GESTIÓN ÁGIL DE PROYECTOS CON SCRUM

Sesión 3 - Parte 1

Fases y herramientas 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

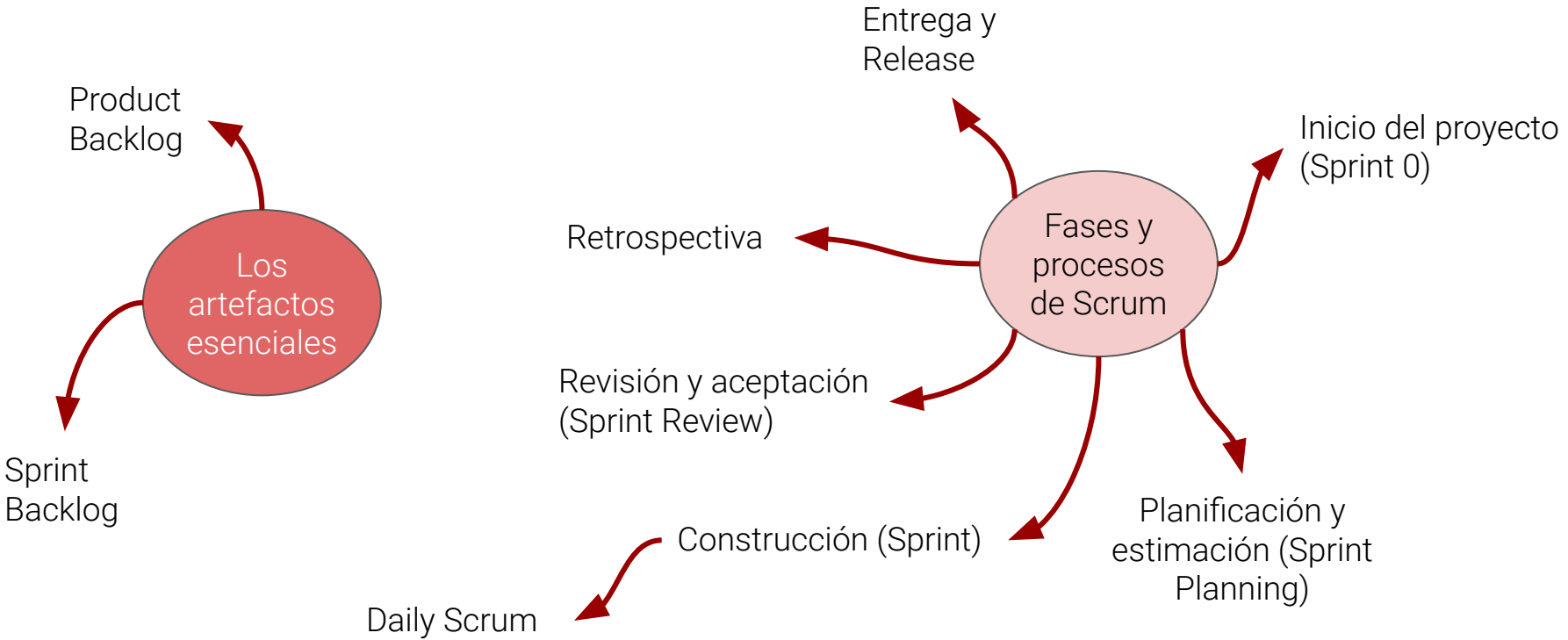
La fotografía (calaixagil.com/fotos_cat) e Instagram

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)


Product Backlog
Los artefactos esenciales
Sprint Backlog
Entrega y Release
Inicio del proyecto (Sprint 0)
Retrospectiva
Fases y procesos de Scrum
Revisión y aceptación (Sprint Review)
Construcción (Sprint)
Planificación y estimación (Sprint Planning)
Daily Scrum

Product
Backlog
Los
artefactos
esenciales

Ejercicio colaborativo

El Product Backlog

¿* Te atreves a construir un Product Backlog?

Ej1: en grupos.

Identificad las informaciones que creéis son necesarias para definir la lista de Backlog para el producto de un proyecto. En los ámbitos siguientes:

- Datos sobre el propio producto que deban figurar en la lista
- Datos sobre las necesidades que den suficiente información como para poder construirlas
- Otros datos o datos complementarios

Los artefactos esenciales

Ejercicio colaborativo

El Product Backlog

Datos sobre las necesidades:

- xxx

Datos sobre el producto:

- xxx

Datos complementarios:

- xxx

Los artefactos esenciales

El Product Backlog

Datos sobre las necesidades:

- Nombre
- Descripción de la historia
- Notas y + información
- Prioridad (alta, media, baja)
- **Criterios de aceptación**
- **Está DoR**
- **DoD**
- Coste en Story Points

Datos sobre el producto:

- Nombre del producto
- Descripción / Información
- Product Goal
- Criterios de aceptación

Datos complementarios:

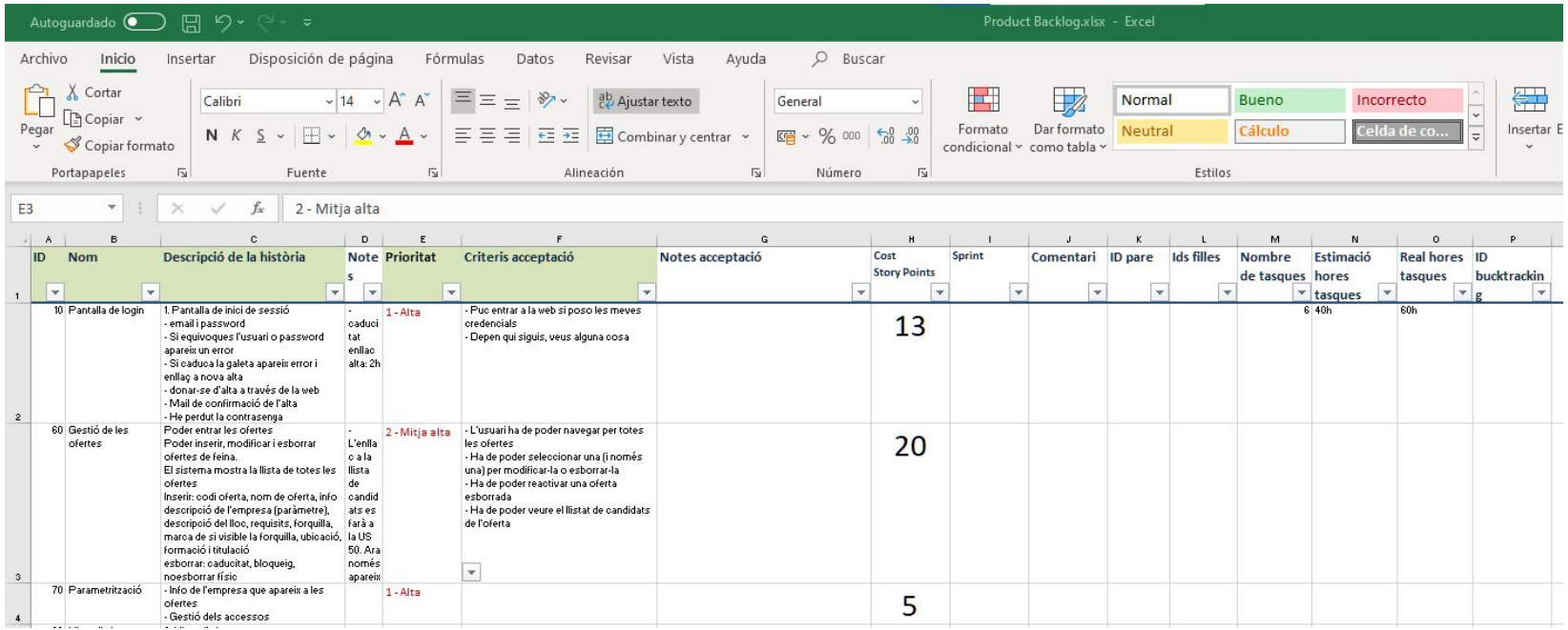
- Sprint
- Comentarios
- Número de tareas
- Total horas en las tareas (inicial)
- Total horas en las tareas (final)
- Información complementaria para los criterios de aceptación

Los artefactos esenciales

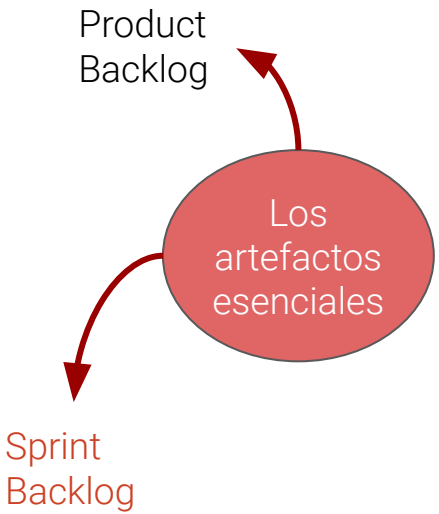
El Product Backlog

Los artefactos esenciales

El Product Backlog



ID	Nom	Descripció de la història	Notes	Prioritat	Criteris acceptació	Notes acceptació	Cost Story Points	Sprint	Comentari	ID pare	Ids filles	Nombre de tasques	Estimació hores tasques	Real hores tasques	ID bucktracking
10	Pantalla de login	1. Pantalla de inici de sessió - email i password - Si equivoques l'usuari o password apareix un error - Si caduca la galeta apareix error i enllaç a nova alta - donar-se d'alta a través de la web - Mail de confirmació de l'alta - He perdut la contrasenya	- caducitat enllac alta: 2h	1 - Alta	- Puc entrar a la web si poso les meves credencials - Depen qui siguis, veus alguna cosa		13					6	40h	60h	
60	Gestió de les ofertes	Poder entrar les ofertes Poder inserir, modificar i esborrar ofertes de feina. El sistema mostra la llista de totes les ofertes Inserir: codi oferta, nom de oferta, info descripció de l'empresa (paràmetre), descripció del lloc, requisits, forquilla, marca de si visible la forquilla, ubicació, formació i titulació esborrar: caducitat, bloqueig, noesborrar físio	- L'enllaç a la llista de candidats es farà a la US 50. Ara només apareix	2 - Mitja alta	- L'usuari ha de poder navegar per totes les ofertes - Ha de poder seleccionar una (i només una) per modificar-la o esborrar-la - Ha de poder reactivar una oferta esborrada - Ha de poder veure el llistat de candidats de l'oferta		20								
70	Parametrització	- Info de l'empresa que apareix a les ofertes - Gestió dels accessos		1 - Alta			5								

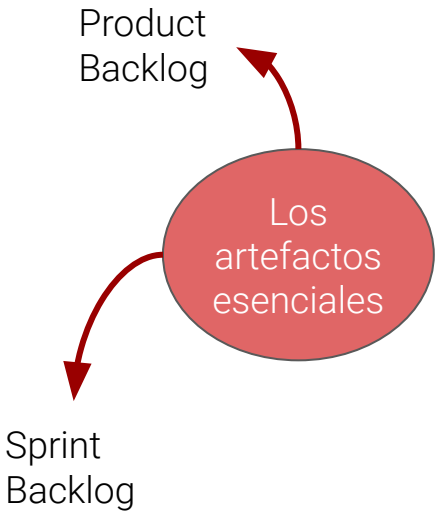

Product
Backlog
Los
artefactos
esenciales
Sprint
Backlog

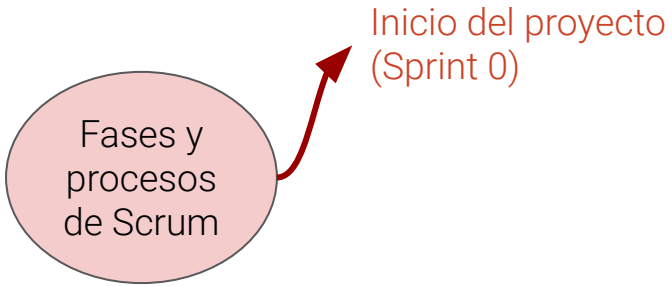
Los artefactos esenciales

El Sprint Backlog

El Sprint Backlog es el subconjunto de ítems del Product Backlog que nos hemos comprometido a construir en un Sprint. Un Sprint Backlog contiene:

- Sprint Goal
- Lista de ítems (historias de usuario) del product backlog que se harán en el sprint
- Lista de tareas técnicas que hacen realidad cada ítem seleccionado previamente
- Criterios de aceptación del Sprint
- Definition of Done en caso necesario


Product
Backlog
Los
artefactos
esenciales
Sprint
Backlog

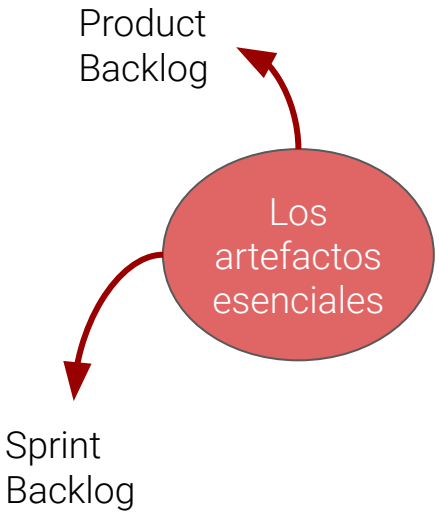

Fases y
procesos
de Scrum
Inicio del proyecto
(Sprint 0)

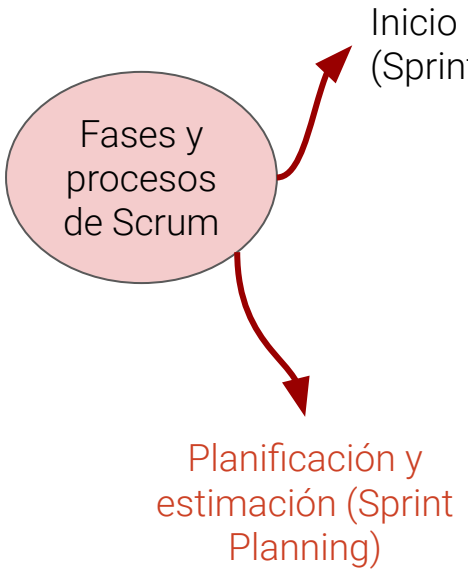
Fases y actividades de Scrum

Inicio del proyecto (Sprint 0)

El Sprint 0 (o *First Sprint*) **no** es una actividad oficial en el estándar Scrum, pero está ampliamente aceptada por la comunidad Scrum
En este tiempo, de duración no definida, el Product Owner y el Scrum Master (y otras personas) llevan a cabo las primeras acciones del proyecto, tales como:

- Cerrar el alcance
- Evaluar la viabilidad del proyecto (responder la pregunta: ¿Vale la pena empezar?)
- Tener las primeras historias de usuario en el Product Backlog
- Preparar las herramientas
- Seleccionar al equipo
- Kickoff


Product Backlog
Los artefactos esenciales
Sprint Backlog


Inicio del proyecto (Sprint 0)
Fases y procesos de Scrum
Planificación y estimación (Sprint Planning)

Fases y actividades de Scrum

Planificación y estimación (Sprint Planning)

¿Para qué sirve?

?

¿Qué hace falta tener en cuenta?

¿Qué pasa después?

Fases y actividades de Scrum

Planificación y estimación (Sprint Planning)

¿Para qué sirve?

- Para consensuar con el Product Owner la meta del Sprint (**Sprint Goal**)
- Para recoger los ítems a construir. Para asegurarse que estos están claros, están completos y no hay dudas importantes
- Para planificar en detalle el Sprint
- Para determinar los criterios de aceptación
- Para organizarse sobre el "cómo" construiremos estos ítems

¿Qué hace falta tener en cuenta?

?

¿Qué pasa después?

Fases y actividades de Scrum

Planificación y estimación (Sprint Planning)

¿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 construir. Para asegurarse que estos están claros, están completos y no hay dudas importantes
- Para determinar los criterios de aceptación
- Para organizarse sobre el “cómo” construiremos estos ítems

¿Qué hace falta tener en cuenta?

- Se necesita un Product Backlog suficientemente detallado (DoR)
- User Stories estimadas

¿Qué pasa después?

?

Fases y actividades de Scrum

Planificación y estimación (Sprint Planning)

¿Para qué sirve?

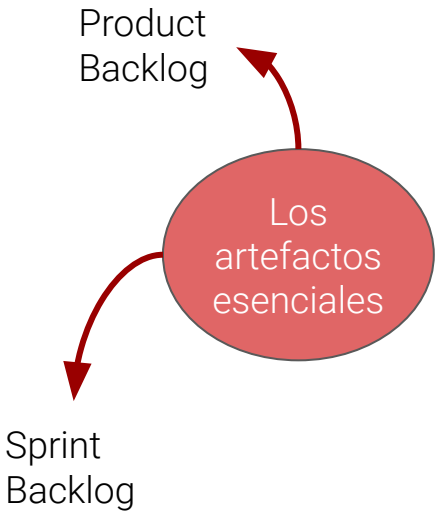
- Para consensuar con el Product Owner la meta del Sprint (**Sprint Goal**)
- Para planificar en detalle el Sprint
- Para recoger los ítems a construir. Para asegurarse que estos están claros, están completos y no hay dudas importantes
- Para determinar los criterios de aceptación
- Para organizarse sobre el “cómo” construiremos estos ítems

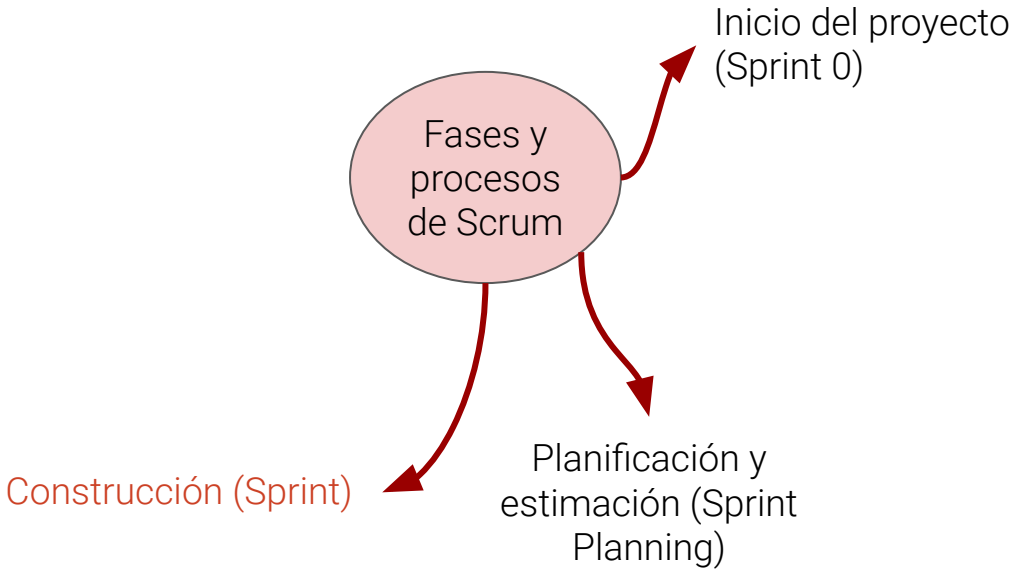
¿Qué hace falta tener en cuenta?

- Se necesita un Product Backlog suficientemente detallado
- User Stories valoradas

¿Qué pasa después?

- Scrum Board preparado
- Hacemos la 1ª Daily Scrum


Product Backlog
Los artefactos esenciales
Sprint Backlog


Inicio del proyecto (Sprint 0)
Fases y procesos de Scrum
Construcción (Sprint)
Planificación y estimación (Sprint Planning)

Fases y actividades de Scrum

Construcción (Sprint)

¿Para qué sirve?

?

¿Qué hace falta tener en cuenta?

¿Qué pasa después?

Fases y actividades de Scrum

Construcción (Sprint)

¿Para qué sirve?

- Para construir la parte comprometida en el Sprint Planning
- Para qué el equipo tenga un espacio de comunicación y colaboración
- Para asegurarse del cumplimiento de las normas de calidad y criterios de aceptación
- Para detallar todo aquello que sea necesario construir en futuros Sprints

¿Qué hace falta tener en cuenta?

?

¿Qué pasa después?

Fases y actividades de Scrum

Construcción (Sprint)

¿Para qué sirve?

- Para construir la parte comprometida en el Sprint Planning
- Para qué el equipo tenga un espacio de comunicación y colaboración
- Para asegurarse del cumplimiento de las normas de calidad y criterios de aceptación
- Para detallar todo aquello que sea necesario construir en futuros Sprints

¿Qué hace falta tener en cuenta?

- La duración del Sprint es fija (poco variable)
- El equipo queda “blindado” ante cambios

¿Qué pasa después?

?

Fases y actividades de Scrum

Construcción (Sprint)

¿Para qué sirve?

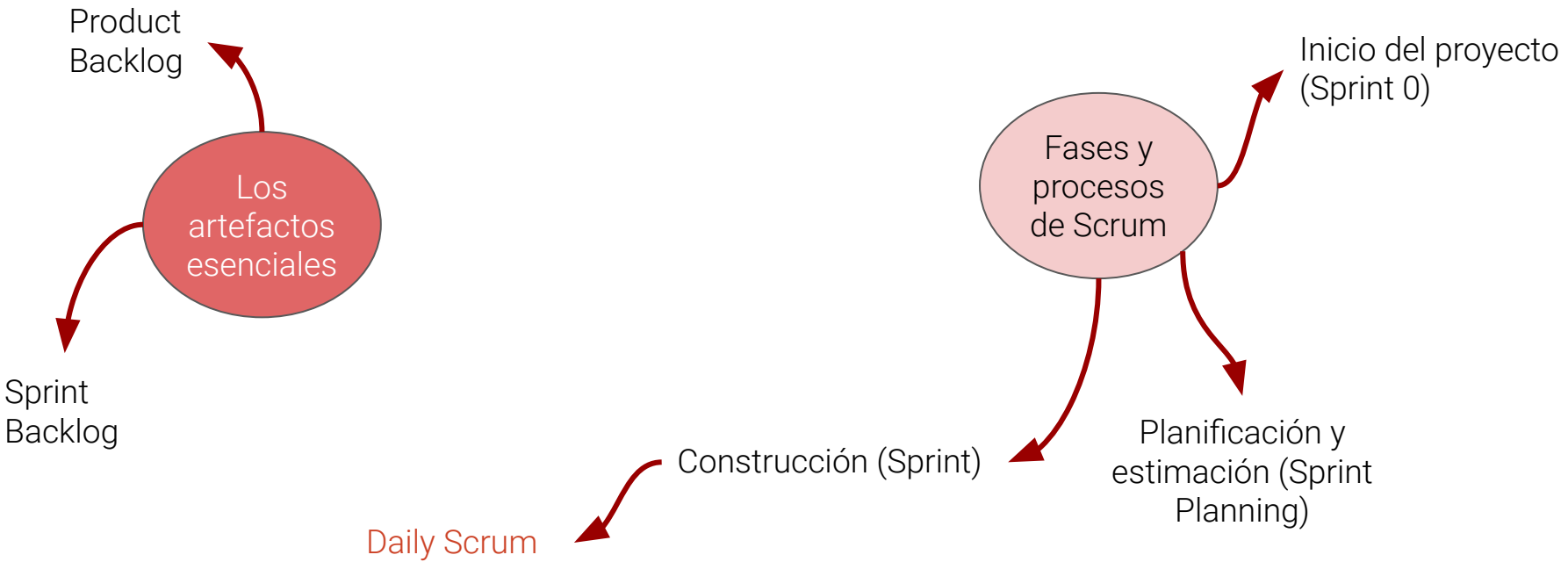
- Para construir la parte comprometida en el Sprint Planning
- Para qué el equipo tenga un espacio de comunicación y colaboración
- Para asegurarse del cumplimiento de las normas de calidad y criterios de aceptación
- Para detallar todo aquello que sea necesario construir en futuros Sprints

¿Qué hace falta tener en cuenta?

- La duración del Sprint es fija (poco variable)
- El equipo queda “blindado” ante cambios

¿Qué pasa después?

- Inspección de lo que se ha hecho (Sprint Review)


Product Backlog
Los artefactos esenciales
Sprint Backlog
Inicio del proyecto (Sprint 0)
Fases y procesos de Scrum
Construcción (Sprint)
Planificación y estimación (Sprint Planning)
Daily Scrum

Fases y actividades de Scrum

Daily Scrum (Sprint)

¿Para qué sirve?

?

¿Qué hace falta tener en cuenta?

Fases y actividades de Scrum

Daily Scrum (Sprint)

¿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 qué tareas hace cada técnico en cada momento
- Para resolver dudas
- Para pedir ayuda. Para dar soporte

¿Qué hace falta tener en cuenta?

?

Fases y actividades de Scrum

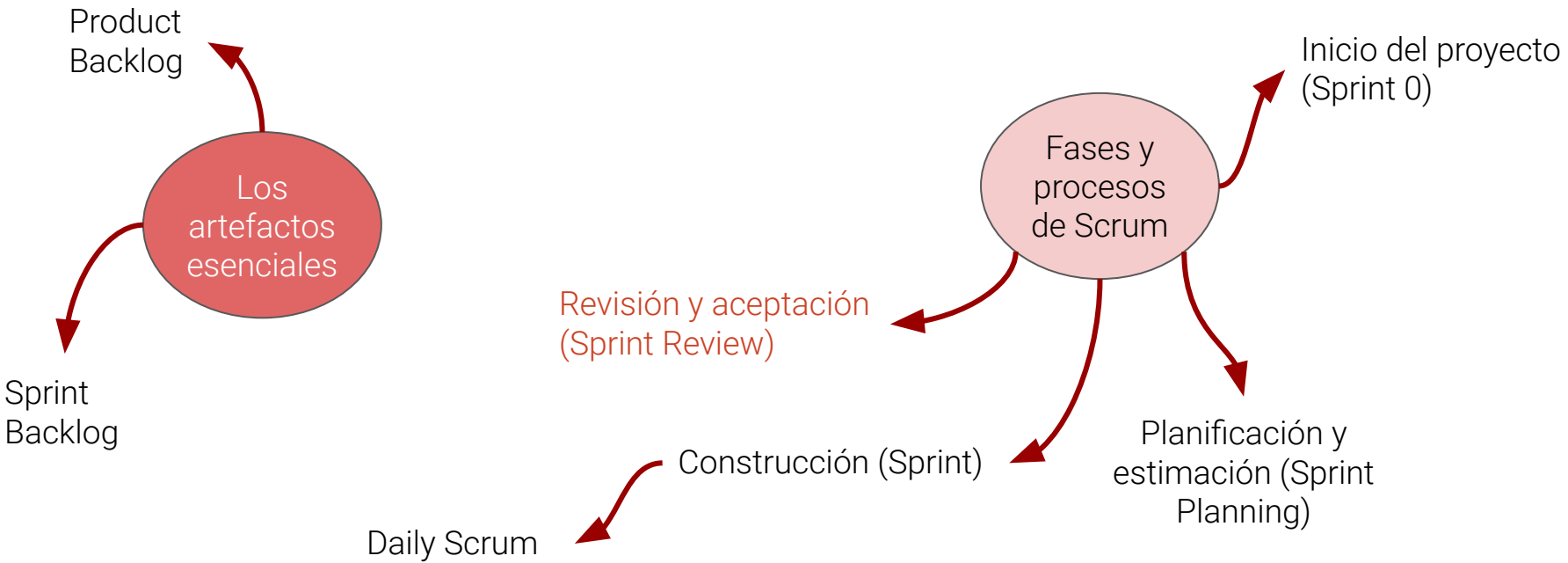
Daily Scrum (Sprint)

¿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 qué tareas hace cada técnico en cada momento
- Para resolver dudas
- Para pedir ayuda. Para dar soporte

¿Qué hace falta tener en cuenta?

- Obligatorio para los técnicos (developers)
- Voluntario para el Scrum Master
- El Product Owner solo si es invitado
- Es una reunión pública
- Solo los técnicos hablan y participan
- Duración máxima: 15 minutos
- Siempre en el mismo lugar
- Siempre a la misma hora


Product Backlog
Los artefactos esenciales
Sprint Backlog
Fases y procesos de Scrum
Inicio del proyecto (Sprint 0)
Revisión y aceptación (Sprint Review)
Construcción (Sprint)
Daily Scrum
Planificación y estimación (Sprint Planning)

Fases y actividades de Scrum

Revisión y aceptación (Sprint Review)

¿Para qué sirve?

(Parte 1)

?

(Parte 2)

¿Qué hace falta tener en cuenta?

¿Qué pasa después?

Fases y actividades de Scrum

Revisión y aceptación (Sprint Review)

¿Para qué sirve?

(Parte 1)

- Para mostrar al Product Owner el resultado/situación final del Sprint

(Parte 2)

?

¿Qué hace falta tener en cuenta?

¿Qué pasa después?

Fases y actividades de Scrum

Revisión y aceptación (Sprint Review)

¿Para qué sirve?

(Parte 1)

- Para mostrar al Product Owner el resultado/situación final del Sprint

(Parte 2)

- Para mostrar al usuario/cliente el incremento de producto
- Para obtener aceptación

¿Qué hace falta tener en cuenta?

?

¿Qué pasa después?

Fases y actividades de Scrum

Revisión y aceptación (Sprint Review)

¿Para qué sirve?

(Parte 1)

- Para mostrar al Product Owner el resultado/situación final del Sprint

(Parte 2)

- Para mostrar al usuario/cliente el incremento de producto
- Para obtener aceptación

¿Qué hace falta tener en cuenta?

- Se explica al usuario los objetivos del Sprint
- Incluir algún comentario útil
- Debe enseñarse el producto

¿Qué pasa después?

?

Fases y actividades de Scrum

Revisión y aceptación (Sprint Review)

¿Para qué sirve?

(Parte 1)

- Para mostrar al Product Owner el resultado/situación final del Sprint

(Parte 2)

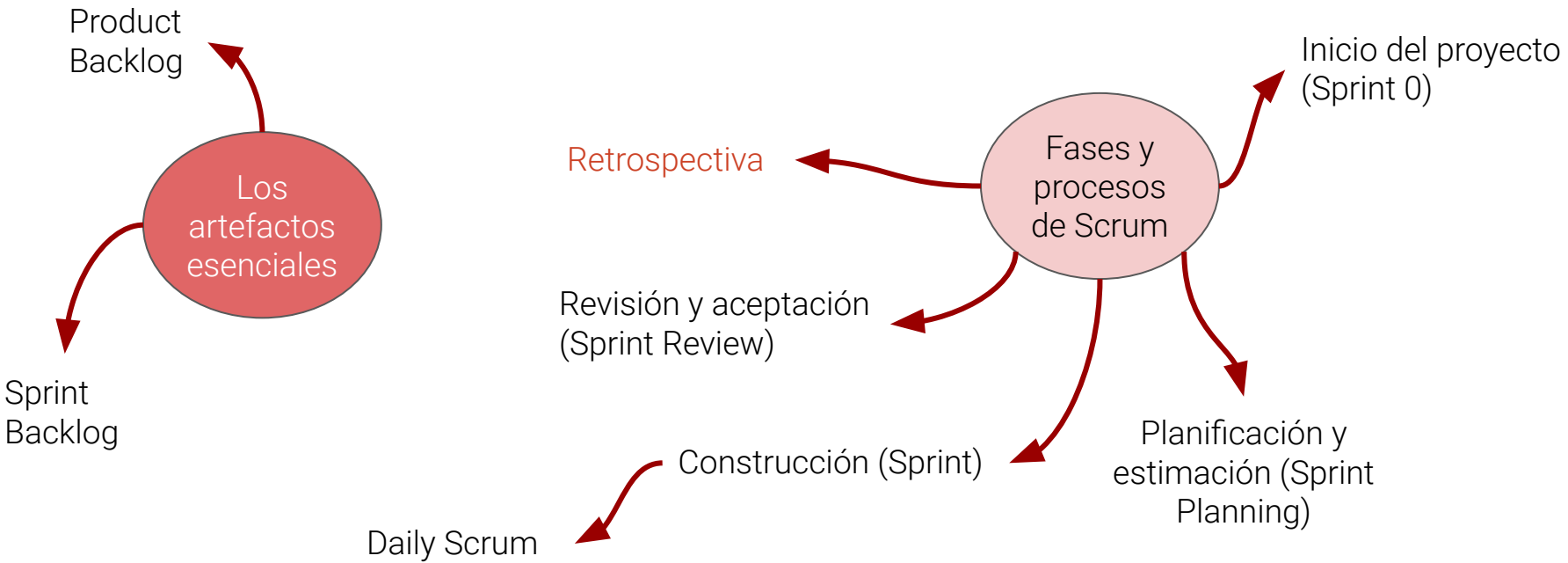
- Para mostrar al usuario/cliente el incremento de producto
- Para obtener aceptación

¿Qué hace falta tener en cuenta?

- Se explica al usuario los objetivos del Sprint
- Incluir algún comentario útil
- Debe enseñarse el producto

¿Qué pasa después?

- Vamos al Sprint Retrospective
- La aceptación lanza el sprint siguiente


Product Backlog
Los artefactos esenciales
Sprint Backlog
Retrospectiva
Fases y procesos de Scrum
Inicio del proyecto (Sprint 0)
Revisión y aceptación (Sprint Review)
Construcción (Sprint)
Daily Scrum
Planificación y estimación (Sprint Planning)

Fases y actividades de Scrum

Retrospectiva (Sprint Retrospective)

¿Para qué sirve?

?

¿Qué pasa después?

¿Qué hay que tener en cuenta?

Fases y actividades de Scrum

Retrospectiva (Sprint Retrospective)

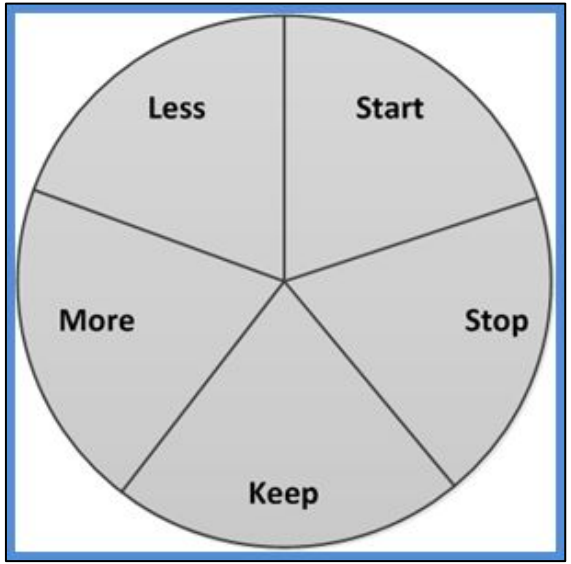
¿Para qué sirve?

- Para debatir entre Scrum Master y técnicos sobre el curso del Sprint
- Revisar incidentes y bloqueos
- Para encontrar soluciones
- Para aplicar la mejora continua

¿Qué hace falta tener en cuenta?

?

¿Qué pasa después?



Fases y actividades de Scrum

Retrospectiva (Sprint Retrospective)

¿Para qué sirve?

- Para debatir entre Scrum Master y técnicos sobre el curso del Sprint
- Revisar incidentes y bloqueos
- Para encontrar soluciones
- Para aplicar la mejora continua

¿Qué pasa después?

?

¿Qué hace falta tener en cuenta?

- Es la aplicación de la mejora continua

Fases y actividades de Scrum

Retrospectiva (Sprint Retrospective)

¿Para qué sirve?

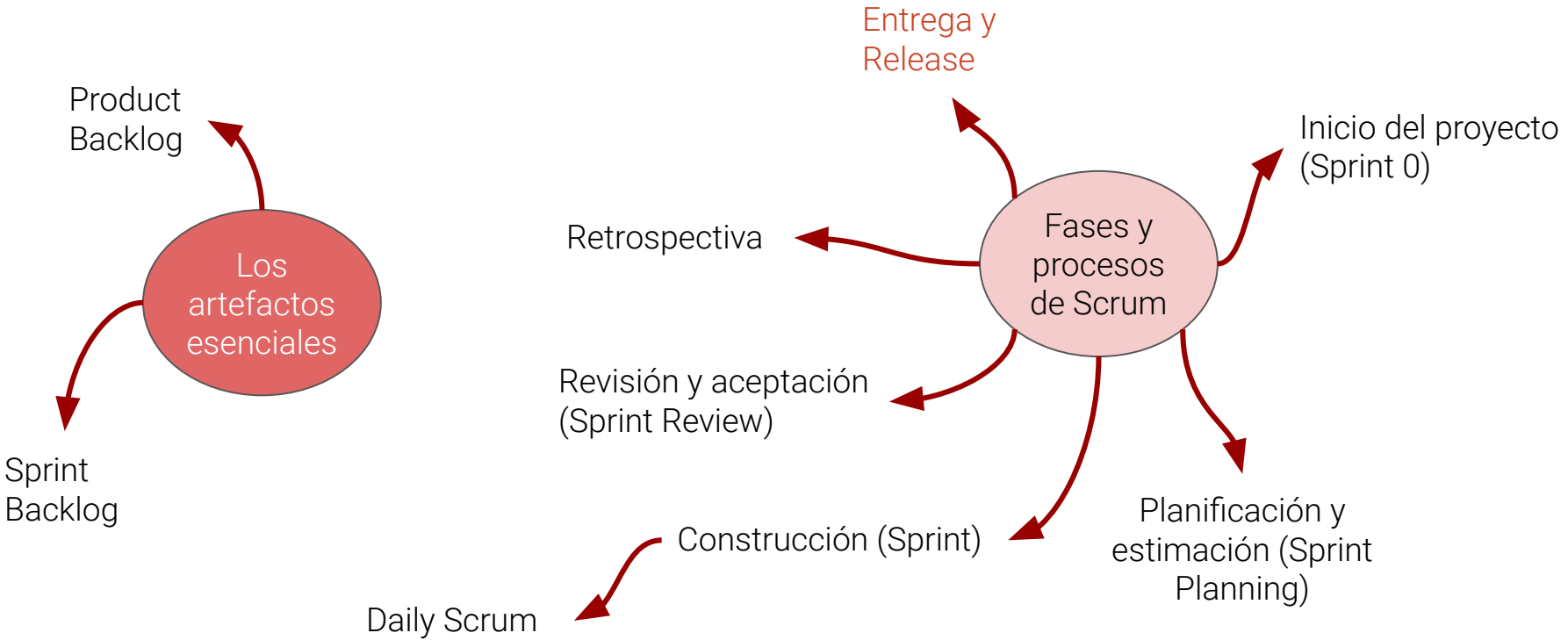
- Para debatir entre Scrum Master y técnicos sobre el curso del Sprint
- Revisar incidentes y bloqueos
- Para encontrar soluciones
- Para aplicar la mejora continua

¿Qué hace falta tener en cuenta?

- Es la aplicación de la mejora continua

¿Qué pasa después?

- Se intentan aplicar las mejoras acordadas en el Sprint siguiente
- Al menos 1 al sprint siguiente (no hay adaptación ni mejora continua sin que implique trabajo)


Product Backlog
Los artefactos esenciales
Sprint Backlog
Entrega y Release
Inicio del proyecto (Sprint 0)
Retrospectiva
Fases y procesos de Scrum
Revisión y aceptación (Sprint Review)
Construcción (Sprint)
Planificación y estimación (Sprint Planning)
Daily Scrum

Fases y actividades de Scrum

Entrega

¿Para qué sirve?

- Para incluir a PRO el incremento de valor mostrado al Sprint Review
- Para coordinar con Operaciones el despliegue del incremento

¿Qué hace falta tener en cuenta?

- El incremento ha de proporcionar valor (MVP) a la organización y a los usuarios
- Si la entrega no aporta suficiente valor, podría implantarse una política de Releases (diapo siguiente)
- La entrega es una tarea compleja, que impacta sobre servicios que no trabajan habitualmente en el proyecto

Fases y actividades de Scrum

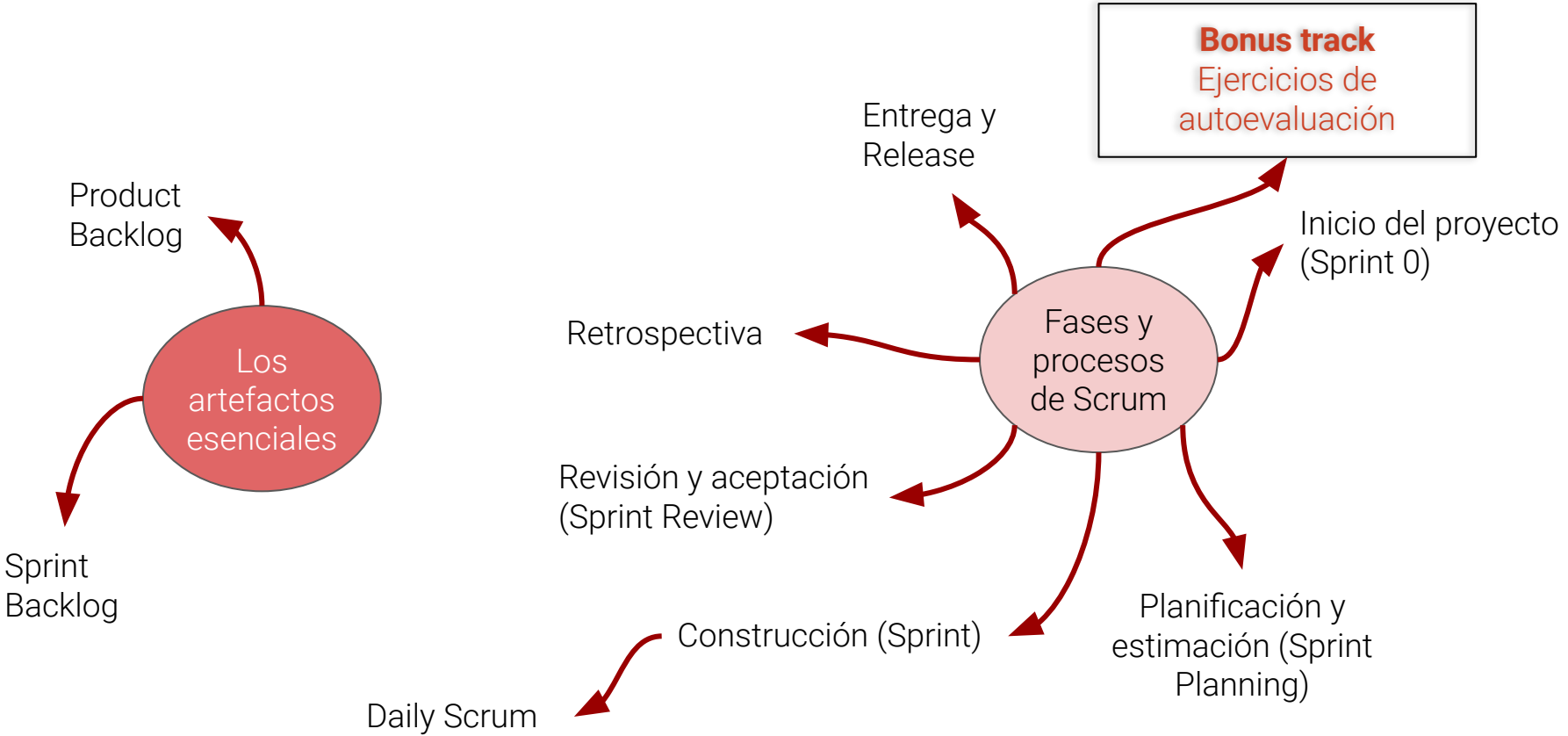
Entrega. El concepto de Release

La Release es un convenio con el Product Owner, por el cual es posible entregar producto cada cierto número de sprints, dependiendo del MVP a construir

Fases y actividades de Scrum

Entrega. El concepto de Release

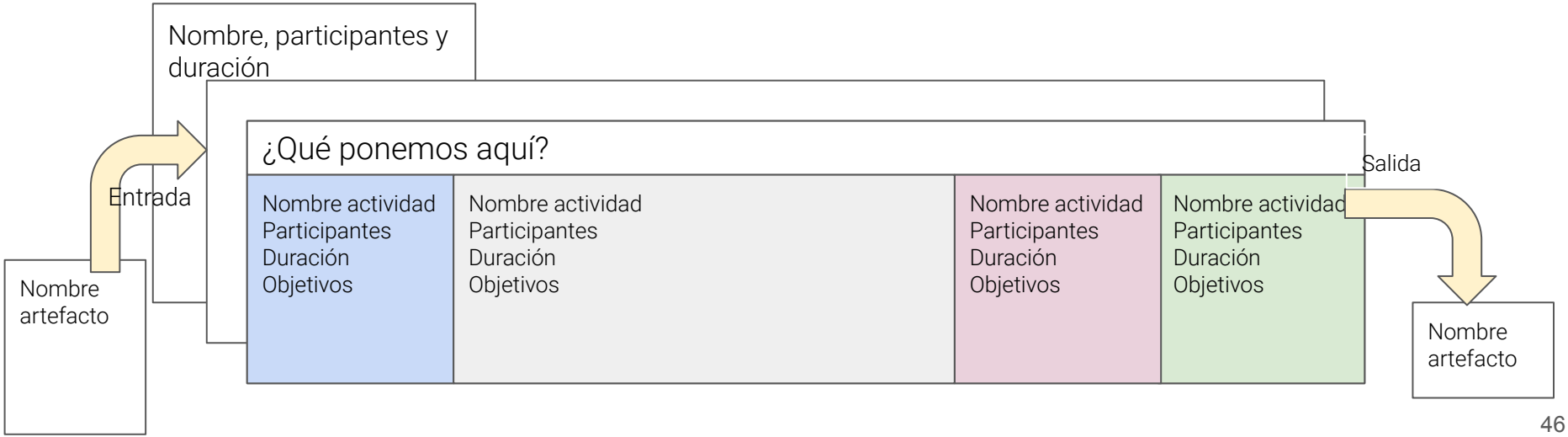
¿* Crees que la release altera de alguna forma las actividades de Scrum?


Bonus track
Ejercicios de autoevaluación
Entrega y Release
Inicio del proyecto (Sprint 0)
Product Backlog
Retrospectiva
Fases y procesos de Scrum
Los artefactos esenciales
Revisión y aceptación (Sprint Review)
Sprint Backlog
Construcción (Sprint)
Planificación y estimación (Sprint Planning)
Daily Scrum

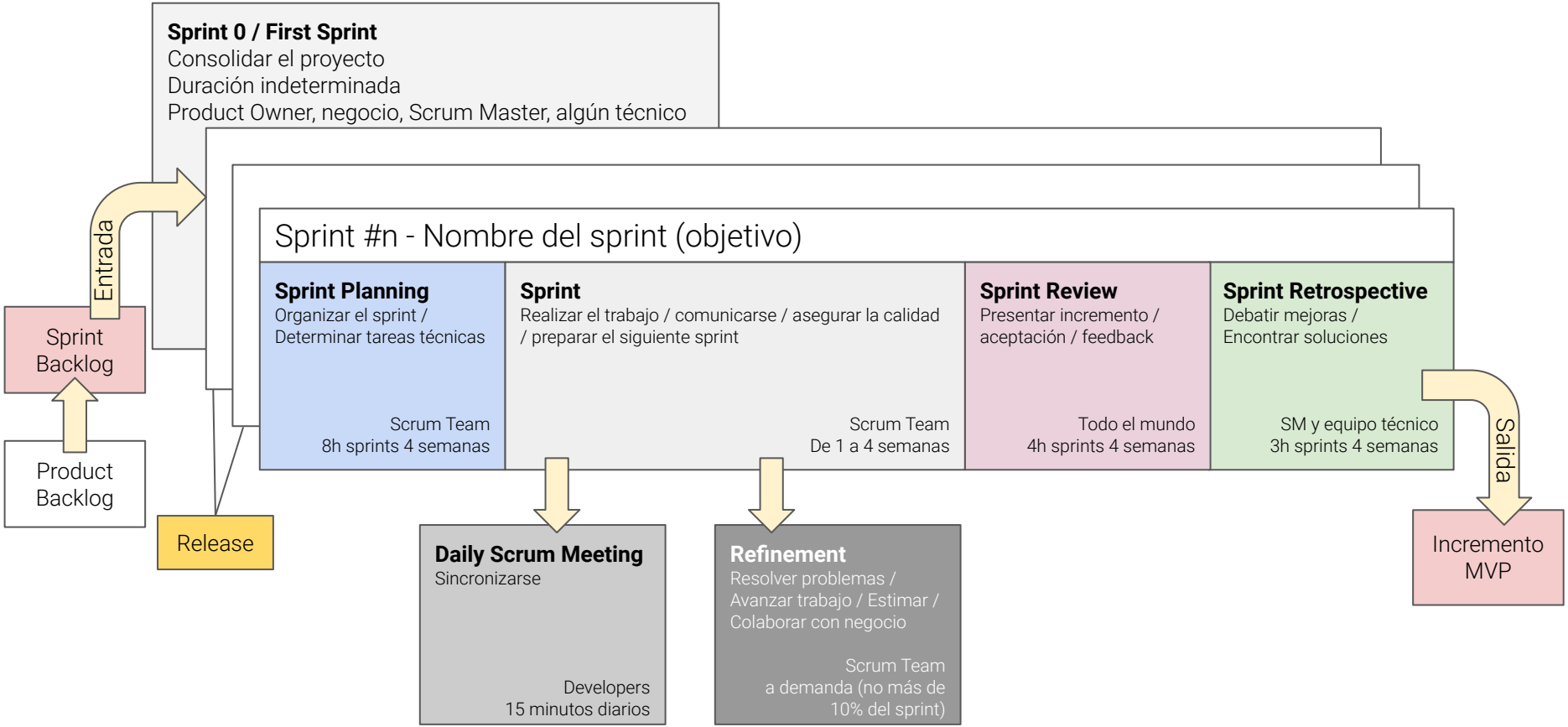
Fases y actividades de Scrum

Ejercicio

Rellena el siguiente esquema de actividades de Scrum:

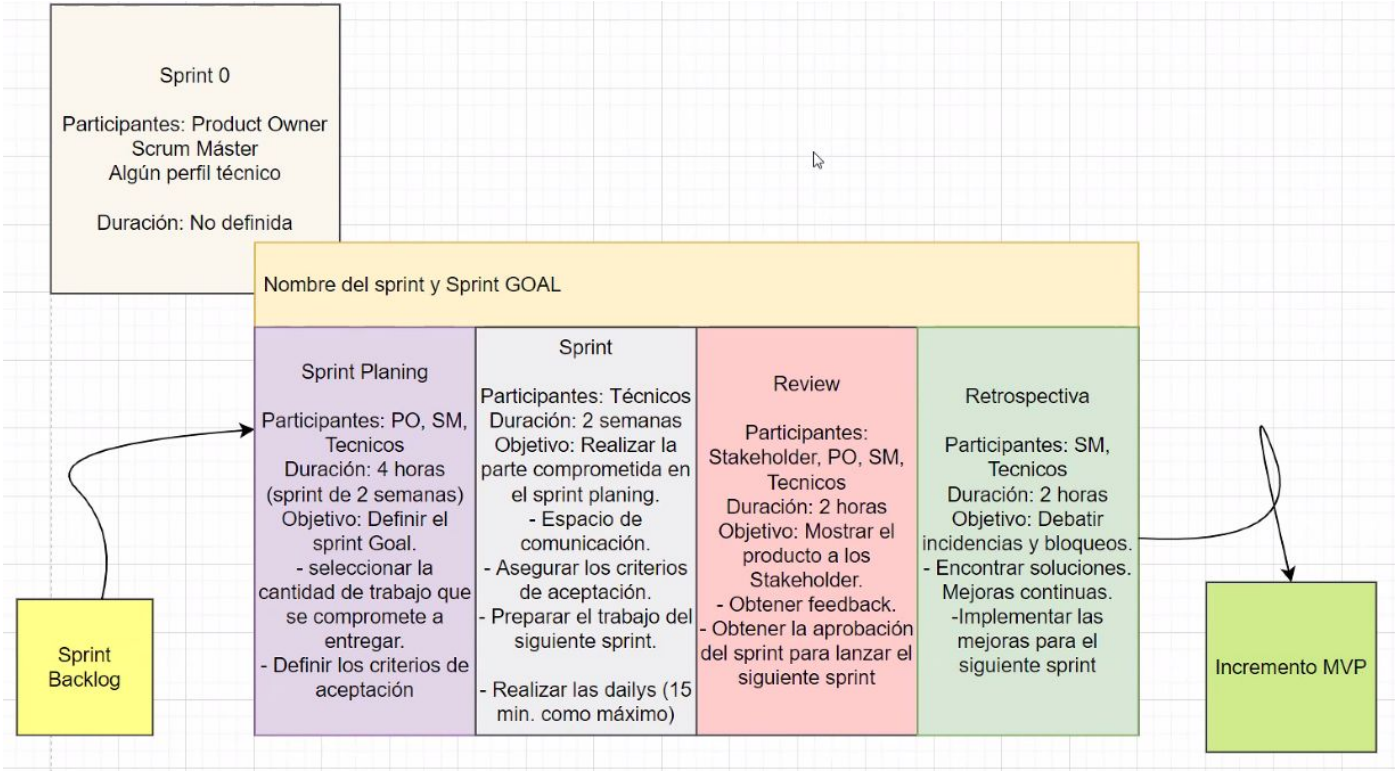


Esquema de actividades Scrum



Fases y actividades de Scrum

Ejercicio



Fases y actividades de Scrum

Ejercicio

Ejercicio final

Ejercicio colaborativo

¿Cuáles son las actividades y herramientas que no están contempladas en Scrum, aunque sean ampliamente utilizadas por la comunidad Scrum?

XXX

¿Para qué sirve el Sprint Planning?

XXX

¿Para qué sirve la Release?

XXX

¿Quién y cuándo hace estimación sobre las historias del Product Backlog?

XXX

¿Cuándo puede el equipo cambiar la duración del Sprint?

XXX

Ejercicio final

¿Cuáles son las actividades y herramientas que no están contempladas en Scrum, aunque sean ampliamente utilizadas por la comunidad Scrum?

Sprint 0, Scrum Board y la subdivisión en tareas técnicas

¿Para qué sirve el Sprint Planning?

Para determinar con el PO la meta del sprint. Para escoger las historias de usuario que se van a hacer. Para qué el equipo se organice de la forma que crea conveniente para hacer realidad lo que se ha planificado

¿Para qué sirve la Release?

Para hacer una entrega MVP con los incrementos de diversos Sprints

¿Quién y cuándo hace estimación sobre las historias del Product Backlog?

Los técnicos. Y antes del Sprint en que se construirán las historias

¿Cuándo puede el equipo cambiar la duración del Sprint?

Cuándo lo crea conveniente, pero sin que sirva para adaptar a intereses externos o a historias largas

Fases y herramientas de Scrum

Trata de evitar esto:

¡¡Muchas gracias!!

¿Alguna pregunta?

ww.calaixagil.com
moga@calaixagil.com