# GESTIÓN ÁGIL DE PROYECTOS CON SCRUM

## Sesión 2 - Parte 1

### Conceptos básicos de Scrum

# Marco de trabajo Agile Scrum

## Información para el curso

1. No es necesario ningún conocimiento previo, pero sí cierta experiencia en la gestión de proyectos y de equipos humanos
2. Las sesiones van de +teoría a +práctica. Hay diapositivas específicas con preguntas para debatir, y ejercicios participativos
3. Te pido que me proporciones un poco de feedback durante la sesión. Si tienes dudas o quieres hacer algún comentario, abres directamente el micro y habla sin miedo

# ¿Quién os habla?

Josep Lluís Monte

**Experiencia**

Desde 1995. Gestión de proyectos tecnológicos
Implantación de métodos de trabajo, PMOs y Oficinas Técnicas
Agile Coach y Scrum Master en Pasiona Consulting

**Formación**

Ingeniero en Informática y Máster en educación y TIC (eLearning)
PRINCE2 en APM group. PSM, PSPO y SPS por Scrum.org

**Aficiones**

La fotografía (calaixagil.com/fotos_cat) e Instagram

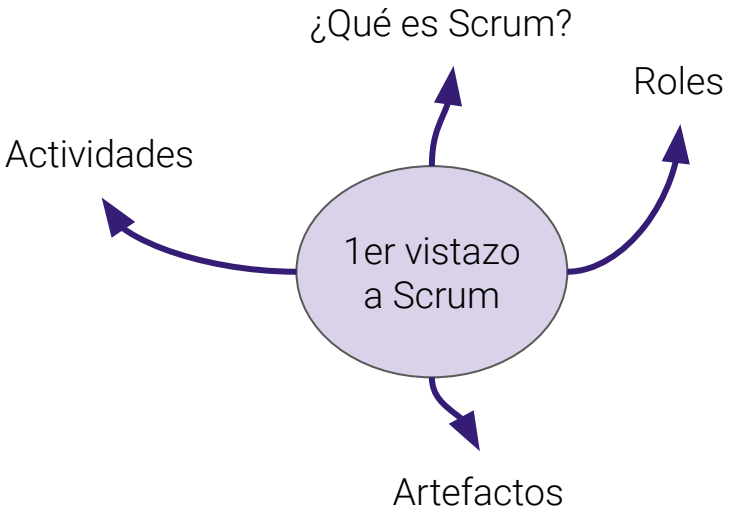
www.calaixagil.com
jlmoga@gmail.com

# Bibliografía interesante

- Scrum Guide de Scrum.org
- Resources for Scrum Masters de Scrum.org
- Resources for Product Owners de Scrum.org
- Agile Manifesto

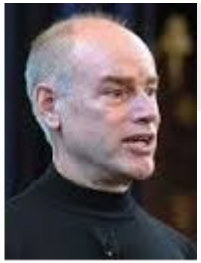
- Scrum y XP desde las trincheras (lliure distribució)
- Implantar Scrum con éxito (en Amazon)
- Gestión del cambio en proyectos tecnológicos: Seis claves para empoderar a la organización (en Amazon)
- Essential Scrum (en Amazon)

# Como organizamos esta sesión



# Como organizamos esta sesión

# Conceptos básicos de Scrum



## ¿Qué es Scrum?

Jeff Sutherland y Ken Shwaber hacen una adaptación en el año 1995 de la propuesta inicial de Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka del año 86, adaptada al desarrollo de software y al sector TIC agile.

Fue presentada al OOPSLA'95. Posteriormente, junto a otras iniciativas, inspiró la formación del Agile Manifesto del 2001

Ejercicio colaborativo

# Conceptos básicos de Scrum

## ¿Qué **no** es Scrum?

### Los Scrum no …

A veces, cuando aplicamos marcos de trabajo ágiles, creemos que hay cosas que “no tienen por qué hacerse” o “se irán descubriendo”. Y eso no es del todo cierto.

Un marco ágil no es anarquía. Hay cosas que es bueno hacerlas

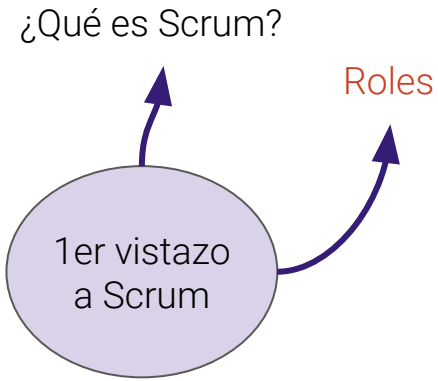
Ej1: en grupos. Debatid sobre prácticas habituales en la gestión y ejecución de proyectos pueden seguir haciéndose aunque estemos aplicando agilidad

# Conceptos básicos de Scrum

## ¿Qué **no** es Scrum?

### Los Scrum no ...

1. SCRUM **no** es **prescindir de la documentación** (doc profesional, enfocada a esquema y iterativa)
2. SCRUM **no** significa **prescindir de definir el alcance** antes de comenzar el proyecto
3. SCRUM **no** significa **prescindir de las comunicaciones formales** (siguen siendo útiles actas y documentación de acuerdos)
4. SCRUM **no** significa prescindir de roles y responsabilidades claros
5. SCRUM **no** es “si a todo”


¿Qué es Scrum?
Roles
1er vistazo
a Scrum

# Conceptos básicos de Scrum

## Roles

Scrum Master

Product Owner

Developers

Stakeholders

Ejercicio colaborativo

# Conceptos básicos de Scrum

## Roles

Ej2: en grupos. Os asigno un rol y debatimos sobre su función en un proyecto ágil

Scrum Master

Product Owner

Developers

Stakeholders

# Conceptos básicos de Scrum

## Roles

Product Owner

Developers

Scrum Master

**Scrum Team**

pluridisciplinar
sin sub-equipios ni jerarquías
cohesionado y focalizado

Stakeholders

Responsable de todas las actividades relacionadas con el producto: desde la colaboración con los stakeholders, verificación, mantenimiento, operación, experimentación, investigación y desarrollo, i de todo aquello que sea necesario.

# Conceptos básicos de Scrum

## Roles - Stakeholders

Son responsables de la definición de la necesidad, la aceptación a cada entrega y el uso del producto

- Están disponibles y accesibles
- Proporcionan toda la **información** que es necesaria para construir la funcionalidad con calidad
- Se comprometen a **asegurar la validación de la necesidad** (criterios de aceptación)
- Dan aceptación a cada entrega (o no). **Dan feedback**
- Se comprometen al uso del producto

# Conceptos básicos de Scrum

## Roles - Developers

Un equipo Scrum no debería superar los 10 miembros para al Scrum Team
Todos los componentes del equipo deberían estar en contacto directo entre ellos y con el Scrum Master

- **Construir** el producto
- **Estiman las tareas** y se comprometen a **comprender la necesidad**
- Ser **autoorganizados, flexibles y multidisciplinares**
- Asegurarse de la **excelencia técnica** del producto → DoD
- Vigilar la **calidad** y el cumplimiento de los **criterios de aceptación**
- Vigilar el **cumplimiento de la meta del Sprint** (Sprint Goal) → MVP
- Compartir la situación con los compañeros → **Daily**

# Conceptos básicos de Scrum

## Roles - Scrum Master

El Scrum Master NO es el Project Manager

Enfocado a la calidad, las buenas prácticas y al cumplimiento del marco de trabajo

- Tiene la misión de **explicar SCRUM** a la organización
- Se **asegura del cumplimiento del marco de trabajo** Scrum
- Es un coach/mentor (**orientador/facilitador**) para los técnicos (developers)
- **Proporciona soporte** a los técnicos y resuelve los problemas
- Modera las reuniones de que es responsable (**Sprint Retrospective**), donde propone, promueve y potencia mejoras sobre el proceso y sobre el equipo
- Reporta, archiva y lleva registro

# Conceptos básicos de Scrum

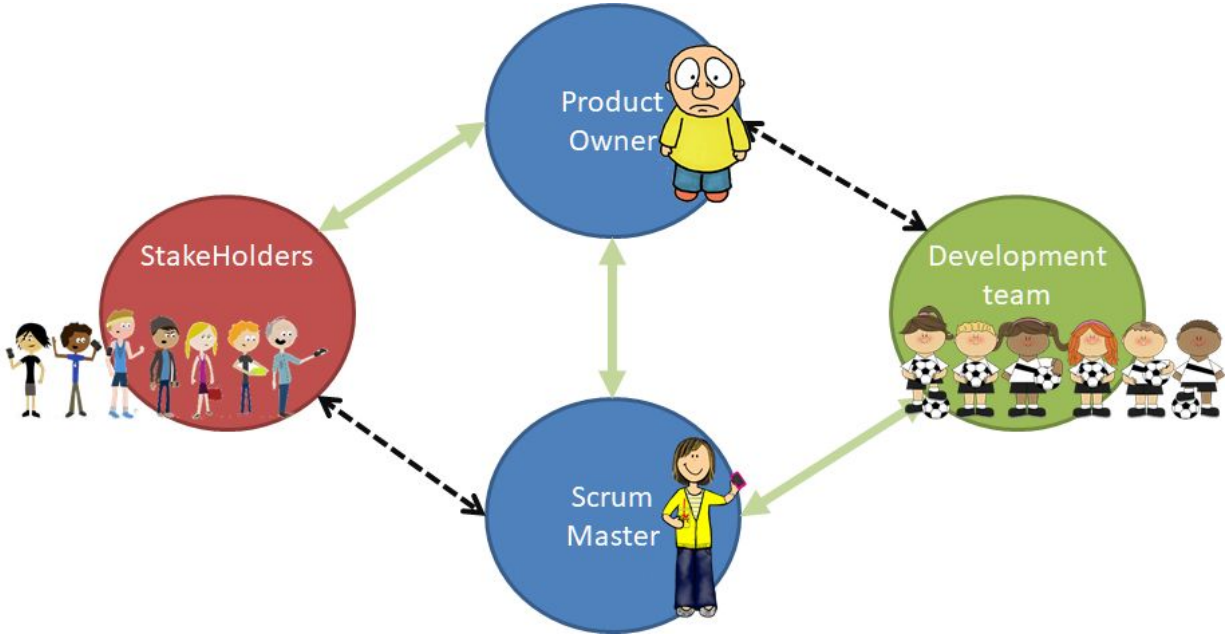
## Roles - Product Owner

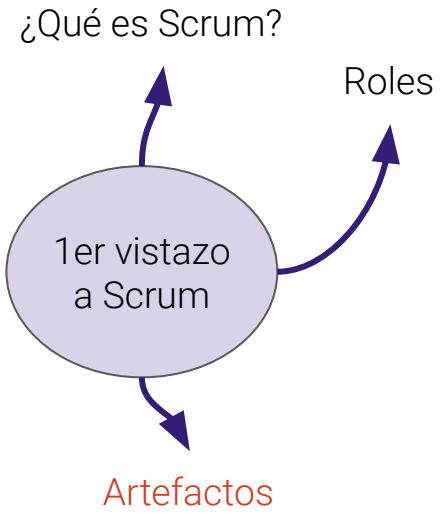
Enlace entre el cliente (usuarios) y los técnicos. Enfocado a negocio y al producto

- Es **dueño del producto**
- **Mantiene el Product Backlog**
- Define los objetivos y la **prioridad**
- **Da soporte** para resolver cualquier cuestión funcional o impedimento a los técnicos
- **Negocia el alcance** con el cliente
- **Gobierna la Sprint Review**
- Define consensuadamente con técnicos y negocio los **criterios de aceptación** del proyecto, y de cada sprint
- Mantiene el presupuesto

# Conceptos básicos de Scrum

## Roles - Direccionalidad de las comunicaciones




¿Qué es Scrum?
Roles
1er vistazo
a Scrum
Artefactos

# Conceptos básicos de Scrum

## Artefactos

- User Story (y primer vistazo a Story Points)
- Scrum Board
- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Incremento

# Conceptos básicos de Scrum

## Artefactos

### User Story

Las *User Stories* son ítems del product backlog con toda la información necesaria completa para poder resolverla en un Sprint (DoR)

Las *User Stories* siguen el modelo CCC:

- Card
- Conversation
- Confirmation

# Conceptos básicos de Scrum

## Artefactos

### **User Story**

Las User Stories deben ser INVEST

- Independent
- Negotiable
- Valuable
- Estimable
- Sized appropiatelly
- Testable

https://en.wikipedia.org/wiki/INVEST_(mnemonic)

# Conceptos básicos de Scrum

## Artefactos

## **User Story**

Las User Stories son ítems del product backlog con toda la información necesaria completa para poder resolverla en un Sprint (DoR)

- Información descriptiva en el idioma del negocio (funcionalidad → “el qué”)
- No explican “el cómo”
- **Criterios de aceptación**
- Estimadas en forma de Story Points
- Priorizadas

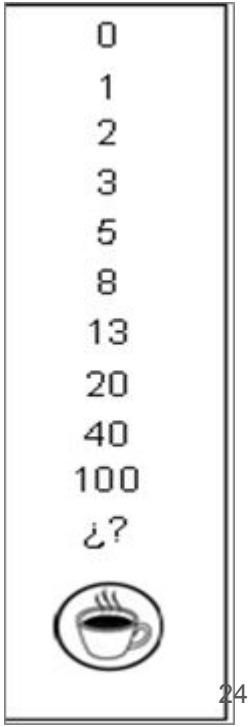
# Conceptos básicos de Scrum

## Artefactos

### Story Points

Los Story Points son la forma de consensuar el esfuerzo para construir una funcionalidad dada.

La estimación de las historias de usuario es necesaria, y ha de realizarse ANTES del inicio del Sprint



# Conceptos básicos de Scrum

## Artefactos

## Scrum board

El Scrum Board debe estar constantemente actualizado, de forma que cualquier interesado que lo observe, pueda ver sin necesidad de preguntar cuál es la situación del Sprint

El Scrum Board puede mostrar información interesante para el equipo, como calendarios o la preparación del trabajo futuro. También puede mostrar la relación de incidentes y su estado

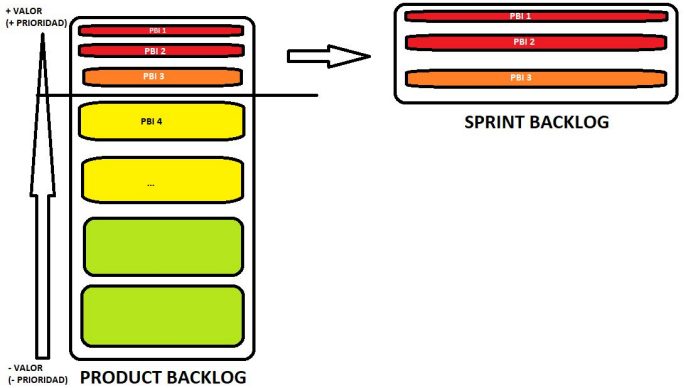
Quien es responsable: Los técnicos (*developers*)

**El equipo prepara el Scrum Board en el Sprint Planning, y lo actualiza diariamente en la Daily**

# Conceptos básicos de Scrum

## Artefactos

## **Product Backlog**

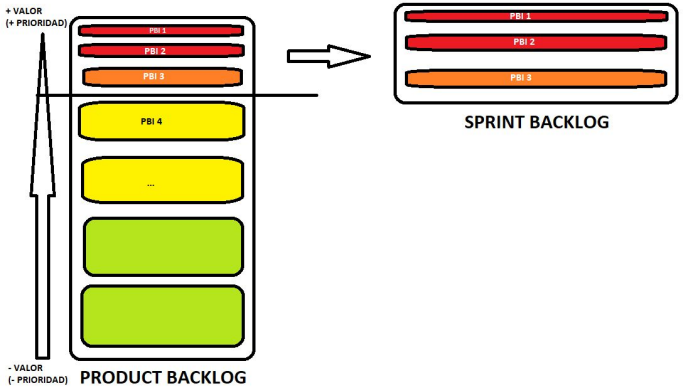



- Lista de necesidades
- Solo uno por producto
- Responsable: Product Owner, que prioriza la lista
- El nivel de detalle es diferente según la priorización
- Los ítems del product backlog son historias de usuario que proporcionan valor a los usuarios, al equipo o a la organización
- Las historias pueden clasificarse y ordenarse cómo el equipo desee
- El Product Owner es responsable de esta lista, pero los stakeholders y los técnicos son responsables de la calidad de la información que contiene
- El product backlog explica no solo la lista de necesidades, sino también el objetivo del producto (**Product Goal**)

# Conceptos básicos de Scrum

## Artefactos

## **Sprint Backlog**




- Es un subconjunto del Product Backlog
- Responsable: Los técnicos
- Lista de User Stories del Sprint
- Contiene la cantidad de trabajo asumible por el equipo en el ciclo
- Desglose de tareas técnicas
- Responde a una meta (objetivo) del sprint (**Sprint Goal**)
- Persigue proporcionar un incremento de valor (**MVP**) a los destinatarios del producto

# Conceptos básicos de Scrum

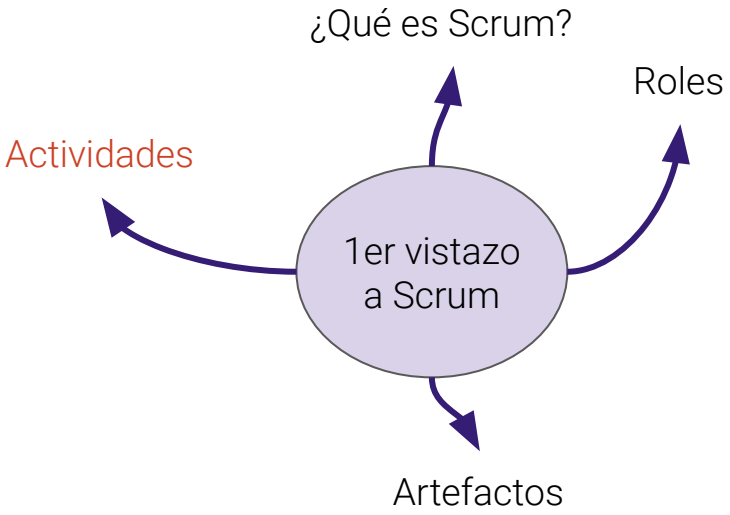
## Artefactos

### **Incremento**

El incremento es el nuevo valor generado en el sprint cómo parte del producto instalado y funcionando. Los objetivos de un incremento son:

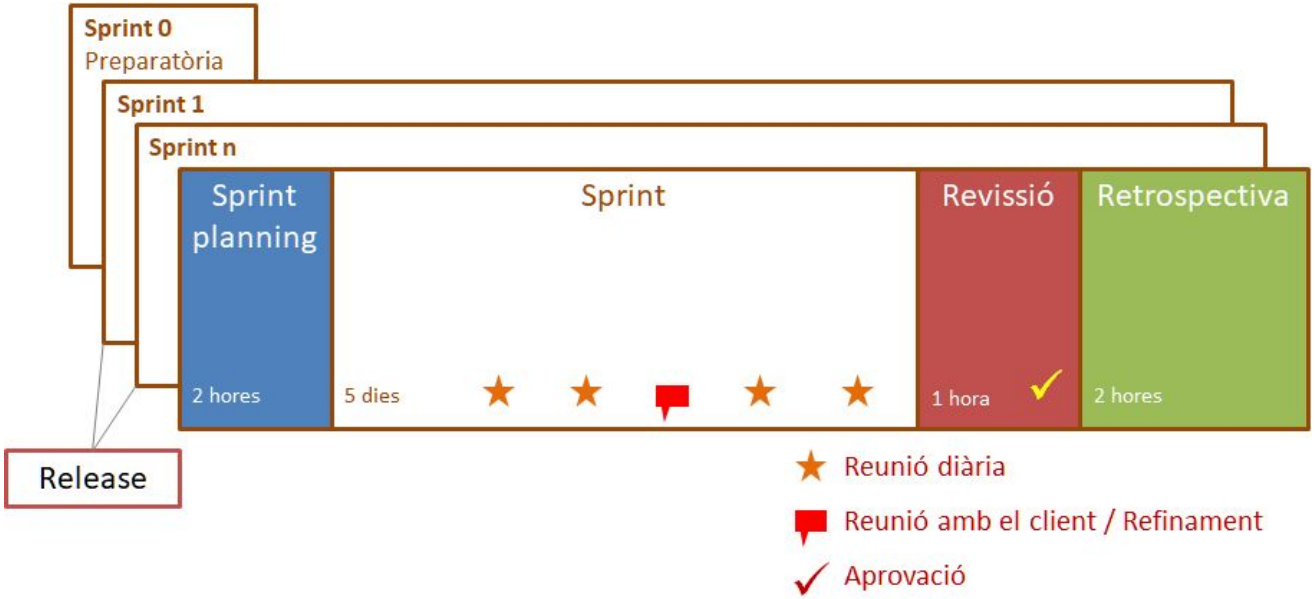
- Proporcionar valor (MVP) no simplemente producto
- Asegurar la calidad técnica y los criterios de aceptación (DoD)

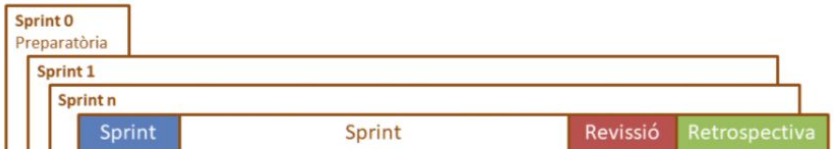
# Como organizamos esta sesión



# Conceptos básicos de Scrum

## Las actividades






# Las actividades

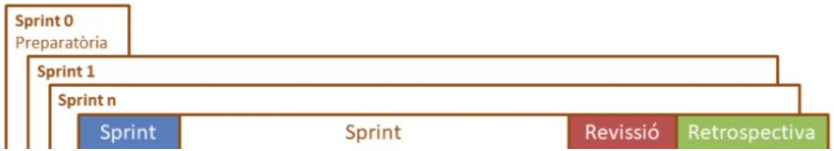
## **El Sprint 0** (o “preparatoria”, o First Sprint)

### ¿Para qué sirve?

- Para cerrar el alcance
- Para resolver las dudas sobre la viabilidad
- Para resolver dudas sobre la tecnología, o la infraestructura, o cualquier detalle técnico que genere duda
- Para hacer una exploración, un laboratorio o una demo
- Para seleccionar al equipo
- Par cerrar los contratos con los colaboradores

# Conceptos básicos de Scrum

## Las actividades




## El Sprint

Espacio de tiempo para hacer realidad el incremento

¿Para qué sirve?

- Para construir aquello que se ha planificado
- Para proporcionar al equipo un espacio de comunicación para colaborar e informar sobre el estado de las diferentes tareas
- Para resolver problemas o dudas
- Para asegurarse del cumplimiento de las normas de calidad y criterios de aceptación
- **Para proporcionar un incremento de valor (MVP) a los usuarios**
- **Para definir en detalle las funcionalidades que deberán construirse en el futuro**

# Conceptos básicos de Scrum

## Las actividades

## **Sprint Planning**

Planificación del sprint

¿Para qué sirve?

- Para consensuar con el Product Owner la meta del Sprint (Sprint Goal)
- Para planificar en detalle el Sprint
- Para recoger los ítems a desarrollar. Para asegurarse que estos están claros, son completos y no hay dudas importantes, y construir con ello el Sprint Backlog
- Para asegurar que se han definido los criterios de aceptación
- Para organizarse sobre “cómo” construiremos estos ítems
  (por ej: separar el User Story en tareas técnicas y determinar el esfuerzo de cada tarea en horas)

# Conceptos básicos de Scrum

## Las actividades

## Sprint. Daily Scrum Meeting

Reunión diaria del equipo de construcción

¿Para qué sirve?

- Para explicarse
- Para hacer seguimiento del estado a nivel de tarea
- Para actualizar el Scrum Board (si se tiene uno)
- Para determinar que tareas hace cada técnico en ese momento
- Para resolver dudas (sin monopolizar la reunión. ¡No hay tiempo!)
- Para pedir ayuda. Para dar soporte

# Conceptos básicos de Scrum

## Las actividades

### **Sprint Review**

Entrega y aceptación

¿Para qué sirve?

- Para mostrar al Product Owner el resultado/situación final del Sprint
- Para enseñar el incremento
- Para aclarar dudas
- Para explicar anécdotas
- Para obtener aceptación
- Para tener feedback

# Conceptos básicos de Scrum

## Las actividades

### **Sprint Review**

Entrega del incremento

¿Para qué sirve?

Entregamos la “pieza” construida para que el usuario pueda utilizarla
El incremento debe:

- Cumplir con la meta del sprint
- Haber superado los criterios de aceptación
- Estar funcionando junto con el resto del producto sin errores

# Conceptos básicos de Scrum

## Las actividades

### Sprint Retrospective

Para buscar mejoras y hacer propuestas

¿Para qué sirve?

Ejercicio colaborativo

Ej5: en grupos. Debatimos sobre qué objetivos pretende obtener la actividad de la retrospectiva en un proyecto Scrum

# Conceptos básicos de Scrum

## Las actividades

## **Sprint Retrospective**

Para buscar mejoras y hacer propuestas

¿Para qué sirve?

- Para debatir con el Scrum Team sobre el curso del Sprint
- Para revisar incidentes y bloqueos
- Para buscar soluciones
- Para hacer propuestas de mejora
- Para tener compromiso de aplicación de alguna de esas propuestas en el siguiente sprint

# Conceptos básicos de Scrum

## Las actividades

## **Sprint. El Refinement**

Resolver problemas. Avanzar trabajo

¿Para qué sirve?

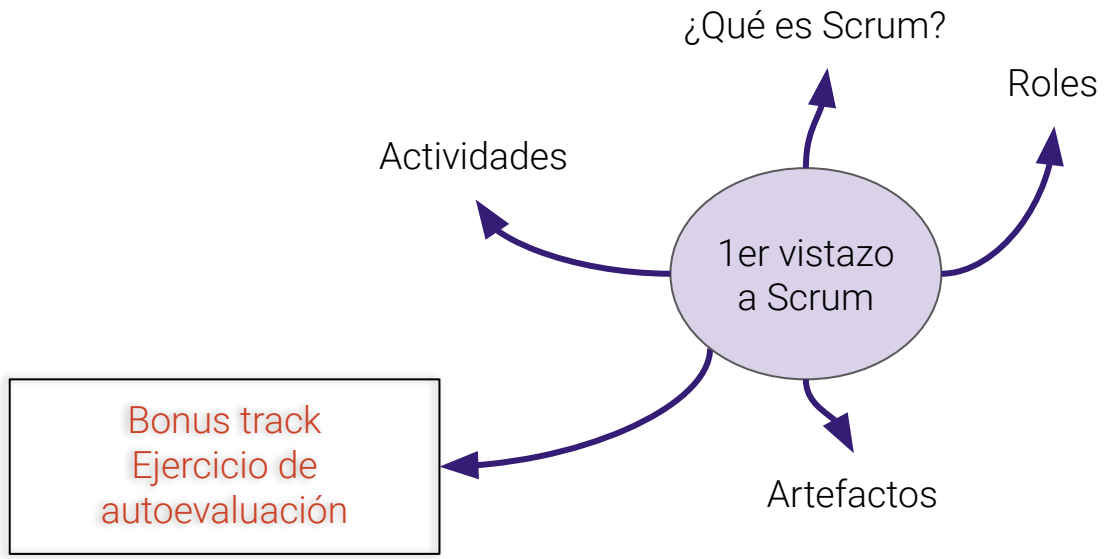
- Para resolver dudas que aparecen durante el Sprint (por ej: en una Daily)
- Para bajar el detalle y comprender una necesidad
- Para hacer estimación en equipo
- Para preparar el trabajo que se hará en los siguientes sprints

# Conceptos básicos de Scrum

## Las actividades

## El Timebox

| Actividad | Time Box |
|---|---|
| **Sprint 0** | No hay un límite de tiempo establecido. Dependerá de las tareas preparatorias previas al inicio del proyecto. O a evaluar la viabilidad del proyecto. O a realizar un piloto para la dirección |
| **Sprint** | De 1 a 4 semanas. Menos de una semana no se pueden ejecutar de forma eficiente todas las actividades. Más de 4 semanas pueden superar el horizonte de previsión |
| **Sprint Planning** | Un máximo de 8h para sprints de 4 semanas. Siendo proporcional para sprints inferiores |
| **Daily Meeting** | Diariamente. Nunca más de 15 minutos. ~~En pie~~. Siempre a la misma hora. Siempre en el mismo lugar |
| **Sprint Review** | Un máximo de 4h para sprints de 4 semanas. Siendo proporcional para sprints inferiores |
| **Sprint Retrospective** | Un máximo de 3h para sprints de 4 semanas. Siendo proporcional para sprints inferiores |
| **Refinement** | A demanda. Usualmente no mas de 1h por reunión. El número de reuniones no debería superar del 5% al 10% de la duración del sprint |


¿Qué es Scrum?
Roles
Actividades
1er vistazo a Scrum
Bonus track
Ejercicio de autoevaluación
Artefactos

# Conceptos básicos de Scrum

Ejercicio colaborativo

## Ejercicio final

**¿Cuáles son los roles de Scrum?**
(tu respuesta)

**¿Para qué sirve el TimeBox?**
(tu respuesta)

**¿Qué hemos de tener preparado cuando hacemos el Sprint Planning?**
(tu respuesta)

**¿Cuándo se da por válido un incremento?**
(tu respuesta)

**¿De qué es responsable el Scrum Master?**
(tu respuesta)

**¿Cuándo puede un usuario trasladar nuevas necesidades a los técnicos?**
(tu respuesta)

# Conceptos básicos de Scrum

## Ejercicio final

**¿Cuáles son los roles de Scrum?**
Scrum Team, Product Owner, Scrum Master, Developers, Stakeholders

**¿Para qué sirve el TimeBox?**
Para determinar los tiempos máximos de las actividades de Scrum

**¿Qué hemos de tener preparado cuando hacemos el Sprint Planning?**
Las historias priorizadas, totalmente documentadas, entendibles y valoradas por el equipo

**¿Cuándo se da por válido un incremento?**
Cuando este cumple el Sprint Goal, supera los criterios de aceptación del Sprint y de cada historia de usuario, y cuándo es aceptado por los stakeholders en el Sprint Review

**¿De qué es responsable el Scrum Master?**
De que se cumplan las liturgias de Scrum y que se cumpla con la Transparencia, Inspección y Adaptación. Ha de ser un facilitador y un orientador para el equipo, y de hacer fomento de Scrum en la organización

**¿Cuándo puede un usuario trasladar nuevas necesidades a los técnicos**
nunca

# ¡¡Muchas gracias!!

¿Alguna pregunta?

ww.calaixagil.com
moga@calaixagil.com