



El empleo
es de todos

Mintrabajo

Clase 2 introducción a Scrum





Crear la visión del proyecto

Caso de Negocio (Business Case)

- Expresa la razón para iniciar un proyecto
- Antecedentes del proyecto
- Objetivos del negocio
- Resultados deseados
- Análisis FODA y de brecha
- Riesgos identificados
- Estimaciones de tiempo, esfuerzo y costo
- Se presenta ante los interesados y patrocinadores



Identificación del Dueño del Producto

- Seleccionar a la persona que será la voz del cliente durante el proyecto
- Responsable de lograr el máximo valor empresarial para el proyecto
- Articulación de los requerimientos por parte del cliente
- Único punto de contacto para definición y priorización de los requerimientos
- Mantener la justificación del negocio para el proyecto

Declaración de la Visión del Proyecto

- Responsabilidad del Dueño del Producto
- Explica las necesidades empresariales que el proyecto busca cumplir
- No debe ser demasiado específica, debe dejar espacio a la flexibilidad para adaptarse a los cambios que surjan
- Debe centrarse en el problema y no en la solución
- **Ejemplo:**
 - Banco BanTech quiere estar en la vanguardia de los servicios financieros y tecnológicos que satisfagan las necesidades de sus clientes. Los bancos de la competencia ya ofrecen un App a sus clientes, por lo que se desea crear un App Android y iOS para banca móvil que permita hacer transacciones de banca personal.
 - **Visión del Proyecto:** *Crear y lanzar un App para banca personal para resolver la necesidad de movilidad de nuestros clientes*

Crear el Acta de Constitución del Proyecto (Project Charter)

- Declaración oficial de los objetivos y resultados deseados del proyecto
- Autoriza de manera formal el inicio del proyecto



Presupuesto

- Presupuesto preliminar (estimación de alto nivel)
- Costos de personal
- Costos de materiales (hardware, software, infraestructura, etc..)
- Otros gastos (oficina, conectividad, etc...)



Identificar los Roles Clave y Stakeholders

Identificar y asignar los roles clave

- Project Manager
- Dueño del Producto
- Scrum Master



Identificar y asignar los roles clave

- Disponibilidad y compromiso durante el proyecto
- Estabilidad de los recursos
- No se recomienda sustituir los recursos clave una vez iniciado el proyecto

Criterios de selección para el Scrum Master

- Habilidades para resolver problemas
- Disponibilidad
- Compromiso
- Estilo de liderazgo servicial

¿No es el Scrum Master el líder del proyecto?

- El rol de Scrum Master está orientado a ser un facilitador para el equipo Scrum a la vez que garantiza el cumplimiento de las prácticas y procesos de Scrum
- El Project Manager es el responsable de que se cumplan los objetivos del proyecto, se encarga de gestionar todas las fases del proyecto
- Si el proyecto es pequeño o es una organización pequeña, cabe la posibilidad de unificar este rol en una sola persona, siempre y cuando tenga la experiencia requerida para ambos roles

Identificar a otros interesados

- Interesados internos
- Interesados externos
- Cliente
- Patrocinador
- Usuarios
- Otros departamentos
- Proveedores, socios



Interesado	Rol	Intereses	Método de Comunicación	Relaciones
J. Domínguez	Gerente ejecutivo	<ul style="list-style-type: none"> Orientado a la excelencia. Disfruta los restaurantes italianos. Tiene 2 hijos. 	<ul style="list-style-type: none"> Prefiere la comunicación informal. Gusta de hablar de negocios durante el almuerzo. 	<ul style="list-style-type: none"> Mantenerse en contacto constante con él. Mantiene contacto constante con G. Gutiérrez.
M. Díaz	Cliente	<ul style="list-style-type: none"> Preocupado por el impacto del proyecto en su carrera. Le gustan los deportes extremos. 	<ul style="list-style-type: none"> Prefiere los reportes escritos. No le gustan las juntas. 	<ul style="list-style-type: none"> Mantiene ambos modos de comunicación: formal e informal. Es considerado pieza clave en el comité de administración.
G. Gutiérrez	Vendedor de software	<ul style="list-style-type: none"> Usa los proyectos como referencias. Aumentar sus ventas. 	<ul style="list-style-type: none"> Prefiere la comunicación cara a cara. 	<ul style="list-style-type: none"> Reuniones regulares. Recientemente inició contacto con el gerente ejecutivo.



Formar Equipo Scrum

Requisito de Recursos

- Infraestructura de oficinas
- Espacios de reunión
- Computadoras
- Scrumboard
- Herramientas de software



Recursos para equipos virtuales...

- Conectividad
- Herramientas de colaboración
- Audioconferencia
- Videoconferencia
- Repositorio de documentos



Selección del Equipo Scrum

- Colaboradores con conocimientos en diversos campos
- Analistas de negocio
- Diseñadores
- Desarrolladores
- Software Testers
- DevOps
- Ingeniero de Infraestructura
- Especialista en Seguridad
- Otros...



Selección del Equipo Scrum

- Seleccionar recursos ya existentes
- Contratar nuevos recursos
 - Definir los perfiles
 - Búsqueda
 - Entrevistas
 - Selección y contratación
- Outsourcing



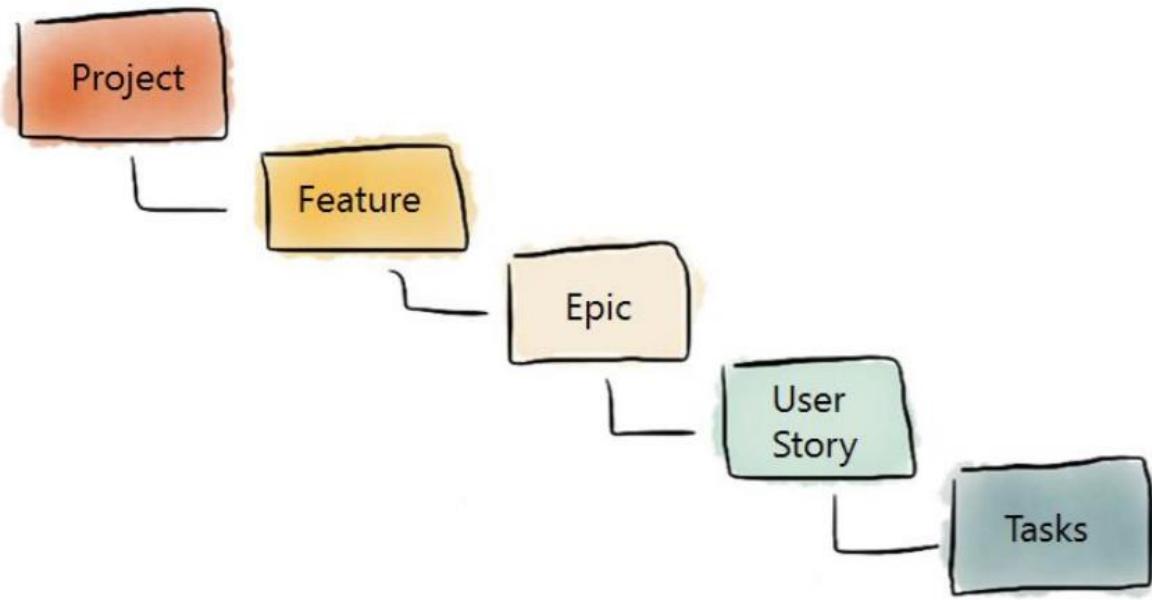
Características deseadas

- Independiente
- Auto-motivado
- Enfoque en el cliente
- Alto sentido de responsabilidad
- Colaboración

Plan de Formación

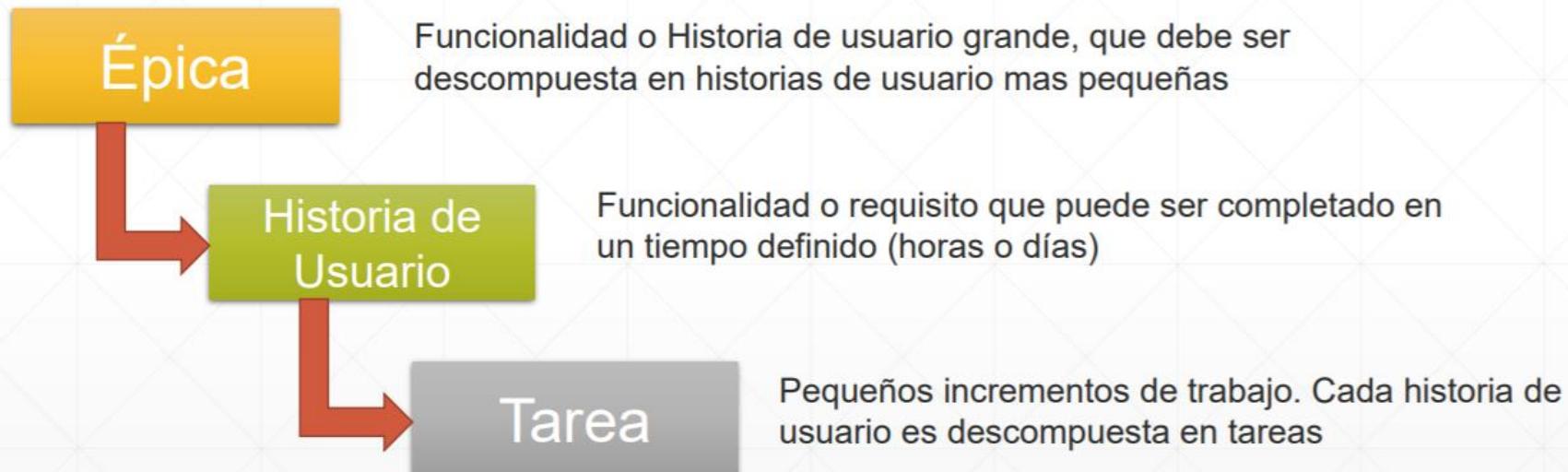
- Evaluar necesidades de capacitación
- Necesidades de formación en Scrum
- Crear un plan de formación
- Determinar fechas y costos
- Quién proveerá las formaciones





Desarrollar Épicas

Conceptos: Jerarquía



Épica: Como cliente, quiero poder tener listas de favoritos para poder volver a comprar productos más tarde".

Una historia de ejemplo: "Como cliente, puedo guardar un producto en mi lista de favoritos para poder volver a verlo más tarde".

Historia de usuario : Como usuario, quiero seleccionar un catalogo de los productos para poder compartirlas con mis contactos .

- "*Como comprador , me gustaría ver el precio total de mi carrito a medida que agrego artículos, para poder ceñirme a mi presupuesto*" . Esta historia de usuario probablemente resultará en un resumen dinámico del carrito cerca del ícono del carrito de compras.
- "*Como usuario de la red social, me gustaría ver las actualizaciones sociales de mi familia y amigos cercanos primero, para poder dedicar mi tiempo de manera eficiente* . Esta historia de usuario priorizará el suministro de noticias en segmentos relevantes.
- "*Como viajero frecuente, me gustaría que se agreguen los detalles de mi vuelo a mi calendario para poder planificar fácilmente con anticipación*" : esta historia de usuario agregará una función para sincronizar automáticamente la información de reserva con el calendario.

Historias de Usuario

COMO USUARIO WEB
QUIERO CONSULTAR LA
TABLA DE PEDIDOS
PARA SABER EL ESTADO
DE TODOS MIS PEDIDOS

Como
[rol del usuario]
quiero
[objetivo]
para poder
[beneficio]

La EDT (WBS) en Scrum



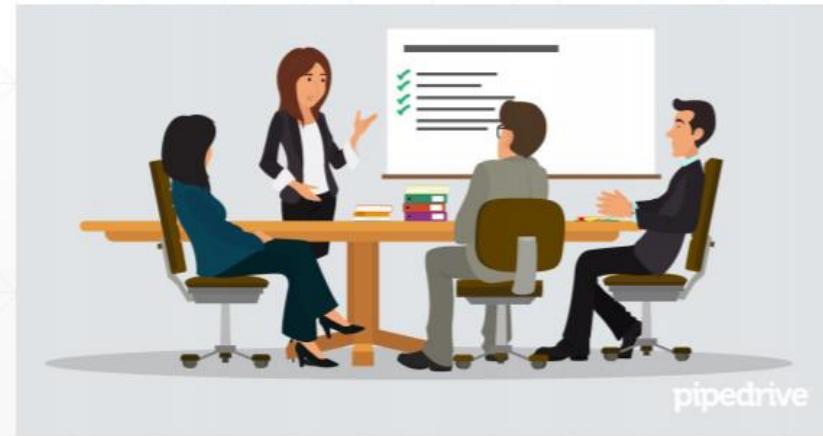
- EDT = Estructura de Desglose de Trabajo
- WBS = Work Breakdown Structure

Desarrollar Épicas

- Las épicas se escriben en las etapas iniciales del proyecto, cuando la mayoría de las historias de usuario son funcionalidades de alto nivel o descripciones de productos que no están ampliamente definidas
- Las épicas son historias de usuario grandes sin refinar en el Backlog del Producto

Herramientas para Desarrollar las Épicas

- Reuniones del grupo de usuarios
- Talleres de historias de usuario
- Focus group
- Entrevistas al usuario o cliente
- Cuestionarios



Reuniones del Grupo de Usuarios

- Incluir a los interesados relevantes (usuarios o clientes del producto)
- Identificar expectativas de los usuarios
- Formular criterios de aceptación
- Evitar la falta de claridad
- Sentido de compromiso en el proyecto
- Entendimiento común entre el equipo Scrum y los interesados relevantes

Talleres de Historias de Usuario

- Un taller de historias del usuario es una buena plataforma para **discutir y aclarar todos los elementos de un producto** y generalmente **profundizan en detalles más pequeños** para garantizar la claridad
- Estos talleres aseguran que las épicas e historias de usuario describan la funcionalidad desde **el punto de vista de los usuarios**, que sean fáciles de entender y que se puedan calcular de forma segura

Focus Group

- Una sesión guiada para ofrecer opiniones, percepciones o valoraciones sobre un producto, servicio o resultado deseado
- Mediante el cuestionamiento, la **crítica constructiva** y la retroalimentación, los grupos de enfoque conducen a un producto de mejor calidad y con ello contribuyen a la satisfacción de las expectativas de los usuarios

¿Quiénes participan en estas reuniones?

- Dueño del Producto
- Interesados
- Usuarios
- Scrum Master
- Equipo Scrum

Entrevistas al Usuario o Cliente

- Identificar y entender las necesidades y expectativas del stakeholder
- Obtener opiniones y hechos
- Comprender la perspectiva del stakeholder sobre el producto final
- Obtener retroalimentación sobre el producto que debe ser desarrollado

Cuestionarios

- Una forma económica de obtener una perspectiva estadística cuantitativa y cualitativa de un gran número de usuarios o clientes
- Se deben preguntas específicas sobre las necesidades de los usuarios e interesados
- Los cuestionarios pueden ser auto-administrados o administrados por un entrevistador

Gestión de Cambios

- Las solicitudes de cambio pueden ser **aprobadas o denegadas por el Product Owner** durante el proceso de Desarrollar épica(s)
- Estas solicitudes de cambio pueden ser originadas por los stakeholders relevantes o por el mismo equipo
- Los cambios aprobados deberán ser priorizados e implementados en los futuros sprints



G R A C I A S

Línea de atención al ciudadano: 018000 910270
Línea de atención al empresario: 018000 910682



@SENAcomunica

www.sena.edu.co