

SCRUM MASTER

PROFESSIONAL CERTIFICATION



...

SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE SMPC®

SMPC® Versión 012022



¿Quién es Certiprof®?

Certiprof® es una entidad certificadora fundada en los Estados Unidos en 2015, ubicada actualmente en Sunrise, Florida.

Nuestra filosofía se basa en la creación de conocimiento en comunidad y para ello su red colaborativa está conformada por:

- **Nuestros Lifelong Learners (LLL)** se identifican como Aprendices Continuos, lo que demuestra su compromiso inquebrantable con el aprendizaje permanente, que es de vital importancia en el mundo digital en constante cambio y expansión de hoy. Independientemente de si ganan o no el examen.
- Las universidades, centros de formación, y facilitadores en todo el mundo forman parte de nuestra red de aliados **ATPs (Authorized Training Partners.)**
- **Los autores (co-creadores)** son expertos de la industria o practicantes que, con su conocimiento, desarrollan contenidos para la creación de nuevas certificaciones que respondan a las necesidades de la industria.
- **Personal Interno:** Nuestro equipo distribuido con operaciones en India, Brasil, Colombia y Estados Unidos está a cargo de superar obstáculos, encontrar soluciones y entregar resultados excepcionales.



Nuestras Afiliaciones

Memberships



Digital badges issued by



Certiprof® es un miembro corporativo de Agile Alliance.

Al unirnos al programa corporativo Agile Alliance, continuamos empoderando a las personas ayudándolas a alcanzar su potencial a través de la educación. Cada día, brindamos más herramientas y recursos que permiten a nuestros socios formar profesionales que buscan mejorar su desarrollo profesional y sus habilidades.

<https://www.agilealliance.org/organizations/certiprof/>



**CORPORATE
MEMBER**



IT Certification Council – ITCC

Certiprof® es un miembro activo de ITCC.

Una de las ventajas de hacer parte del ITCC es como líderes del sector colaboran entre sí en un formato abierto para explorar maneras nuevas o diferentes formas de hacer negocios que inspiran y fomentan la innovación, estableciendo y compartiendo buenas prácticas que nos permiten extender ese conocimiento a nuestra comunidad.

Certiprof ha contribuido a la elaboración de documentos blancos en el Career Path Ways Taskforce, un grupo de trabajo que se implementó internamente para ofrecer a los estudiantes la oportunidad de saber qué camino tomar después de una certificación.

Algunos de los miembros del ITCC

- **IBM**
- **CISCO**
- **ADOBE**
- **AWS**
- **SAP**
- **GOOGLE**
- **ISACA**



Esta alianza permite que las personas y empresas certificadas con Certiprof® cuenten con una distinción a nivel mundial a través de un distintivo digital.

Credly es el emisor de insignias más importante del mundo y empresas líderes en tecnología como IBM, Microsoft, PMI, Nokia, la Universidad de Stanford, entre otras, emiten sus insignias con Credly.

Empresas que emiten insignias de validación de conocimiento con Credly:

- **IBM**
- **Microsoft**
- **PMI**
- **Universidad de Stanford**
- **Certiprof**





Earn this Badge

Scrum Master Professional Certificate - SMPC®

Issued by [Certiprof](#)

Scrum Master Professional Certificate holders have an understanding of Scrum theory, practices, and rules, both within the Scrum Team and the organization with the ability to apply them to all industries. They will be able to demonstrate their knowledge and compression of Agile mindset and values, continuous improvement, team leadership, performance, and coaching the team members in self-management and cross-functionality.

[Learn more](#)



Certification



\$ Paid

Skills

Agile Mindset

Agile Practices

Agile Team Leader

Continuous Process Improvement

<https://www.credly.com/org/certiprof/badge/scrum-master-professional-certificate-smpc.2>



Lifelong Learning

- Certiprof ha creado una insignia especial para reconocer a los aprendices constantes.
- Para el 2024, se han emitido más de 1,000,000 de estas insignias en más de 11 idiomas.

Propósito y Filosofía

- Esta insignia está destinada a personas que creen firmemente en que la educación puede cambiar vidas y transformar el mundo.
- La filosofía detrás de la insignia es promover el compromiso con el aprendizaje continuo a lo largo de la vida.

Acceso y Obtención de la Insignia

- La insignia de Lifelong Learning se entrega sin costo a aquellos que se identifican con este enfoque de aprendizaje.
- Cualquier persona que se considere un aprendiz constante puede reclamar su insignia visitando:

<https://certiprof.com/pages/certiprof-lifelong-learning>



Fuente de este Material

- Este material está basado en la Guía Oficial de Scrum 2020 creada por Ken Schwaber y Jeff Sutherland.
- *©2020 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. Offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. By utilizing this Scrum Guide you acknowledge and agree that you have read and agree to be bound by the terms of the Attribution ShareAlike license of Creative Commons.*



Objetivos

- Entender el rol de un Scrum Master basado en el Scrum Guide™
- Comprender las responsabilidades del Scrum Master
- Prepararse para ejercer el rol de un Scrum Master en una organización que usa Scrum
- Entender los términos y definiciones claves para pasar con éxito el examen de Scrum Master Professional Certificate SMPC®
- Alcanzar el reconocimiento con la Certificación Profesional de certiprof®



¿Quién debe atender este taller de certificación?

- Cualquier persona que esté interesada en ampliar sus conocimientos en el Rol de Scrum Master
- IT Leadership (Managers/Directors/VPs/CIOs/CTOs)
- Project Managers
- Product Owners
- Aspiring Scrum Masters
- Team Leaders



Requisitos Previos

- No existen requisitos formales para esta certificación
- Código de certificación: SMPC®



Objetivos de Aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje de esta certificación se basan en:

- The 2020 Scrum Guide™, <http://scrumguides.org>
- Agile Manifesto, 4 values and 12 principles, <http://www.agilemanifesto.org>
- Agile Glossary, <https://www.agilealliance.org/agile101/agile-glossary/>
- Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process - Kenneth Rubin (Author)

1. Introducción Ágil
2. Qué es Scrum
3. Valores de Scrum
4. Scrum Team
5. Eventos de Scrum
6. Artefactos de Scrum
7. Conceptos avanzados de Scrum
8. Actuar como Scrum Master

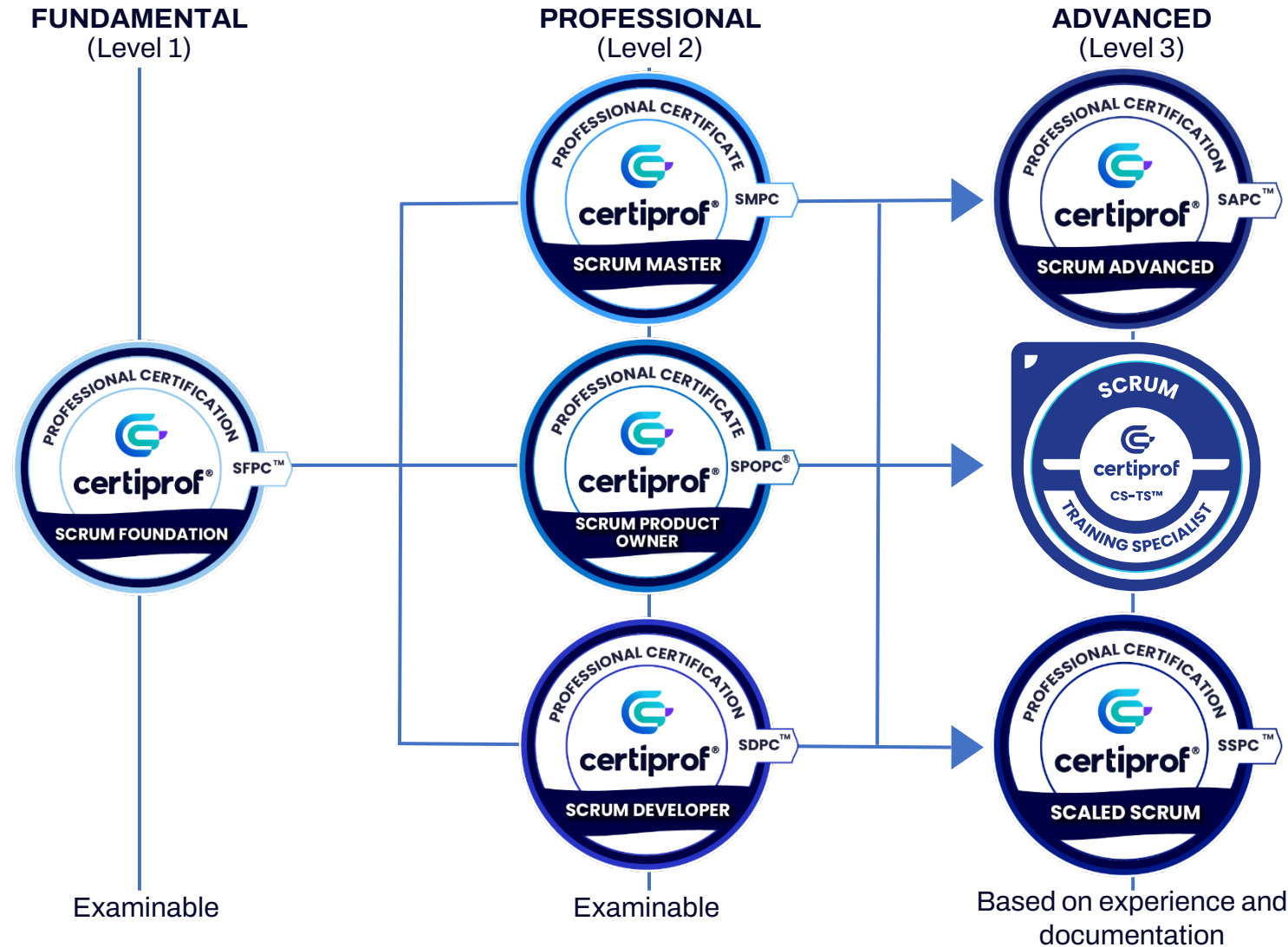


Certiprof Scrum Pathway

- Scrum Foundation SFPC™
- Scrum Master SMPC®
- Scrum Product Owner - SPOPC™
- Scrum Certified Trainer - S-CT™



Certiprof Scrum Pathway



Advanced Level will be earn using equivalent Scrum Master and Product Owner Certifications like CMS, PSM or SMC



Presentación

¡Bienvenido!

Preséntese en el siguiente formato:

- Nombre
- Empresa
- Cargo y experiencia
- Familiaridad con los conceptos y la práctica de Scrum
- Expectativas de este curso



...

COMPARTE Y VERIFICA TUS LOGROS DE APRENDIZAJE FÁCILMENTE

#SMPC #certiprof



...

Introducción

SMPC® Versión 012022



Introducción

Los proyectos se ven afectados por las limitaciones de tiempo, costo, alcance, calidad, recursos, capacidades organizativas y otras limitaciones que los hacen difíciles de planificar, ejecutar, administrar y finalmente tener éxito.



¿Qué es Agile?

- Agile es la capacidad de crear y responder al cambio. Es una forma de lidiar y, en última instancia, tener éxito en un entorno incierto y turbulento.
- Los autores del Manifiesto Ágil eligieron “Ágil” como la etiqueta para toda esta idea porque esa palabra representaba la capacidad de adaptación y la respuesta al cambio que era tan importante para su enfoque.
- Fuente: <https://www.agilealliance.org/agile101/agile-glossary/>



Cynefin Framework



Basado en <https://www.youtube.com/watch?v=N7oz366X0-8>

Autor: Dave Snowden



Manifiesto Ágil

El Manifiesto Ágil surge el 17 de febrero del 2001, cuando se reunieron diecisiete críticos del desarrollo de software, y acuñaron el término “metodología Ágil” para definir los métodos que estaban surgiendo como alternativa a las metodologías formales.

El Manifiesto Ágil está conformado por 12 principios asociados a 4 aspectos o pilares.

Fuente: <https://www.agilealliance.org/manifiesto-download/>

FREE Download!

To download your free PDF copy of the Agile Manifesto and 12 Principles of Agile, simply fill out the Subscriber Form to become an [Agile Alliance Subscriber](#). There's no cost to join and you can cancel your subscription at any time





Aspectos o Pilares del Manifiesto

- A los individuos y su interacción, por encima de los procesos y las herramientas
- El software que funciona, por encima de la documentación detallada
- La colaboración con el cliente, por encima de la negociación contractual
- La respuesta al cambio, por encima del seguimiento de un plan



Principios Detrás del Manifiesto Ágil

- La mayor prioridad es satisfacer al cliente a través de la entrega temprana y continua de software útil. Bienvenidos los cambios a los requerimientos, incluso los tardíos.
- Liberar frecuentemente software funcionando, desde un par de semanas a un par de meses, con preferencia por los periodos más cortos.
- Los responsables del negocio y los desarrolladores deben trabajar juntos diariamente durante el proyecto.
- Construir los proyectos alrededor de individuos motivados. Proporcionar el ambiente y el soporte que necesiten, y confiar en que conseguirán realizar el trabajo.
- La conversación directa es el método más eficiente y efectivo de transmitir información, tanto al equipo como dentro de éste.



Principios

- El software funcionando es la medida de progreso. Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible.
- La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño incrementan la agilidad.
- La simplicidad - el arte de maximizar la cantidad de trabajo no hecho - es esencial.
- Las mejores arquitecturas, requerimientos y diseños emergen de los equipos auto-organizados.
- En intervalos regulares, el equipo reflexiona sobre cómo volverse más efectivo, entonces afina y ajusta su comportamiento como corresponde.



Declaración de Interdependencia

La Declaración de Interdependencia en la gestión de proyectos fue escrita a principios del 2005 por un grupo de 15 líderes de proyectos como un suplemento al “Manifiesto Ágil”.

Enumera seis valores de gestión necesarios para reforzar una mentalidad de desarrollo ágil, particularmente en la gestión de proyectos complejos e inciertos.

<http://pmdoi.org>

[©2005 David Anderson, Sanjiv Augustine, Christopher Avery, Alistair Cockburn, Mike Cohn, Doug DeCarlo, Donna Fitzgerald, Jim Highsmith, Ole Jepsen, Lowell Lindstrom, Todd Little, Kent McDonald, Pollyanna Pixton, Preston Smith and Robert Wysocki.]



Los 6 Valores Declaración de Interdependencia

1. Aumentamos el retorno de inversión, al enfocarnos en el flujo continuo de valor
2. Ofrecemos resultados fiables mediante la participación del cliente en las iteraciones frecuentes, donde también son responsables por el trabajo
3. Asumimos que habrá incertidumbre y las superamos a través de iteraciones, anticipación y adaptación
4. Damos rienda suelta a la creatividad y la innovación al reconocer que las personas son la fuente máxima de valor y creamos un entorno en el que puedan tener un impacto positivo
5. Aumentamos el rendimiento a través de la rendición de cuentas por parte del grupo en cuestión de resultados y eficacia del equipo, responsabilidades que todos comparten
6. Mejoramos la eficacia y la fiabilidad a través de estrategias situacionalmente específicas, procesos y prácticas

<http://pmdoi.org>

[©2005 David Anderson, Sanjiv Augustine, Christopher Avery, Alistair Cockburn, Mike Cohn, Doug DeCarlo, Donna Fitzgerald, Jim Highsmith, Ole Jepsen, Lowell Lindstrom, Todd Little, Kent McDonald, Pollyanna Pixton, Preston Smith and Robert Wysocki.]



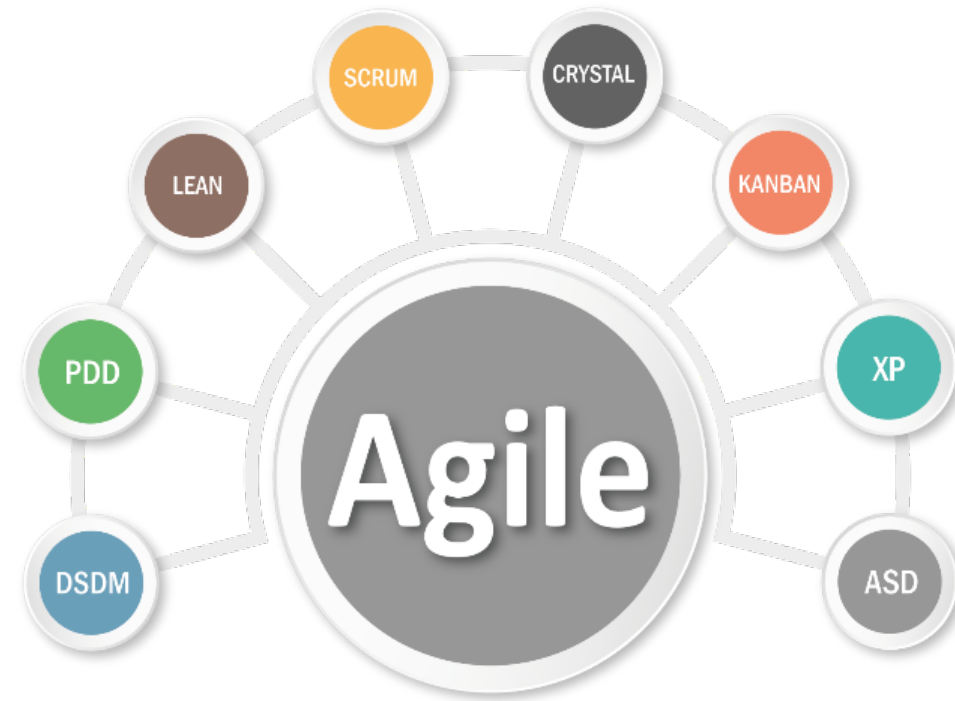
¿Qué es Agilidad?

Ágil (Agile)

Un enfoque de gestión de proyectos basado en la entrega de requisitos de forma iterativa e incremental a lo largo del ciclo de vida.

Desarrollo ágil

Un término genérico específicamente para las metodologías de desarrollo de software iterativo. Los métodos populares incluyen Scrum, Lean, DSDM y eXtreme Programming (XP).



Fuente: <https://www.apm.org.uk/resources/find-a-resource/agile-project-management/glossary/>

¿Cómo debemos ver a la Agilidad?

En cualquier tipo de disciplina de gestión, ser ágil es una cualidad, por lo tanto esto debe ser una meta que se debe tratar de alcanzar.

La gestión de proyectos Agile especialmente, implica la adaptabilidad durante la creación de un producto, servicio o cualquier otro resultado.



Business Agility

- La agilidad empresarial (Business Agility) es la capacidad de una organización para detectar cambios interna o externamente y responder en consecuencia para ofrecer valor a sus clientes.
- La agilidad empresarial no es una metodología específica ni siquiera un marco general. Es una descripción de cómo opera una organización al incorporar un tipo específico de mentalidad de crecimiento que es muy similar a la mentalidad ágil.
- La agilidad empresarial es apropiada para cualquier organización que enfrente incertidumbre y cambios rápidos.
- La agilidad empresarial valora:
 - Las personas y sus interacciones
 - La colaboración
 - La conducción hacia los resultados
 - El aprendizaje constante
- Los principios que sirven a la base de la agilidad empresarial incluyen iterar para aprender y reflexionar sobre los comentarios y adaptar tanto el producto como el proceso.
- Fuente: <https://www.agilealliance.org/glossary/business-agility>



¿Por qué Metodologías Ágiles?



Agile Adoption Report 2021 by CertiProf

Download the agile report with the largest participation in the world and find out more about agile adoption in 2021.

- El 70 % de las empresas encuestadas se encuentra actualmente en un proceso de transformación Agile
- Las tres razones principales para adoptar prácticas ágiles en el equipo u organización son agilizar la entrega de productos o servicios (14%), mejorar la alineación entre el negocio y el departamento de TI (12%), y aumentar la productividad (10%)

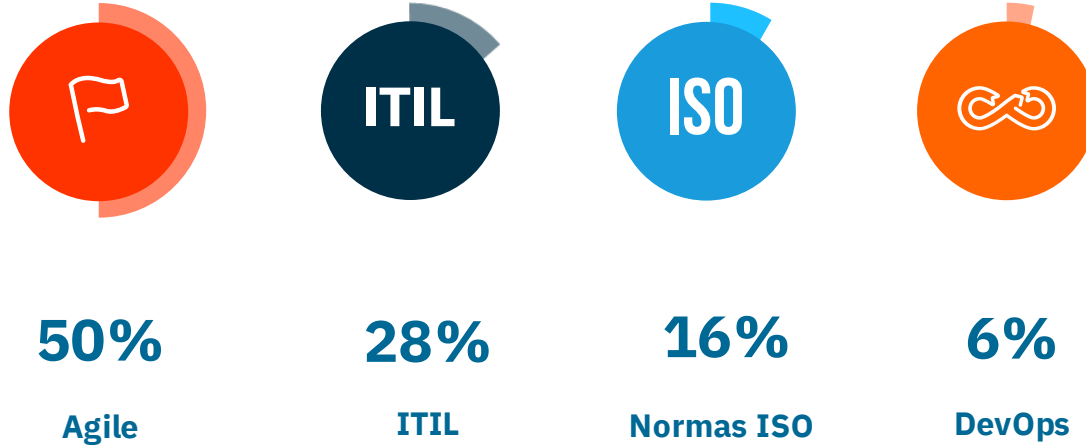
Fuente: Agile Adoption Report 2021

<https://certiprof.com/pages/certiprof-agile-adoption-report-2021>

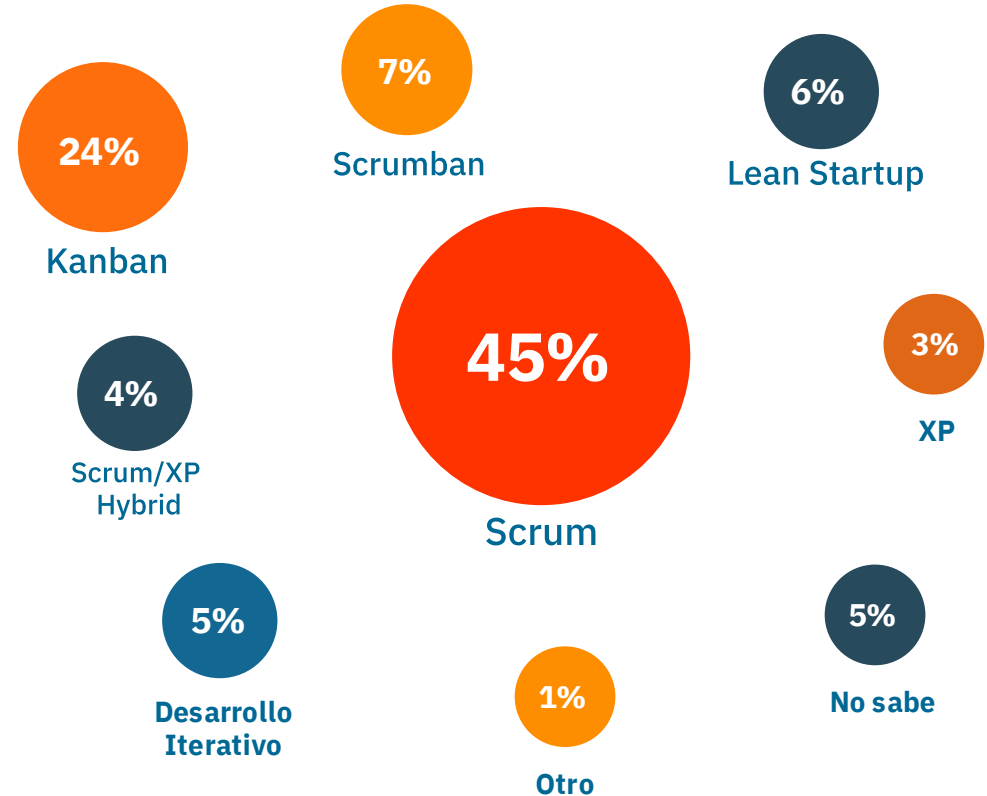


¿Por qué Metodologías Ágiles?

¿Qué enfoques o metodologías aplica principalmente en su entorno de TI actualmente?



¿Con qué marco Ágil está usted más relacionado?



Fuente: Agile Adoption Report 2021 <https://certiprof.com/pages/certiprof-agile-adoption-report-2021>



Gestión de Proyectos Tradicional

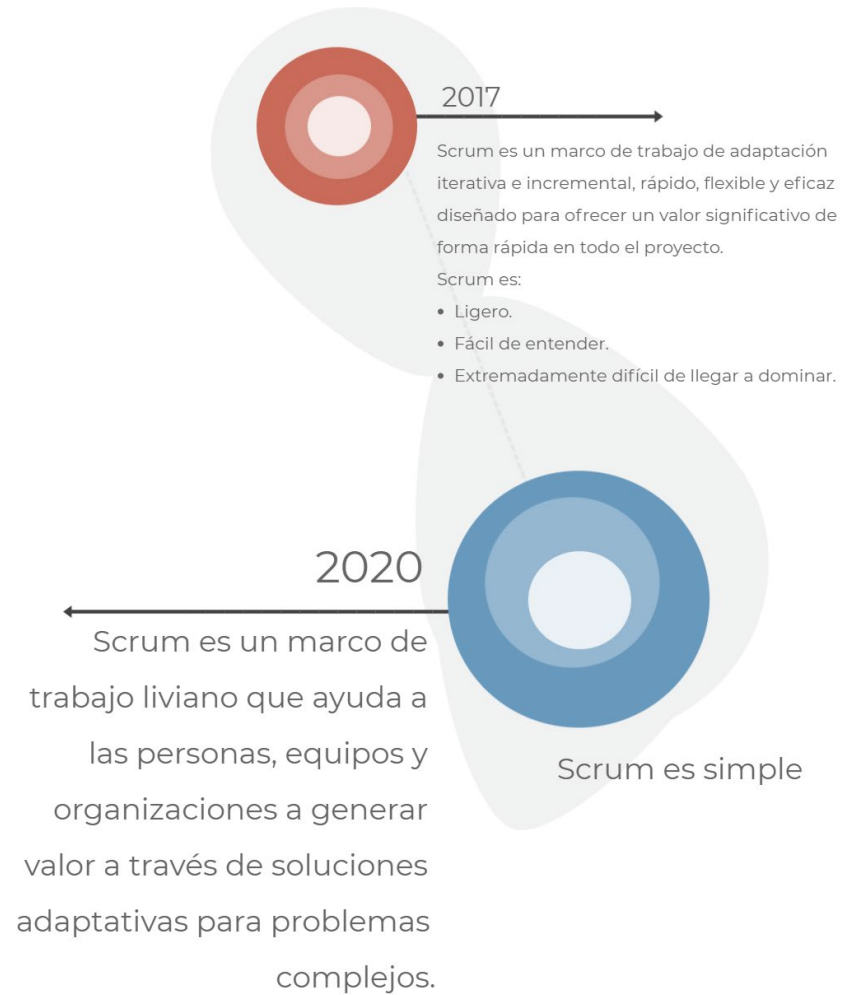


Ventajas: Orden lógico.

Desventaja: Asume predictibilidad.

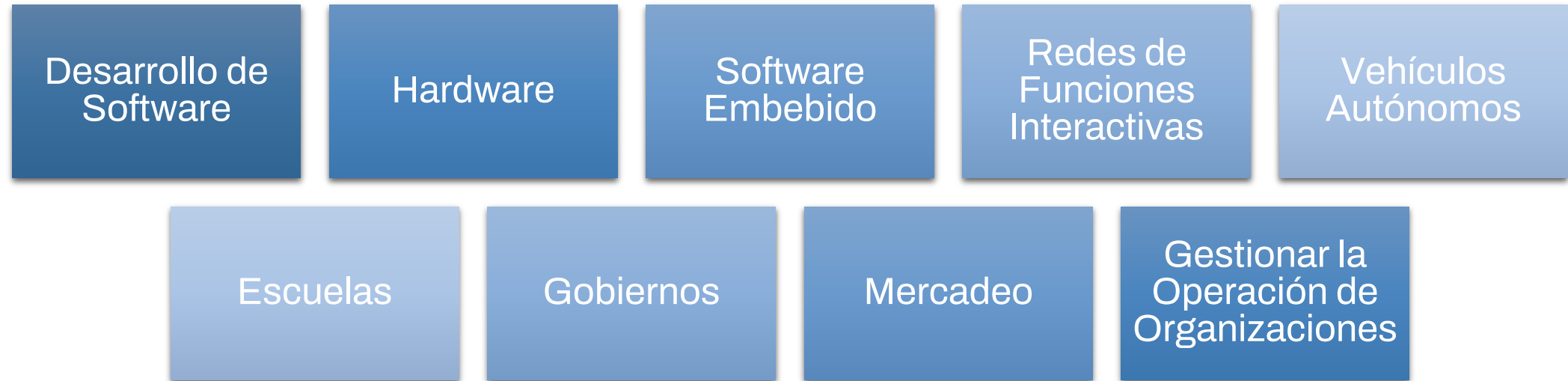


Definición de Scrum en el Tiempo



Definición de Scrum en el Tiempo

- Scrum fue desarrollado inicialmente para gestionar y desarrollar productos
- Fue desarrollado a principios de los años 90
- Scrum está siendo adoptado por diferentes industrias, en varios modelos de negocios:



Definición de Scrum en el Tiempo

- Scrum es efectivo en la transferencia iterativa e incremental de conocimiento.
- Scrum se usa ahora ampliamente para productos, servicios y gestión de la organización matriz.



Definición de Scrum en la Guía (2020)

- Scrum requiere un Scrum Master para fomentar un entorno donde:
- Un Product Owner ordena el trabajo de un problema complejo en un Product Backlog
- El Scrum Team convierte una selección del trabajo en un Incremento de valor durante un Sprint
- El Scrum Team y sus interesados inspeccionan los resultados y se adaptan para el próximo Sprint
- Repetir



Definición de Scrum en la Guía (2020)

- Pruébalo como está y determine si su filosofía, teoría y estructura ayudan a lograr objetivos y crear valor.
- El marco de trabajo Scrum es incompleto de manera intencional, solo define las partes necesarias para implementar la teoría de Scrum.



Definición de Scrum en la Guía (2020)

En este marco de trabajo pueden emplearse varios procesos, técnicas y métodos.

Scrum envuelve las prácticas existentes o las hace innecesarias.

Scrum hace visible la eficacia relativa de las técnicas actuales de gestión, entorno y trabajo, de modo que se puedan realizar mejoras.



Definición de Scrum en la Guía (2020)

- Scrum es gratuito
- El marco de Scrum es inmutable
- Aunque la implementación de sólo algunas partes de Scrum es posible, el resultado final no es Scrum
- Scrum sólo existe en su totalidad y funciona bien como un contenedor para otras técnicas, metodologías y prácticas



Acerca de Scrum

- La definición de Scrum se encuentra en La Guía de Scrum.
- Omitir elementos de Scrum, no seguir las reglas de Scrum, cambiar el diseño o las ideas esenciales de Scrum, oculta los problemas y limita los beneficios de Scrum, e incluso potencialmente lo vuelve inútil.
- A medida que se utiliza Scrum, se pueden encontrar, aplicar y diseñar patrones, procesos y enfoques que se ajusten al marco de trabajo.



Scrum Patterns

Proporcionan orientación a los Scrum Masters y a los profesionales sobre dónde concentrarse para obtener el mayor valor de las mejoras, pero no proporcionan un manual de instrucciones para seguir sin pensar.



Jim Coplien, co-author of Organizational Patterns of Agile Software Development



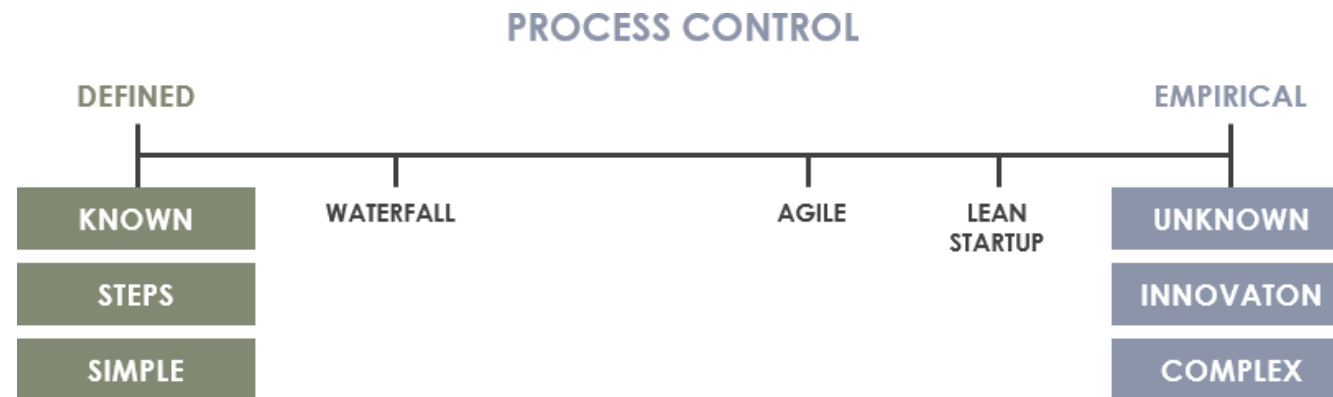


Teoría de Scrum



Empirismo

- El empirismo se basa en tomar decisiones basados en la información concreta obtenida de la observación que muestra el progreso del desarrollo de producto, los cambios en el mercado y los comentarios de los clientes
- El empirismo afirma que el conocimiento proviene de la experiencia y de la toma de decisiones con base en lo observado
- Se implementa un proceso empírico en el que el progreso se basa en la observación y la experimentación en lugar de en los detalles.
- Lo contrario al empirismo es usar planificación previa, procesos definidos, planes predictivos, hechos no concretos



Control de Procesos Empíricos

- El Control de Procesos Empíricos tiene las siguientes características:
- Aprende a medida que avanzamos
- Esperar y aceptar el cambio
- Inspeccionar y adaptar usando ciclos cortos de desarrollo
- Las estimaciones son sólo indicativas y pueden no ser exactas



Control de Procesos Empíricos

Scrum combina cuatro eventos formales para inspección y adaptación.

Estos eventos funcionan porque implementan los pilares empíricos de Scrum de transparencia, inspección y adaptación.



Lean Thinking

- Lean Thinking es una metodología de negocios basada en la historia de las técnicas de fabricación japonesas que se han aplicado en todo el mundo en muchos tipos de industrias
- Lean se centra en proporcionar altos niveles de valor al cliente mediante la mejora continua de los procesos empresariales
- Lean tiene sus raíces en la industria manufacturera de automóviles, particularmente en el Sistema de Producción Toyota. La compañía japonesa fue capaz de crear un ecosistema sostenible para el trabajo, donde son capaces de minimizar sus costos, asegurar la eficiencia en sus procesos y vender sus productos a un precio competitivo
- Los dos pilares de Lean proporcionan los fundamentos necesarios para desarrollar el Lean Thinking. Estos son la Mejora Continua y el Respeto por las Personas

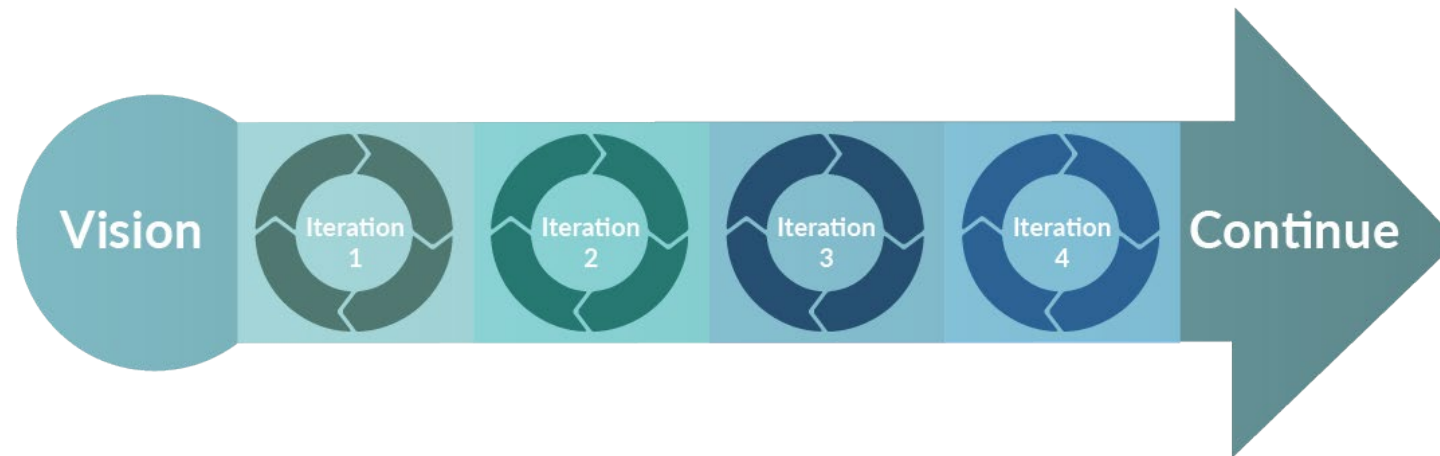


5 Principios del Pensamiento Lean

1. Definir Valor
2. Mapear el Flujo de Valor
3. Crear Flujo
4. Establecer Pull
5. Perseguir la Perfección



Scrum emplea un enfoque iterativo e Incremental para **optimizar la previsibilidad y controlar el riesgo.**



Tres Pilares de Scrum

- Transparencia
- Inspección
- Adaptación



Transparencia



El proceso y el trabajo emergentes deben ser visibles tanto para quienes realizan el trabajo como para quienes lo reciben. Con Scrum, las decisiones importantes se basan en el estado percibido de sus tres artefactos formales.

Si los artefactos tienen poca transparencia pueden llevar a tomar decisiones que disminuyan el valor y aumenten el riesgo.

La transparencia permite la inspección: La inspección sin transparencia es confusa e ineficiente.



Inspección



Los artefactos de Scrum y el progreso hacia los objetivos acordados deben inspeccionarse con frecuencia y con diligencia para detectar variaciones o problemas potencialmente indeseables.

Para ayudar con la inspección, Scrum proporciona cadencia en forma de sus cinco eventos.

La inspección permite la adaptación. La inspección sin adaptación se considera inútil.

Los eventos Scrum están diseñados para provocar cambios.



Adaptación



Si algún aspecto de un proceso se desvía fuera de los límites aceptables o si el producto resultante es inaceptable, el proceso que se aplica o los materiales que se producen deben ajustarse.

El ajuste debe realizarse lo antes posible para minimizar una mayor desviación.

La adaptación se vuelve más difícil cuando las personas involucradas no están empoderadas ni se autogestionan.

Se espera que un Scrum Team se adapte en el momento en que aprenda algo nuevo a través de la inspección.



Valores de Scrum



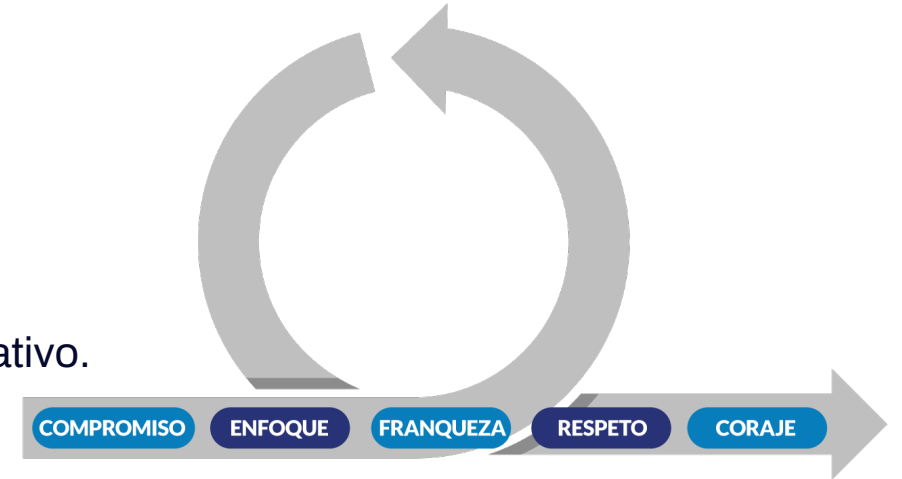
Valores de Scrum

- El uso exitoso de Scrum depende de que las personas sean más competentes en vivir cinco valores:



Valores de Scrum

- **Compromiso**
 - En el resultado, en el logro de los objetivos.
- **Enfoque**
 - En el Sprint, en el Product goal.
 - La focalización es esencial para conseguir que se haga algo que sea significativo.
- **Franqueza (Openness)**
 - Se requiere transparencia, franqueza al dar a conocer la organización, el trabajo, el progreso, el aprendizaje y los problemas.
- **Respeto**
 - Los miembros del equipo Scrum demuestran respeto entre sí, respeten las ideas de cada uno, se den permiso para tener un mal día de vez en cuando, y reconozcan los logros de cada uno.
- **Coraje**
 - Es fundamental para el éxito de un equipo.
 - Hacer las cosas correctas, trabajar a través de los problemas.
 - Mejorar constantemente.



Compromiso

- El equipo de Scrum se **compromete** a lograr sus objetivos y **apoyarse** mutuamente.



Enfoque

- Su **enfoque** principal es el trabajo del **Sprint** para hacer el **mejor progreso** posible hacia estos **objetivos**.



Franqueza

- El equipo de Scrum y sus partes interesadas están **abiertos** sobre el trabajo y los desafíos.



Respeto

- Los miembros del equipo de Scrum se **respetan** mutuamente para ser personas capaces e independientes, y son respetados como tales por las personas con las que trabajan.



- Los miembros del equipo de Scrum tienen el valor de **hacer lo correcto** y de trabajar en problemas complejos.



Valores de Scrum

- Los valores **dan dirección** al Equipo. Guían el Equipo.

*Con respecto a
su trabajo*

Acciones

Comportamiento

Las decisiones que se tomen, los pasos que se den y la forma en que se use Scrum deben reforzar estos valores, no disminuirlos ni socavarlos.



Valores de Scrum

- Los miembros del Scrum Team **aprenden** y **exploran** los valores mientras trabajan con los eventos y artefactos Scrum.



Valores de Scrum

- Cuando el Scrum Team y las personas con las que trabajan incorporan estos valores, los **pilares empíricos de Scrum** de transparencia, inspección y adaptación **cobran vida y generan** confianza.



Scrum Team



Scrum Team



La unidad fundamental de Scrum es un pequeño **equipo de personas**, un Scrum Team.

El Scrum Team consta de un Scrum Master, un Product Owner y Developers. Dentro de un Scrum Team, **no hay subequipos ni jerarquías**.

Es una unidad cohesionada de profesionales enfocados en un objetivo a la vez, el Objetivo del Producto.



Scrum Team



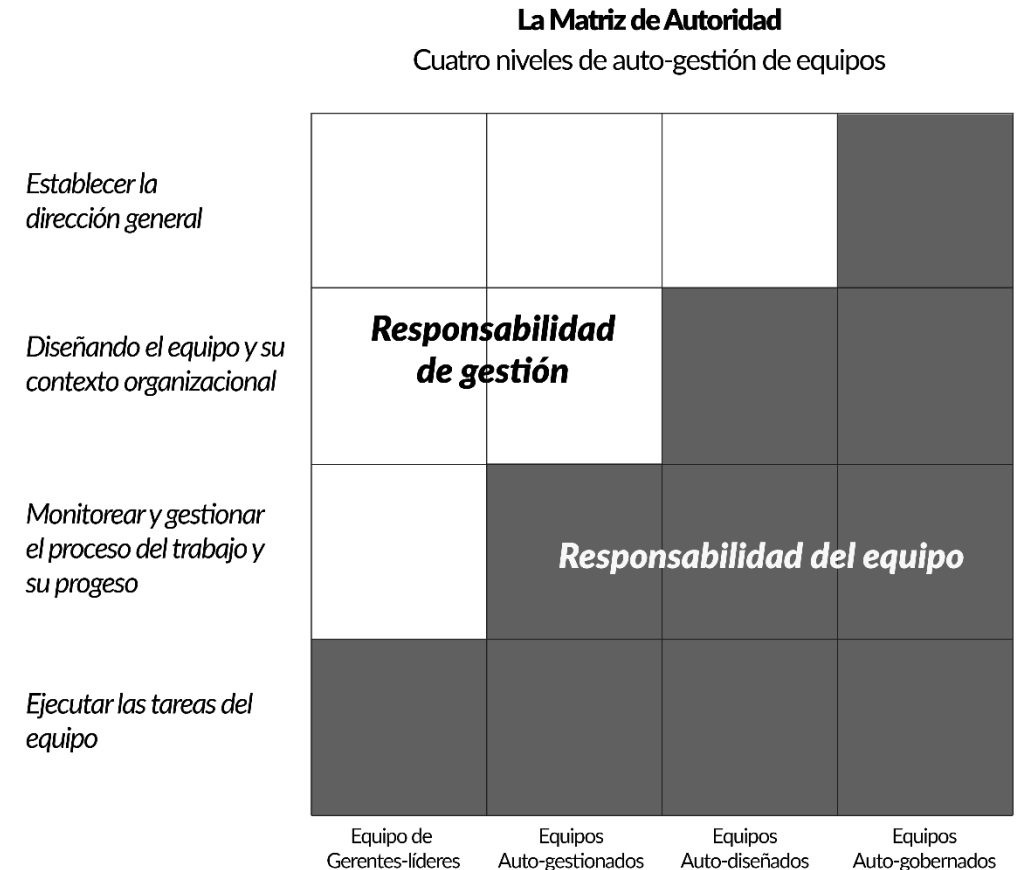
Los Equipos de Scrum (Scrum Teams) son **multifuncionales**, lo que significa que los miembros tienen todas las habilidades necesarias para crear valor en cada Sprint.

Los equipos de Scrum (Scrum Teams) son **autogestionados**, lo que significa que internamente deciden quién hace qué, cuándo y cómo.



Auto-gestionados Sobre Auto-organizados

- **Equipos Auto-organizados** eligen la mejor manera de realizar su trabajo, en lugar de ser dirigidos por otros fuera del equipo. - Scrum guide 2017.
- **Auto-gestionados**, lo que significa que internamente deciden quién hace qué, cuándo y cómo.
- *Traditional, self-managing and self- designing/organising teams, self-governing (Hackman, The design of work teams, 1987, p. 334).*



Fuente: J. Richard Hickman, *Leading Teams: Setting the Stage for Create Performances*, 2012, figure 2-1



Scrum Team

El Scrum Team es **lo suficientemente pequeño** como para seguir siendo ágil y **lo suficientemente grande** como para completar un trabajo significativo dentro de un Sprint, generalmente **10 personas o menos**.

En general, hemos descubierto que los equipos más pequeños **se comunican mejor y son más productivos**.

- Scrum Teams demasiado grandes deberían considerar **reorganizarse en múltiples Scrum Teams cohesivos (cohesionados)**, cada uno enfocado en el mismo producto
- Múltiples Scrum Teams **deben compartir el mismo Objetivo del Producto**, el Product Backlog y el Product Owner



Scrum Team



El Scrum Team es responsable de todas las actividades relacionadas con el producto:

- La colaboración de los interesados
- La verificación
- El mantenimiento
- La operación
- La experimentación
- La investigación y el desarrollo
- Cualquier otra cosa que pueda ser necesaria.



Scrum Team



Estructurados y empoderados por la organización para gestionar su propio trabajo.

Trabajar en Sprints a un ritmo sostenible mejora el **enfoque y la consistencia** del Scrum Team.



Scrum Team

Scrum define tres responsabilidades específicas dentro del equipo de Scrum:

- Los Desarrolladores (Developers)
- El propietario del producto (Product Owner)
- Scrum Master



Desarrolladores (Developers)

- Los Desarrolladores son las personas del Equipo Scrum que se comprometen a crear cualquier aspecto de un Incremento útil (funcional) en cada Sprint.



Habilidades de los Desarrolladores

- Las habilidades específicas que necesitan los Developers suelen ser amplias y variarán según el ámbito (dominio) de trabajo.



Responsabilidad de los Desarrolladores

- Crear un plan para el Sprint, el Sprint Backlog
- Inculcar calidad al adherirse a una Definición de Terminado
- Adaptar su plan cada día hacia el Objetivo del Sprint
- Responsabilizarse mutuamente como profesionales



Características de Agile Teams



Product Owner



- El Product Owner (PO) representa la voz del cliente, y es el encargado de maximizar el valor del producto
- Un PO siempre debe mantener la visión de las partes interesadas
- Él/Ella debe entender y apoyar las necesidades e intereses de todos los Stakeholders
- Regula y mantiene la Planeación de la Liberación (Release Planning)



Características de Product Owner



*El Product Owner **no es un comité,**
es una persona.*

Conocimiento

Autoridad

Disponibilidad



Responsabilidades de un Product Owner



- Maximizar el valor del producto
- Gestión efectiva del Product Backlog
 - El Product Owner puede delegar
 - El Product Owner sigue siendo el responsable aunque delegue



Responsabilidades de un Product Owner



La gestión efectiva del Product Backlog que incluye:

- Desarrollar y comunicar explícitamente el Objetivo del Producto
- Crear y comunicar claramente los elementos del Product Backlog
- Ordenar los elementos del Product Backlog (Decidir)
- Asegurarse de que el Product Backlog sea transparente, visible y se entienda



Responsabilidades de un Product Owner



El Product Owner puede representar las necesidades de muchos interesados en el Product Backlog.

Para ajustar el contenido u orden del Product Backlog se requiere convencer (negociar con criterio) con el Product Owner.



Responsabilidades de un Product Owner



Para que los Product Owners tengan **éxito**, toda la organización **debe respetar sus decisiones**.

Sus decisiones son visibles en el contenido y el orden del Product Backlog, y a través del Incremento inspeccionable en la revisión de Sprint (Sprint Review).



Scrum Master

El Scrum Master es **responsable de establecer Scrum** como se define en la Guía de Scrum.

El Scrum **Master ayuda a todos a comprender la teoría y la práctica de Scrum**, tanto dentro del Scrum Team como de la organización.



Scrum Master

El Scrum Master es responsable de lograr la **efectividad** del Scrum Team.



Apoya al Scrum Team en la mejora de sus prácticas, dentro del marco de trabajo de Scrum.



Scrum Master

Los Scrum Masters son **verdaderos líderes** que sirven al Scrum Team y a la organización en general.



Scrum Master **sirve al Scrum Team** de varias maneras:

- Guiar (**Coaching**) a los miembros del equipo en ser autogestionados y multifuncionales
- Ayudar al Scrum Team a enfocarse en crear Incrementos de alto valor que cumplan con la Definición de Terminado
- Procurar (Promover) la eliminación de impedimentos para el progreso del Scrum Team
- Asegurarse de que todos los eventos de Scrum se lleven a cabo y sean positivos, productivos y se mantengan dentro de los límites de tiempo recomendados (timebox)



Scrum Master

El Scrum Master sirve al **Product Owner** de varias maneras:

- Ayuda a encontrar técnicas para una definición efectiva del objetivo de producto y gestión del Product Backlog
- Ayuda al equipo Scrum a entender la necesidad de elementos del Product Backlog claros y concisos
- Ayuda a establecer un planeamiento de producto empírico para un ambiente complejo
- Facilita la colaboración de las partes interesadas según se requiera o necesite



El Scrum Master **sirve a la organización** de varias maneras:

- Liderar, capacitar y guiar a la organización en su adopción de Scrum
- Planificar y asesorar implementaciones de Scrum dentro de la organización
- Ayudar a los empleados y los interesados a comprender y aplicar un enfoque empírico para el trabajo complejo
- Eliminar las barreras entre los interesados y los Scrum Teams



Stakeholders



Una persona, grupo u organización que afecta o puede verse afectado por las acciones de una organización.



Eventos de Scrum



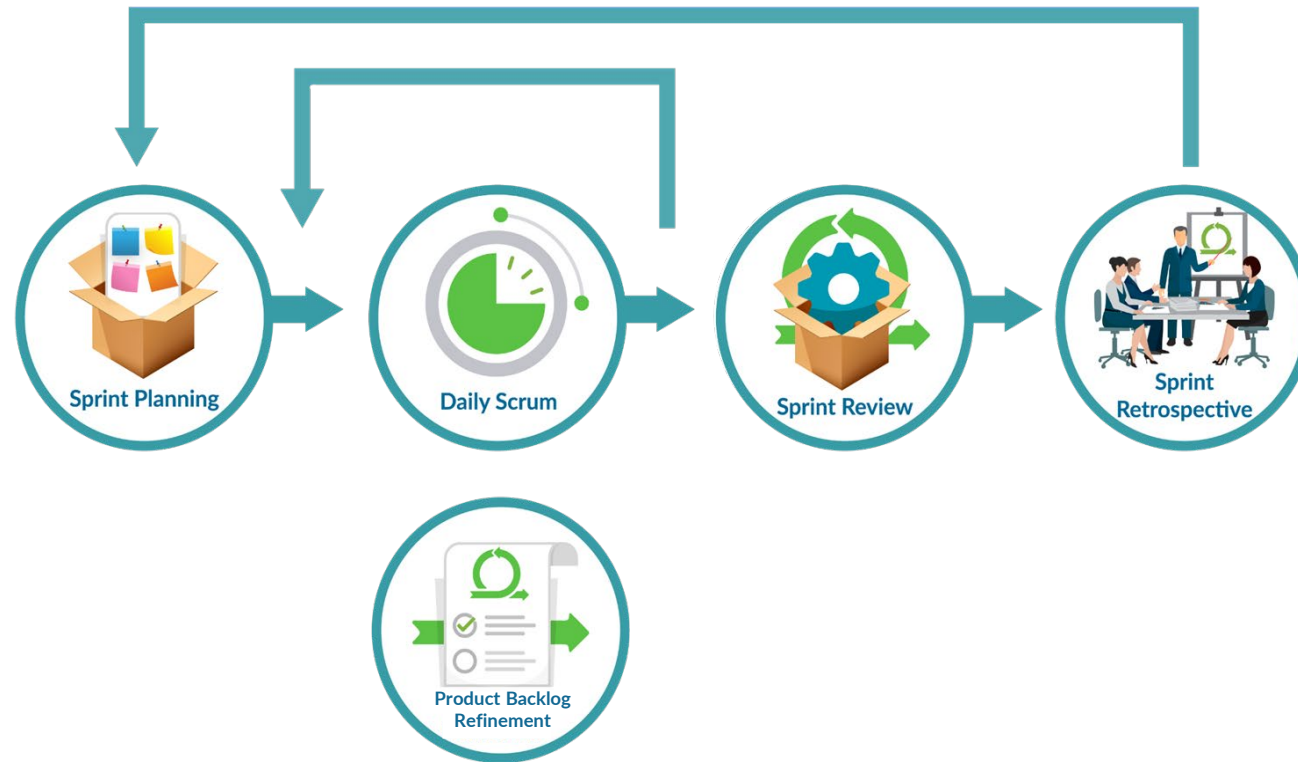
Eventos Scrum

- Los Sprints
- Sprint Planning (Planificación del Sprint)
- Daily Scrum (Scrum Diario)
- Sprint Review (Revisión del Sprint)
- Sprint Retrospective (Retrospectiva del Sprint)



El Sprint

- El Sprint es **un contenedor** para todos los eventos.



Eventos de Scrum

Cada evento en Scrum es una **oportunidad formal para inspeccionar y adaptar los artefactos** de Scrum.

Los tres pilares de Scrum



Eventos de Scrum

- Estos eventos están diseñados específicamente para habilitar (permitir) la **transparencia** requerida (necesaria).

Los tres pilares de Scrum



Eventos de Scrum

- Si no se realizan los eventos según lo prescrito, se pierden oportunidades para **inspeccionar y adaptarse**.

Los tres pilares de Scrum



Eventos de Scrum

Los eventos se utilizan en Scrum para **crear regularidad y minimizar** la necesidad de reuniones no definidas en Scrum.

Lo óptimo es que todos los eventos se celebren al mismo tiempo y en el mismo lugar para reducir la **complejidad**.



El Sprint



Los Sprints **son el corazón de Scrum**,
donde las ideas se convierten en valor.



El Sprint

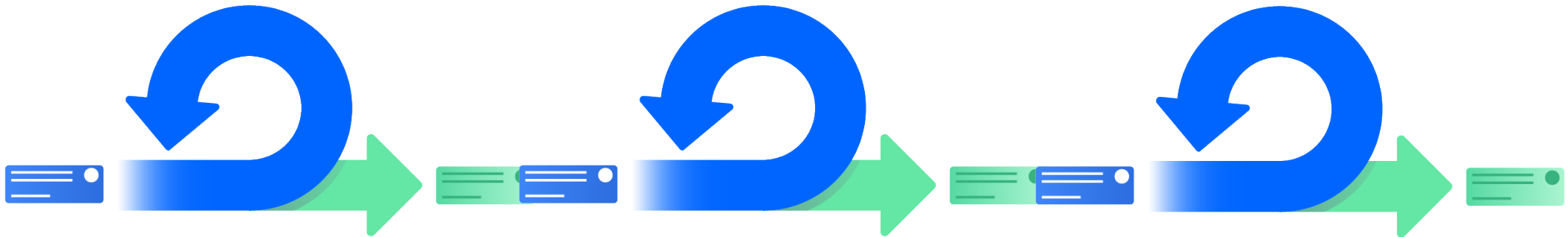


Son eventos de **duración fija de un mes** o menos para crear consistencia.



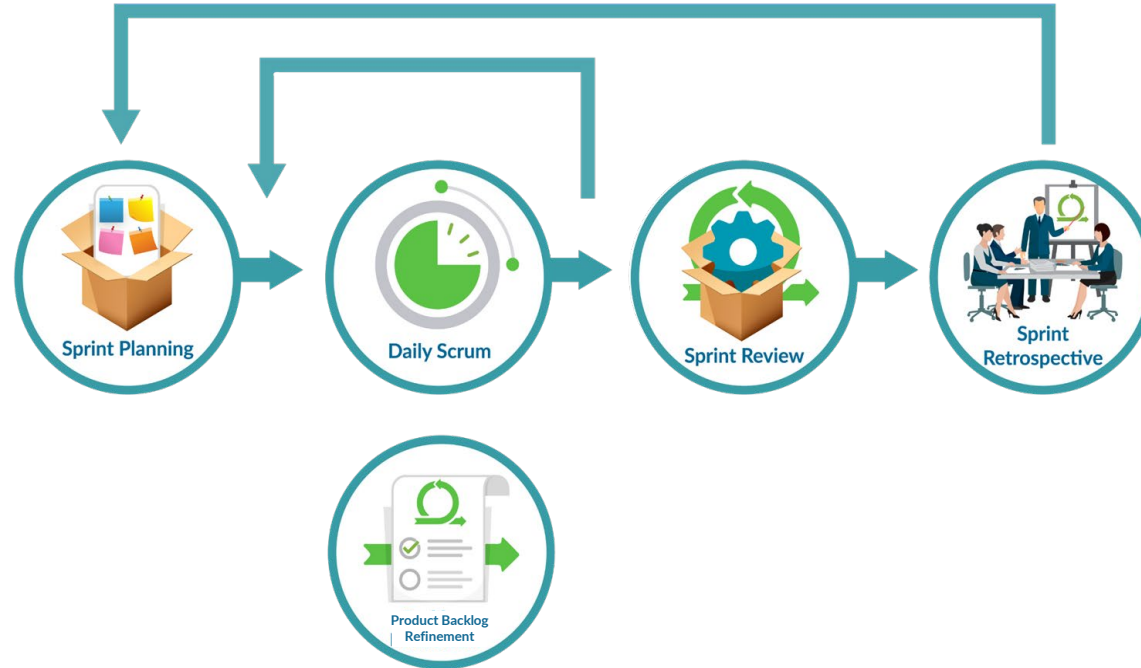
El Sprint

- Un nuevo Sprint **comienza inmediatamente** después de la conclusión del Sprint anterior.



El Sprint

- Todo el trabajo necesario para alcanzar el objetivo del producto, incluyendo la Planificación (Sprint Planning), Daily Scrums, Revisión del Sprint (Sprint Review) y la Retrospectiva (Sprint Retrospective), ocurren dentro del Sprints.



Durante el Sprint:

- No se realizan cambios que pongan en peligro el Objetivo del Sprint
- La calidad no disminuye
- El Product Backlog se refina según sea necesario
- El alcance se puede aclarar y renegociar con el Product Owner a medida que se aprende más



- Los Sprints permiten la **previsibilidad** al garantizar la inspección y adaptación del progreso hacia un Objetivo del Producto al menos cada mes calendario.

Los tres pilares de Scrum



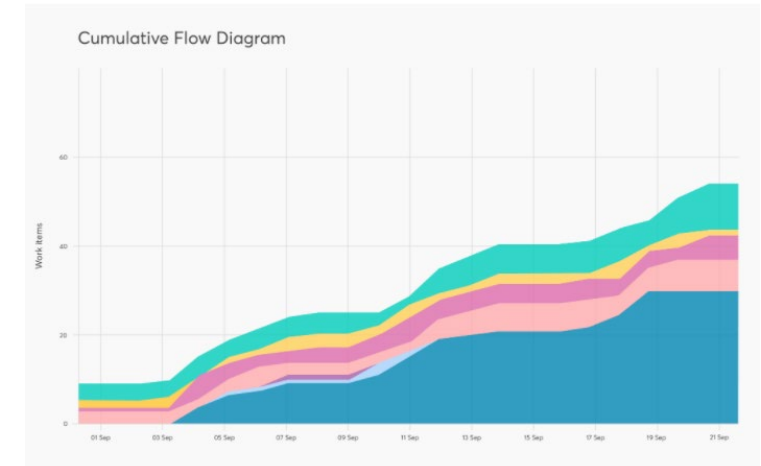
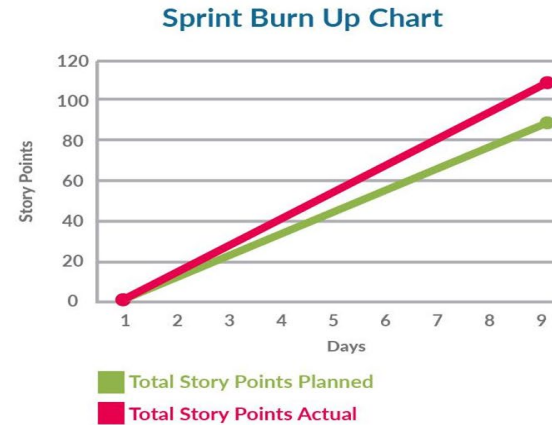
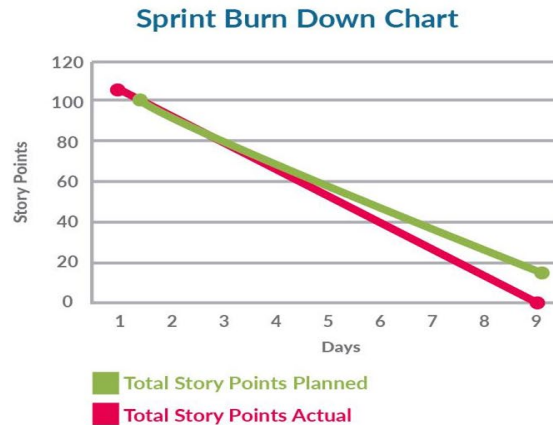
El Sprint

- Cuando el horizonte de un **Sprint es demasiado largo**, el Objetivo del Sprint puede volverse inválido, la **complejidad** puede crecer y el **riesgo** puede aumentar.
- Se pueden emplear **Sprints más cortos** para generar más ciclos de aprendizaje y limitar el **riesgo** de costo y **esfuerzo** a un período de tiempo menor.
- Cada **Sprint** puede considerarse un proyecto corto.



El Sprint

Existen varias **prácticas para pronosticar el progreso**, como gráficos de burn-downs, burn-ups, o flujos acumulativos.



Si bien han demostrado ser útiles, estos no sustituyen la importancia del empirismo. En entornos complejos, se desconoce lo que sucederá. Solo lo que ya ha sucedido se puede utilizar **para la toma de decisiones con vistas a futuro**.



El Sprint

Un Sprint podría cancelarse si el Objetivo del Sprint se vuelve obsoleto.

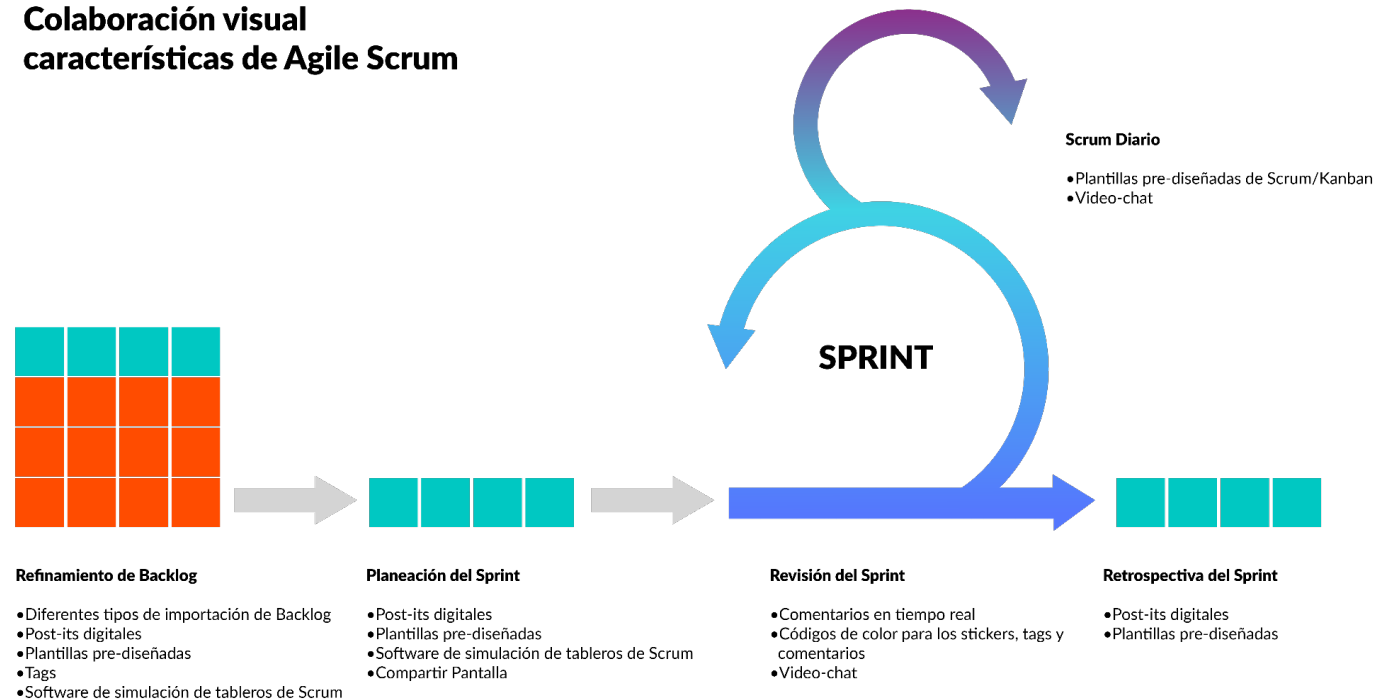
Solo el Product Owner **tiene la autoridad** para cancelar el Sprint.



Sprint Planning – Planificación del Sprint

- EL Sprint Planning inicia el Sprint **al establecer el trabajo que se realizará** para el Sprint.
- Scrum aplica el principio Pull para planificar el trabajo para un Sprint.

Colaboración visual características de Agile Scrum



Sprint Planning – Planificación del Sprint

- **El Scrum Team crea este plan** resultante mediante trabajo colaborativo.

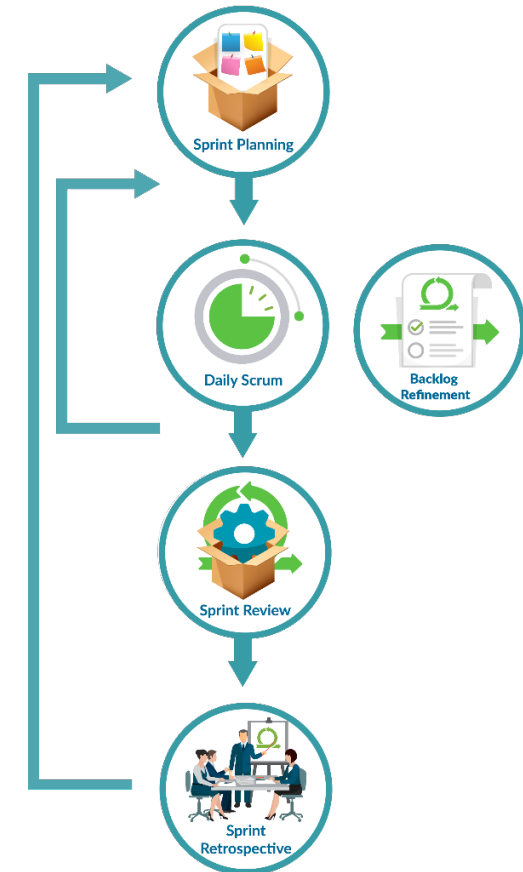
El Sprint Planning tiene un límite de tiempo de máximo ocho horas para un Sprint de un mes.

Para Sprints más cortos, el evento suele ser de menor duración.



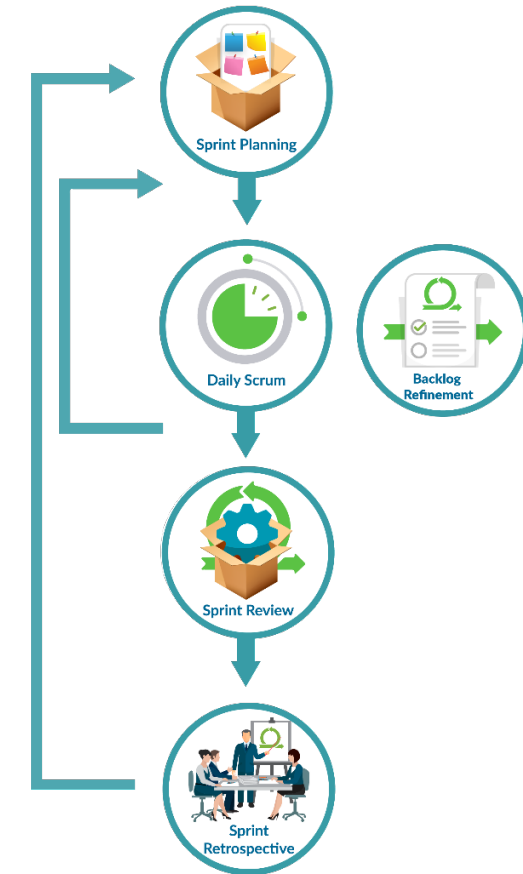
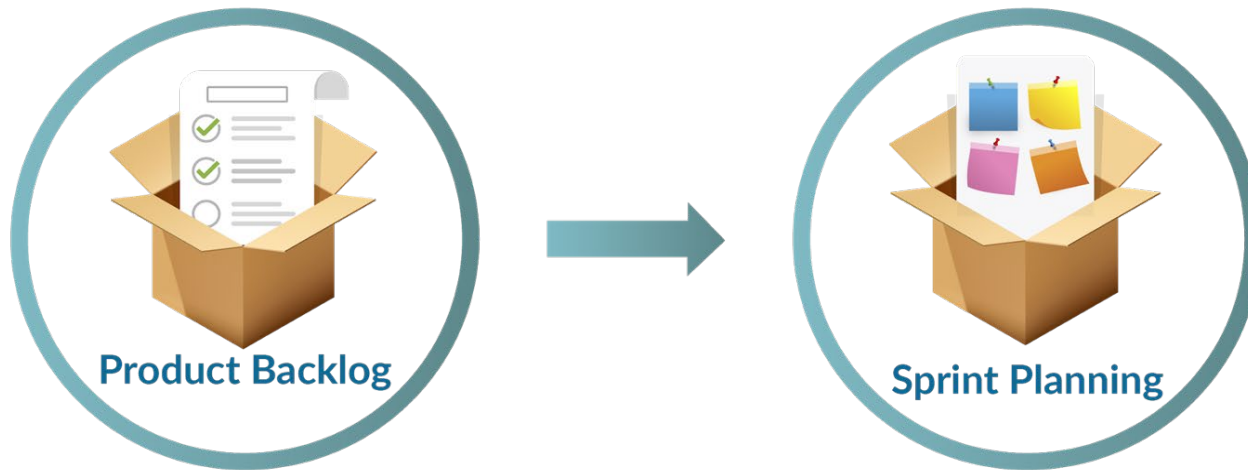
Planeación del Sprint

- Post-its digitales
- Plantillas pre-diseñadas
- Software de simulación de tableros de Scrum
- Compartir Pantalla



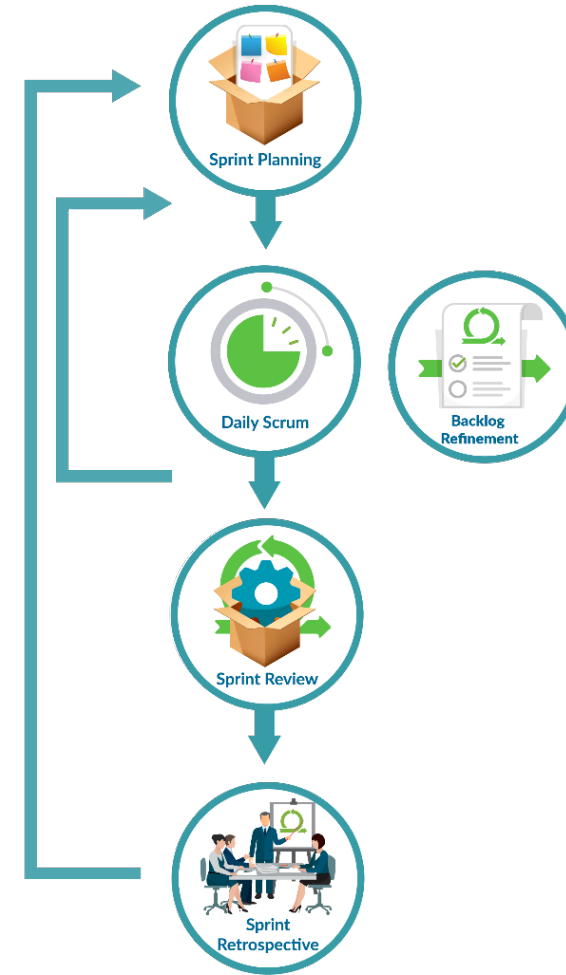
Sprint Planning – Planificación del Sprint

- El Product Owner se asegura de que los asistentes estén preparados para discutir los elementos más importantes del Product Backlog y cómo se relacionan con el Objetivo del Producto.



Sprint Planning – Planificación del Sprint

- El Scrum Team también puede invitar a otras personas a asistir a el Sprint Planning para brindar (proporcionar) asesoramiento.



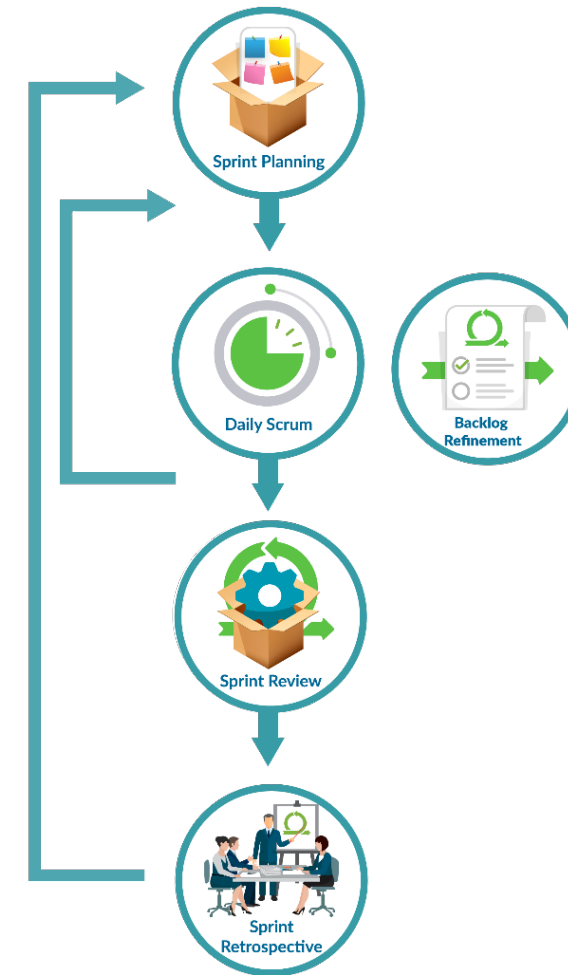
Sprint Planning – Planificación del Sprint

- La Planificación del Sprint aborda los siguientes temas:

Tema Uno: ¿Por qué este Sprint es valioso?

Tema dos: ¿Qué se puede hacer en este Sprint?

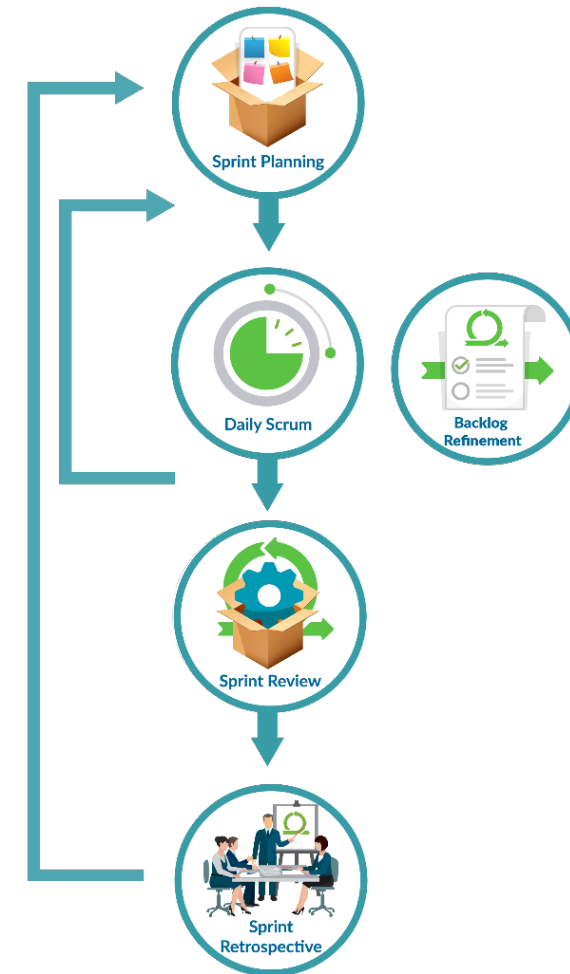
Tema tres: ¿Cómo se realizará el trabajo elegido?



Sprint Planning – Planificación del Sprint

Tema Uno: ¿Por qué este Sprint es **valioso**?

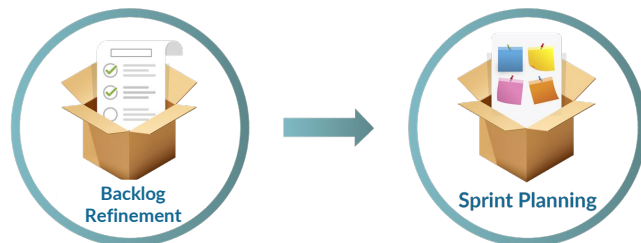
- El Product Owner propone cómo el producto podría Incrementar su valor y utilidad en el Sprint actual
- A continuación, todo el Scrum Team colabora para definir un Objetivo del Sprint que comunique por qué el Sprint es valioso para las partes interesadas
- El Objetivo del Sprint debe completarse (finalizarse) antes de que termine el Sprint Planning



Sprint Planning – Planificación del Sprint

Tema dos: ¿Qué se puede hacer en este Sprint?

- A través de una conversación (discussion en Inglés) con el Propietario del Producto (Product Owner), los Desarrolladores seleccionan los elementos del Product Backlog para incluir en el Sprint actual
- El Equipo de Scrum puede refinar estos elementos durante este proceso, lo que aumenta la comprensión y confianza

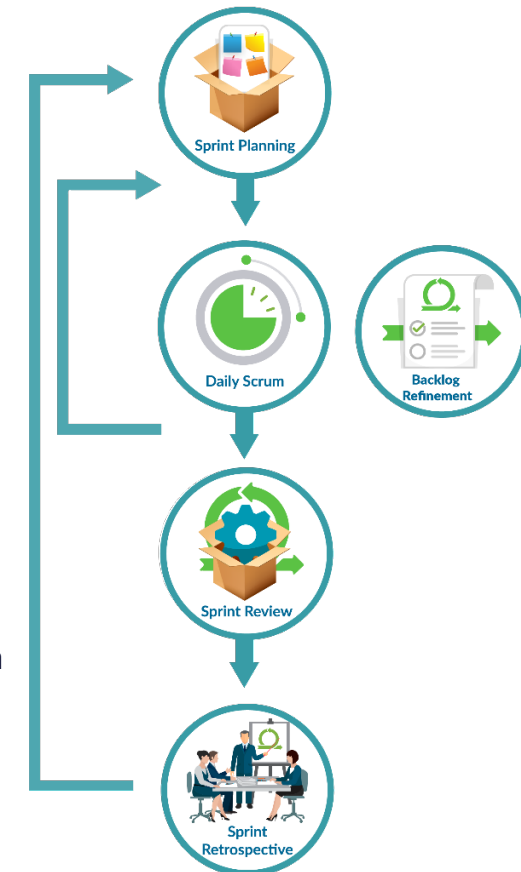


Refinamiento de Backlog

- Diferentes tipos de importación de Backlog
- Post-its digitales
- Plantillas pre-diseñadas
- Tags
- Software de simulación de tableros de Scrum

Planeación del Sprint

- Post-its digitales
- Plantillas pre-diseñadas
- Software de simulación de tableros de Scrum
- Compartir pantalla



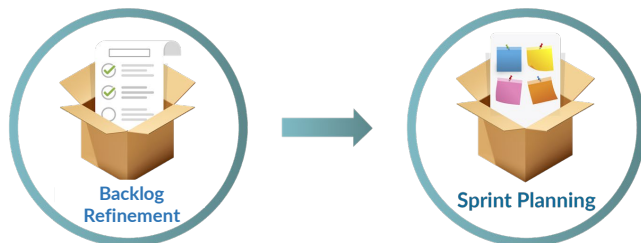
Fuente: <https://miro.com/blog/resources/visual-collaboration-agile-development-guide/product-backlog/>



Sprint Planning – Planificación del Sprint

Tema dos: ¿Qué se puede hacer en este Sprint?

- Seleccionar cuánto se puede completar dentro de un Sprint puede ser un desafío
- Cuanto más sepan los Developers sobre su desempeño pasado, su capacidad actual (upcoming capacity en Inglés) y su Definición de Terminado, más confiados estarán en sus pronósticos para el Sprint

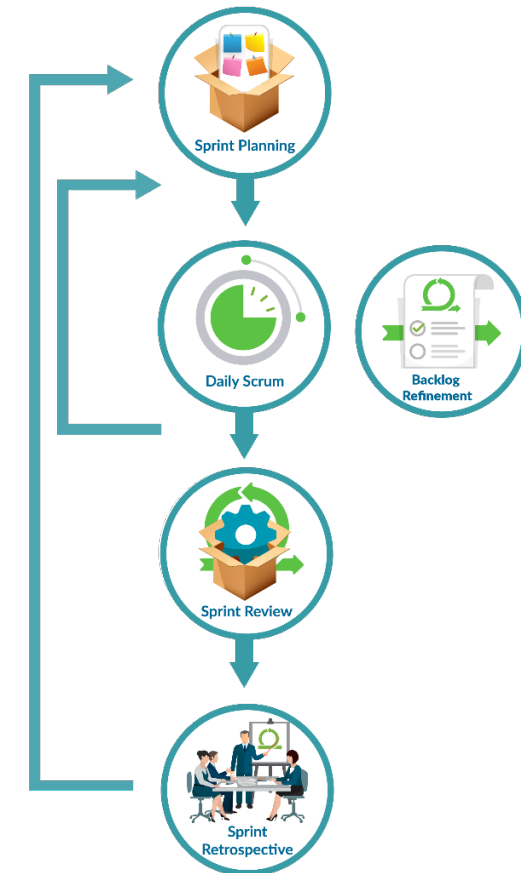


Refinamiento de Backlog

- Diferentes tipos de importación de Backlog
- Post-its digitales
- Plantillas pre-diseñadas
- Tags
- Software de simulación de tableros de Scrum

Planeación del Sprint

- Post-its digitales
- Plantillas pre-diseñadas
- Software de simulación de tableros de Scrum
- Compartir pantalla



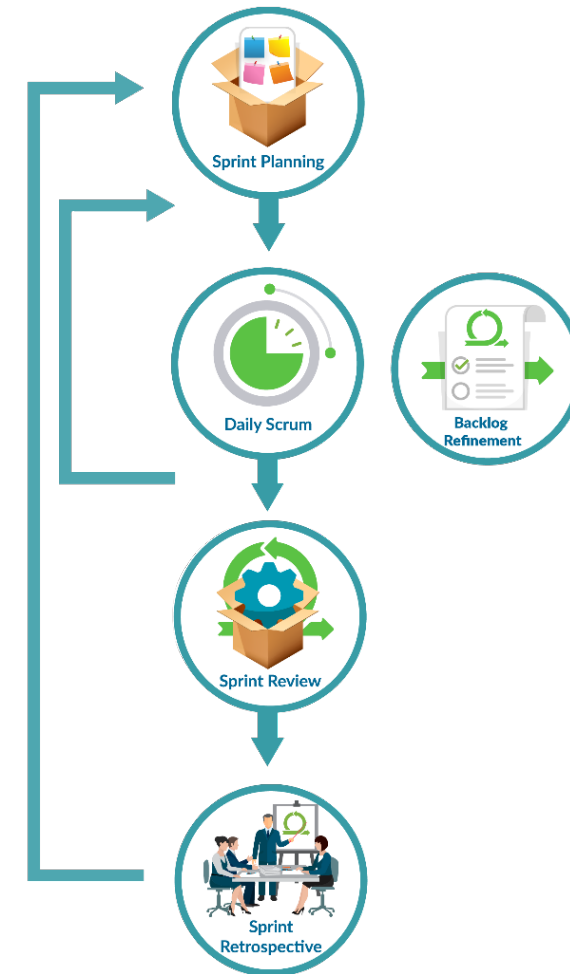
Fuente: <https://miro.com/blog/resources/visual-collaboration-agile-development-guide/product-backlog/>



Sprint Planning – Planificación de Sprint

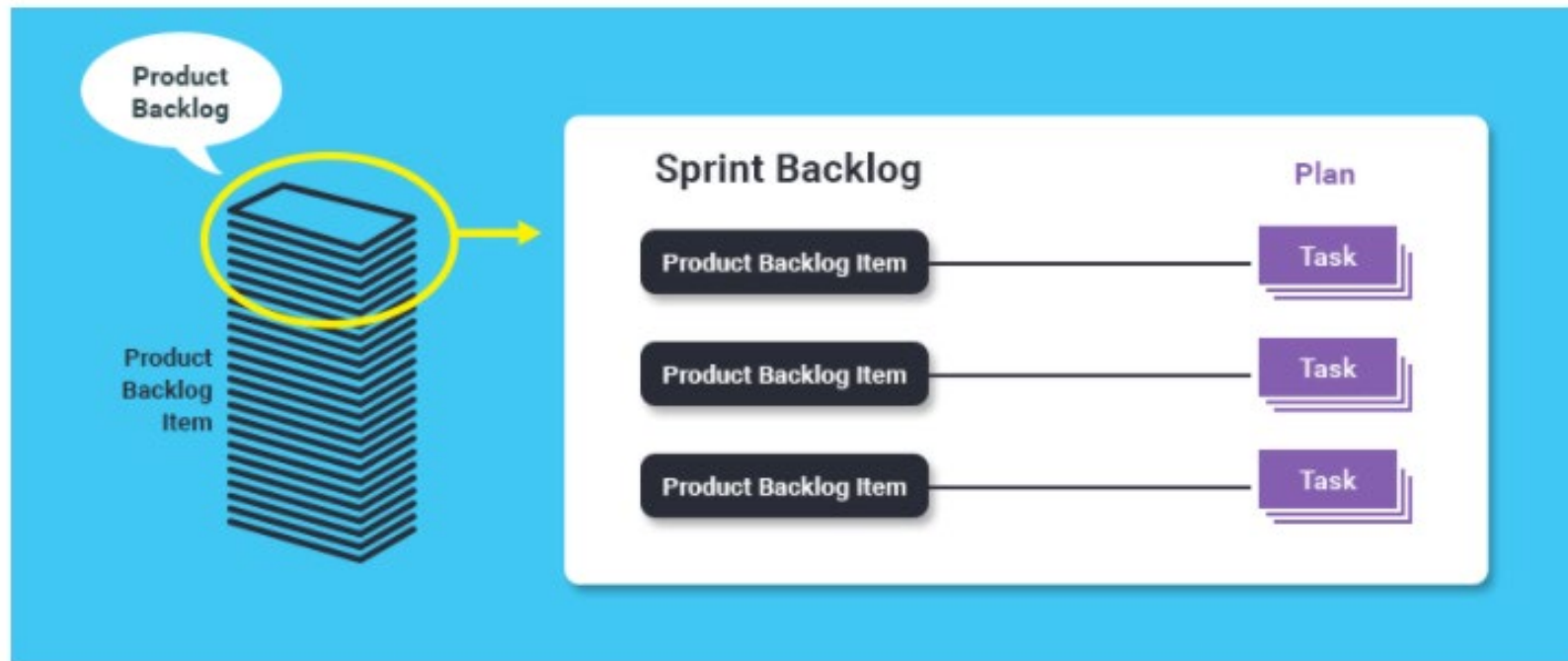
Tema tres: ¿Cómo se realizará el trabajo elegido?

- Para cada elemento del Product Backlog seleccionado, los Developers planifican el trabajo necesario para crear un Incremento que cumpla con la Definición de Terminado
- Normalmente esto se hace descomponiendo los elementos del Product Backlog en elementos de trabajo más pequeños de un día o menos
- La forma de hacerlo queda a criterio exclusivo de los Developers. Nadie más les dice cómo convertir los elementos del Product Backlog en Incrementos de valor



Sprint Backlog

- El Objetivo del Sprint (Sprint Goal), los elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint, más el plan para entregarlos se denominan juntos Sprint Backlog.



Sprint Backlog

El Sprint Backlog se compone del Objetivo del Sprint (por qué), el conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint (qué), así como un plan de acción para entregar el Increment (cómo).

El Sprint Backlog es un plan realizado por y para los Developers. Es una imagen muy visible y en tiempo real del trabajo que los Developers planean realizar durante el Sprint para lograr el Objetivo del Sprint. En consecuencia, el Sprint Backlog se actualiza a lo largo del Sprint a medida que se aprende más. Debe tener suficientes detalles para que puedan inspeccionar su progreso en la Daily Scrum.



Sprint Backlog

- El Sprint Planning tiene un límite de tiempo de máximo ocho horas (timeboxed) para un Sprint de un mes.
- Para Sprints más cortos, el evento suele ser de menor duración.



Daily Scrum (Scrum Diario)

- El propósito de la Daily Scrum es inspeccionar el progreso hacia el Objetivo del Sprint y adaptar el Sprint Backlog según sea necesario, ajustando el próximo trabajo planeado.

Los tres pilares de Scrum



Daily Scrum (Scrum Diario)

- El Daily Scrum es un evento de 15 minutos (máximo) para los desarrolladores del equipo de Scrum.
- El Daily Scrum no es la única vez que los Desarrolladores pueden ajustar su plan.
- Frecuentemente se reúnen durante todo el día para debatir (discusiones) de forma más detalladas sobre la adaptación o volver a planificar del resto del trabajo del Sprint.



Daily Scrum (Scrum Diario)

- Para reducir la complejidad, se lleva a cabo a la misma hora y en el mismo lugar todos los días hábiles del Sprint.



How to Run Remote Daily Scrum Meeting Effectively?



Daily Scrum (Scrum Diario)

- Si el Product Owner o Scrum Master están trabajando activamente en elementos del Sprint Backlog, participan como Developers.
- El Scrum Master enseña a los Developers a mantener el Daily Scrum en los límites de tiempo establecido.



Daily Scrum (Scrum Diario)

- Los Developers pueden seleccionar la estructura y las técnicas que deseen, siempre que su Daily Scrum se centre en el progreso hacia el Objetivo del Sprint y produzca un plan viable para el siguiente día de trabajo.
- Esto crea enfoque y mejora la autogestión.



Daily Scrum (Scrum Diario)

- Las Daily Scrums mejoran la comunicación, identifican impedimentos, promueven la toma rápida de decisiones y, en consecuencia, eliminan la necesidad de otras reuniones.
- El Scrum Diario no es el único momento en el que los desarrolladores pueden ajustar su plan. A menudo se reúnen durante el día para discusiones más detalladas sobre cómo adaptar o volver a planificar el resto del trabajo del Sprint.



Aspectos Adicionales – Daily Scrum (Scrum Diario)

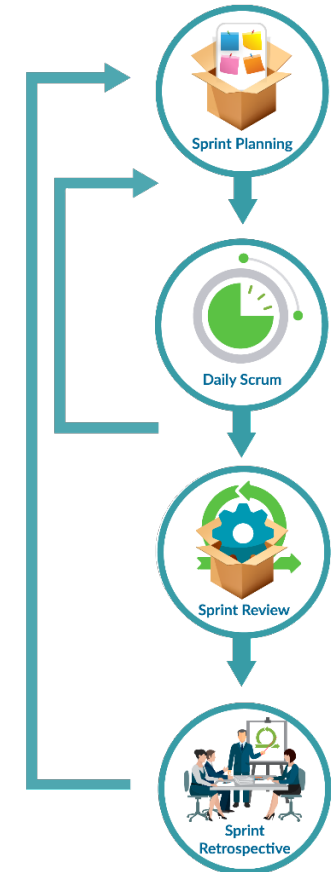
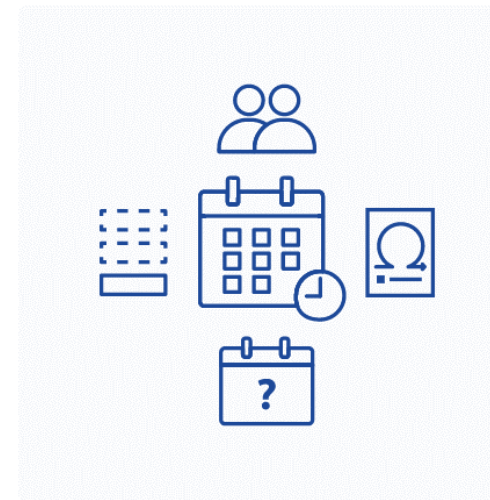
- El equipo se reúne para comunicar y entender los estados
- Esencial para conocer el progreso continuo y evitar bloqueos
- No tiene como objetivo reportar progreso



Revision del Sprint (Sprint Review)

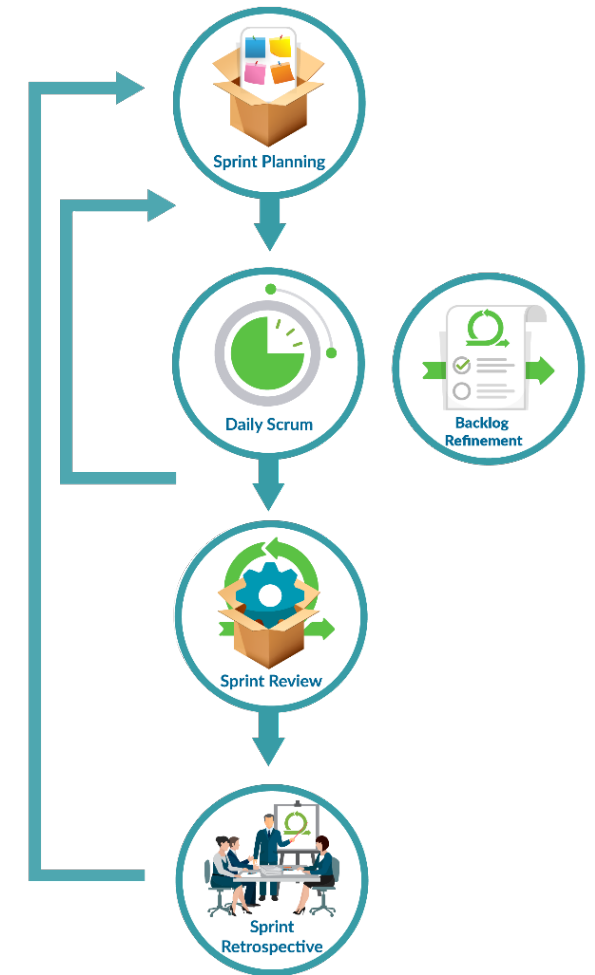
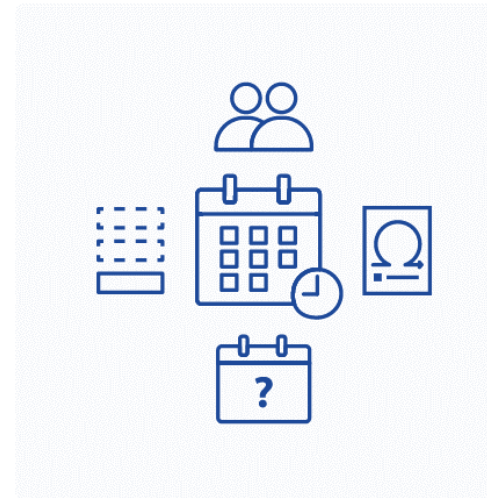
- El propósito de la Sprint Review es inspeccionar el resultado del Sprint y determinar futuras adaptaciones.

Los tres pilares de Scrum



Revision del Sprint (Sprint Review)

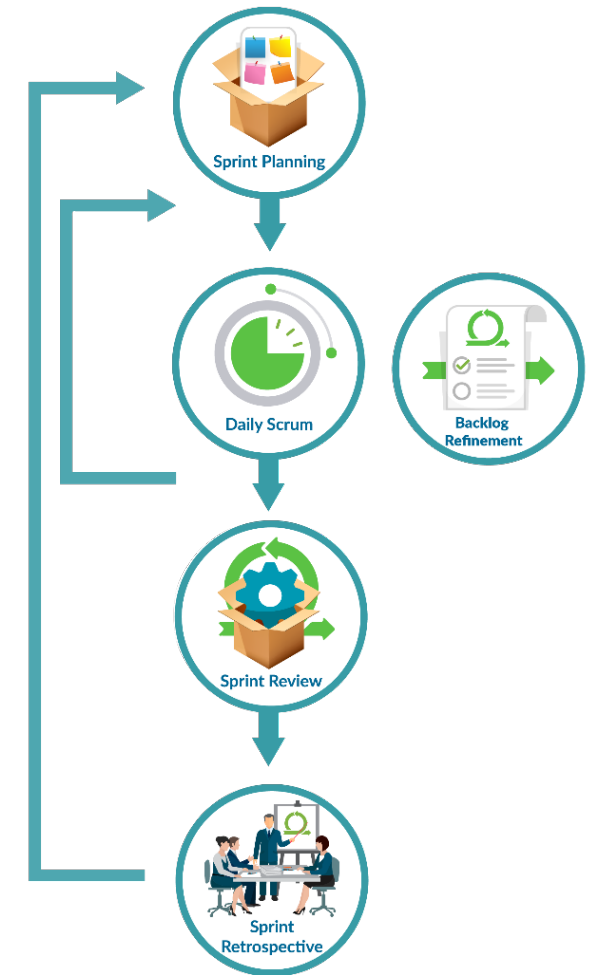
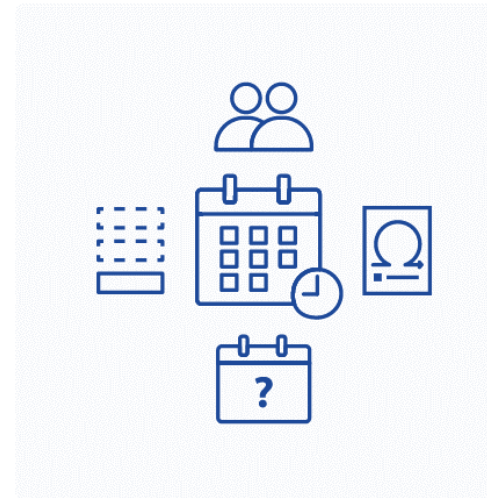
- El Scrum Team presenta los resultados de su trabajo a los interesados clave y se discute el progreso hacia el Objetivo del Producto.



Revision del Sprint (Sprint Review)

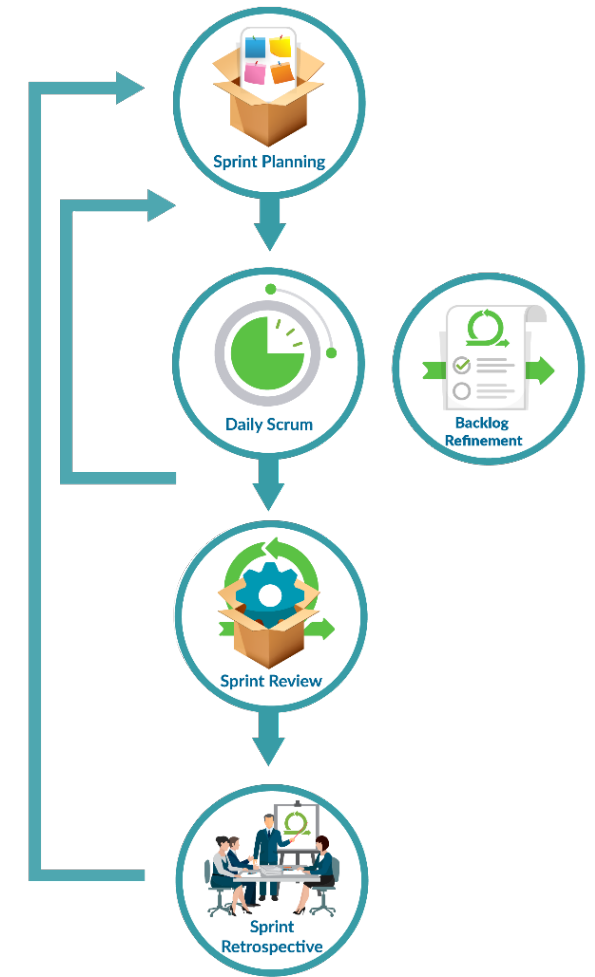
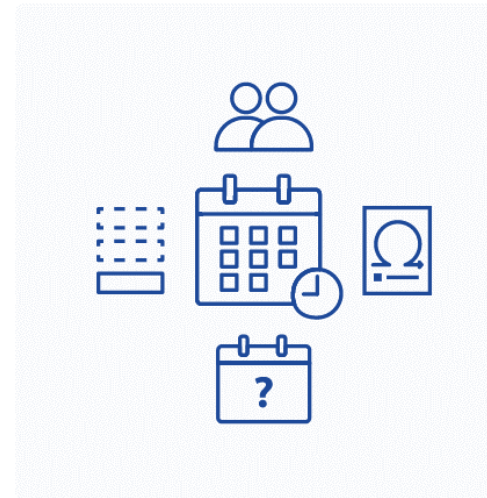
- El Scrum Team y los interesados revisan lo que se logró en el Sprint y lo que ha cambiado en su entorno.

Con base en esta información, los asistentes colaboran sobre qué hacer a continuación.



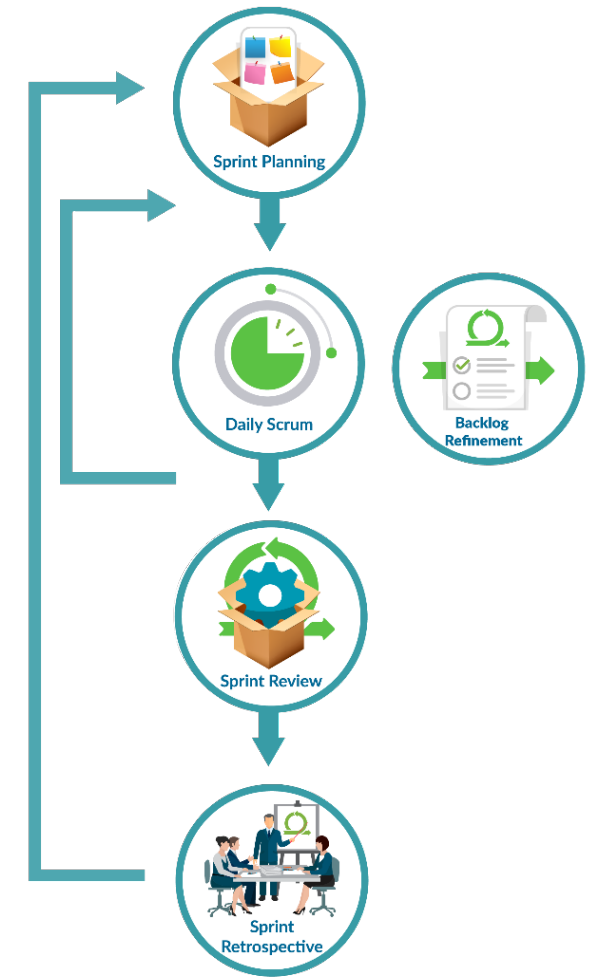
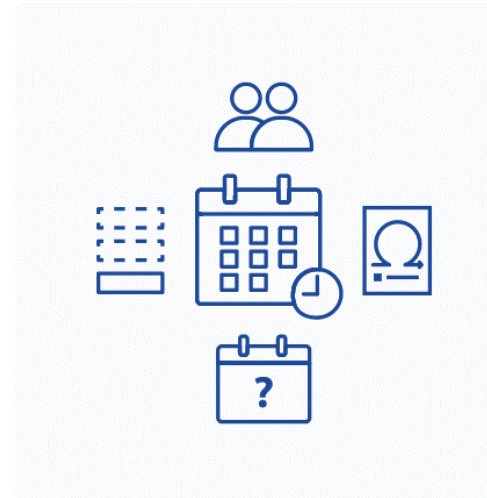
Revision del Sprint (Sprint Review)

- El Product Backlog también se puede ajustar para satisfacer nuevas oportunidades.



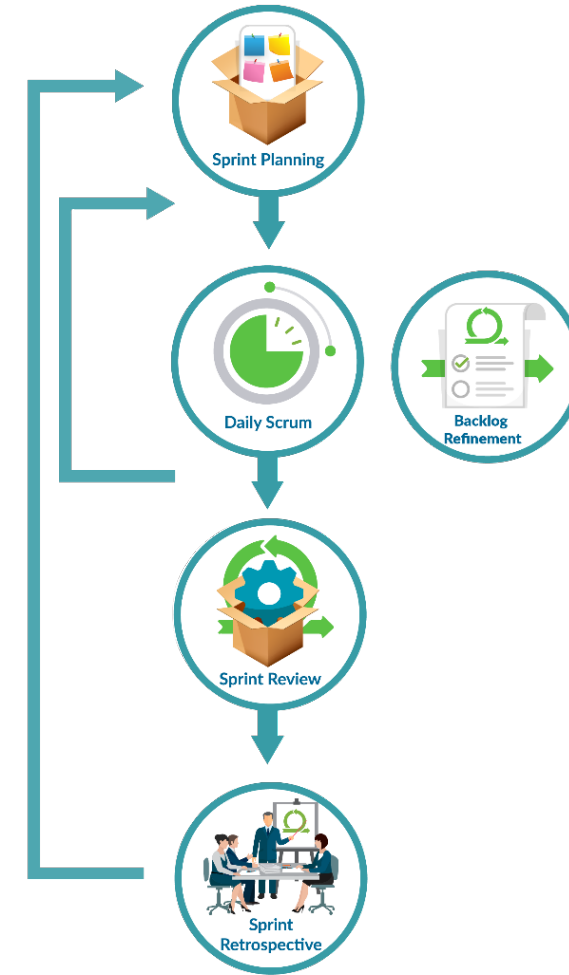
Revision del Sprint (Sprint Review)

- La Sprint Review es una sesión de trabajo y el Scrum Team debe evitar limitarla a una presentación.



Revision del Sprint (Sprint Review)

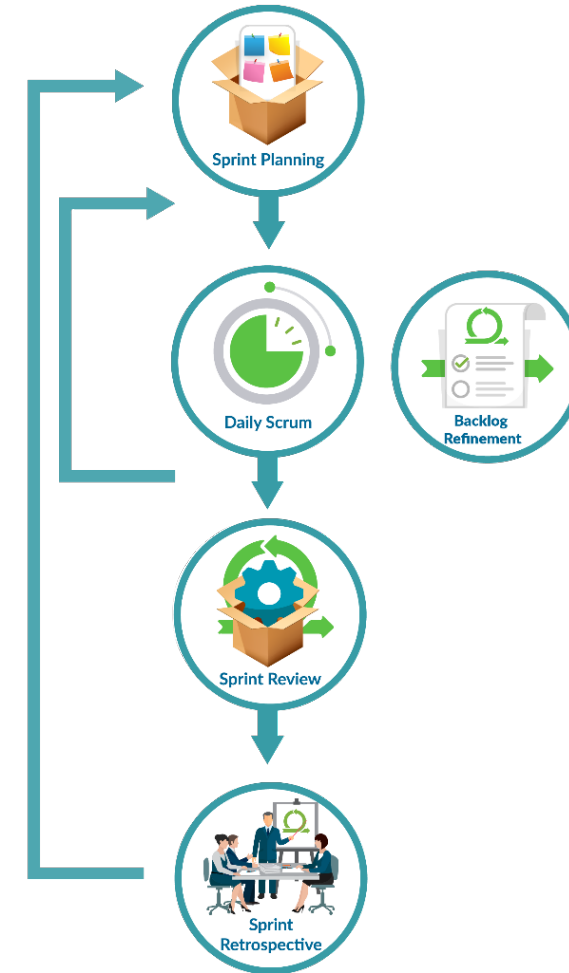
- La Sprint Review es el penúltimo evento del Sprint y tiene un límite de tiempo de máximo cuatro horas (timeboxed) para un Sprint de un mes.
- Para Sprints más cortos, el evento suele ser de menor duración.



La Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

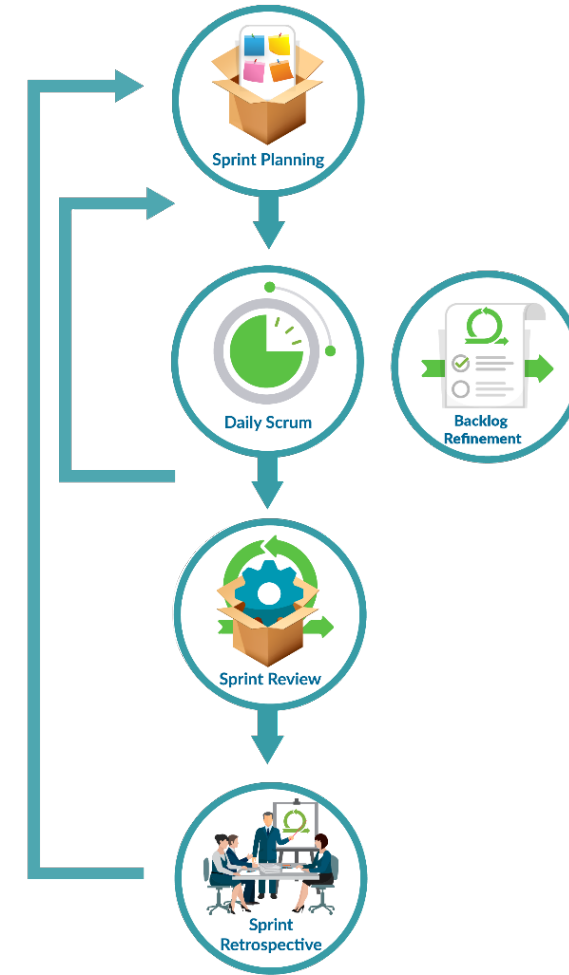
- El propósito de la Sprint Retrospective es planificar formas de aumentar la calidad y la efectividad.
- El Scrum Team inspecciona cómo fue el último Sprint con respecto a las personas, las interacciones, los procesos, las herramientas y su Definición de Terminado.

Los tres pilares de Scrum



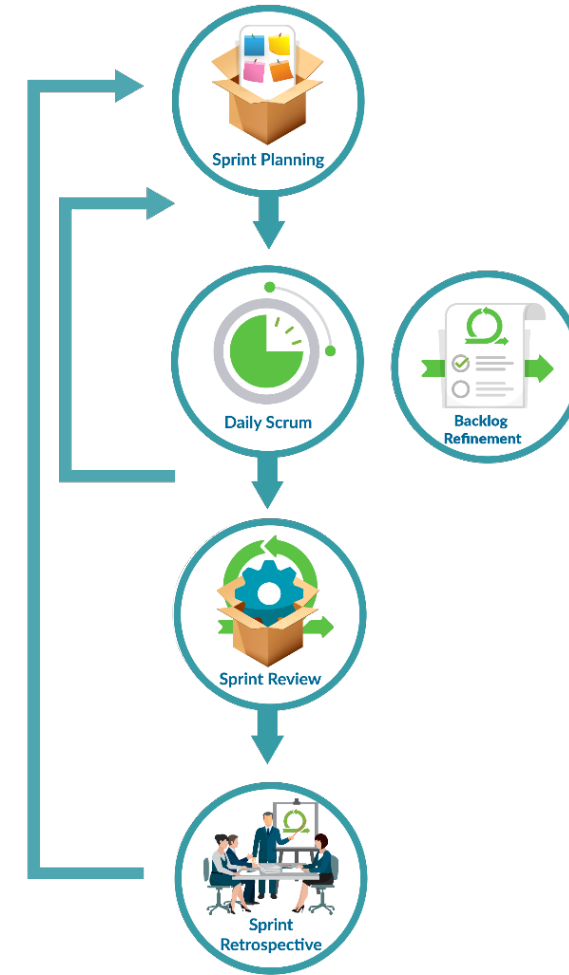
La Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

- Los elementos inspeccionados suelen variar según el ámbito del trabajo.
- Se identifican los supuestos que los llevaron por mal camino y se exploran sus orígenes.



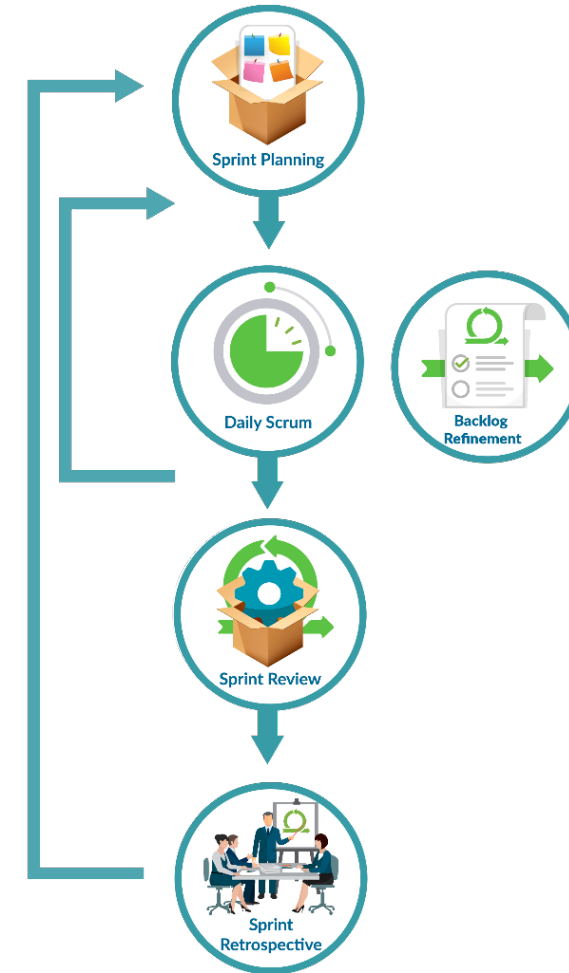
La Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

- El Scrum Team analiza qué salió bien durante el Sprint, qué problemas encontró y cómo se resolvieron (o no) esos problemas.



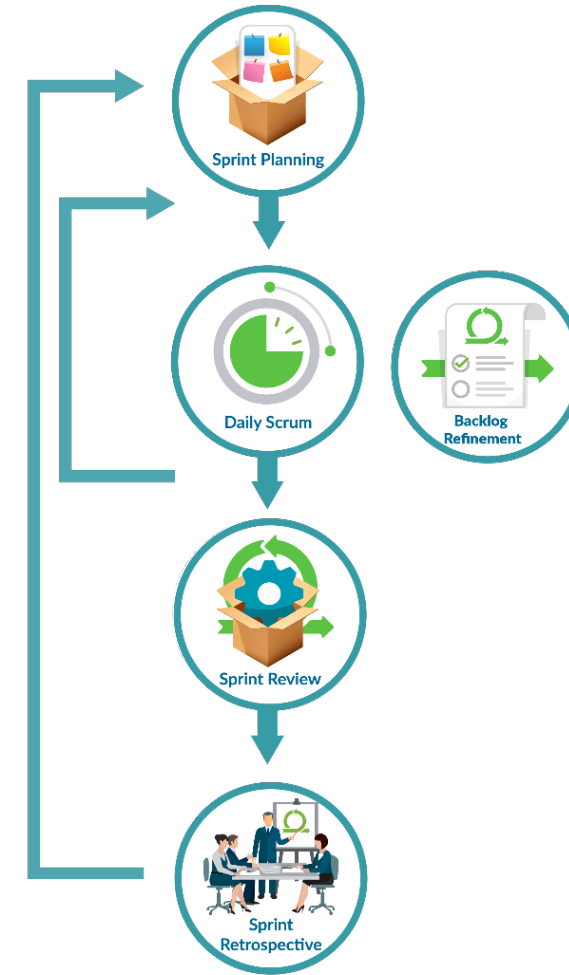
La Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

- El Scrum Team identifica los cambios más útiles para mejorar su efectividad.
- Las mejoras más impactantes se abordan lo antes posible.
- Incluso se pueden agregar al Sprint Backlog para el próximo Sprint.



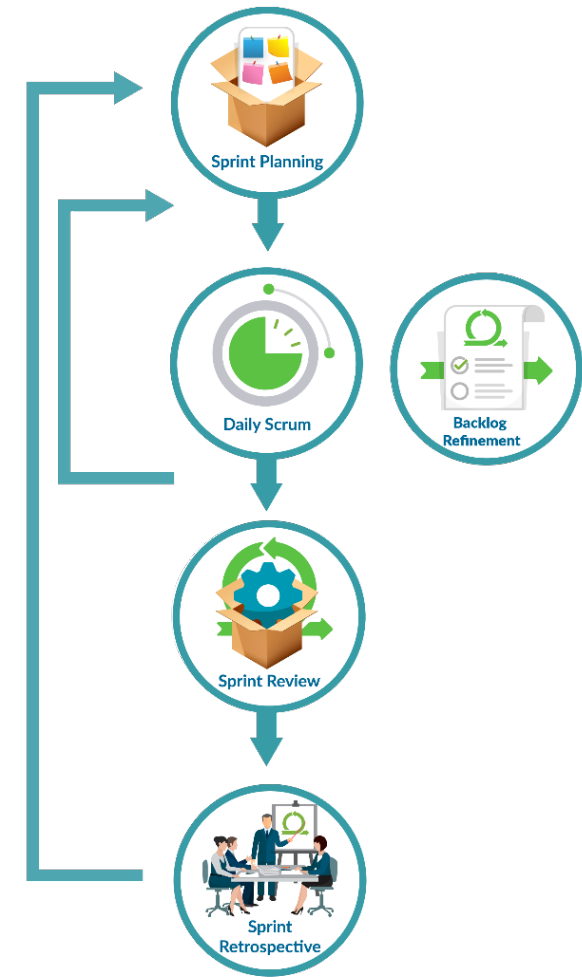
La Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

- **La Sprint Retrospective concluye el Sprint.**
- Tiene un tiempo limitado a máximo tres horas para un Sprint de un mes.
- Para Sprints más cortos, el evento suele ser de menor duración.



Técnicas para Conducir una Retrospectiva

- El barco de vela (The sailboat)
- Las 4L Technique
- La Estrella de Mar (Starfish)
- Mad-Sad-Glad
- Start-Stops-Continue
- Recomendado:
 - <https://www.mural.co/templates/retrospective>
 - <https://www.smartsheet.com/content/retrospective-templates>



Las 5 Etapas de una Retrospectiva



Preparar el Escenario

Recolectar Datos

Reflexionar

Decidir qué hacer

Cerrar la retrospectiva



Artefactos de Scrum



Artefactos de Scrum

- Los artefactos de Scrum representan trabajo o valor
- Están diseñados para maximizar la transparencia de la información clave
- Por lo tanto, todas las personas que los inspeccionan tienen la misma base de adaptación

Los tres pilares de Scrum



Artefactos de Scrum

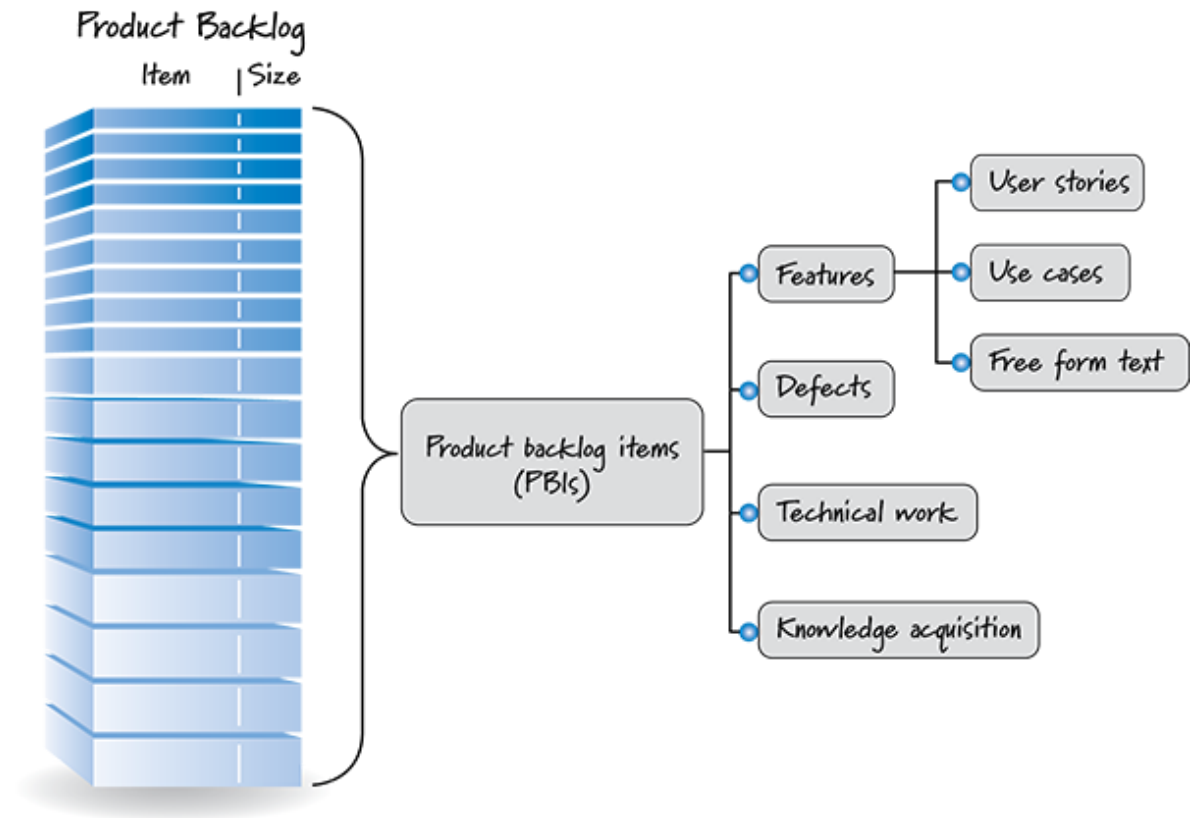
- Cada artefacto contiene un compromiso para garantizar que proporcione información que mejore la transparencia y el enfoque frente al cual se pueda medir el progreso:
- Para el Product Backlog, es el Objetivo del Producto
- Para el Sprint Backlog, es el Objetivo del Sprint
- Para el Incremento es la Definición de Terminado



Estos compromisos existen para reforzar el empirismo y los valores de Scrum para el Scrum Team y sus interesados.

Product Backlog

- El Product Backlog es una lista emergente y ordenada de lo que se necesita para mejorar el producto.
- Es la única fuente del trabajo realizado por el Scrum Team.



Copyright® 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution LLC, All Rights Reserved.



Product Backlog

Los elementos del Product Backlog que el Scrum Team puede dar por Terminados dentro de un Sprint se consideran preparados para ser seleccionados en un evento de Sprint Planning.



Refinamiento de Backlog

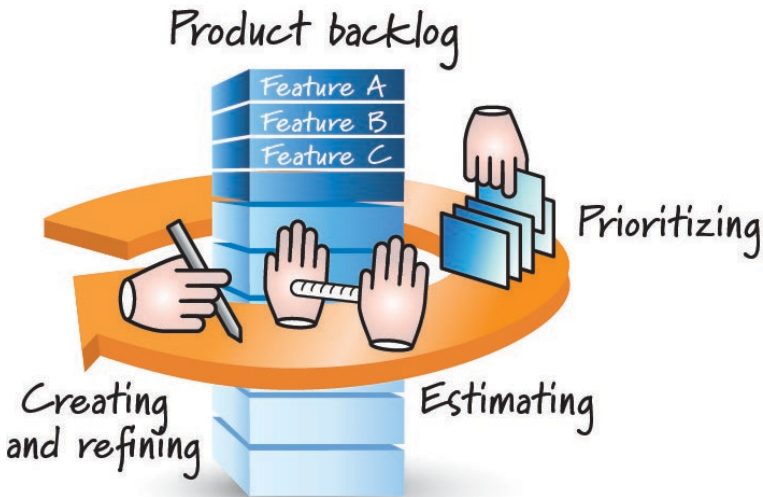
- Diferentes tipos de importación de Backlog
- Post-its digitales
- Plantillas pre-diseñadas
- Tags
- Software de simulación de tableros de Scrum

Planeación del Sprint

- Post-its digitales
- Plantillas pre-diseñadas
- Software de simulación de tableros de Scrum
- Compartir pantalla



Product Backlog



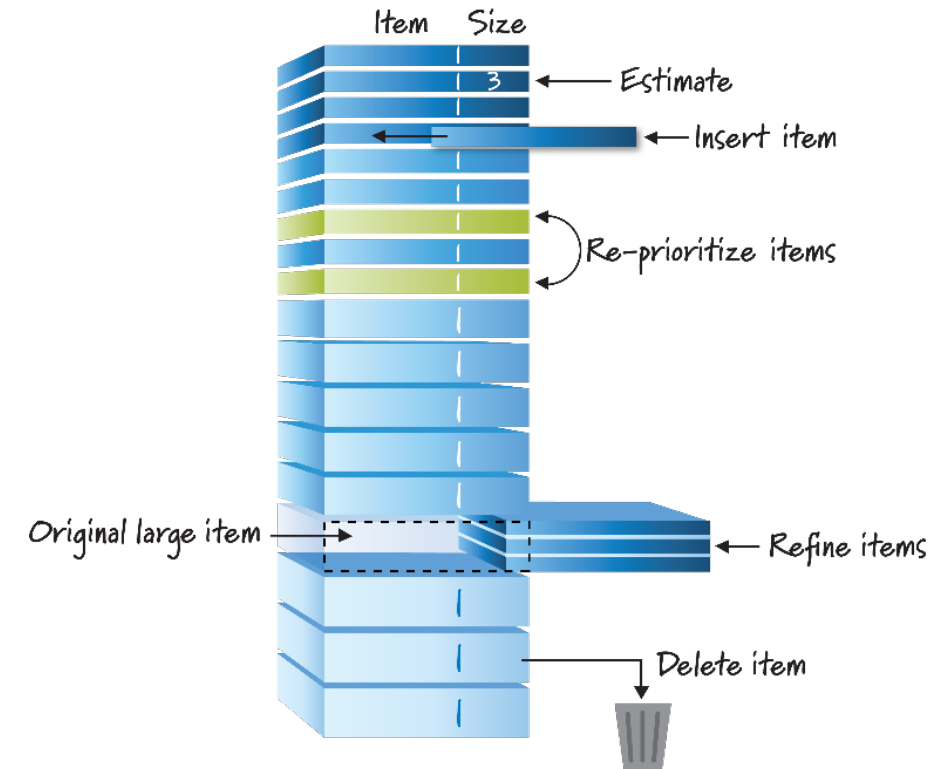
Copyright © 2012-2018, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.

Suelen adquirir este grado de transparencia tras las actividades de refinamiento.

El refinamiento del Product Backlog es el acto de dividir y definir aún más los elementos del Product Backlog en elementos más pequeños y precisos.

Esta es una actividad continua para agregar detalles, como una descripción, orden y tamaño.

Los atributos suelen variar según el ámbito del trabajo.



Copyright © 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.

Product Backlog

Los Developers que realizarán el trabajo son responsables del dimensionamiento.

El Product Owner puede influir en los Developers ayudándolos a entender y seleccionar sus mejores alternativas.



Compromiso: Objetivo del Producto

- El Objetivo del Producto **describe un estado futuro del producto** que puede servir como un objetivo para que el Scrum Team planifique.
- El Objetivo del Producto está en el Product Backlog.
- El resto del Product Backlog emerge para definir "qué" cumplirá con el Objetivo del Producto.



Compromiso: Objetivo del Producto

El Objetivo del Sprint es el único propósito del Sprint. Si bien el Objetivo del Sprint es un compromiso de los Developers, proporciona flexibilidad en términos del trabajo exacto necesario para lograrlo. El Objetivo del Sprint también crea coherencia y enfoque, lo que alienta al Scrum Team a trabajar en conjunto en lugar de en iniciativas separadas.

El Objetivo del Sprint se crea durante el evento Sprint Planning y se agrega al Sprint Backlog. Mientras los Developers trabajan durante el Sprint, tienen en mente el Objetivo del Sprint. Si el trabajo resulta ser diferente de lo que esperaban, colaboran con el Product Owner para negociar el alcance del Sprint Backlog dentro del Sprint sin afectar el Objetivo del Sprint.



Compromiso: Objetivo del Producto

Un producto es un vehículo para entregar valor. Tiene un límite claro, personas interesadas conocidas, usuarios o clientes bien definidos.

Un producto puede ser un servicio, un producto físico o algo más abstracto.

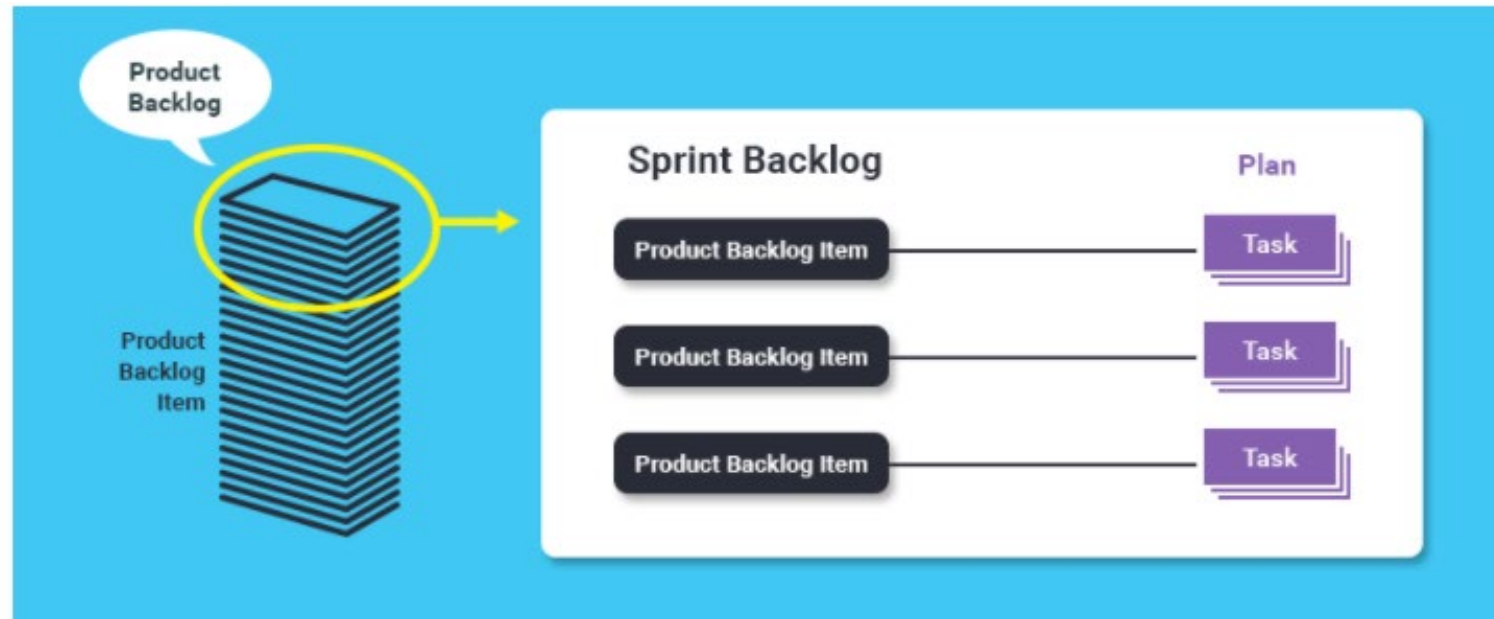
El Objetivo del Producto es el objetivo a largo plazo del Scrum Team.

Ellos deben cumplir (o abandonar) un objetivo antes de asumir el siguiente.



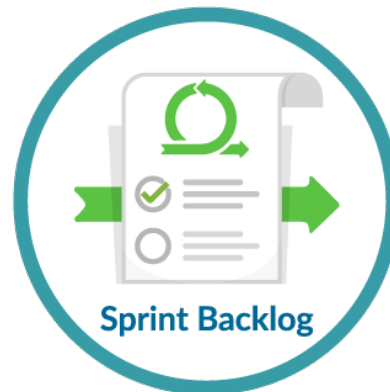
Sprint Backlog

- El Sprint Backlog se compone de:
 1. El Objetivo del Sprint (por qué)
 2. El conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint (qué)
 3. El plan de acción para entregar el Incremento (cómo)



Sprint Backlog

- El Sprint Backlog es un plan realizado por y para los Developers. Es una **imagen muy visible** y en tiempo real del trabajo que los Developers planean realizar durante el Sprint para lograr el Objetivo del Sprint.



Sprint Backlog

- El Sprint Backlog se actualiza a lo largo del Sprint a medida que se aprende más.
- Debe tener suficientes detalles para que puedan inspeccionar su progreso en la Daily Scrum.



Compromiso: Objetivo del Sprint

- El Objetivo del Sprint es el único propósito del Sprint.
- Si bien el Objetivo del Sprint es un compromiso de los Developers, proporciona flexibilidad en términos del trabajo exacto necesario para lograrlo.
- El Objetivo del Sprint también crea coherencia y enfoque, lo que alienta al Scrum Team a trabajar en conjunto en lugar de en iniciativas separadas.



Compromiso: Objetivo del Sprint

- El Objetivo del Sprint se crea durante el evento Sprint Planning y se agrega al Sprint Backlog.
- Los Developers que trabajan durante el Sprint, tienen en mente el Objetivo del Sprint.
- Si el trabajo resulta ser diferente de lo que esperaban, colaboran con el Product Owner para negociar el alcance del Sprint Backlog dentro del Sprint sin afectar el Objetivo del Sprint.



Incremento

- Un Incremento es un peldaño concreto hacia el Objetivo del Producto
- Cada Incremento se suma a todos los Incrementos anteriores y se verifica minuciosamente, lo que garantiza que todos los Incrementos funcionen juntos
- Para proporcionar valor, el Incremento debe ser utilizable



Incremento

- Se pueden crear múltiples Incrementos dentro de un Sprint
- La suma de los Incrementos se presenta en la Sprint Review apoyando así el empirismo
- Se puede entregar un Incremento a los interesados antes del final del Sprint
- La Sprint Review nunca debe considerarse una puerta para liberar valor
- El trabajo no puede considerarse parte de un Incremento a menos que cumpla con la Definición de Terminado



Compromiso: Definición de Terminado

- La Definición de Terminado es una descripción formal del estado del Incremento cuando cumple con las medidas de calidad requeridas para el producto.
- Incremento
 - Un incremento nace en el momento en que un elemento del Product Backlog cumple con la Definición de Terminado.



Compromiso: Definición de Terminado

- La Definición de Terminado crea transparencia. (Brinda entendimiento de qué trabajo se terminó)

Los tres pilares de Scrum

Transparencia

Inspección

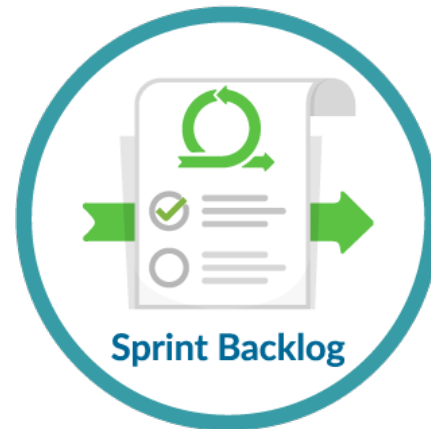
Adaptación

- No se publican ni presentan en el Sprint Review elementos del Product Backlog que no cumplen con la Definición de Terminado
- Los elementos del Product Backlog que no cumplen con la definición de terminado vuelven al Product Backlog para ser considerados en el futuro



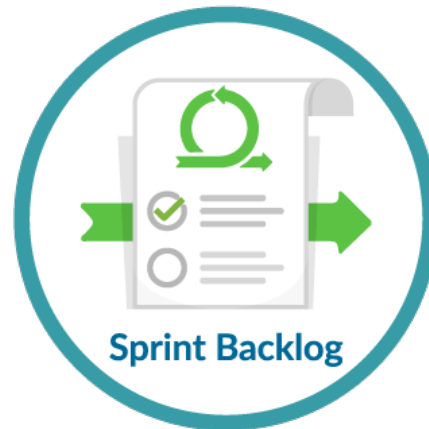
Compromiso: Definición de Terminado

- La Definición de Terminado para un Incremento, puede ser parte de los estándares de la organización
- Si no es un estándar organizacional, el Scrum Team debe crear una Definición de Terminado apropiada para el producto



Compromiso: Definición de Terminado

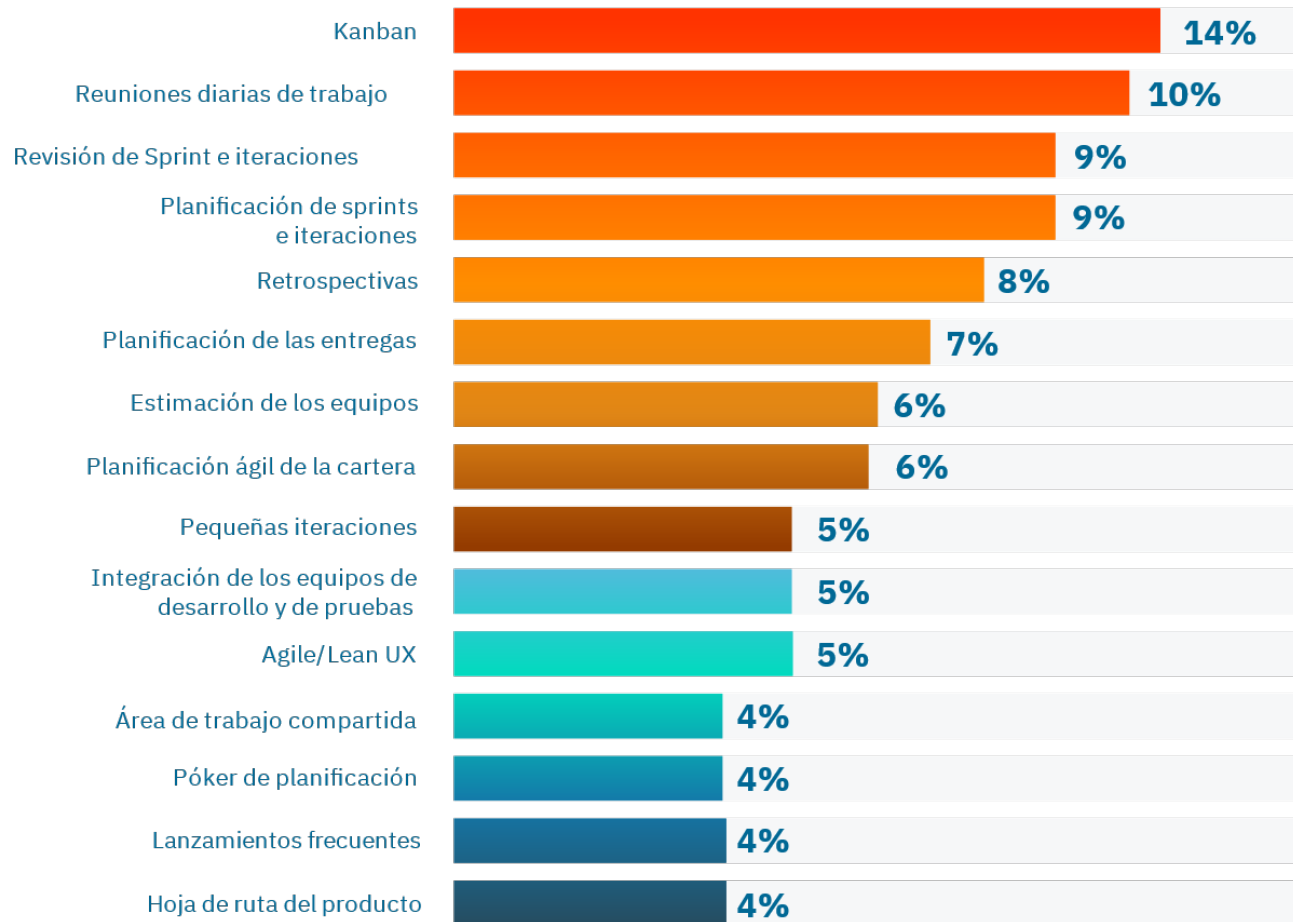
- Todos los Scrum Teams deben seguir la Definición de Terminado
- Los Developers deben adherirse a la Definición de Terminado
- Si hay varios Scrum Teams trabajando juntos en un producto, deben definir y cumplir mutuamente la misma Definición de Terminado
- Los incrementos que cumplen con ciertos requerimientos de seguridad de la organización, se pueden incluir en la definición de terminado (Definition of Done)



PRÁCTICAS/HERRAMIENTAS/ARTÍCULOS/TÉCNICAS/EVENTOS ÁGILES

¿Qué prácticas/herramientas/artículos/técnicas/eventos utiliza su organización?

PREGUNTA DE RESPUESTA MÚLTIPLE



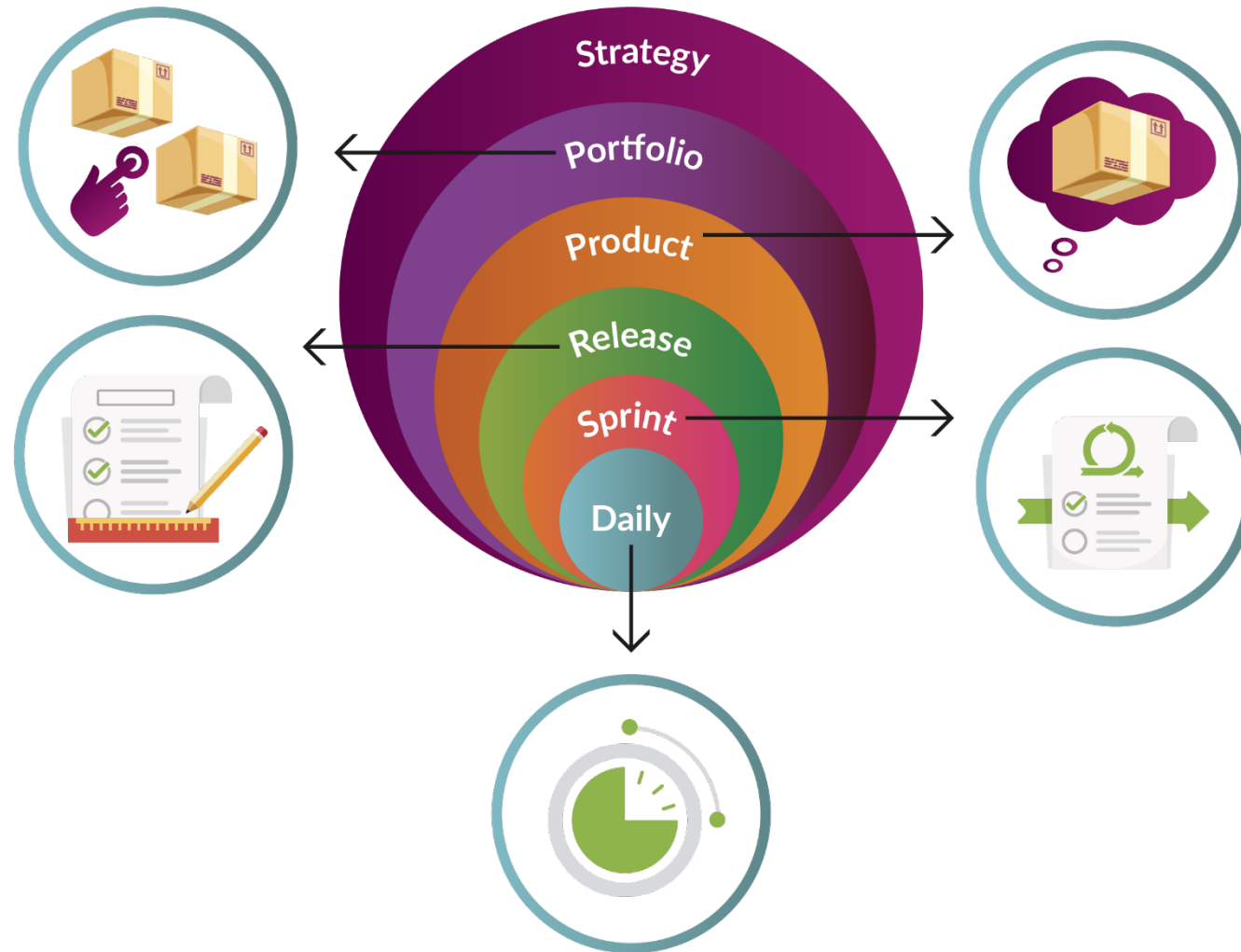
Fuente: Agile Adoption Report 2021
<https://certiprof.com/pages/certiprof-agile-adoption-report-2021>



Glosario Agile



Agile Planning



Ventajas de Time-Boxing

Time-Boxing es una práctica crítica en Scrum y debe aplicarse con cuidado. Un Time-Boxing arbitrario puede llevar a la desmotivación del equipo y puede tener como consecuencia la creación de un entorno opresivo, por lo que Time-Boxing debe ser utilizado de manera apropiada.

Beneficios:

- Procesos de desarrollo eficiente
- Menos gastos generales
- Alta velocidad para los equipos
- Ayuda a gestionar eficazmente la planificación y ejecución de proyectos



Épicas

Es una historia de usuario grande que no puede entregarse como se define en una sola iteración o es lo suficientemente larga como para dividirse en historias de usuario más pequeñas.



Conceptos Claves

User Stories

En consulta con el cliente o propietario del producto, el equipo divide el trabajo a realizar en incrementos funcionales llamados "historias de usuario". Se espera que cada historia de usuario produzca, una vez implementada, una contribución al valor del producto en general, independientemente del orden de implementación; La fórmula de INVEST captura estos y otros supuestos sobre la naturaleza de las historias de los usuarios.

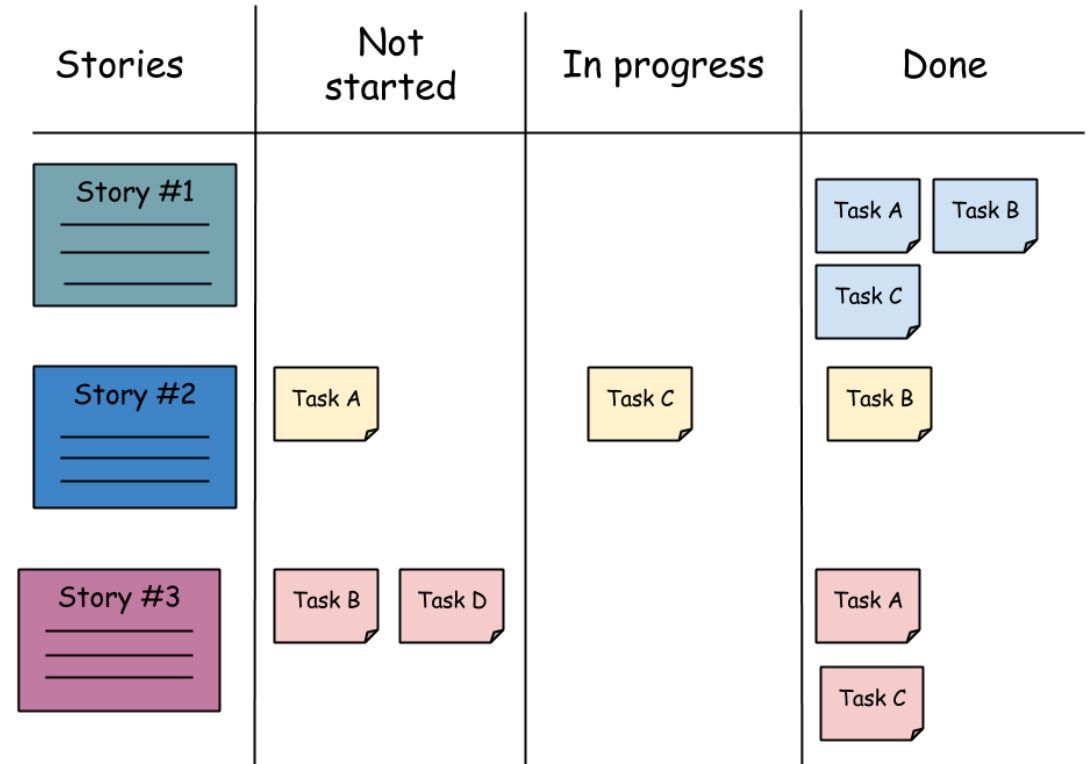


Conceptos Claves

Task Board

Es un tablero de tareas que se divide en tres columnas con la etiqueta "Tareas pendientes", "En curso" y "Listo". Se utilizan notas adhesivas o fichas para cada tarea en la que el equipo está trabajando y se colocan en las columnas que reflejan el estado actual de cada una.

Fuente: <https://www.agilealliance.org/agile101/agile-glossary>



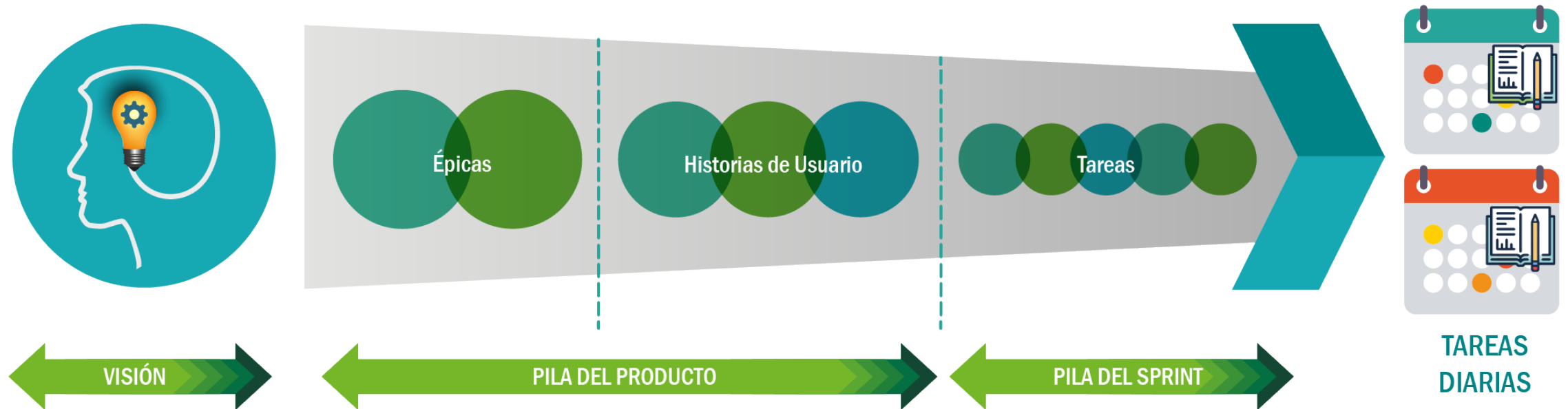
El acrónimo INVEST ayuda a recordar un conjunto de criterios o lista de verificación ampliamente aceptados para evaluar la calidad de una historia de usuario. Si la historia no cumple con uno de estos criterios, es posible que el equipo desee volver a redactarla o incluso considerar una reescritura (lo que a menudo se traduce en romper físicamente la tarjeta de la historia anterior y escribir una nueva).

Una buena historia de usuario debería ser:

- “I” ndependent / Independiente (de todas las demás)
- “N” egotiable / Negociable (no es un contrato específico para funciones)
- “V” aluable (o vertical)
- “E” stimable (para una Buena aproximación)
- “S” mall / Pequeña (como para que encaje dentro de una iteración)
- “T” estable / Comprobable (en principio, incluso si aún no hay una prueba para ello)



REQUISITOS ÁGILES



¿Cómo está conformada una User Story?

Según la fórmula de Ron Jeffries, una historia de usuario debe estar conformada por las 3 C's:

- Card (Tarjeta): Una ficha física (a menudo una nota Post-It), que da forma tangible y duradera a lo que de otro modo solo sería una abstracción.
- Conversación: Que tiene lugar en diferentes momentos y lugares durante un proyecto entre las distintas personas interesadas por una característica dada de un producto de software: clientes, usuarios, desarrolladores y evaluadores; esta conversación es en gran parte verbal pero a menudo complementada por documentación.
- Confirmación: Se han alcanzado los objetivos en torno a los cuales giraba la conversación.



Fuente: <https://www.agilealliance.org/glossary/three-cs>



Características: Modelo Invest



Task

En Scrum se puede definir como el trabajo técnico que realizan los Desarrolladores para completar un ítem del Product Backlog.

La mayoría de las tareas se definen como pequeñas, lo que representa no más de unas pocas horas de un día.



¿Cómo está conformada una Task?

Características modelo **SMART**:

S: Specific (Específico)

M: Measurable (Medible)

A: Achievable (Alcanzable)

R: Relevant (Relevante)

T: Timely (Tiempo)

Identificación:

Responsable:

Descripción:

Estimación:



Estimación Planning Póker

Esta es una de las técnicas más reconocidas en Scrum, ya que es muy sencilla, divertida y eficaz, donde los desarrolladores estiman.

Fue definido y nombrado por primera vez por James Grenning en 2002 y más tarde popularizado por Mike Cohn.

Un enfoque lúdico de la estimación, utilizado por muchos equipos ágiles.

El equipo se reúne en presencia del cliente o propietario del producto.

Alrededor de la mesa, cada miembro del equipo sostiene un juego de cartas, con valores numéricos apropiados para la estimación de puntos de una historia de usuario.



Kanban

El Método Kanban es un medio para diseñar, gestionar y mejorar los sistemas de flujo para el trabajo del conocimiento. El método también permite a las organizaciones comenzar con su flujo de trabajo existente e impulsar un cambio evolutivo.

Pueden hacer esto visualizando su flujo de trabajo, limitar el trabajo en progreso (WIP) y dejar de comenzar y comenzar a terminar.

El método Kanban recibe su nombre del uso de Kanban - mecanismos de señalización visual para controlar el trabajo en curso para productos de trabajo intangibles.



Un producto mínimo viable (PMV, MVP por sus siglas en inglés) es un concepto de Lean Startup que enfatiza el impacto del aprendizaje en el desarrollo de nuevos productos.

Eric Ries, definió un PMV como la versión de un nuevo producto que permite a un equipo recopilar la máxima cantidad de aprendizaje validado sobre los clientes con el menor esfuerzo.

Este aprendizaje validado viene en forma de si sus clientes realmente comprarán su producto.



Velocidad

Al final de cada iteración, el equipo suma las estimaciones de esfuerzo asociadas con las historias de usuario que se completaron durante esa iteración.

Conociendo la velocidad, el equipo puede calcular (o revisar) una estimación de cuánto tiempo tardará en completarse el proyecto, basándose en las estimaciones asociadas con las historias de usuario restantes y asumiendo que la velocidad en las iteraciones restantes seguirá siendo aproximadamente la misma.

Por lo general, se trata de una predicción precisa, aunque rara vez lo es.



Scrum de Scrums

Una técnica para escalar Scrum a grupos grandes (más de una docena de personas), que consiste en dividir los grupos en equipos ágiles de 5-10.

Cada scrum diario dentro de un sub-equipo termina designando a un miembro como "embajador" para participar en una reunión diaria con embajadores de otros equipos, llamada Scrum de Scrums.

El Scrum de Scrums procede de otra manera como una reunión diaria normal, con embajadores informando finalizaciones, próximos pasos e impedimentos en nombre de los equipos que representan.

Se espera que la resolución de impedimentos se concentre en los desafíos de coordinación entre los equipos; Las soluciones pueden implicar acordar interfaces entre equipos, negociar límites de responsabilidad, etc.

Scrum of Scrum hará un seguimiento de estos elementos a través de una acumulación propia, donde cada elemento contribuye a mejorar la coordinación entre equipos.



Examen SMPC®

- Examen de certificación.
- Formato: Selección múltiple
- Preguntas: 40
- Puntaje de aprobación: 32/40 u 80%
- Duración: 60 minutos
- Libro abierto: No
- Entrega: Este examen está disponible en línea
- Supervisado: será a discreción del entrenador/Auto supervisión está disponible
- Dos intentos incluidos
- **SMPC® is a (registered) Trade Mark of certiprof, LLC. All rights reserved**



...

COMPARTE Y VERIFICA TUS LOGROS DE APRENDIZAJE FÁCILMENTE

#SMPC #certiprof



...



¡Síguenos, ponte en contacto!



www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of Certiprof, LLC in the United States and/or other countries.