GESTIÓN ÁGIL DE PROYECTOS CON SCRUM

Sesión 3 - Parte 2

Profundizamos en roles y herramientas. Conocemos las métricas en 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

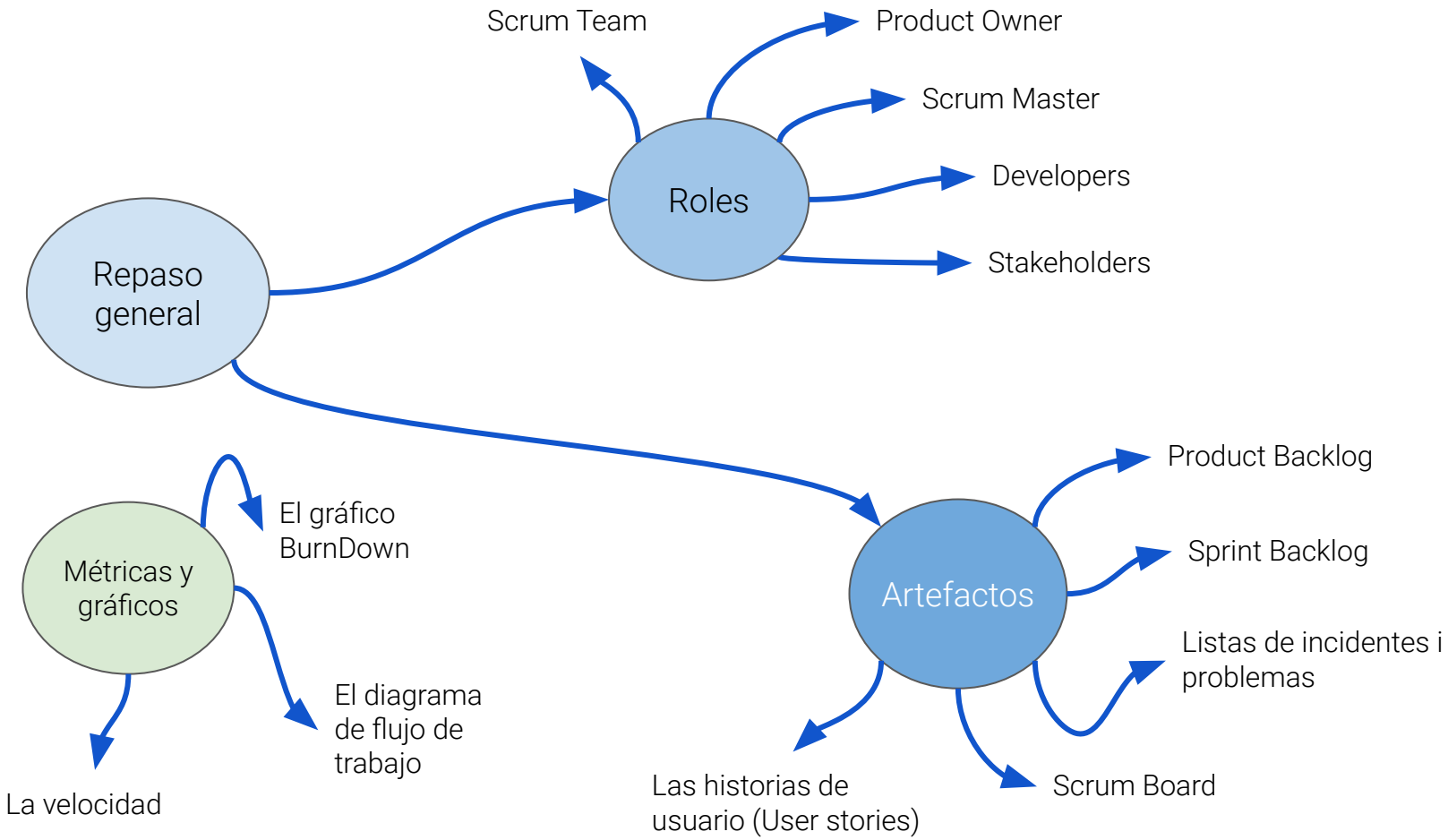
La fotografía (calaixagil.com/fotos_cat) e Instagram

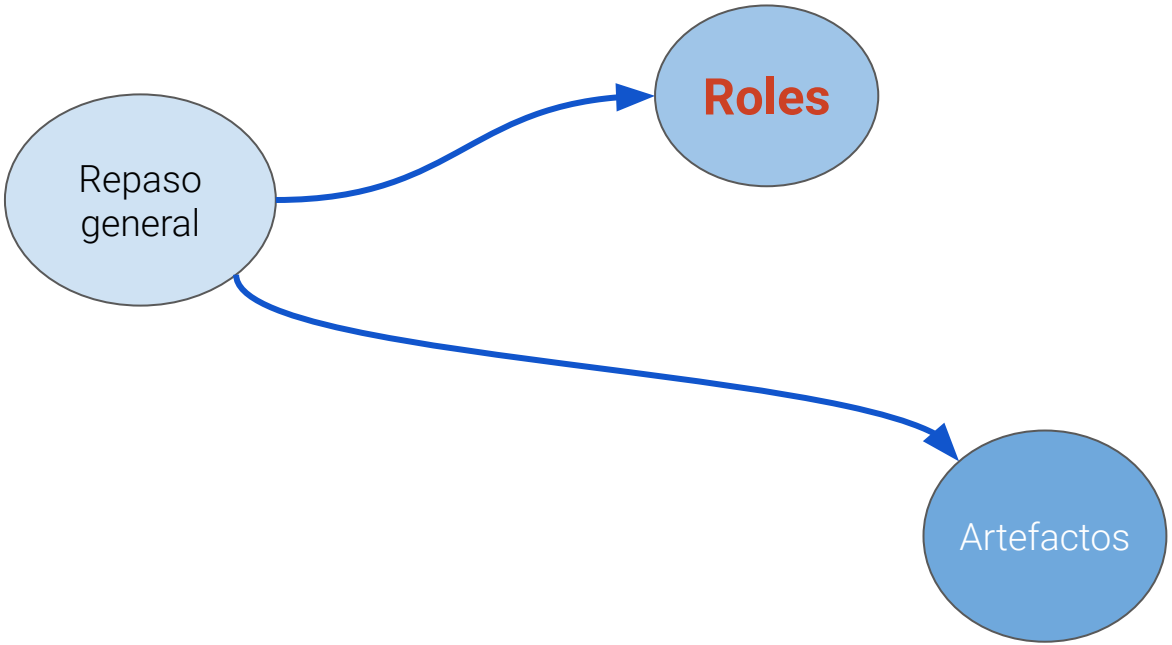
www.calaixagil.com
jlmoga@gmail.com

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)


Repaso general
Roles
Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Stakeholders
Métricas y gráficos
El gráfico BurnDown
El diagrama de flujo de trabajo
La velocidad
Artefactos
Product Backlog
Sprint Backlog
Listas de incidentes i problemas
Scrum Board
Las historias de usuario (User stories)


Repaso general
Roles
Artefactos

Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

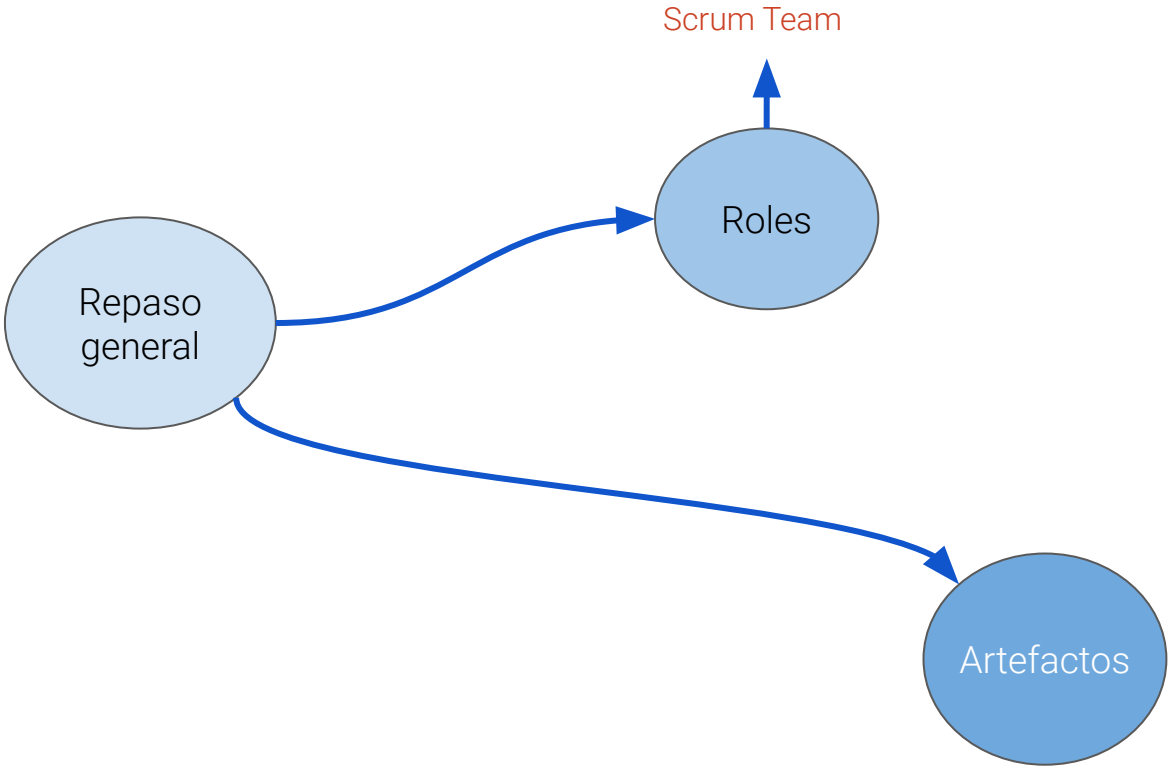
Los roles

Scrum Master

Product Owner

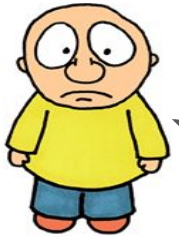
Developers

Stakeholders


Scrum Team
Roles
Repaso general
Artefactos

Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

Los roles



Product Owner

Developers

Stakeholders

Scrum Master

¿Cómo llamamos a este conjunto?

Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

Los roles

Product Owner

Development Team

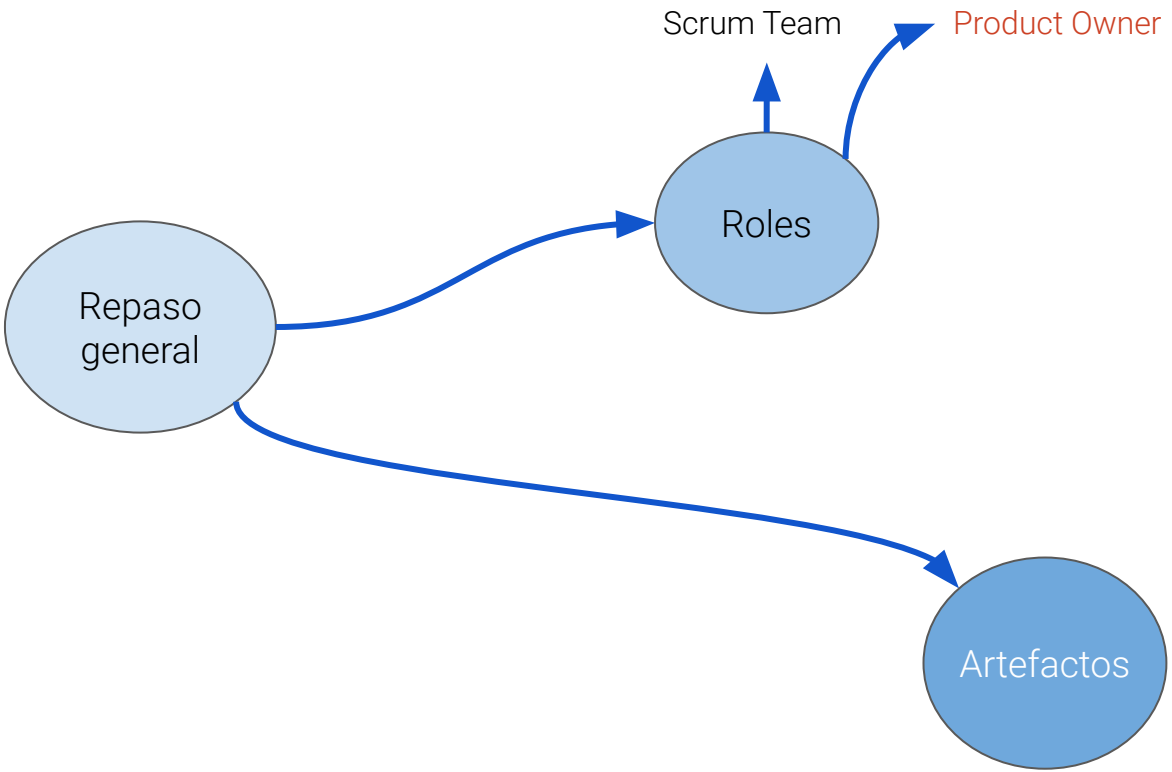
Scrum Master

Stakeholders

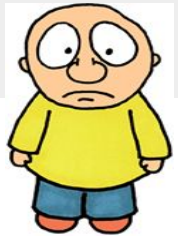
Scrum Team

pluridisciplinar
sin subequipos ni jerarquías
cohesionado y focalizado

El Scrum Team en conjunto tiene la misión de crear incrementos útiles y con valor a cada Sprint


Scrum Team
Product Owner
Roles
Repaso general
Artefactos

Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum



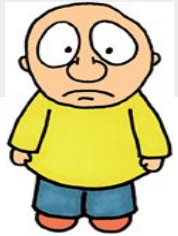
Roles - Product Owner

Ejercicio colaborativo

Enlace entre el cliente (*stakeholders*) y los técnicos
Enfocado a negocio y al producto

¿Cuáles son las responsabilidades del Product Owner?

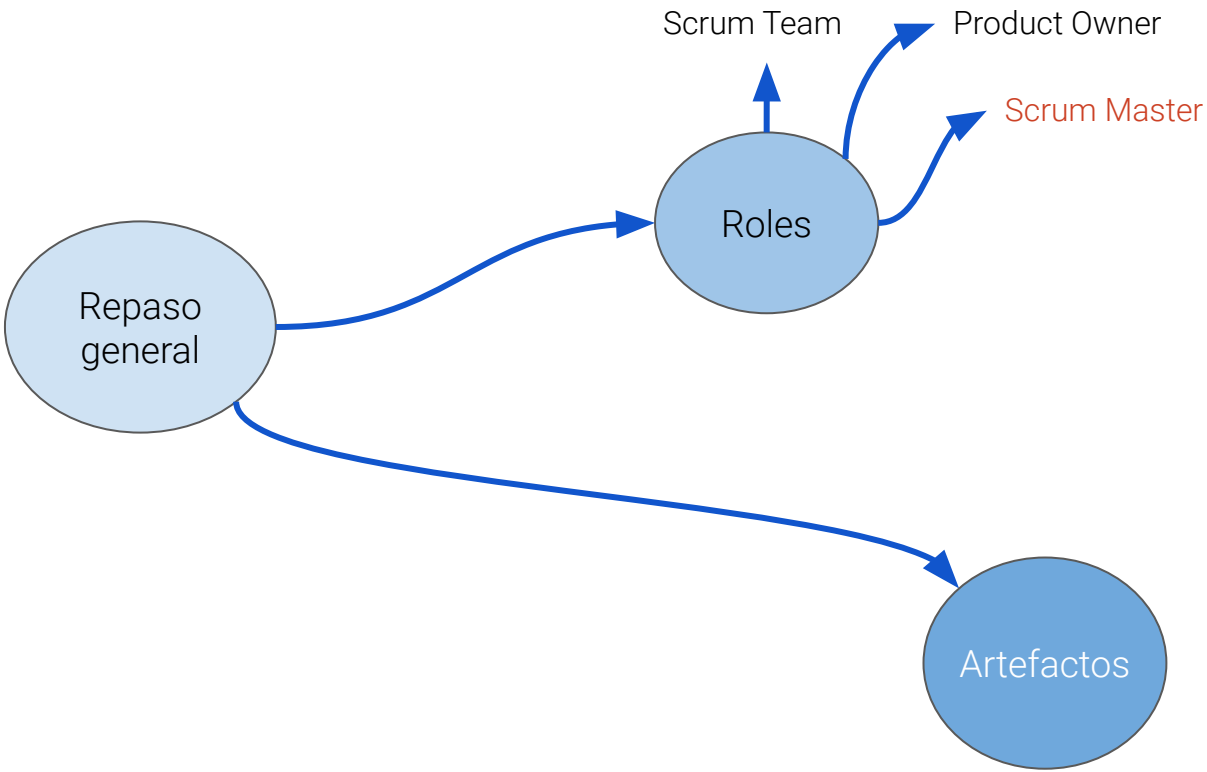
- xxx



Roles - Product Owner

Enlace entre el cliente (*stakeholders*) 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


Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Roles
Repaso general
Artefactos

Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

Ejercicio colaborativo

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

¿Cuáles son las responsabilidades del Scrum Master?

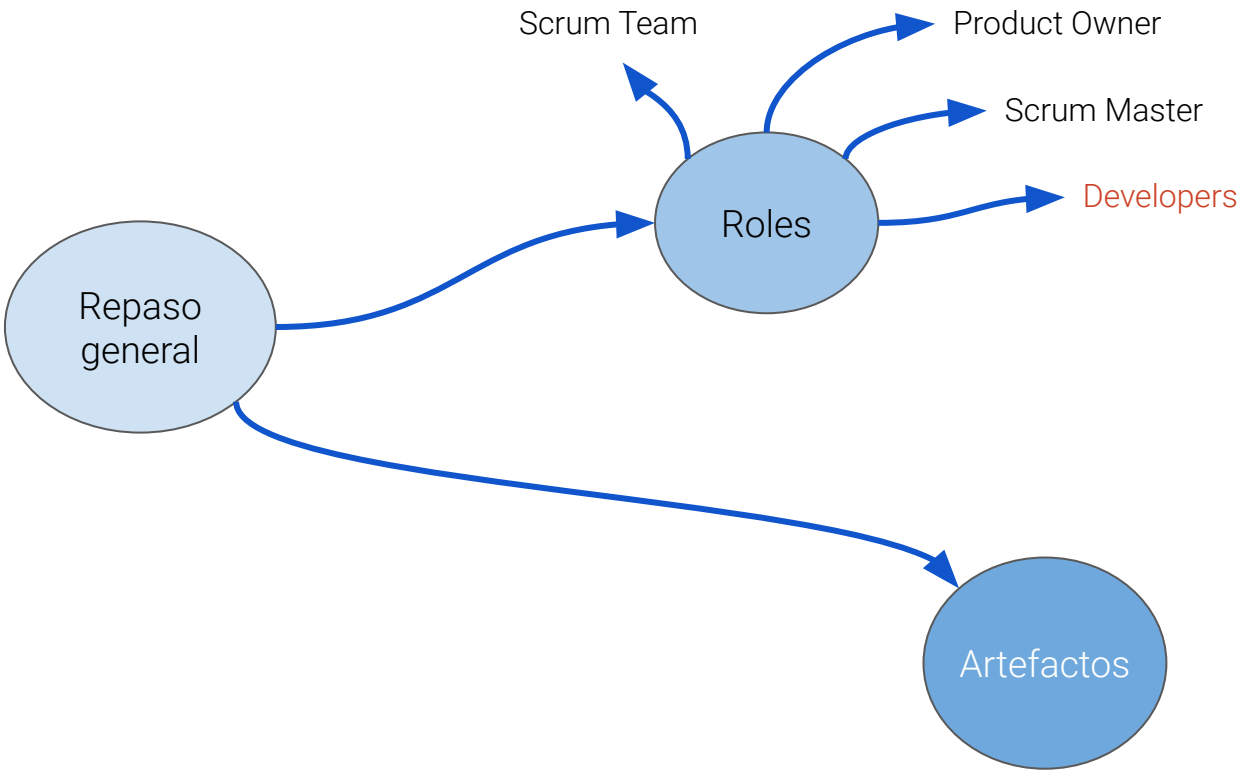
- xxx

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


Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Roles
Repaso general
Artefactos

Ejercicio colaborativo

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

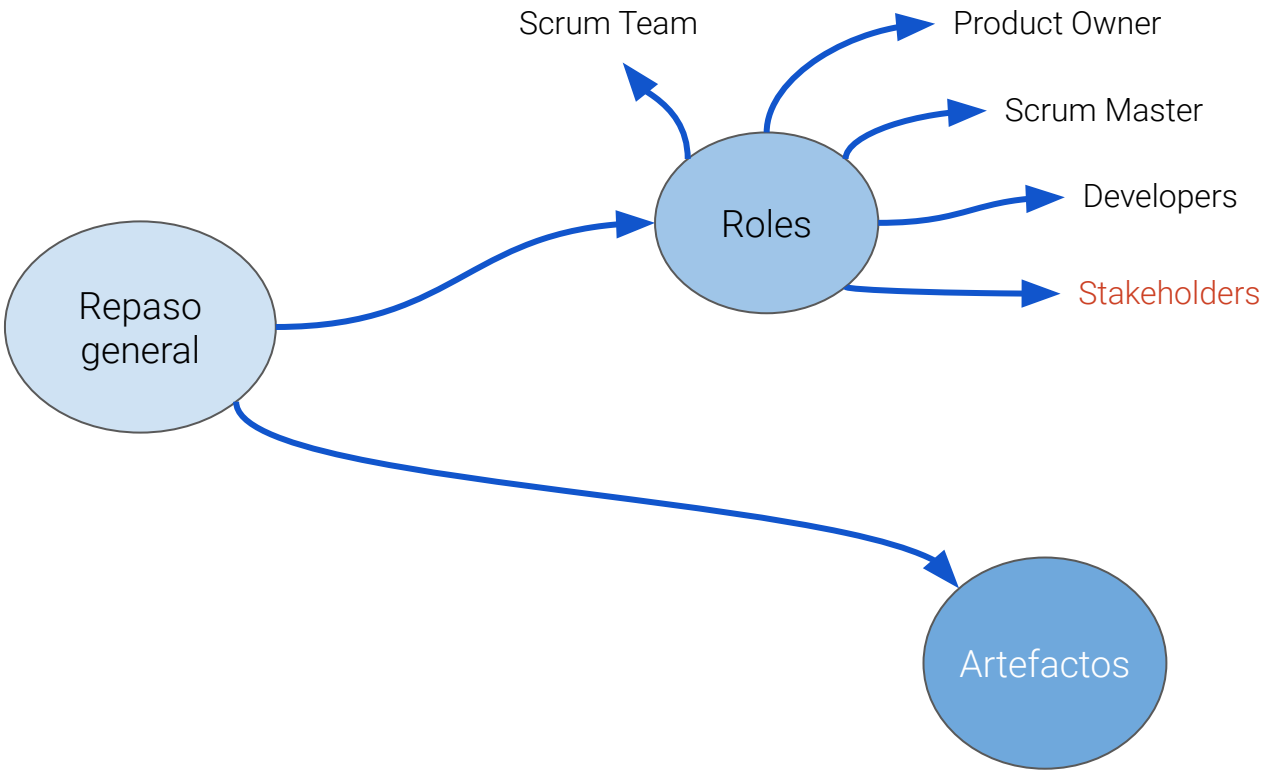
¿Cuáles son las responsabilidades de los developers?

- xxx

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**


Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Stakeholders
Roles
Repaso general
Artefactos

Ejercicio colaborativo

Roles - Stakeholders

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

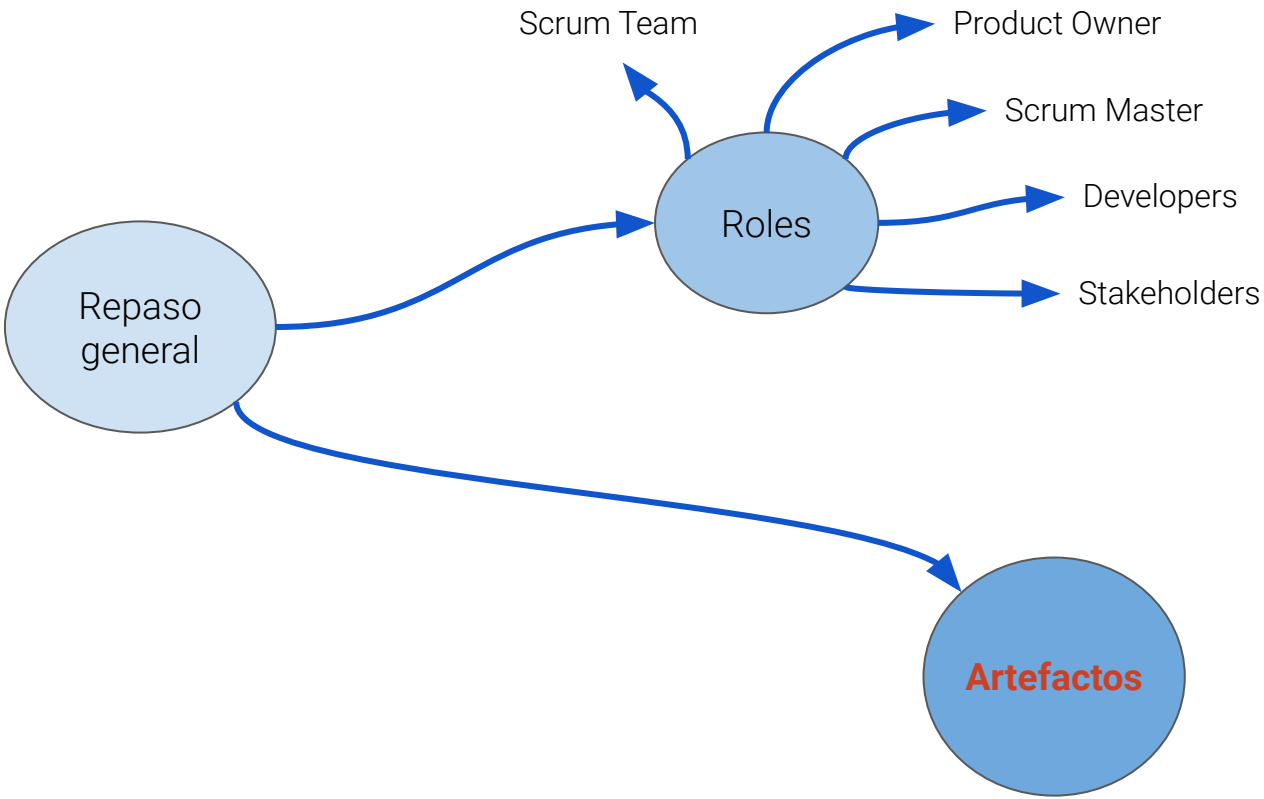
¿Cuáles son las responsabilidades de los stakeholders?

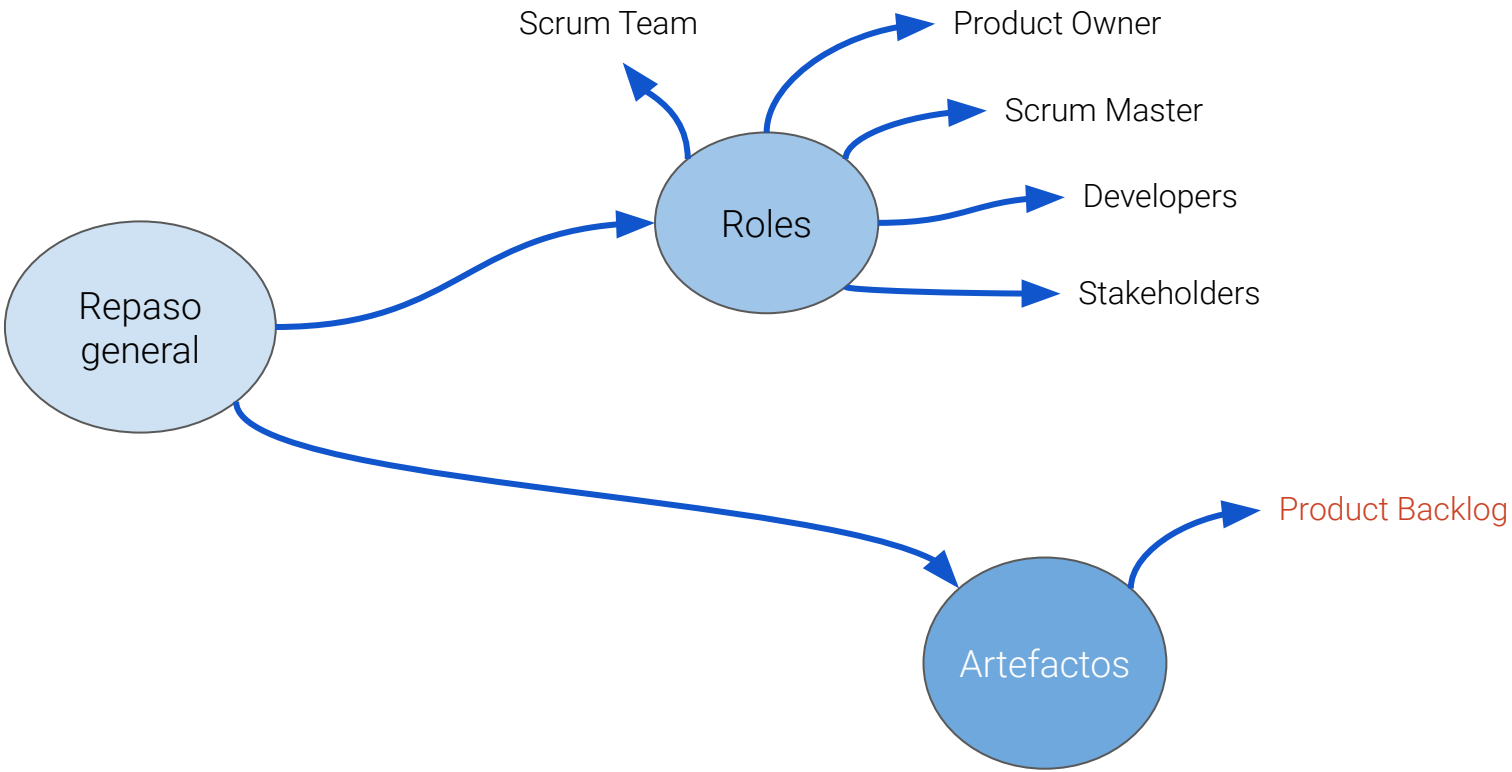
- XXX

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


Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Stakeholders
Roles
Repaso general
Artefactos


Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Stakeholders
Roles
Repaso general
Artefactos
Product Backlog

Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

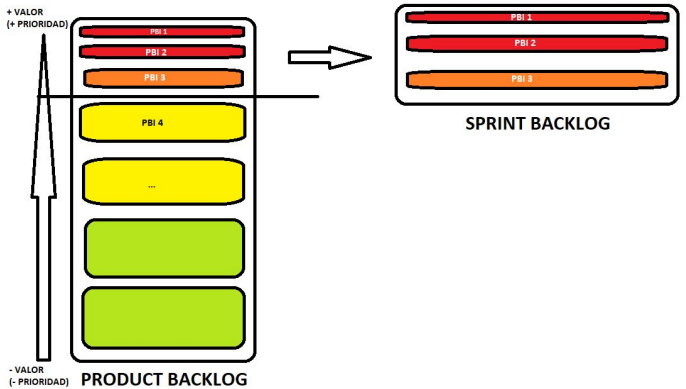
Ejercicio colaborativo

Los artefactos

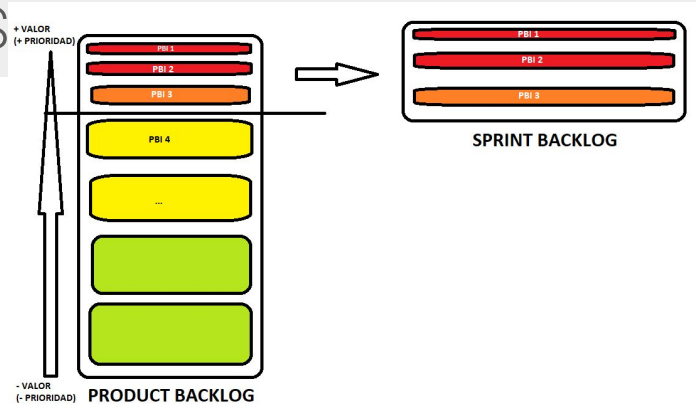
Product Backlog

Lista de necesidades de que se compone un producto

- ¿Cuántos Product Backlog puede haber en un proyecto?
- ¿Quién es el responsable de incluir nueva funcionalidad?
- ¿Quién es responsable de la priorización?
- ¿Quién es responsable de “bajar” la necesidad?
- ¿Quién es responsable de hacer estimación?



Repaso de roles, artefactos y actividades de S

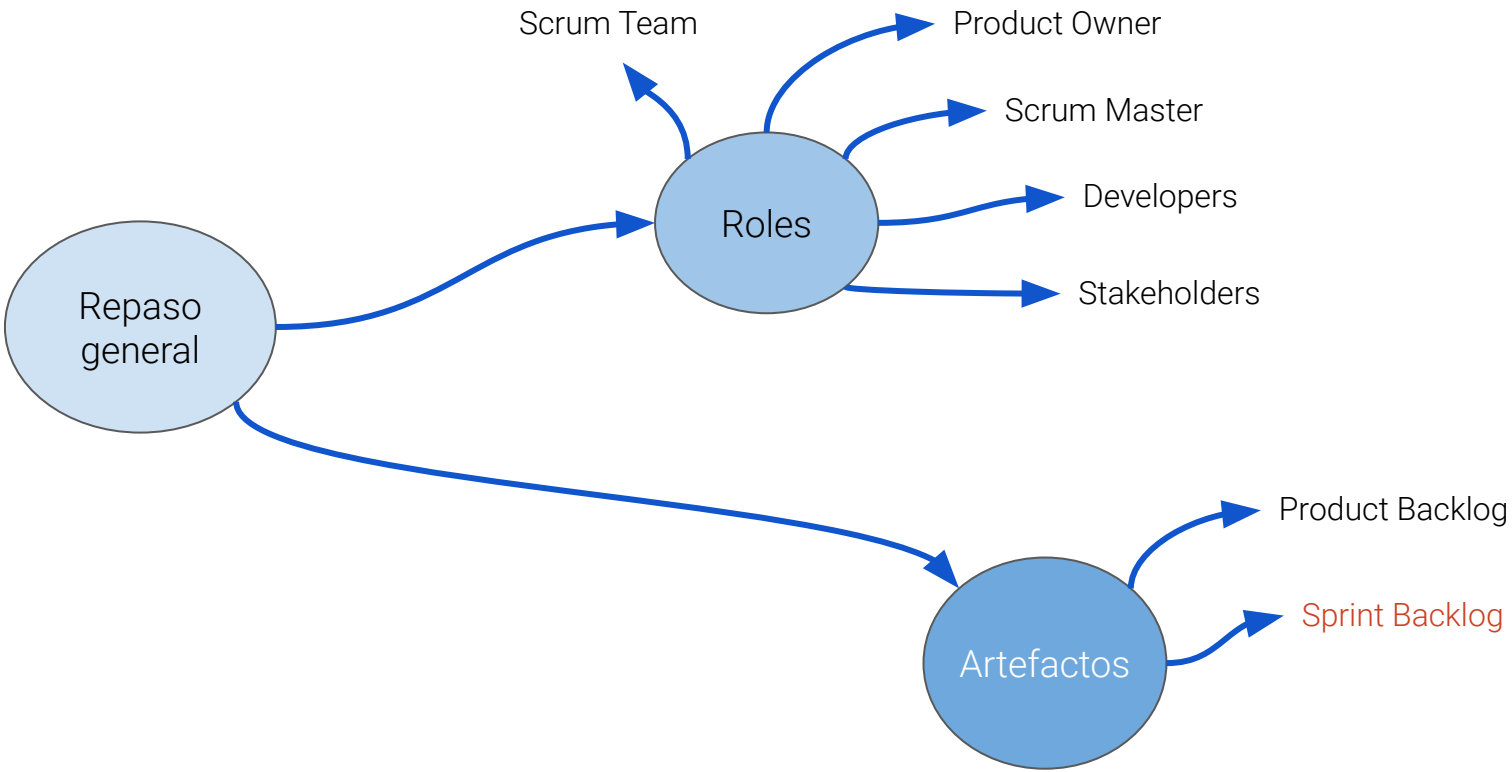


Los artefactos

Product Backlog

Lista de necesidades de que se compone un producto

- ¿Cuántos Product Backlog puede haber en un proyecto?
  UNO y solo uno
- ¿Quién es el responsable de incluir nueva funcionalidad?
  El Product Owner
- ¿Quién es responsable de la priorización?
  El Product Owner
- ¿Quién es responsable de “bajar” la necesidad?
  Los técnicos
- ¿Quién es responsable de hacer estimación?
  Los técnicos


Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Stakeholders
Roles
Repaso general
Product Backlog
Sprint Backlog
Artefactos

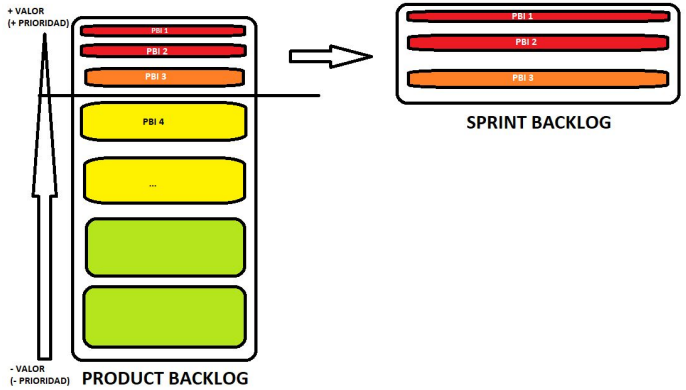
Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

Los artefactos

Sprint Backlog

Lista de User Stories del Sprint

- ¿Quién es responsable?
- ¿Se puede alterar?
- ¿Qué pasa si el equipo no acaba el sprint?
- ¿Se pueden coger tareas de prioridad diferente?
- ¿Quién puede cancelar un sprint?



Ejercicio colaborativo

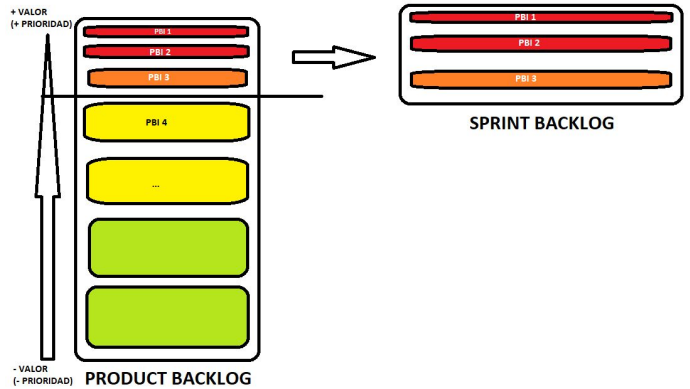
Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

Los artefactos

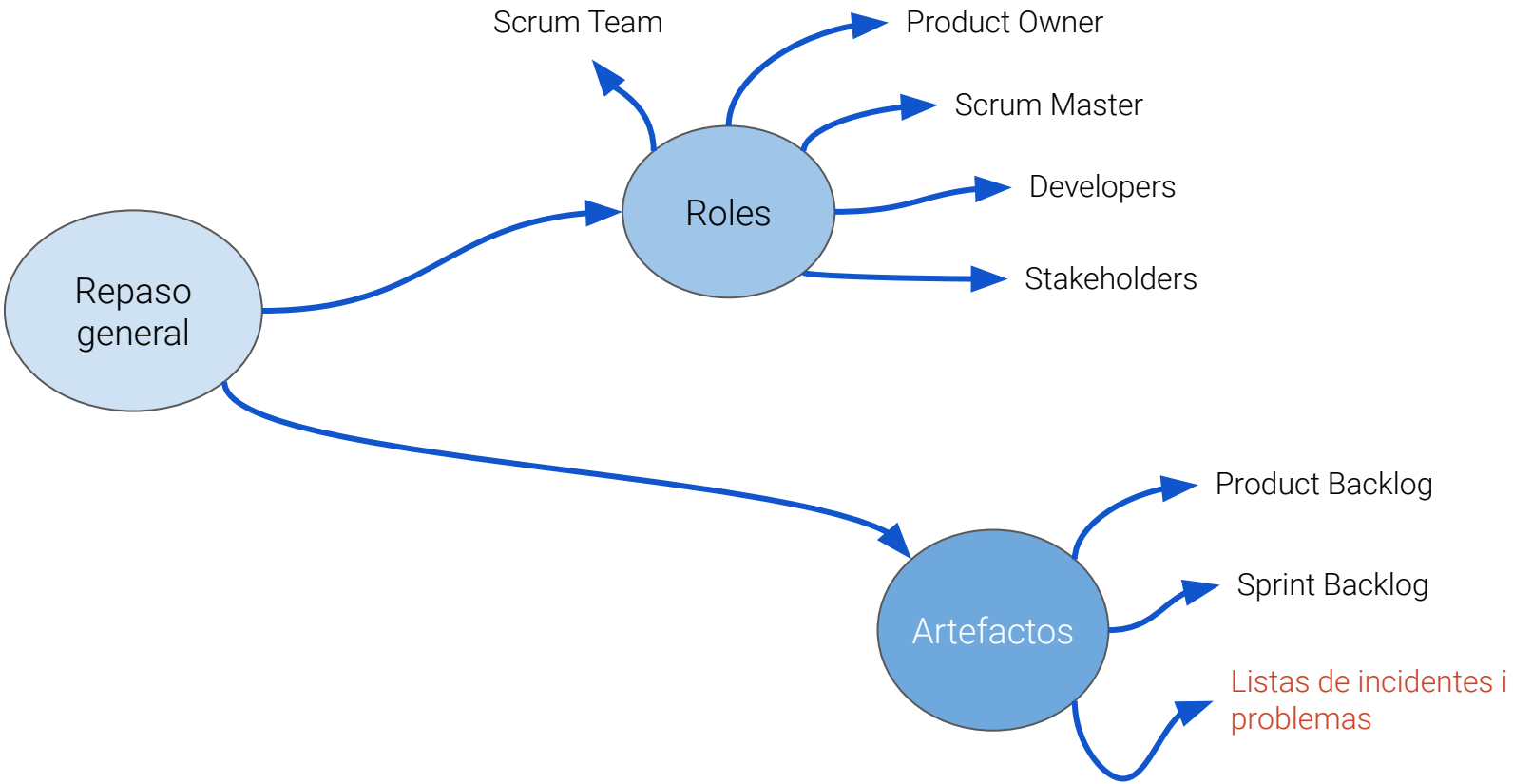
Sprint Backlog

Lista de User Stories del Sprint

- ¿Quién es responsable?
  Los técnicos
- ¿Se puede alterar?
  Si, siempre que no se ponga en riesgo la meta del sprint (sprint Goal) ni el DoD (la calidad)
- ¿Qué pasa si el equipo no acaba el sprint?
  Nada, pero ha de levantarse la alarma en cuanto se tiene constancia



- ¿Se pueden coger tareas de prioridad diferente?
  Sí, con el consentimiento del PO
- ¿Quién puede cancelar un sprint?
  El Product Owner


Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Stakeholders
Roles
Repaso general
Product Backlog
Sprint Backlog
Artefactos
Listas de incidentes i problemas

Ejercicio colaborativo

Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

Los artefactos

Lista de incidentes y problemas

Lista de problemas, que deben registrarse y que afectan a la ejecución de una tarea y, por tanto, del sprint

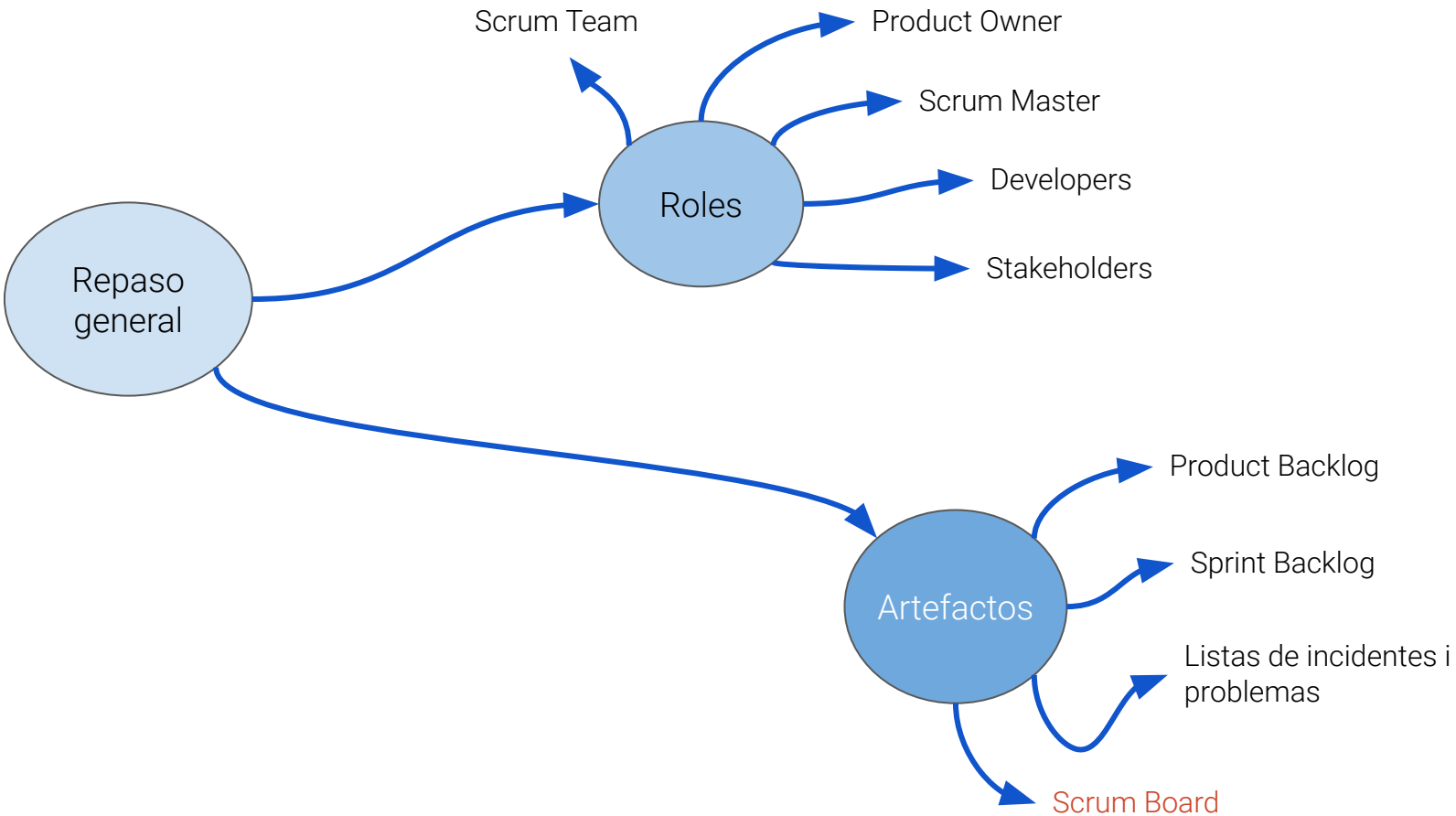
- ¿Quién es el responsable?
- ¿Qué pasa si es un problema técnico que puede resolver el equipo?
- ¿Qué pasa si es un problema que **no** puede resolver el equipo?

Los artefactos

Lista de incidentes y problemas

Lista de problemas, que deben registrarse y que afectan a la ejecución de una tarea y, por tanto, del sprint

- ¿Quién es el responsable?
  El Scrum Master
- ¿Qué pasa si es un problema técnico que puede resolver el equipo?
  Que no es un problema
- ¿Qué pasa si es un problema que **no** puede resolver el equipo?
  Que pasa al Scrum Master para que facilite una solución


Repaso general
Roles
Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Stakeholders
Artefactos
Product Backlog
Sprint Backlog
Listas de incidentes i problemas
Scrum Board

Ejercicio colaborativo

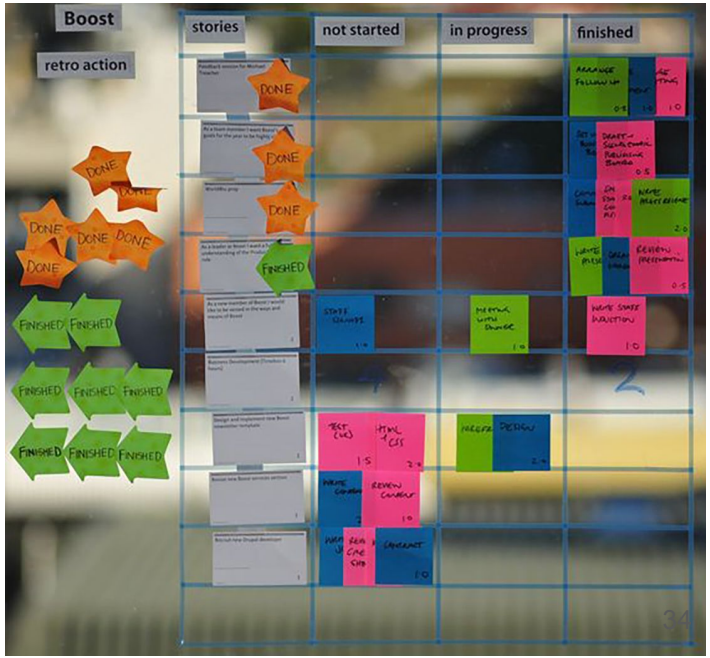
Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

Los artefactos

Scrum board

Tablero donde cualquier persona puede ver y entender la situación del Sprint en tiempo real

- ¿Es un estándar de Scrum?
- ¿Quién es responsable?
- ¿Quién actualiza el Scrum Board?
- ¿Qué se mueve por el tablero?



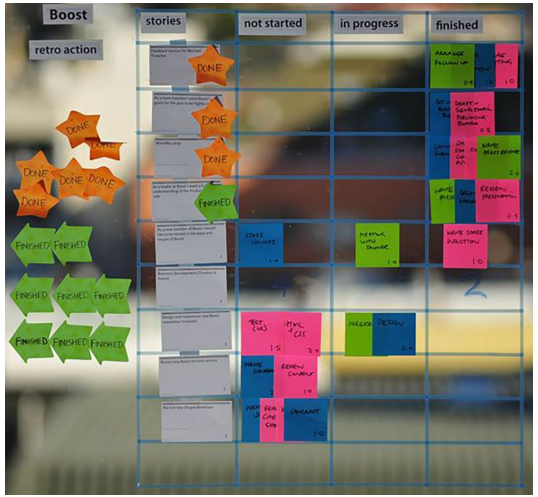
Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

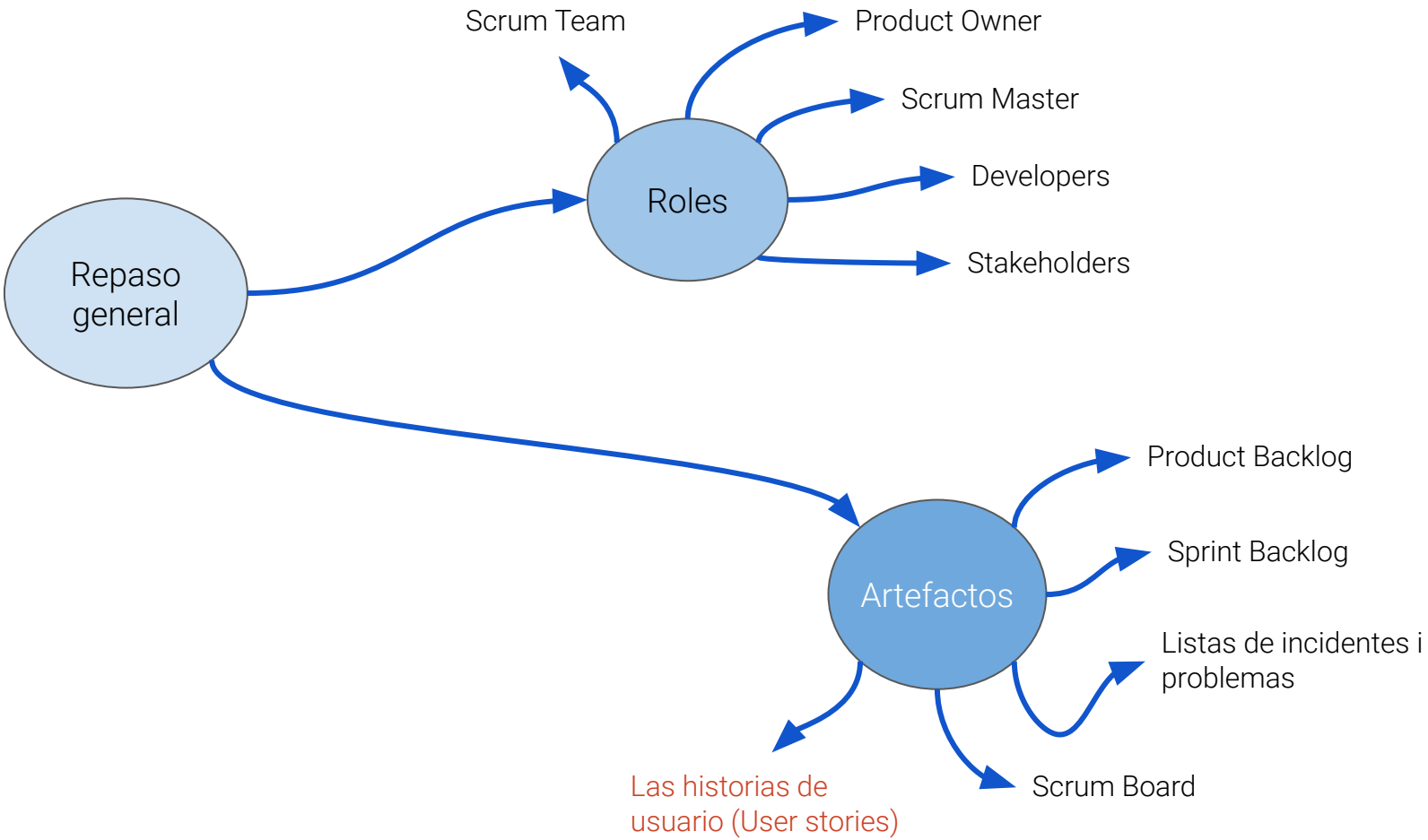
Los artefactos

Scrum board

Tablero donde cualquier persona puede ver y entender la situación del Sprint en tiempo real

- ¿Es un estándar de Scrum?
  No
- ¿Quién es responsable?
  Los técnicos
- ¿Quién actualiza el Scrum Board?
  Los técnicos
- ¿Qué se mueve por el tablero?
  Las tareas técnicas. No las historias de usuario




Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Stakeholders
Roles
Repaso general
Product Backlog
Sprint Backlog
Artefactos
Listas de incidentes i problemas
Las historias de usuario (User stories)
Scrum Board

Los artefactos

Las historias de usuario (**User Story**)

Una User Story es un ítem del product backlog con toda la información necesaria y completa para poder resolverla en un Sprint (está "**ready**")

- Incluye toda la información necesaria para definir la necesidad (aquello que "quiere hacerse")
- Está Priorizada
- Está pesada (estimada) en forma de Story Points
- Están definidos los Criterios de aceptación y el DoD

¿Dónde podemos encontrar las User Stories en el Scrum Board?

Los artefactos

User Story

Les User Stories deben ser INVEST

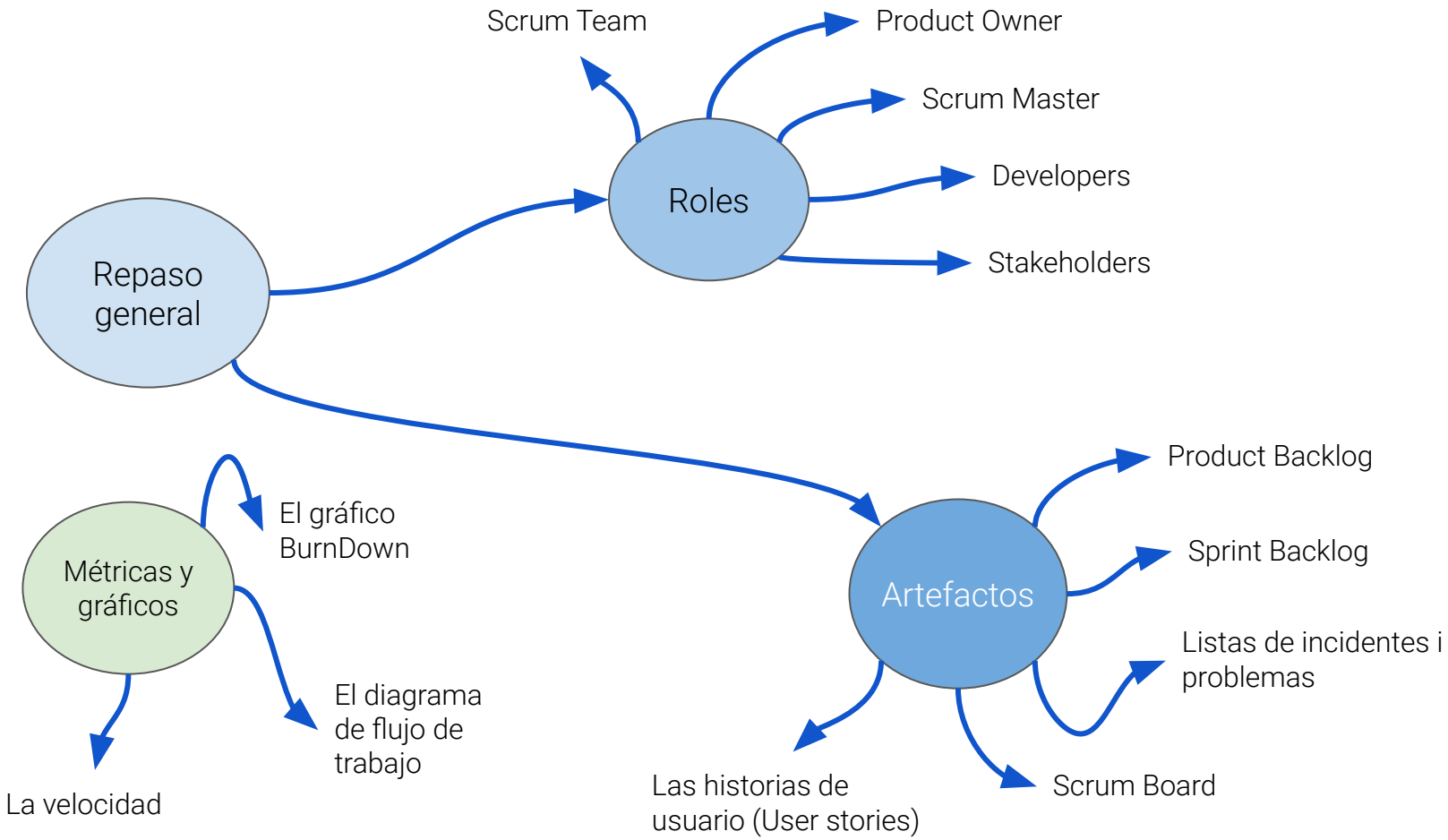
- Independent
- Negotiable
- Valuable
- Estimable
- Sized appropiatelly
- Testable

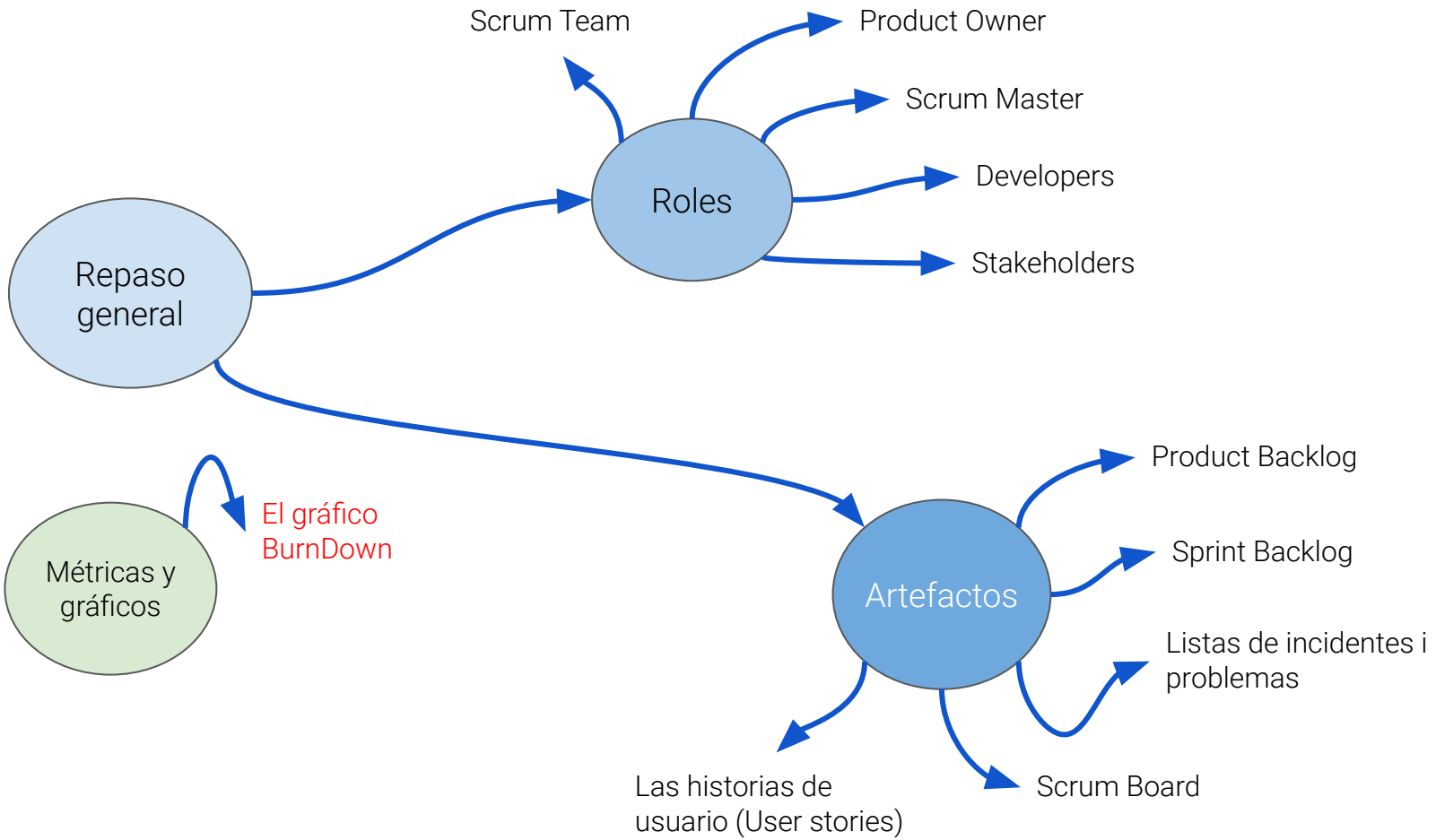
Los artefactos

User Story

Les User Stories deben ser INVEST

- **Independent** → Sin dependencias fuertes con otras historias de usuario
- **Negotiable** → La descripción ha de ser comprensible de igual forma por todas las partes, y ha de ser producto del consenso entre todos los que han participado en su definición
- **Valuable** → Ha de tener valor. No puede ser trivial
- **Estimable** → Ha de explicar una necesidad que permita al equipo hacer una estimación
- **Sized appropiatelly** → Ha de ser de tamaño apropiado. Ni muy pequeña (trivial) ni muy grande (quimera)
- **Testable** → Ha de poder ser testeada. Si el usuario no sabe cómo testear esta historia, quizás sea por qué es demasiado difusa o no tiene valor


Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Stakeholders
Roles
Repaso general
El gráfico BurnDown
Métricas y gráficos
El diagrama de flujo de trabajo
La velocidad
Product Backlog
Sprint Backlog
Artefactos
Listas de incidentes i problemas
Scrum Board
Las historias de usuario (User stories)

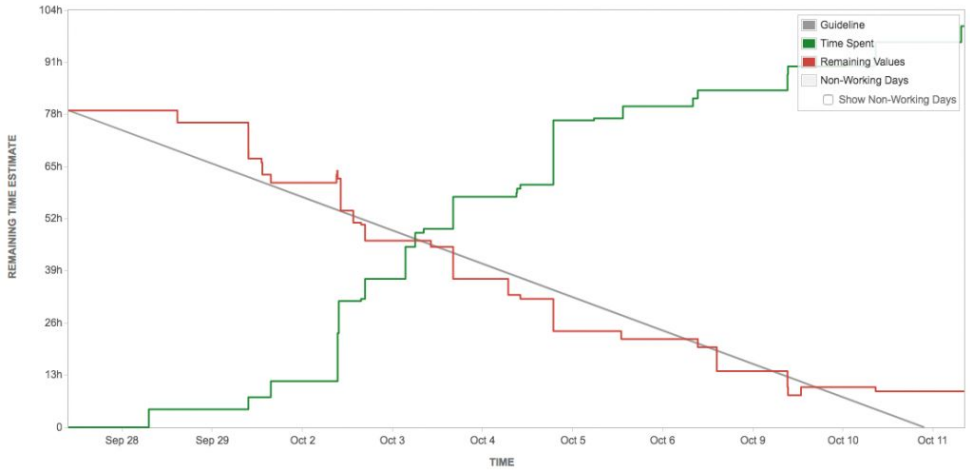

Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Stakeholders
Roles
Repaso general
Métricas y gráficos
El gráfico BurnDown
Artefactos
Product Backlog
Sprint Backlog
Listas de incidentes i problemas
Scrum Board
Las historias de usuario (User stories)

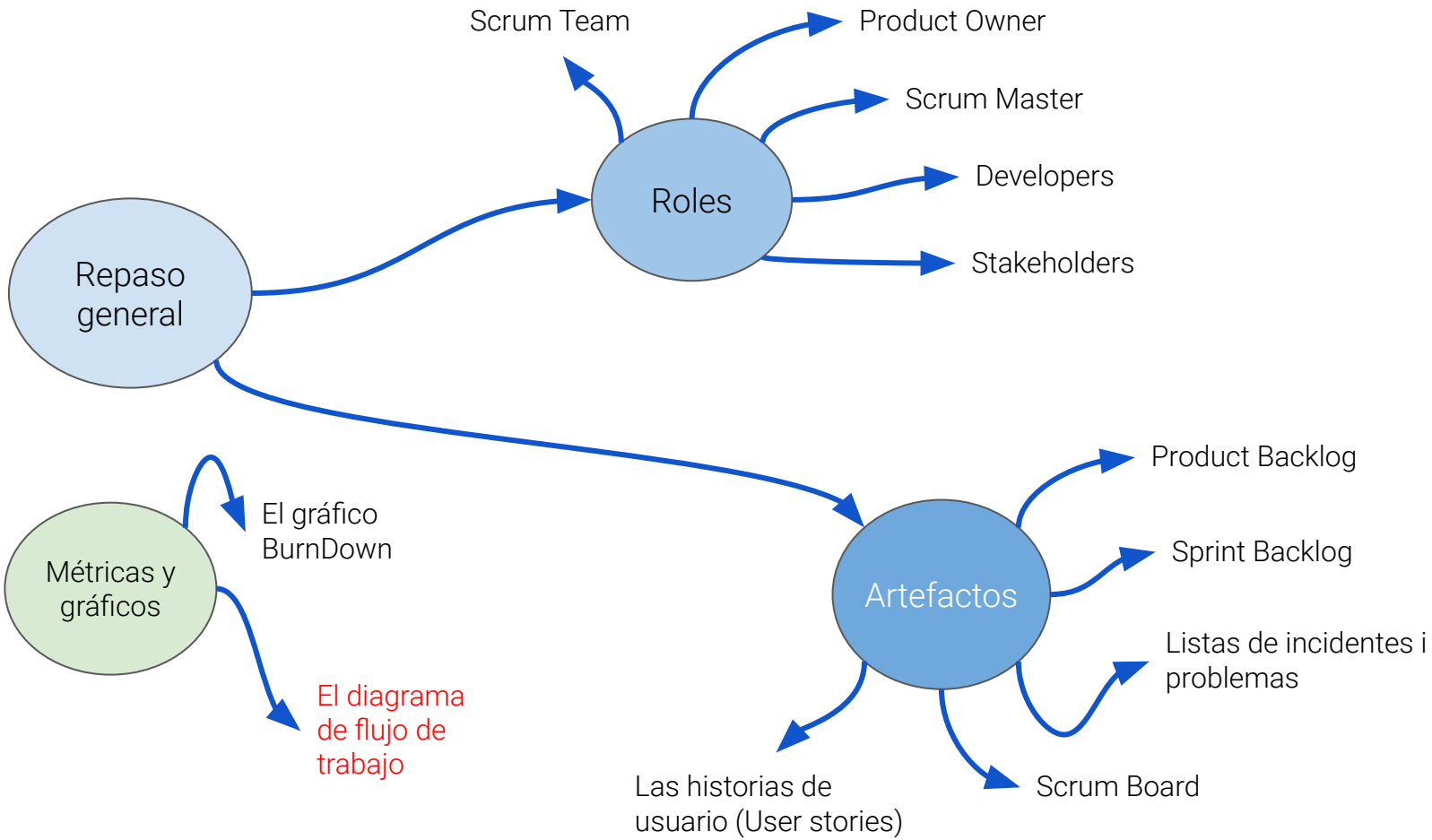
Métricas y gráficos

El gráfico BurnDown

¿Para qué sirve?

- Para mostrar el estado de avance del Sprint
- X = Tiempo, Y = Horas estimadas
- La línea roja muestra la resolución de las tareas
- La línea verde muestra el tiempo empleado



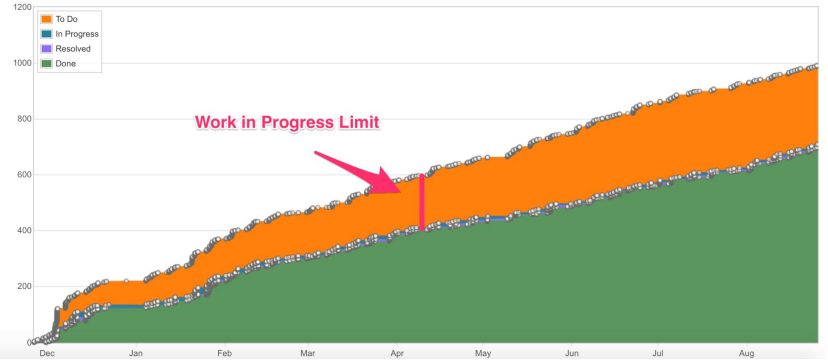

Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Roles
Developers
Stakeholders
Repaso general
Métricas y gráficos
El gráfico BurnDown
El diagrama de flujo de trabajo
Artefactos
Product Backlog
Sprint Backlog
Listas de incidentes i problemas
Las historias de usuario (User stories)
Scrum Board

Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

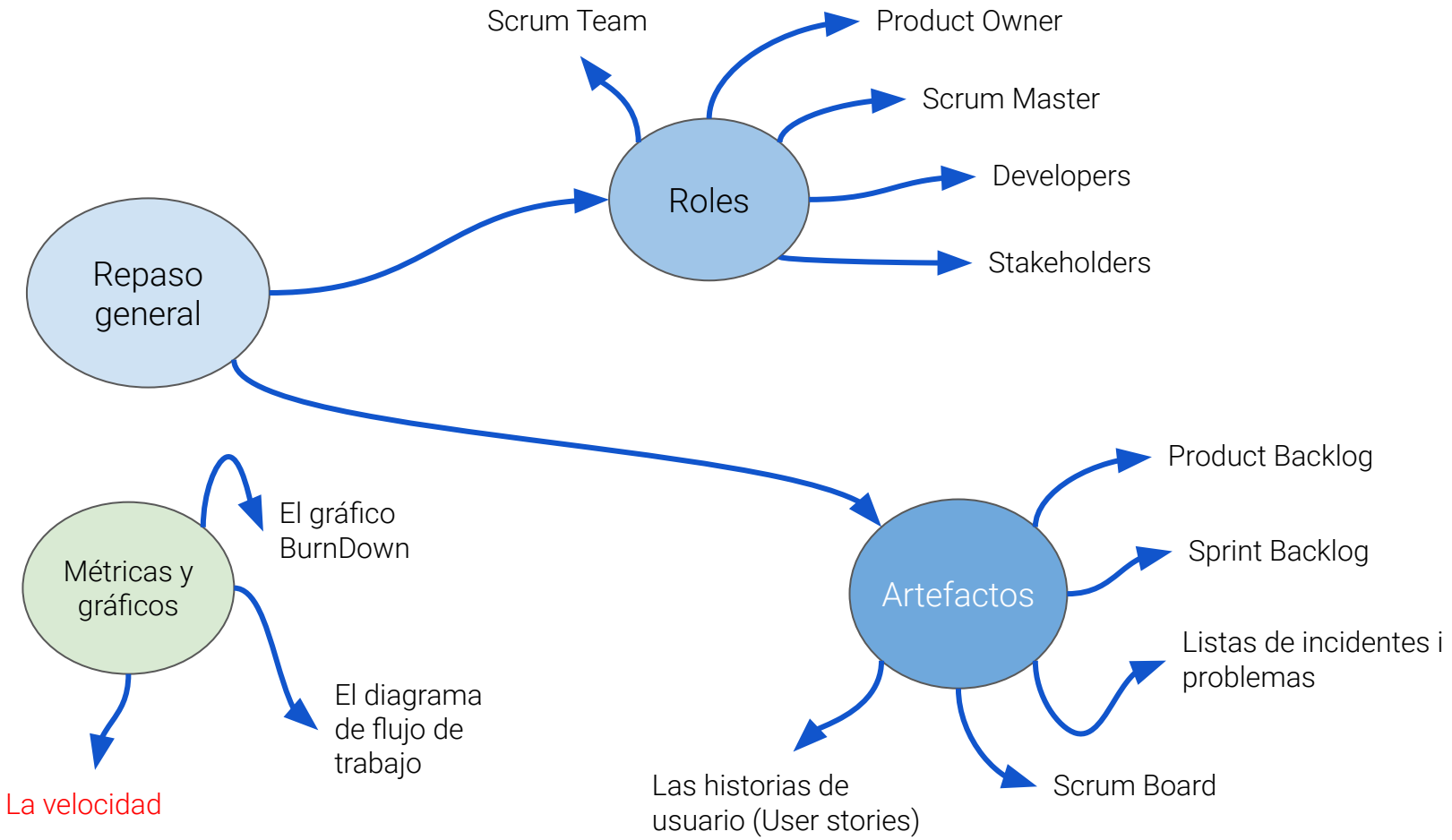
Métricas y gráficos

El diagrama de flujo de trabajo

¿Para qué sirve?



- Muestra, en el tiempo, la disposición del trabajo y su volumen
- X = Tiempo, Y = Volumen de trabajo (por ej: Story Points)
- Cada color indica un estado del trabajo:
- Naranja: En curso
- Verde: Pendiente


Scrum Team
Product Owner
Scrum Master
Developers
Stakeholders
Roles
Repaso general
Métricas y gráficos
El gráfico BurnDown
El diagrama de flujo de trabajo
La velocidad
Artefactos
Product Backlog
Sprint Backlog
Listas de incidentes i problemas
Scrum Board
Las historias de usuario (User stories)

Repaso de roles, artefactos y actividades de Scrum

Métricas y gráficos

El diagrama de velocidad

¿Para qué sirve?

- Muestra, para cada Sprint, el diferencial entre lo estimado y lo finalizado
- X = Sprints, Y = Volumen de trabajo (por ej: Story Points)

¡¡Muchas gracias!!

¿Alguna pregunta?

ww.calaixagil.com
moga@calaixagil.com