

Herramienta ágil para la empresa del S. XXI

Financiado por:





Beatriz Castillo Cepero Consultora de Formación y Empleo en **CONTALENTO** y **HRTALKS**

- **CONTALENTO** Strategy For People
- **HrTalks**.

HR | Soft Skills | Digital Skills
www.contalento.es



CONTALENTO
STRATEGY FOR PEOPLE

OBJETIVO

Conocer herramientas y metodologías basadas en la filosofía Lean que nos agilice los procesos de toma de decisiones, la organización del trabajo, mejore la comunicación, la cohesión del equipo y profesionales independientes, así como, la creatividad y la innovación

CONTENIDO

- ¿Qué es Scrum?
- Roles de Scrum
- El proceso Scrum
- El product backlog



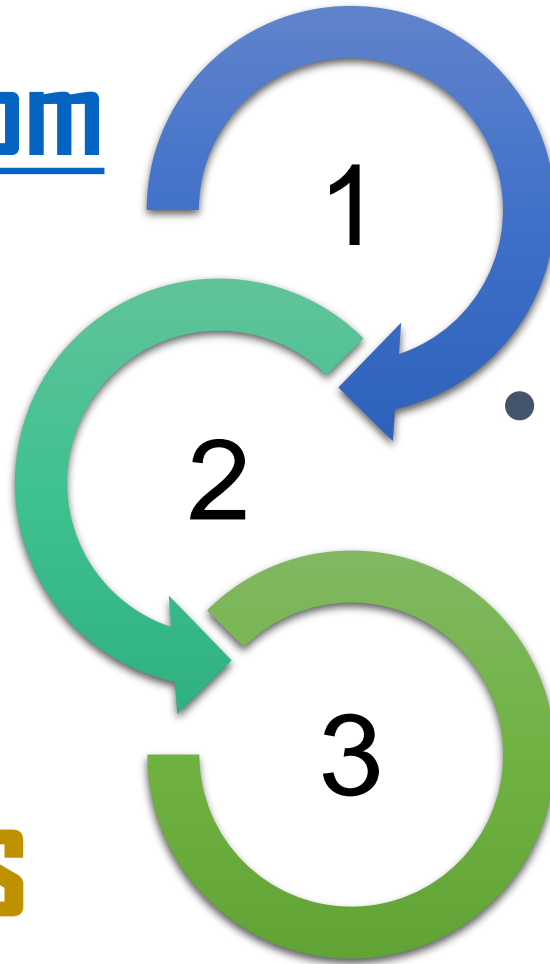
SECUENCIA Y OBSERVACIONES DE LA SESIÓN

- Tener abierto www.menti.com
- 1 hora más o menos de duración

- Cualquier duda, sugerencia, aportación a modo de experiencias,

SON BIENVENIDAS!!!!

- www.menti.com

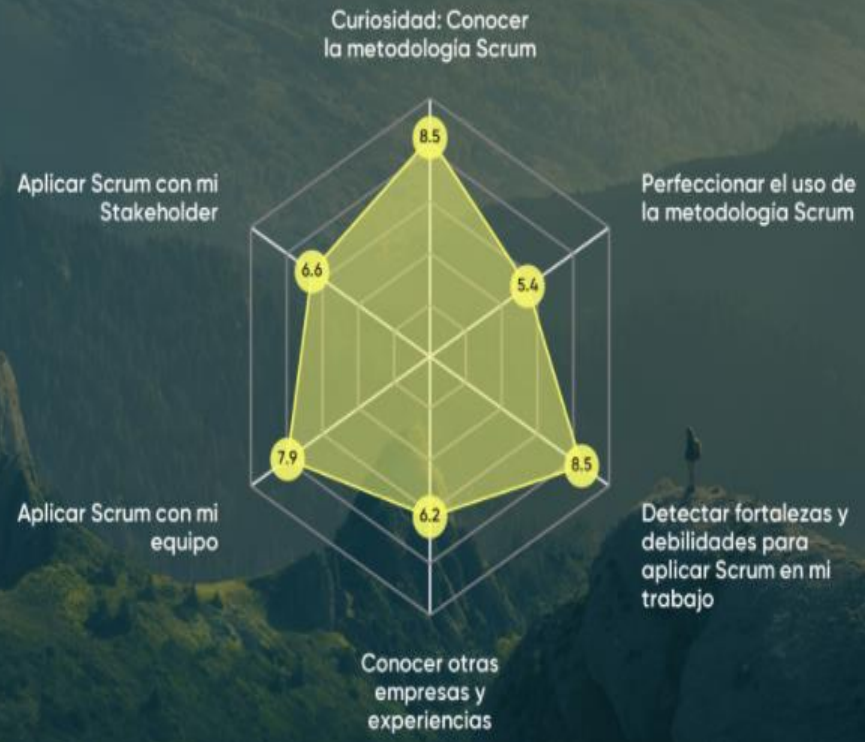


- Introducimos el código
- **82 74 95 61**

- **Votamos**

EXPECTATIVAS EN ESTA SESIÓN

Mentimeter



38

meetings.ipvideotalk.com está compartiendo una ventana. [Dejar de compartir](#) [Ocultar](#)

¿De dónde salen las metodologías
ágiles?

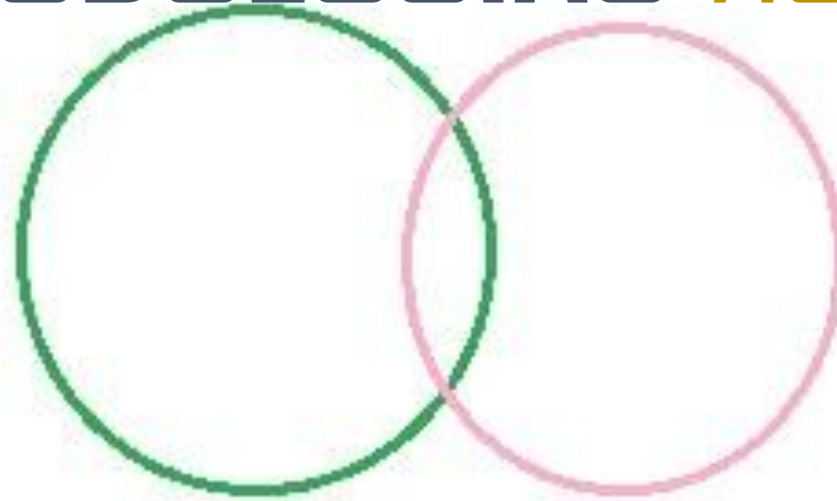


Básicamente
eliminar basura y
aprovechar
oportunidades desde
la **simplicidad**



IMPORTANTE

FACTORES COMUNES EN LAS METODOLOGÍAS ÁGILES



FACTOR COMÚN 1



FACTOR COMÚN 2



CREATIVIDAD

FACTOR COMÚN 3



IN-NOVA-CIÓN

STOP!!! IN-NOVA-CIÓN



FACTOR COMÚN 4



GESTIÓN DEL TIEMPO

METÓDO CLAVE PARA ESTOS 4 FACTORES

DESIGN THINKING

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

TESTAR

ESOS FACTORES POTENCIAN COMPETENCIAS BLANDAS COMO...

COMUNICACIÓN



ORGANIZACIÓN

PENSAMIENTO
CRÍTICO Y LATERAL



SCRUM??

Surge de...

Un estudio realizado sobre nuevos procesos de desarrollo utilizados en Japón y EEUU en empresas como Canon, Honda y HP.

El estudio comparaba los grupos de trabajo con las melés de los jugadores de rugby

MELÉ = SCRUM

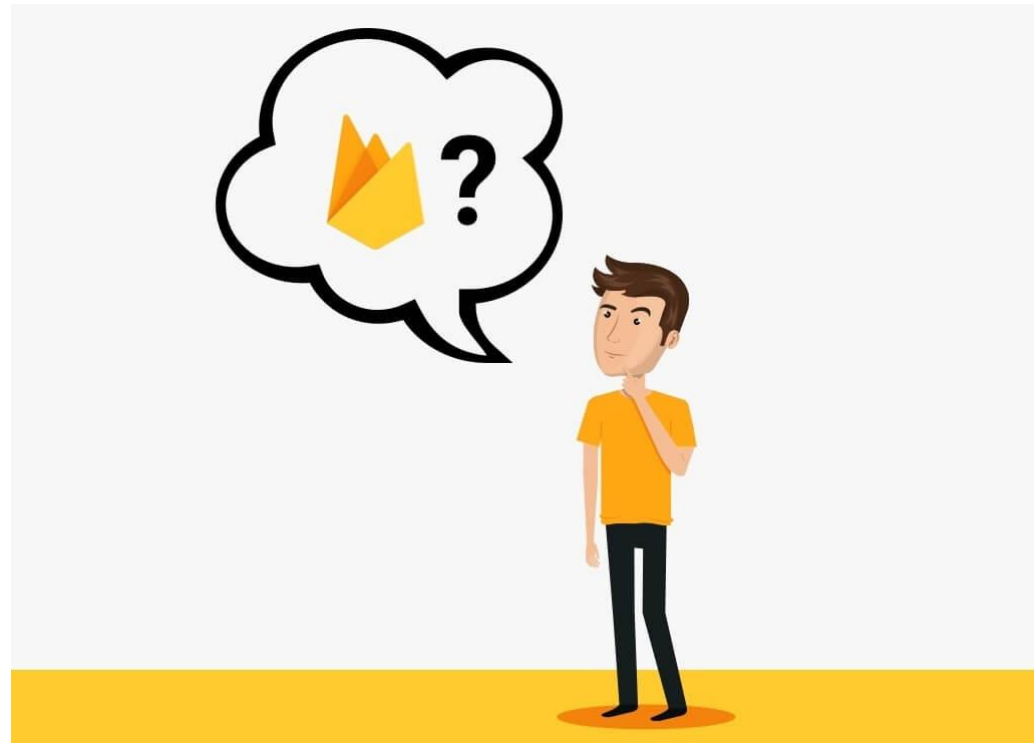


¿QUÉ OBSERVARON?

- **NO** Hay fases en el proceso de desarrollo
- **NO** Hay equipos especializados en el proceso
- **SÍ** Hay requisitos generales
- **SÍ** Hay equipo multidisciplinar de principio a fin

SU PARA QUÉ?

Para trabajar
colaborativamente
e, en **equipo**, y
obtener el **mejor**
resultado posible
de un proyecto





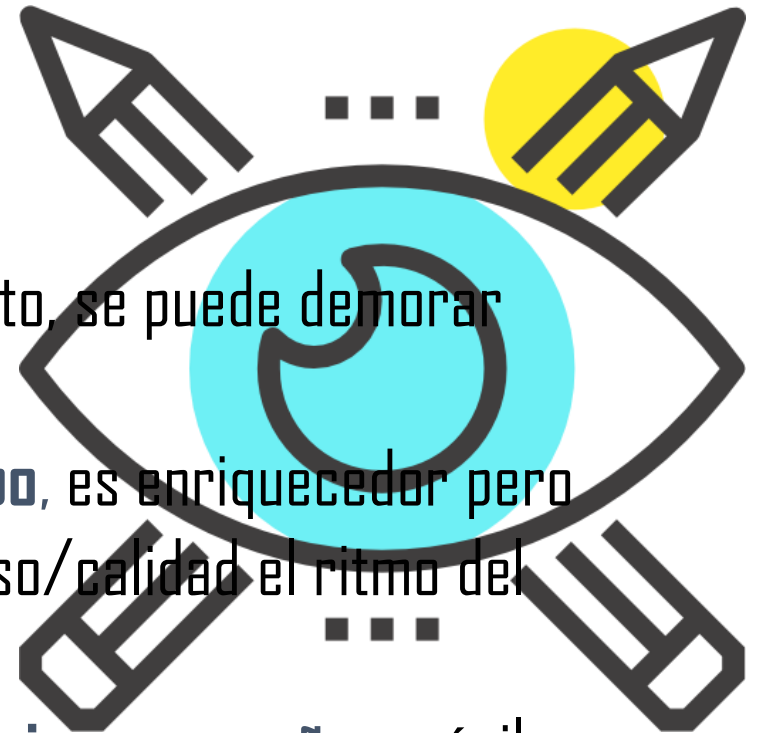
PRINCIPIOS SCRUM

1. Desarrollarse a partir de **Sprints** (o ciclos)
2. Dichos ciclos deben ser de una **duración determinada** a lo largo del proyecto.
3. Constar de **grupos de trabajo auto-organizativos**.
4. Realizar **reuniones diarias** con el equipo en pie.
5. Realizar una **demo** del trabajo realizado al final de cada iteración.
6. **Aprendizaje continuo.**



OJO CON..

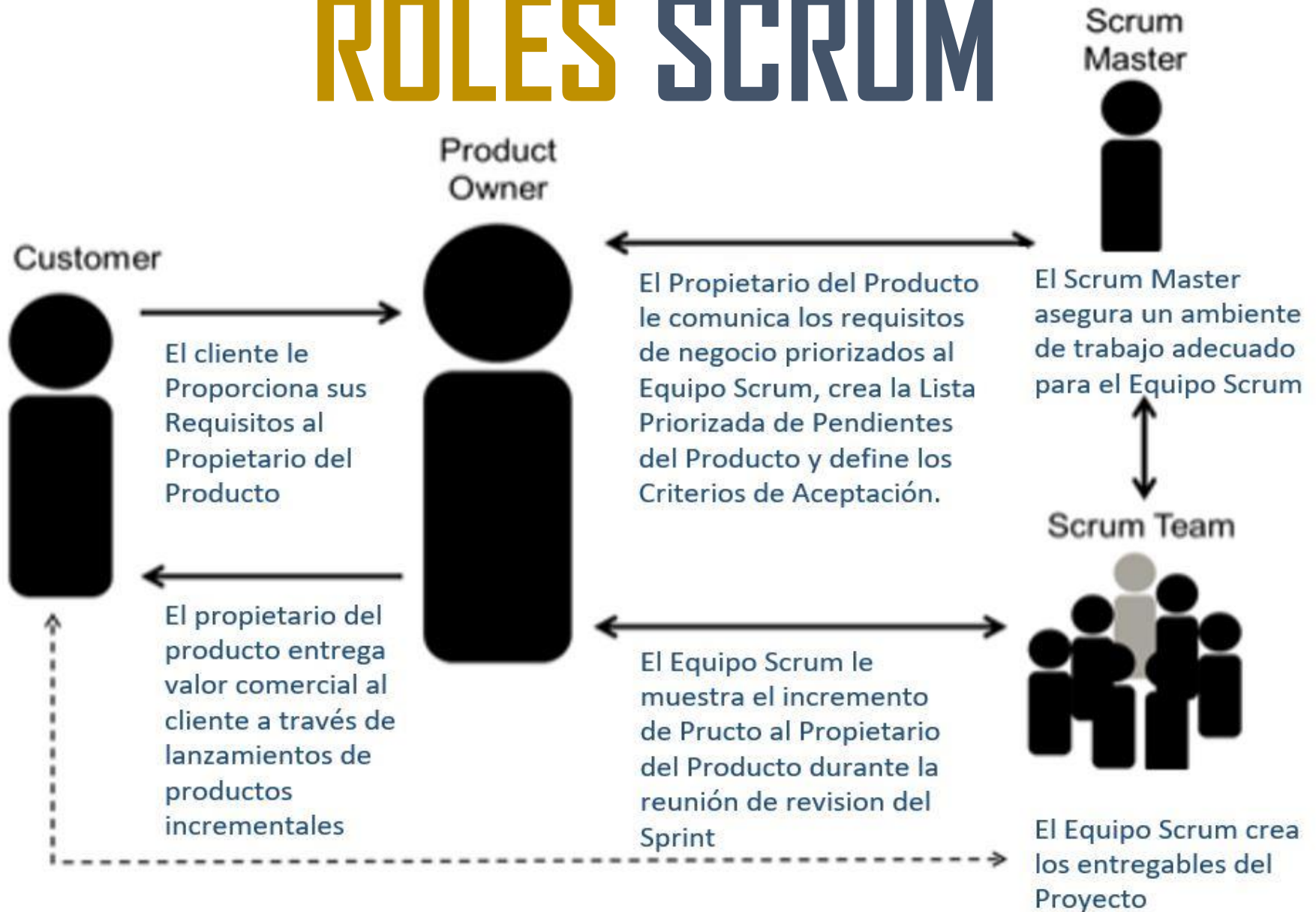
- **No poner fecha límite** para el proyecto, se puede demorar eternamente.
- **Depender del compromiso del equipo**, es enriquecedor pero si alguna persona pierde el compromiso/calidad el ritmo del proyecto cae.
- Únicamente es recomendable para **equipos pequeños** y ágiles que se conozcan bien y estén experimentados.
- Solo funciona si hay **confianza** entre los roles de Scrum.
- La **rotación** de personas del equipo.



SCRUM se BASA EN..

- Equipos pequeños (entre **3 y 9 personas**), cada persona tendrá un **rol**
- **Fijar tiempos máximos** para conseguir llegar a los objetivos marcados mediante **sprints**
- Se **prioriza** aquello que tiene **más importancia** para la **clientela**
- **Sincronización** del equipo a diario donde se realizan las adaptaciones necesarias
- **Desarrollo incremental** de los requisitos del proyecto
- Tras cada **iteración** (sprint) se **muestra el resultado a la clientela**
- Se da la **autoridad necesaria al equipo** de trabajo para que pueda cumplir con los requisitos del proyecto

ROLES SCRUM



A TENER EN CUENTA EN EL **JUEGO** DE **ROLES**

- Propietario de producto **NUNCA** será SCRUM master
- SCRUM master **puede y suele** ser parte del equipo



A TENER EN CUENTA EN EL **JUEGO** DE **ROLES**

- La gente es más **productiva** cuando se organiza a sí misma, siempre que el enfoque del trabajo sea el adecuado.
- La gente se toma los **compromisos** adquiridos por ellas mismas más en serio que los adquiridos por otra persona en su nombre.
- Escondidos entre **los ratos ociosos** del día pueden aparecer los momentos más **creativos**.
- Bajo **presión** para “trabajar más duro”, la gente suele sacrificar calidad a cambio de velocidad.

ARTEFACTOS

- **Pila del producto**: (product backlog) lista de requisitos de usuario, que a partir de la visión inicial del producto crece y evoluciona durante el desarrollo.
- **Pila del sprint**: (sprint backlog) lista de los trabajos que debe realizar el equipo durante el sprint para generar el incremento previsto.
- **Sprint**: nombre que recibe cada iteración de desarrollo.
- **Incremento**: resultado de cada sprint.

SPRINT 0

De duración variable aunque finita.

- **OBJETIVOS:**

- **Definir las condiciones del trabajo:** Estas condiciones incluyen los recursos (financiación, personas y herramientas) y un marco temporal con la distribución de entrega de los resultados.
- **Product owner define el contenido del trabajo:** debe conseguir los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto, seleccionar al equipo y al Scrum Master y acordar las fechas de entrega.



LA VISIÓN!!!!!!

HISTORIA DE USUARIO@

Historia: Registrarse

Como: Lector del Blog

Quiero: suscribirme al Blog

Para: poder realizar comentarios a las entradas de mi interés

2

Historia: Ingresar al Blog

Como: Lector del Blog

Quiero: Ingresar al Blog con mi usuario y contraseña

Para: realizar comentarios y mantenerme en contacto con otros lectores que compartan mis intereses

2

• SPRINT PLANNING;

Fases de cada sprint:

1. **Planificación:** se asume la cantidad de trabajo a realizar durante el sprint y se organiza.
2. **Periodo de trabajo:** el equipo trabaja en las historias de usuario comprometidas con el apoyo del product owner.
3. **Entrega de trabajo:** se analiza el trabajo terminado y se muestra al cliente para obtener feedback.
4. **Análisis del sprint:** el equipo analiza la marcha del sprint que termina para detectar posibles puntos de mejora en futuras iteraciones.



MIENTRAS...

1. **Daily sprint**
2. **Mecánica del trabajo.**
3. **Sprint review:** con todos los roles de SCRUM
4. **Sprint retrospective:**
 - Cosas que han ido bien
 - Cosas que han ido mal
 - Cosas que se deben empezar a hacer
 - Cosas que se deben de dejar de hacer.

RECOMENDACIÓN DE DURACIÓN DE SRPINT

■ Sprint cortos

- Permiten detectar de forma temprana posibles problemas en el desarrollo del proyecto y corregirlos.
- Están indicados para etapas iniciales de los proyectos.
- Se usan en actividades de innovación o poco definidas.
- Para equipos poco maduros que desconocen las técnicas o están poco acostumbrados a trabajar juntos

Sprint largos

- Estabilidad de los requisitos relativa.
- Entorno conocido.
- Equipo maduro
- Mayor confianza en el equipo al pasar más tiempo en las revisiones.

PRIORIZAR MI PRODUCT BACKLOG

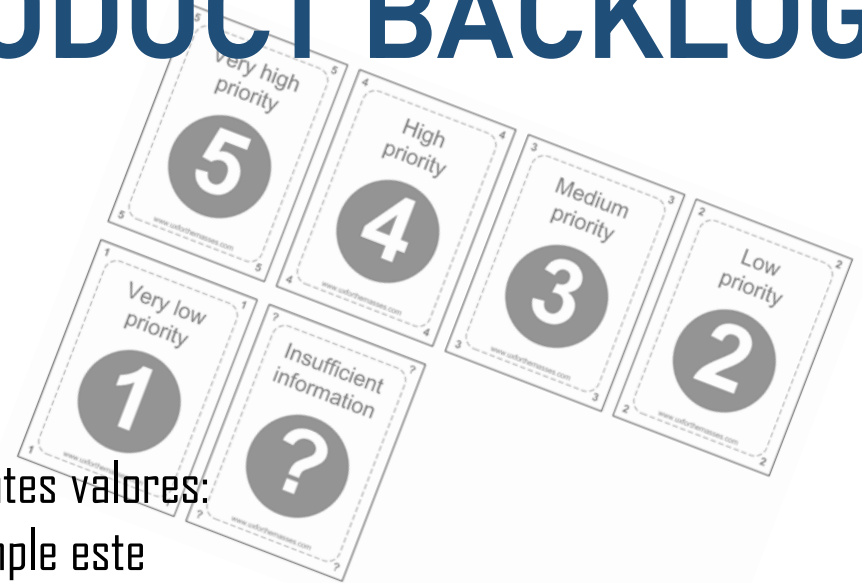
- Para priorizar hay que definir los criterios de priorización.
- Esta es una de las tareas más complicada en el proceso de Scrum.



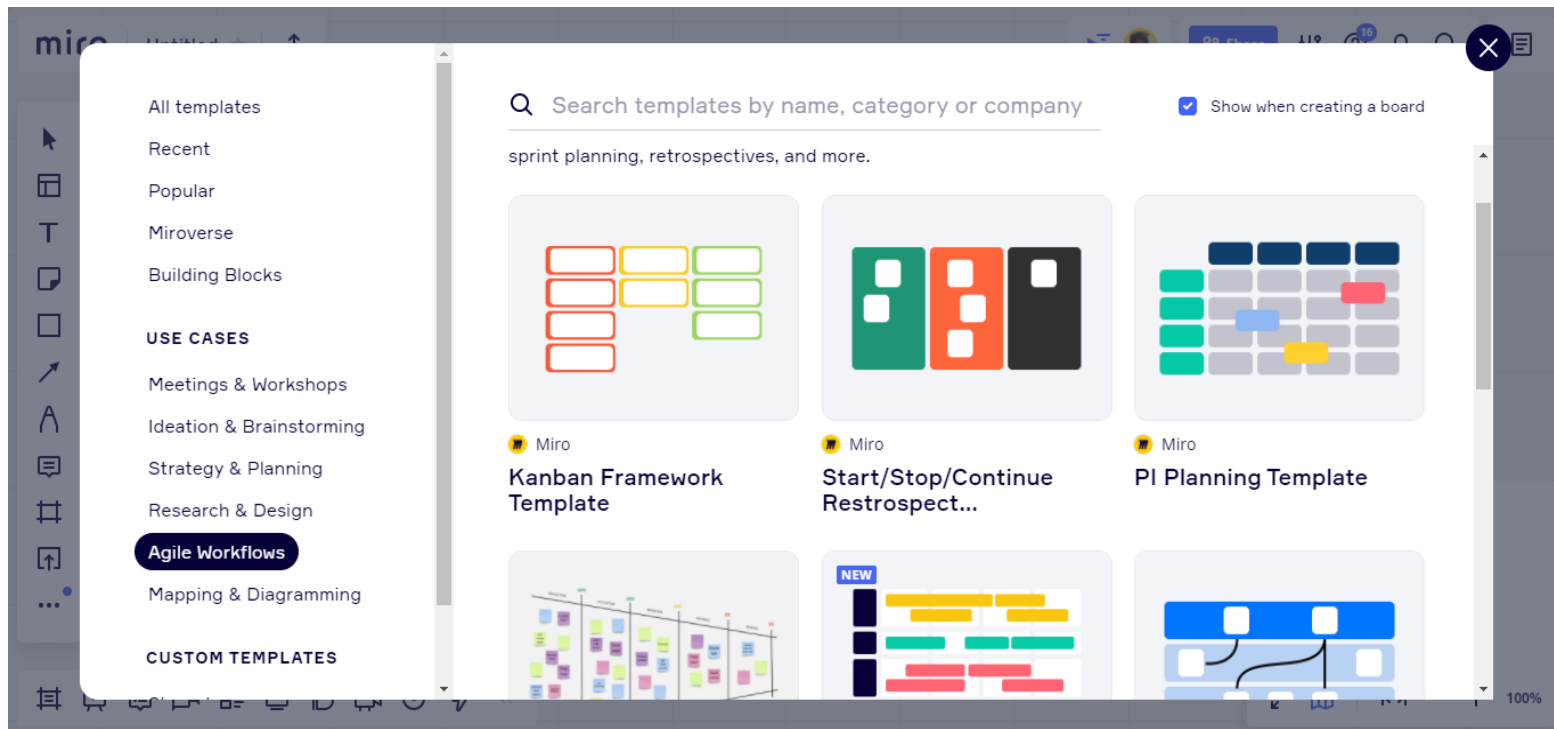
ALGUNAS TÉCNICAS PARA PRIORIZAR EL PRODUCT BACKLOG

TÉCNICAS PARA PRIORIZAR:

- **Priority póker sobre un criterio simple.**
- **MoScow** es un acrónimo en inglés de los siguientes valores:
 - **Must:** (El producto debe tenerlo). Si no se cumple este requisito el proyecto será cancelado.
 - **Should** (El producto debería tenerlo). Es un elemento valioso para el producto.
 - **Could** (El producto podría o no tenerlo).
 - **Won't** (El producto no contempla tenerlo).



MIRO PARA TRABAJAR SCRUM DIGITAL



Información y Consultas en
masempresas.cea.es



/CEA.es



@CEA.es_



/CEA.es



Gracias



CEA
Confederación de
Empresarios de Andalucía



CONFEDERACIÓN GRANADINA
DE EMPRESARIOS

Financiado por:



Junta de Andalucía
Consejería de Transformación Económica,
Industria, Conocimiento y Universidades

Información y Consultas en
masempresas.cea.es



/CEA.es



@CEA.es_



/CEA.es



Financiado por:



Coraboran:

