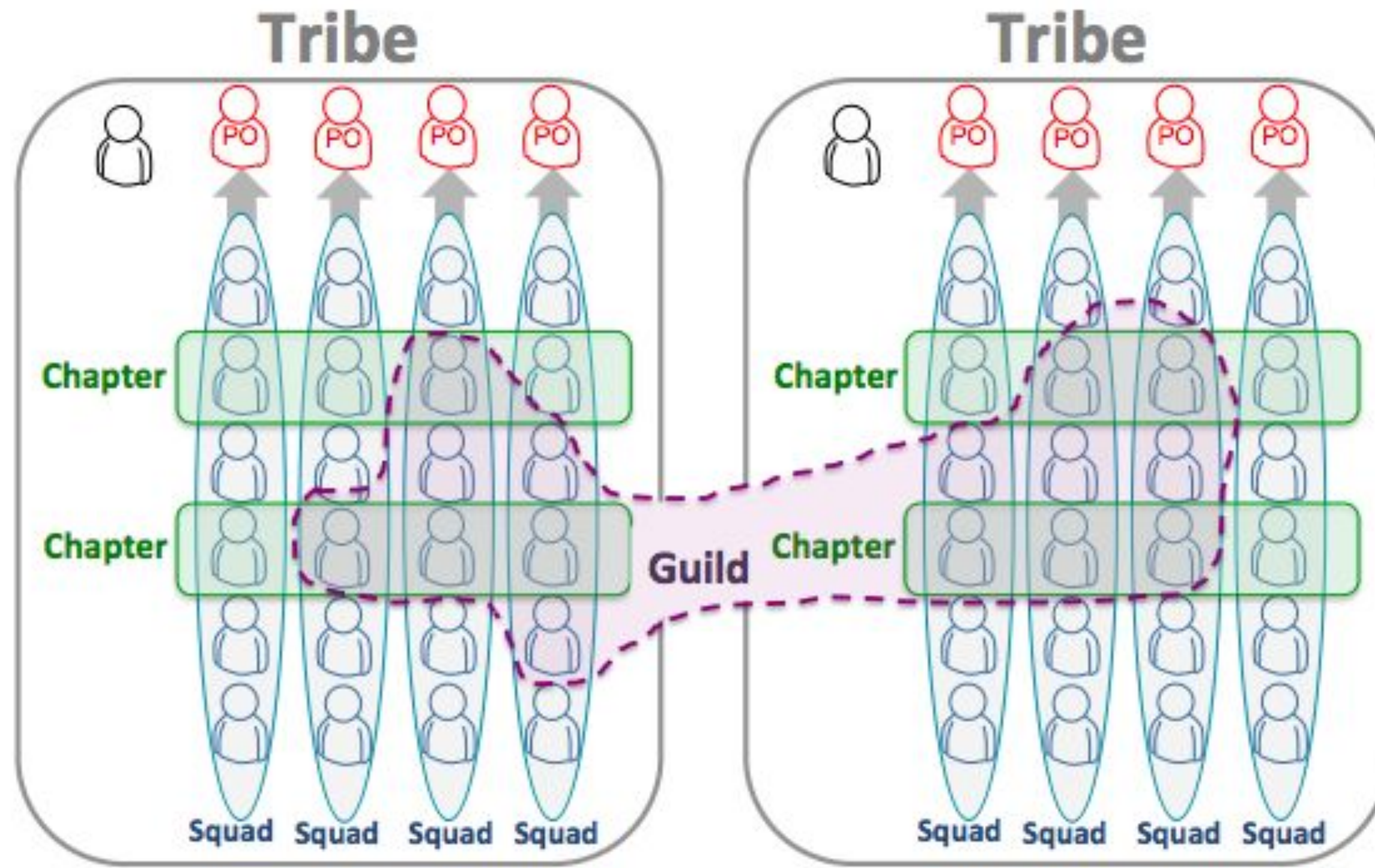
Shadowing and reverse shadowing: compartir conocimientos de otros roles de forma voluntaria entre 2 compañeros de diferentes perfiles.

Agile Coach: responsable de analizar, definir y facilitar la transformación de la empresa.

Agile Transformation Team: puede ser externo, mixto o interno. Equipo responsable de llevar a cabo la transformación.

Agile Community of Practice: comunidad de miembros voluntarios que dedican parte de su jornada laboral a participar en el proceso de transformación. (no son los responsables)

Otros términos



Next Steps

Badge Agile



Enfoque estratégico de proyectos por objetivos dentro de las prácticas ágiles, concretamente dentro del marco Scrum.

Certificaciones

PMS I

Certificación americana

Examen en inglés

60 minutos (20' repaso)

80 preguntas (30")

85% preguntas correctas

Simple/Multiple choice

Aprox. 160€ (no caduca)

1 intento (no penaliza)

Simulador: <https://www.scrum.org/open-assessments>

Examen: <https://www.scrum.org/professional-scrum-master-i-certification>

European Scrum

Certificación europea

Examen en inglés, español, alemán, francés y catalán.

30 minutos (10' repaso)

40 preguntas (30")

85% preguntas correctas

Simple/Multiple choice (no avisa)

150€ (caduca al año, 25€ renovación)

2 intentos (no penaliza)

Simulador al pagar las tasas del examen.

Examen: <https://www.europeanscrum.org/certificacion-scrum-master.html>



thebridge.tech

marta.gomez@thebridgeschool.es

Paseo de Recoletos, 15 Madrid.

Planta baja (área staff) los martes y jueves de 9 a 14h.