



Entrenamiento - Scrum Master

Herramientas y Técnicas desde la perspectiva del Rol

Pedro Jefferson Siesquen Manrique

CSM®, PSM I™, PSPO I™, SAFe5 SA®, KMP I, KMP II, SCT®, SPOC®, SMC®, SDC®, M3.0, IMCP, DTCP
Facilitador en Herramientas de Innovación y Agilidad

María Elena Huamán Ramírez

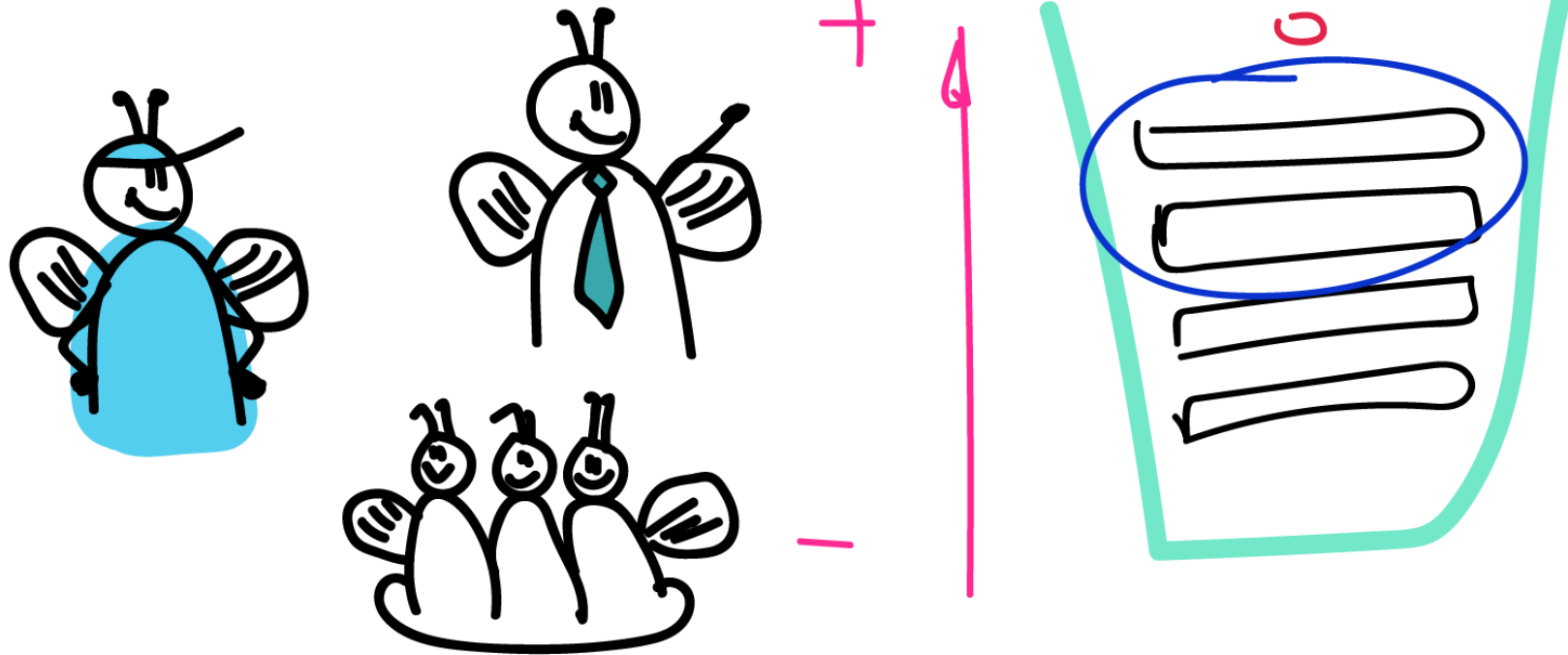
PMP®, PSPO I™, SCT®, SPOC®, SMC®, SDC®, M3.0, IMCP, DTCP
Facilitadora en Herramientas de Innovación y Agilidad



FASE 2

PLANIFICACIÓN Y ESTIMACIÓN

Sprint Planning



¿Cuál Tomamos?
¿Cuán complejo es?
¿Podemos hacerlo?

Sprint Planning



Sprint Planning

- 2 horas C/semana de sprint
- Dos preguntas:
 - ¿Qué podemos lograr en este Sprint? – Meta del Sprint
 - -Épicas – Historias



- ¿Cómo lo haremos? - tareas



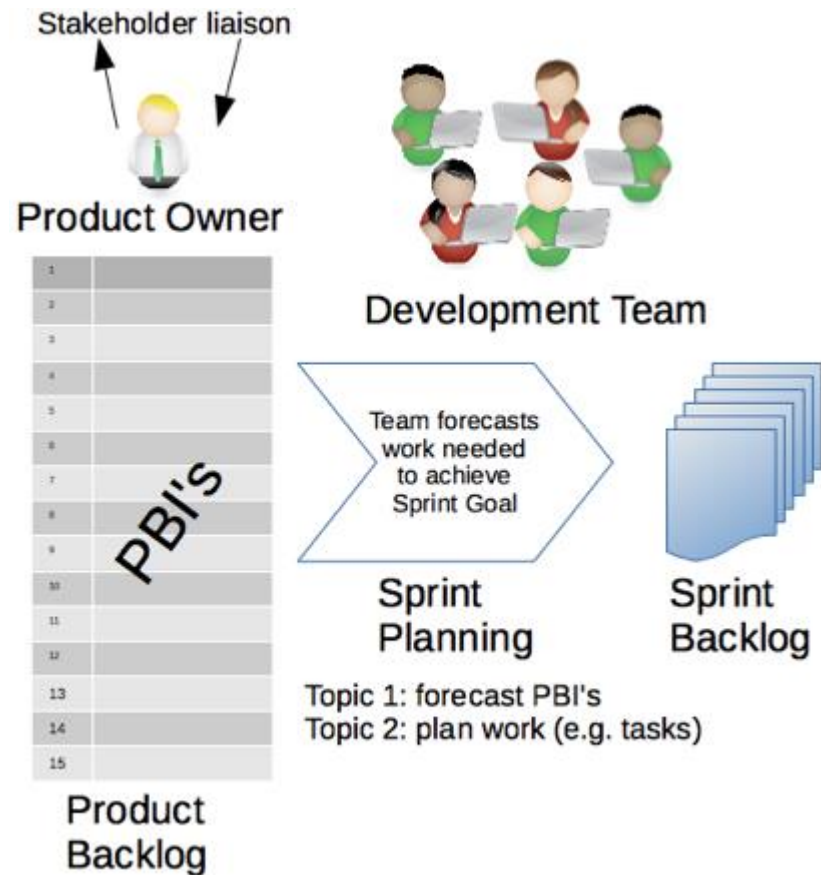
- Resultado: Sprint Backlog

Scrum Sprint Planning Checklist



© Stefan Wolpers 2018 · Age-of-Product.com

Sprint Planning

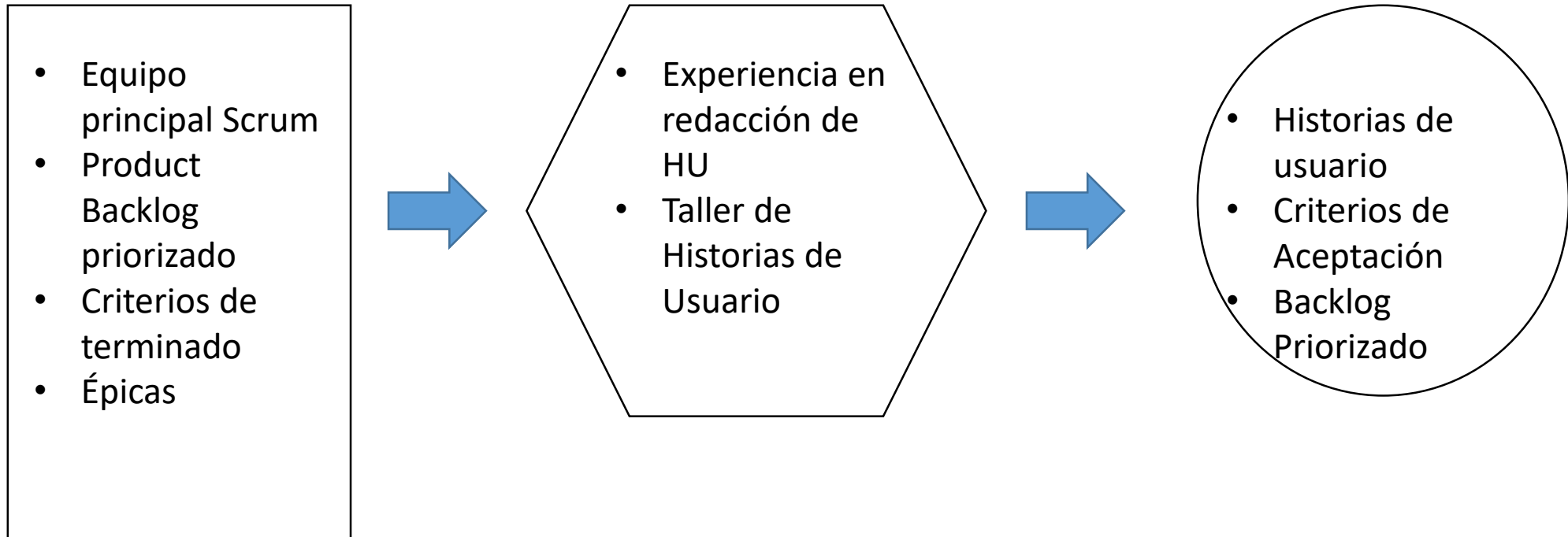


1. Creamos las HU (Refinamos el PB)
2. Estimar los Product Backlog Item
3. Compromiso – Duración del Sprint
4. Identificar Tareas - Tasking
5. Estimar y Compromiso – Equipo

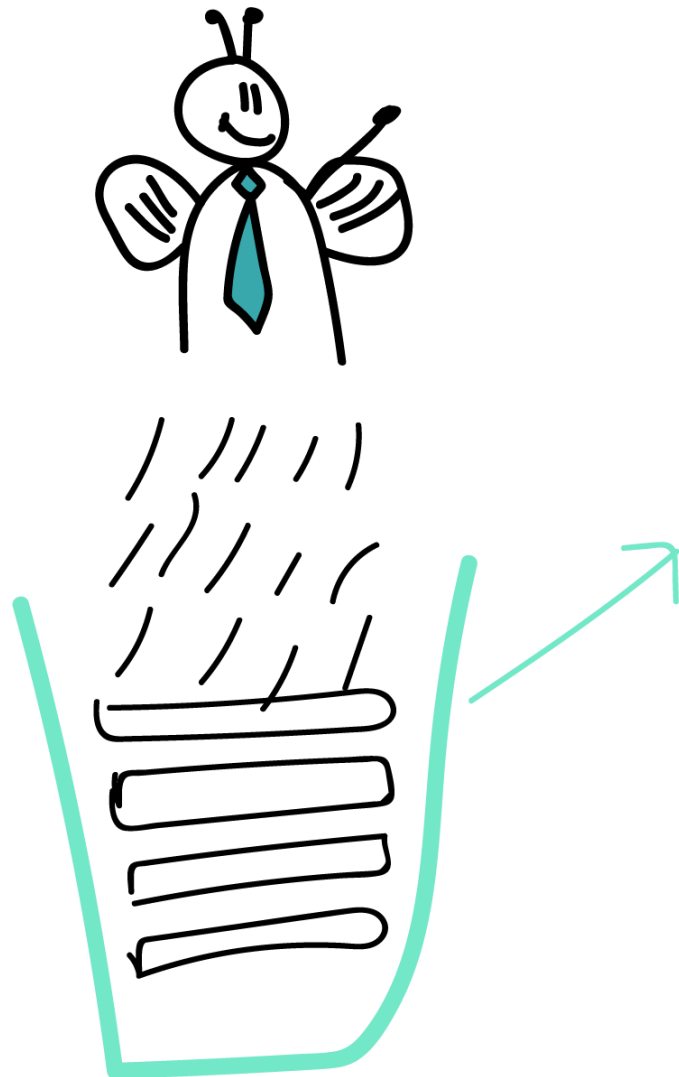
7. Crear las Historias de Usuario

CREAR LAS HISTORIAS DE
USUARIO

7. Crear las Historias de Usuario



Historias de Usuario



HUI: Historia de Usuario

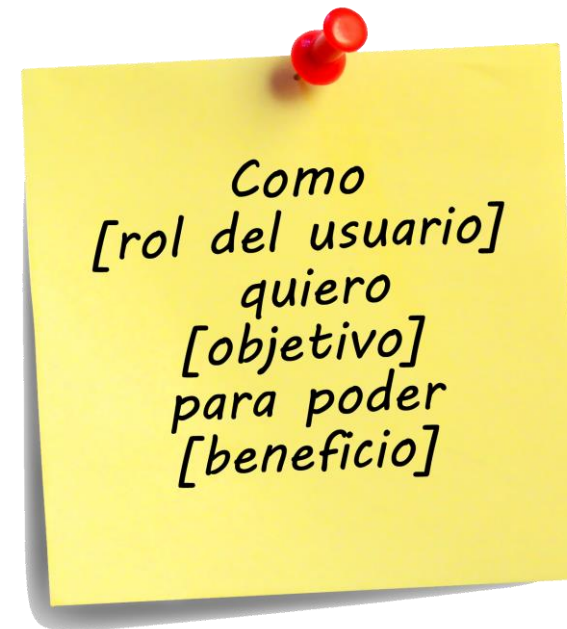
Como
Quiero
Para

Criterios de Aceptación

7. Crear las Historias de Usuario

¿Qué es una Historia de Usuario?

Historias de usuario es la representación del requerimiento o funcionalidad, contada desde la vista del cliente/usuario.



7. Crear las Historias de Usuario

Las 3 C's

UNA HISTORIA DE
USUARIO ES UNA
PROMESA DE UNA
CONVERSACIÓN.

- Ron Jeffries, 2001

Card: Escribe las historias en una tarjeta. Lo suficiente para identificar el requerimiento y para recordarle al equipo de que trata.

Conversation: El requerimiento per se, se comunica a través de conversaciones donde se intercambian pensamientos, opiniones y sentimiento.

Confirmation: Criterios o tests de aceptación. Confirmaciones usando ejemplos ejecutables funcionan mejor.

7. Crear las Historias de Usuario

Cómo gerente de comunicación **necesito que** el sitio web tenga un nombre de dominio **para** que los potenciales huéspedes puedan ingresar

Rol

Necesidad / Funcionalidad

Beneficio

Criterios de Aceptación
-No más de 12 criterios

7. Crear las Historias de Usuario

Criterios de Aceptación

HU: 1.1 Actualización de TCEA – No Mi Vivienda

Cómo	División Inmobiliaria
Quiero	Actualizar la TCEA a mis clientes cuando realicen alguna transacción monetaria que afecte al cronograma
Para	Disminuir los reclamos y denuncias

Criterios de Aceptación

- Recalcular la TCEA sólo para el plazo remanente y saldo de la cuota afectada por la transacción.
- Se recalculará la TCEA, cuando se realice alguna de las siguientes operaciones:
 - a) Modificación de Tipo Monetaria (cambio de Tasa de interés, plazos, seguros, etc).
 - b) Prepagos
 - c) Cambio de Vencimiento
 - d) Ajuste de Crédito
 - e) Cuotas Flexibles
- Se podrá observar los cambios en los reportes del cronograma y en HR.
- El sistema enviará la información actualizada a los canales para su visualización (APP y BPI).
- Se calculará la TCEA solamente para cuotas ordinarias y extraordinarias sin tomar en cuenta cuotas de prepago y capitalización, los importes capitalizados ya se distribuyen en las demás cuotas.
- El cálculo del TCEA es el mismo independientemente del producto.

FECHA

Épica:

Puntos:

Priorización:

Release

Estado:

7. Crear las Historias de Usuario

Criterios de listo/ terminado

Definen las reglas
aplicables a **TODAS** las
historias de usuario

Criterios de aceptación

Definen lo que **una
historia en particular**
debe cumplir

7. Crear las Historias de Usuario

Product Backlog - Definición de Preparado



Definición de Listo o también conocido como **Definition of Ready** corresponde al conjunto de características que debe cumplir una PBI para que el equipo de desarrollo pueda comprometerse en su entrega, es decir, incluirla en un Sprint Backlog.
(SI NO ESTA LISTA, NO SE INCLUYE!!!)

7. Crear las Historias de Usuario

Product Backlog - Definición de Preparado

Ejemplo

- **Contar con el diseño de las pantallas aceptados**
- **Contar con los servicios de integración en ambiente de desarrollo**
- **Contar con datos de pruebas para utilizar los servicios en desarrollo**
- **Especificaciones técnicas de los servicios (Inputs, Outputs, Errores)**
- **Historia de usuario definida con criterios de aceptación**
- **Dependencias de servicios e historias identificados**
- **Historia de usuario estimada por el equipo**
- **Numero reducido de dependencias y manejables dentro del Sprint**
- **El equipo sabe que van a demostrar y cómo**
- **Tamaño manejable (8 puntos de la historia)**

7. Crear las Historias de Usuario

Product Backlog - Definición de Terminado



Cuando un elemento de la Lista de Producto o un Incremento se describe como “**Terminado**”, todo el mundo debe entender lo que significa “Terminado”. Aunque esto varía significativamente para cada Equipo Scrum, los miembros del Equipo deben tener un entendimiento compartido de lo que significa que el trabajo esté completado, para asegurar la transparencia

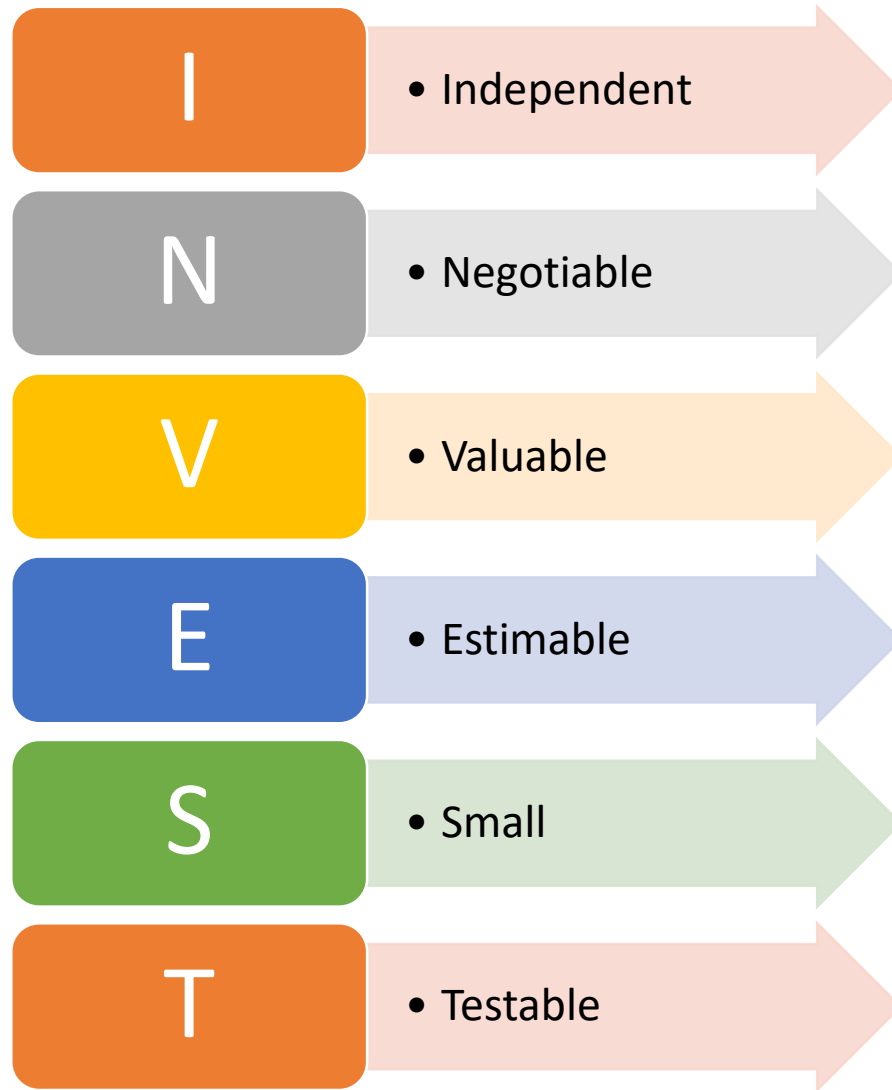
7. Crear las Historias de Usuario

Product Backlog - Definición de Terminado

Ejemplo

- El desarrollo está 100% completado.
- La Funcionalidad ha sido testeada por el dev.
- Test unitario ha sido completado.
- Todas las funcionalidades han sido testeadas en Android y iOS.
- Code Review por otros devs.
- Historias de Usuario ha sido revisada por PO.
- Cumplir con todos los criterios de aceptación.
- Coincidir con el diseño de pantallas.
- Integrado con los servicios en ambiente de desarrollo.
- La historia ha sido probada por QA en la versión de Android e iOS.
- No hay issues de alto impacto abiertos
- PO ha aceptado los issues de bajo impacto abiertos (si aplica).

7. Crear las Historias de Usuario



¿Cómo sé que tengo una buena Historia de usuario?

8. Estimar historias de usuario

ESTIMAR LAS HISTORIAS DE
USUARIO

8.1 Técnicas de Estimación



Estimar es difícil.

Estimación Relativa:

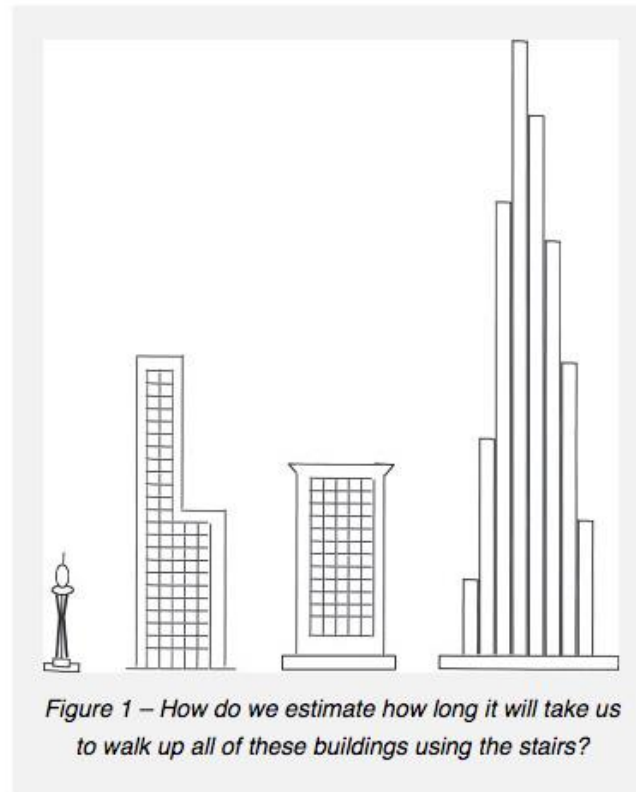
Consiste en la estimación de historias por comparación o agrupación con otras historias de equivalente dificultad en lugar de estimarlas separadamente y en unidades de tiempo absolutas.

Beneficios de la estimación relativa:

- Evita algunos de los inconvenientes de las estimaciones en general: buscar precisión innecesaria o injustificada; confundir los estimados con compromisos.
- Es más sencillo lograr estimaciones.

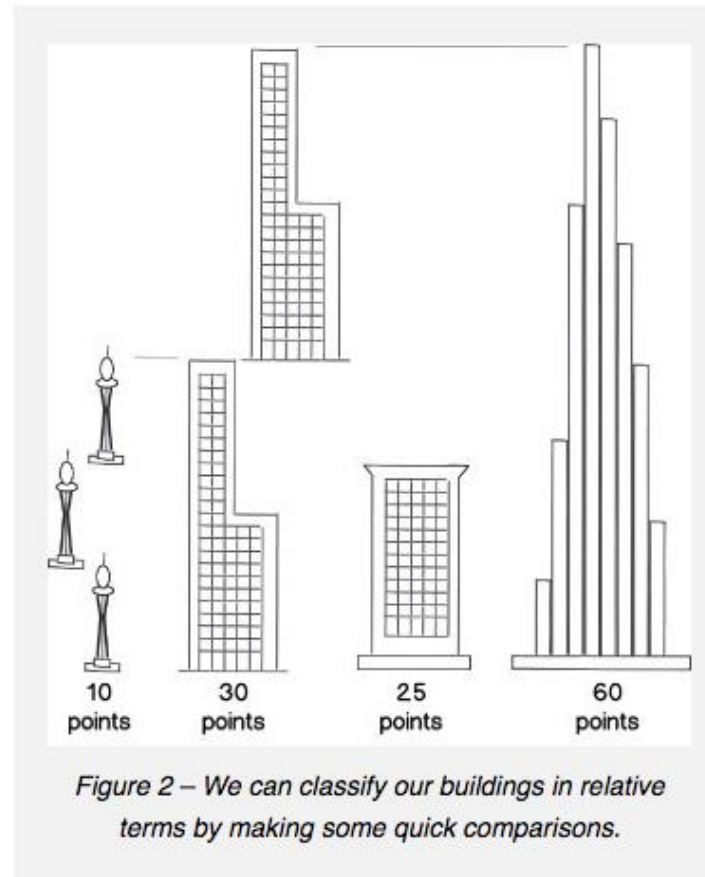
8.1 Técnicas de Estimación

Estimación Relativa

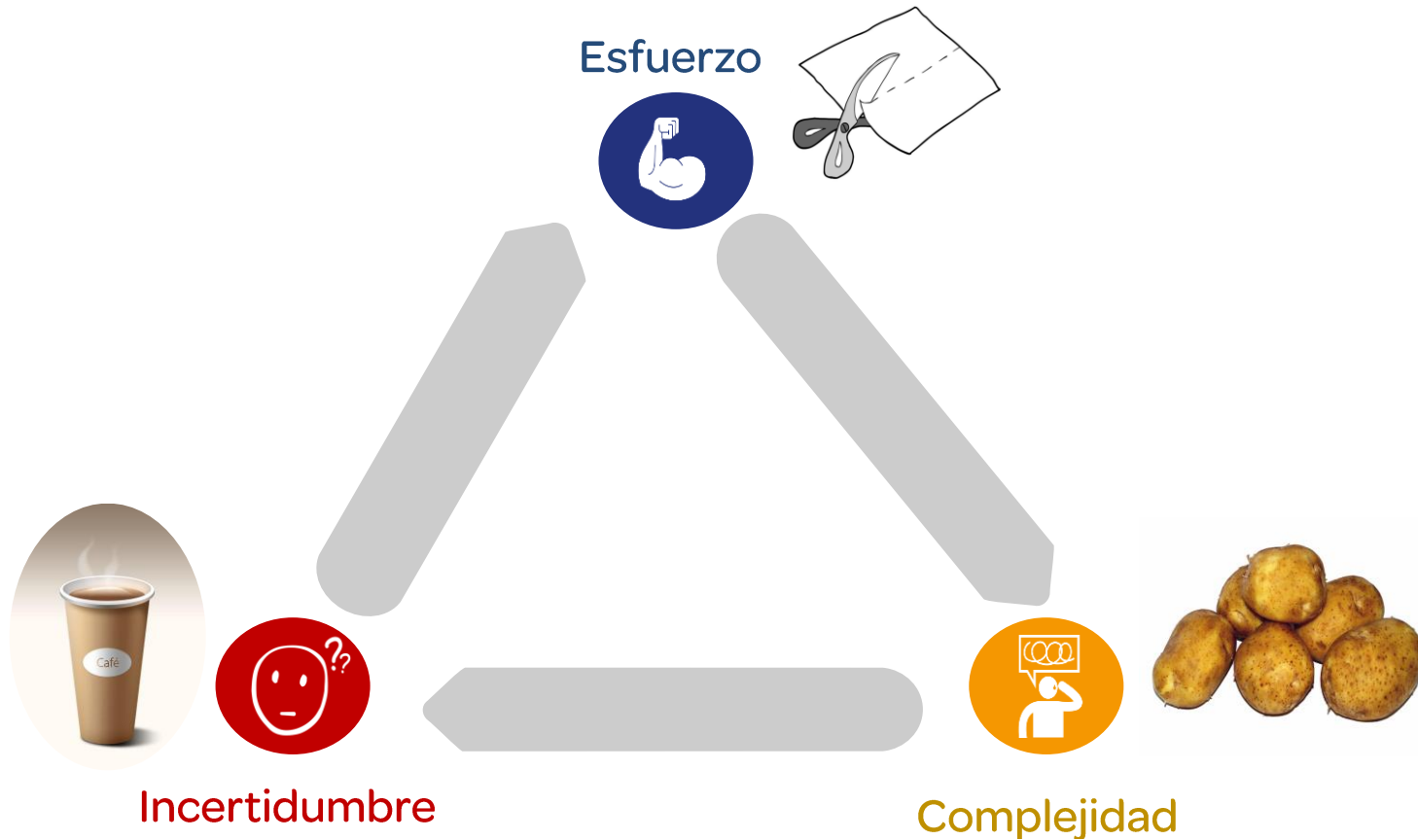


8.1 Técnicas de Estimación

Estimación Relativa



Estimación



Estimación (o estimar) es el proceso de encontrar una **aproximación** sobre una medida, lo que se ha de valorar con algún propósito. En general, los datos de entrada suelen estar **incompletos, ser inciertos, o inestables**.

Sprint Planning:

En agile **no estimamos el tiempo** que nos va a llevar un ítem. Estimamos el **esfuerzo** en comparación al resto.

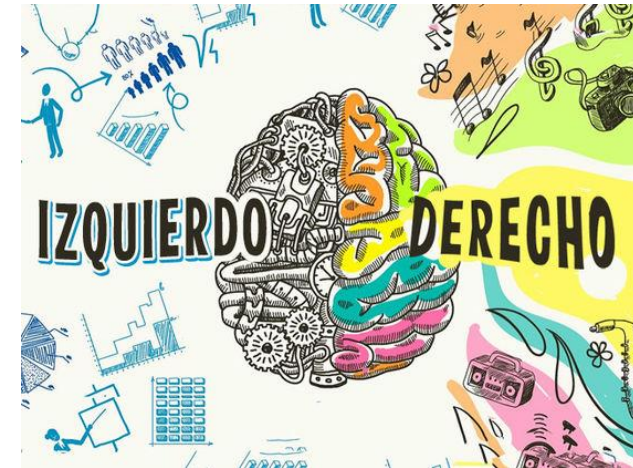
Esta estimación ágil de tamaño la hacemos **comparando** los ítems con otras que hemos estimado e implementado antes (y por tanto conocemos su tamaño). A esto lo llamamos estimación relativa.



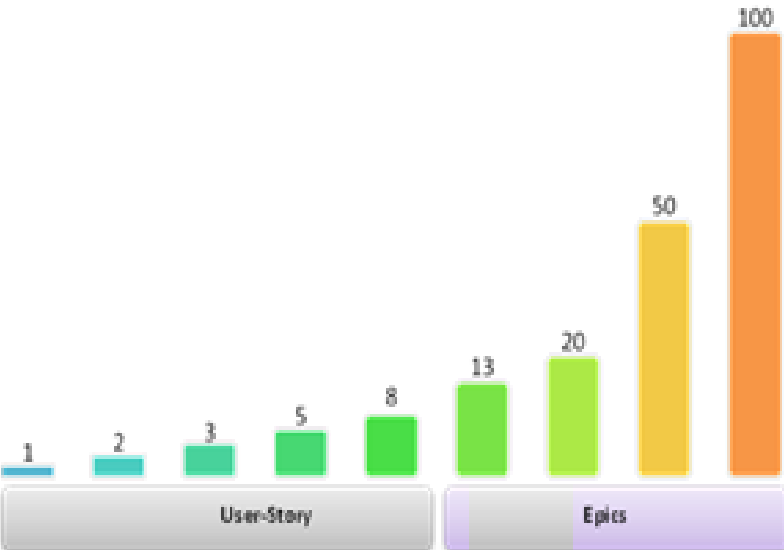
Estimación ágil

El desarrollo de software es una actividad de **creación** y transmutación de conocimiento.

Como tal, no puede ser **predicha ni estimada en forma precisa**.



Puntos de historia – “Story point”



Los puntos de historia son una **unidad de medida** para expresar el tamaño general de una historia de usuario, una función u otro item de trabajo.

TAMAÑO :

[Esfuerzo + Complejidad + Incertidumbre]

¿Cuánto esfuerzo es?

¿Qué tan difícil será hacerlo?

¿Estamos seguros requisitos o la implementación?

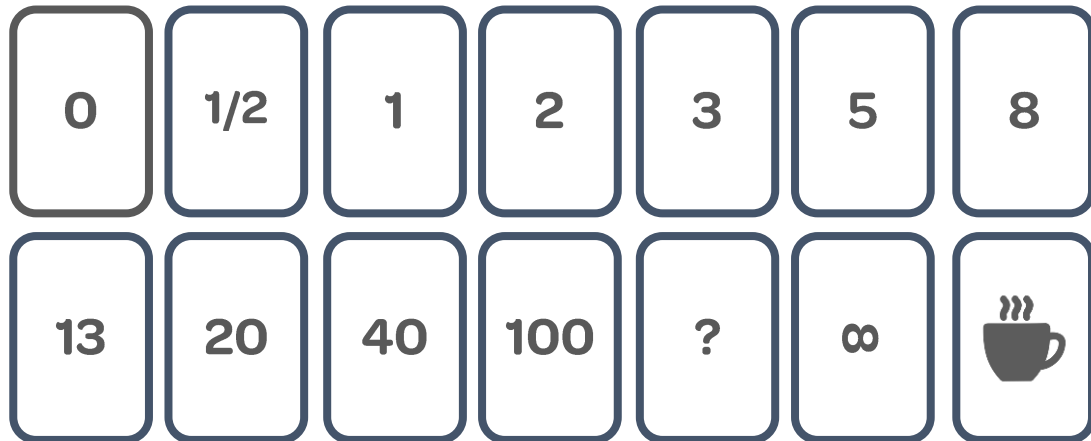
Técnicas de Estimación ágil

Planning Poker



Es una técnica de **estimación relativa** para calcular basándose en el consenso. Se usa la escala de **Fibonacci Modificada**.

El método fue descrito por primera vez por James Grenning en 2002 y más tarde se volvería más popular y comercial por Mike Cohn con el libro Agile Estimating and Planning.



Estimator	Round 1	Round 2
Susan	3	3
Vijay	8	5
Ann	2	5
Bill	5	5

Técnicas de Estimación ágil

Planning Poker

Antes de comenzar

1. Se proporciona una breve introducción sobre la HU. El equipo tiene la oportunidad de hacer preguntas y discutir para aclarar los supuestos y riesgos.
2. Con el entendimiento de la historia, cada integrante realiza una comparación con la historia de pivote.
3. Cada persona coloca una tarjeta boca abajo que representa su estimación.
4. Todo el mundo muestra sus tarjetas de forma simultánea.
5. A las personas con estimaciones altas y bajas se les da un tiempo para ofrecer su justificación para la estimación y la discusión continúa.
6. Se repita el proceso de cálculo hasta que se alcance un consenso.

Cosas a evitar:

Pongamos especial atención a:

- Votar de acuerdo al que “sabe más”, las votaciones las hacemos desde nuestro punto de vista, y buscamos el consenso.
- No votar, porque no voy a hacer nada en esa historia, estimamos todos todas las historias, tenemos que apuntar a ser un equipo multidisciplinario.
- No escuchar, la idea de que compartamos nuestro punto de vista, y escuchemos el de nuestros compañeros, queremos contar con la mayor cantidad de información posible, para nuestra votación.

Técnicas de Estimación ágil

Planning Poker

Objetivo y valor

- Aumentar la predictibilidad del equipo
- Estimar de manera rápida
- Empoderar al equipo al tomar decisiones relativas a la planeación
- Evaluaciones que evitan la influencia del resto al forzar a decidir individualmente.

¿Qué es?

Una técnica de estimación relativa realizada de manera colaborativa con el equipo. Se usan varias escalas, p. ej:

Progresión geométrica:
1,2,4,8,16,32,64,etc.

Fibonacci modificada:
0,½,1,2,3,5,8,13,20,40,100,∞

¿Cómo se hace?

- Se elige un ítem conocido de trabajo no muy grande, no muy pequeño.
- Se le asigna un número intermedio en la escala elegida.
- Ese elemento será usado como base comparativa al estimar los siguientes elementos.
- Se elige cada elemento a estimar, uno por uno, se lee y se garantiza que todo el equipo lo entienda.
- Todos votan anónimamente
- Muestran su voto simultáneamente
- Si hay votos alejados del promedio se exponen las razones
- Todos vuelven a votar después de escuchar los argumentos
- Después de unas dos rondas se da por cerrada la votación
- Se espera una gran mayoría de votos por una opción, no unanimidad.

¿Quiénes participan?

Todo el equipo de desarrollo

Tips

- Evitar igualar los puntos de estimación con tiempos.
- Contemplar tres dimensiones (Riesgos, Complejidad y Esfuerzo) cuando se escoge tu voto de elección dentro de las estimaciones

Técnicas de Estimación ágil

Tallas de camisetas



- Es una técnica de estimación basada en **unidades relativas** que agrupa las tareas por tallas: **XS (muy pequeña), S, M, L y XL (muy grande)**.
- Una vez organizadas las tareas por tallas, se **establece el esfuerzo de cada talla** tomando como referencia al menos una de las tareas de la misma.
- El resultado obtenido será el que se tomará para el resto de tareas de la misma talla.

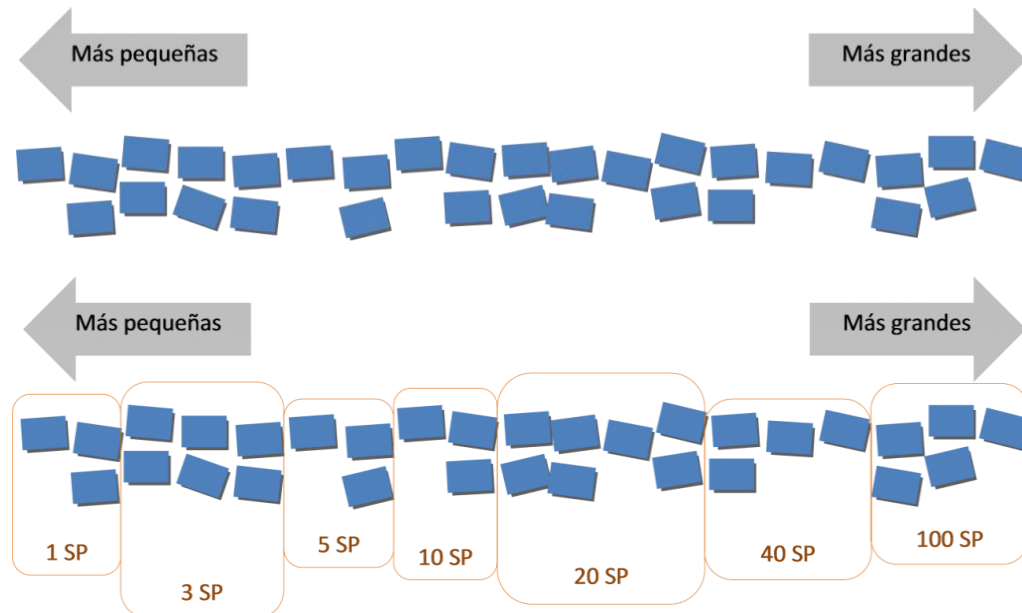
Técnicas de Estimación ágil

Tabla de triangulaciones

Se utiliza una tabla con columnas para cada valor y colocar las **tarjetas de las historia de usuario** (o notas adhesivas) en su correspondiente columna, en función de la estimación asignada.

0	½	1	2	3	5	8	13	20	40	100
Item #2	Item #23	Item #16	Item #26	Item #14	Item #30	Item #22	Item #29	Item #7	Item #21	Item #27
Item #24	Item #17	Item #3	Item #15	Item #9		Item #8	Item #13	Item #28		Item #20
Item #9	Item #18		Item #25	Item #4			Item #5			Item #6
Item #10			Item #11							Item #12

Estimación por afinidad



En esta práctica, el equipo empieza clasificando las historias en función del esfuerzo relativo que requieren de menor a mayor, o viceversa.

Cuando ya están clasificados, se agrupan en función de su valor estimado.

Estimación absoluta

La transformación de Banco Estado durará 3 años, 7 meses, 23 días y 4 horas

¿NOS CREERÍAN?

El foco de este tipo de estimación es proporcionar **el mayor nivel de detalle** de un **requerimiento** tratando de alcanzar un **mayor nivel de certeza** respecto del **tiempo** que se realizará la **actividad** hasta que ésta sea **completada**.



Actividad: ¿Cuánto pesan?



Yorkshire Terrier



Miniature Poodle



Beagle



French Bulldog



Bulldog



Standard Poodle



Golden Retriever



Boxer



Labrador Retriever



German Shepherd



Rottweiler

Actividad: ¿Cuánto pesan? Usando pivote



Actividad: ¿Cuánto pesan realmente?



Estimación relativa

Consiste en **agrupar** cosas de **similar medida**, **comparándolas** entre ellas, con base en alguna referencia (**pivote**).





iGracias!

Te invitamos a usar el hashtag **#ScrumConCIDE** y a seguirnos en nuestras redes.



psiesquen



marilarime



p.siesquen@pucp.pe



mari.larime@gmail.com



986681642



997844276