



Entrenamiento - Scrum Master

Herramientas y Técnicas desde la perspectiva del Rol

Pedro Jefferson Siesquen Manrique

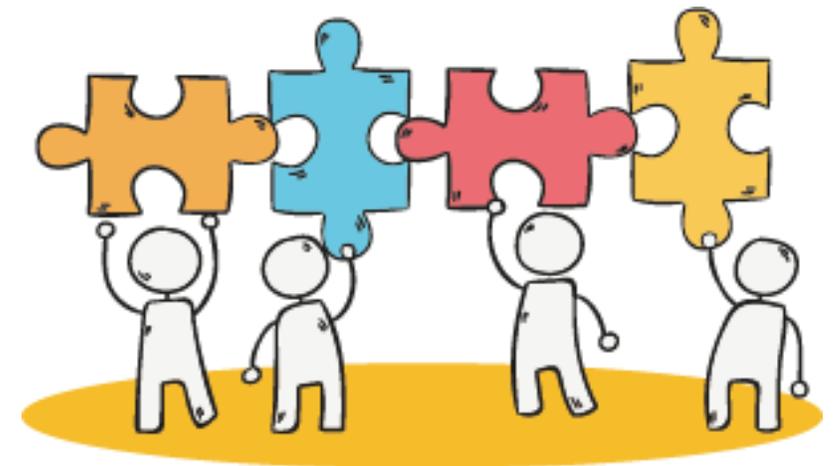
CSM®, SAFe4 SA®, SCT®, SPOC®, SMC®, SDC®, M3.0, IMCP, DTPC

Facilitador en Herramientas de Innovación y Agilidad

María Elena Huamán Ramírez

PMP®, SCT®, SPOC®, SMC®, SDC®, M3.0, IMCP, DTPC

Facilitadora en Herramientas de Innovación y Agilidad



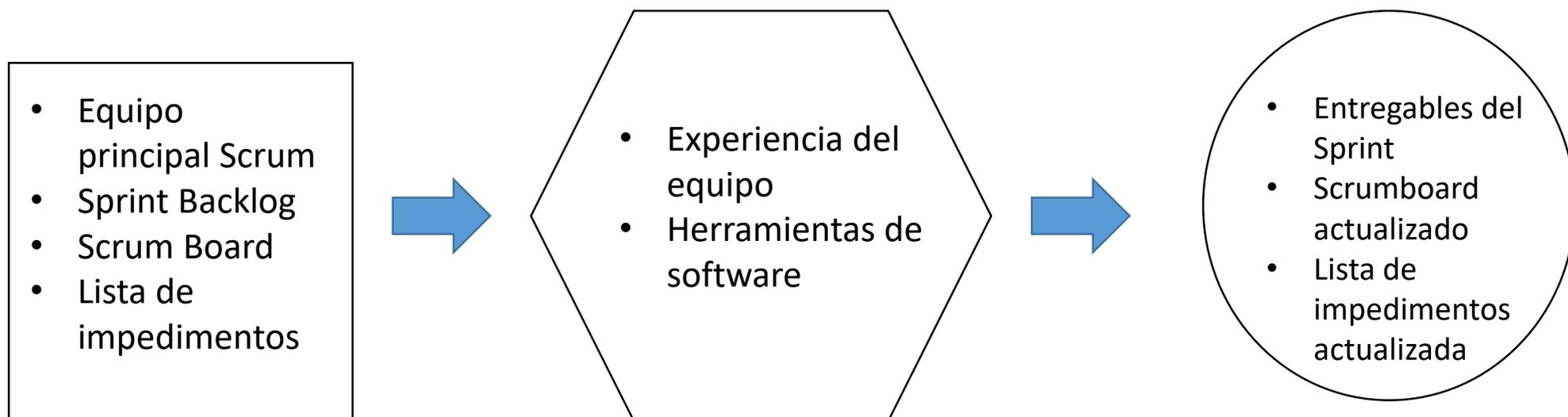
FASE

IMPLEMENTACIÓN

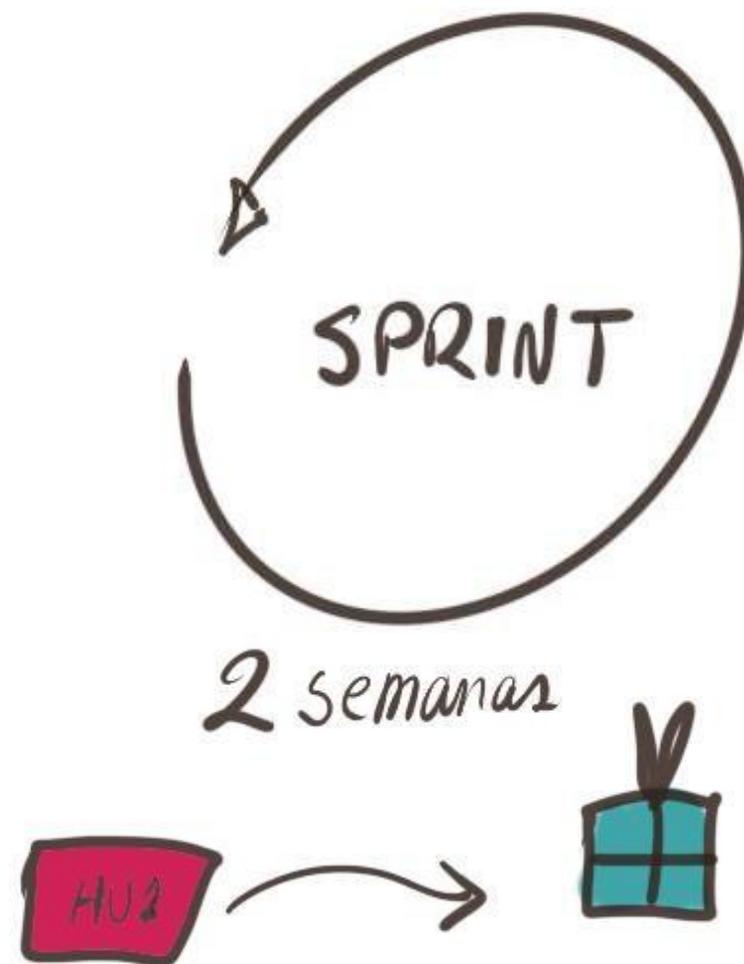
13. Crear entregables

CREAR ENTREGABLES

13. Crear entregables



Prácticas de Desarrollo



En el sprint,
construimos el
entregable
comprometido.

Aquí gestionamos
las incidencias.

14. Realizar la Daily Standup

REALIZAR EL DAILY STANDUP

3 preguntas

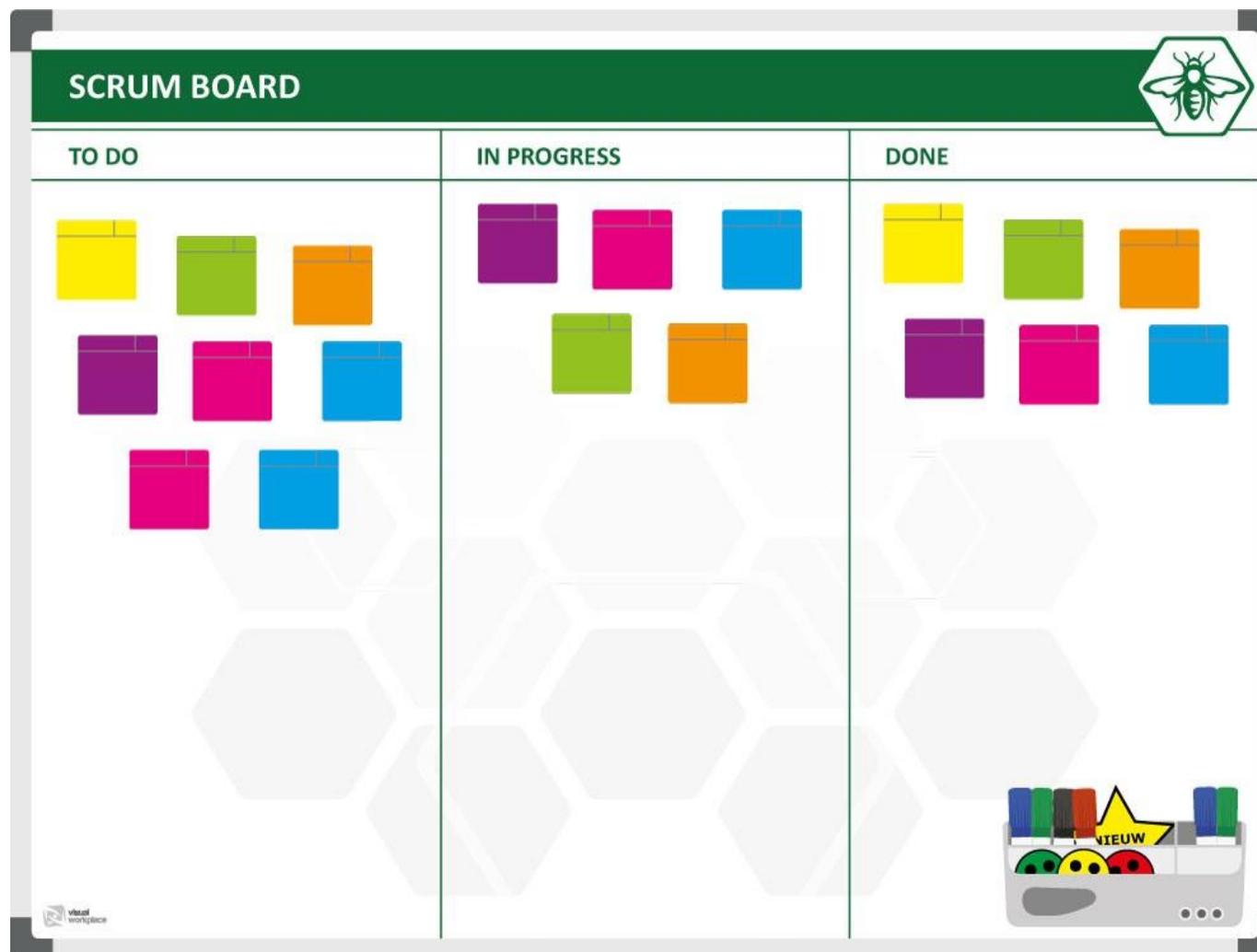


1. ¿Qué hice ayer?

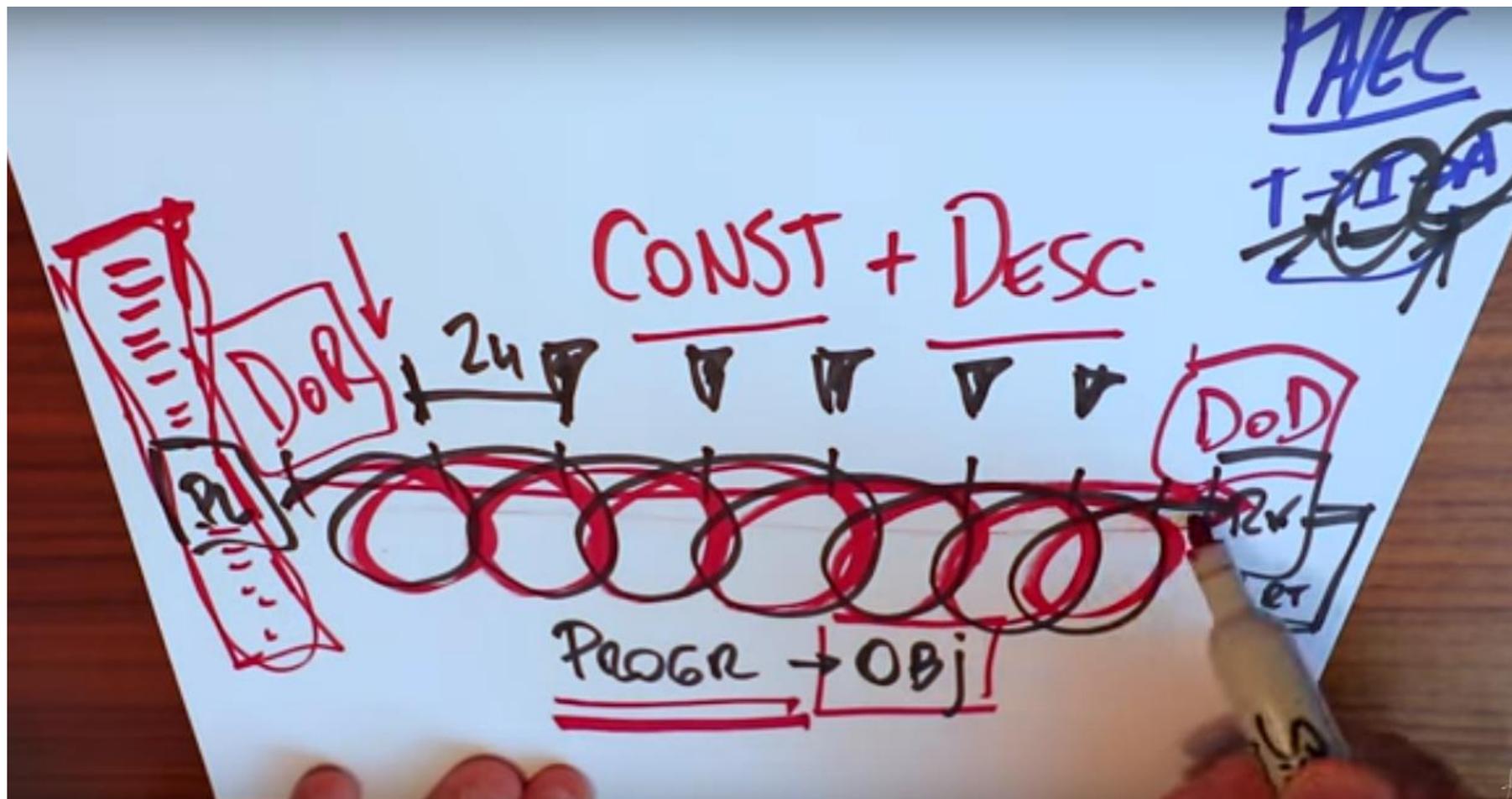
2. ¿Qué haré hoy?

3. ¿Qué impedimentos tengo?

ScrumBoard



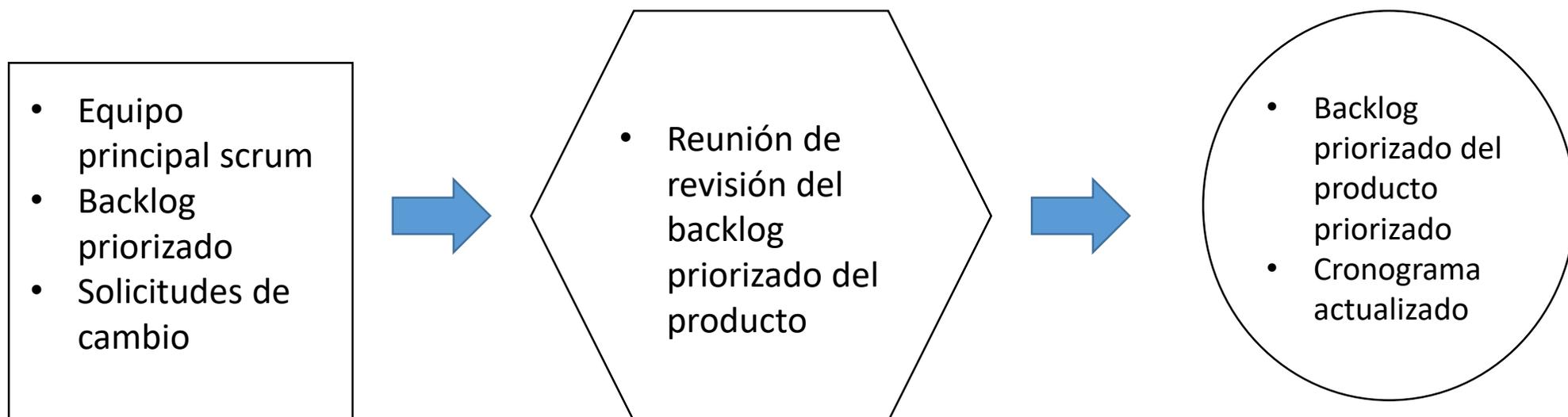
3 preguntas



15. Refinar el Backlog priorizado del producto

REFINAR EL PRODUCT BACKLOG

15. Refinar el Backlog priorizado del producto



Generación de Backlog

1 OKR



Objetivos: _____

KR: _____

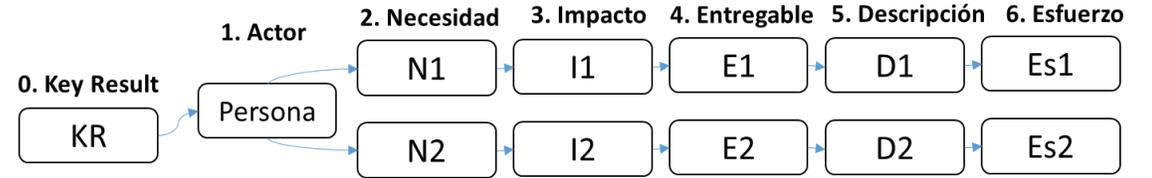
Iniciativas:

- a) Conciliaciones
- b) Reportes BCRP

1. Definimos los OKR's del negocio. Nos ayudará a alinear la estrategia con la operación.

Importante:
Vemos la viabilidad de cada iniciativa como banco

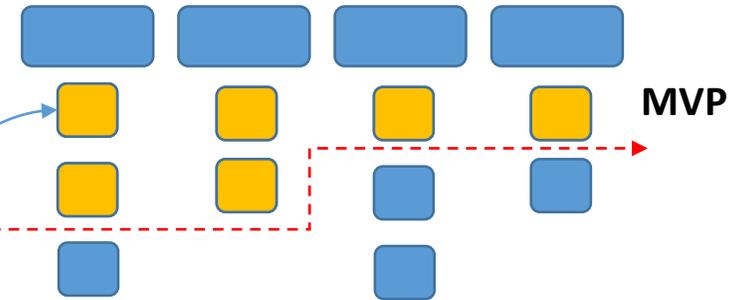
2 Impact Mapping



2. Elaboramos un Impact Mapping para conocer las iniciativas y dimensionarlas

3 User Story Mapping

Conciliaciones:



4. Generamos nuestro Product Backlog para Refinar y Planificar

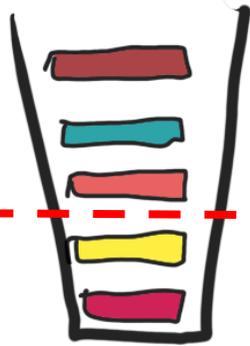
4 Product Backlog



3. Elaboramos un User Story Mapping de las iniciativas y Funcionalidades para aterrizarlos a HU's y MVP's (versiones)

Envío de Backlog

1 Backlog



**Backlog
Priorizado -> Sprint**

1. Una vez que contemos con el Product Backlog Priorizado, tomamos los elementos suficientes para el refinamiento del Próximo Sprint



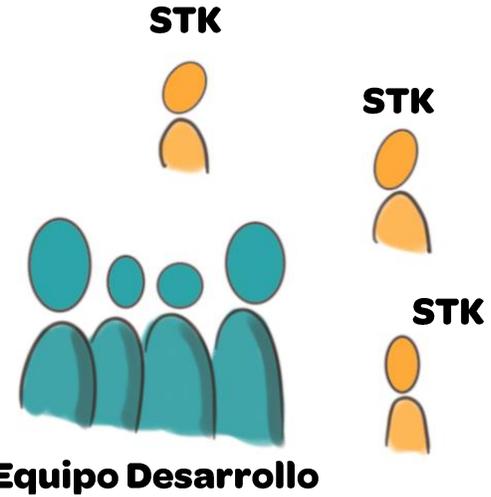
PO

2 Envío



**Envío de
HU' por
refinar**

2. El PO envía las HU's del Backlog a todo el equipo y stakeholders

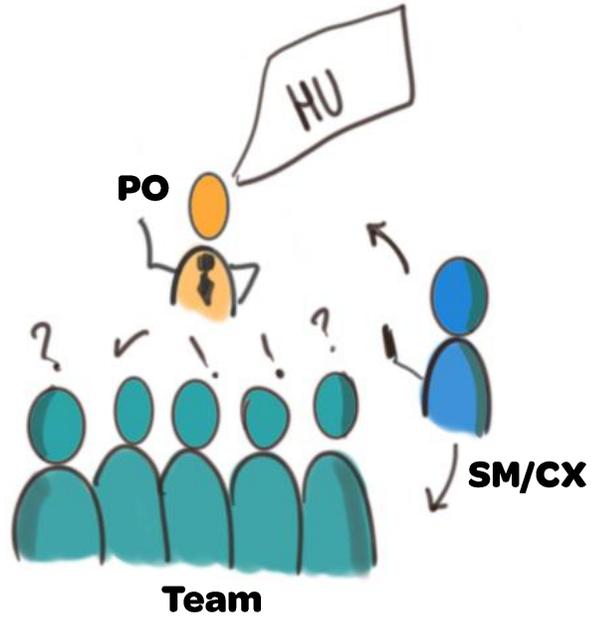


3. El equipo revisa las HU's para el refinamiento. Apunta sus dudas para resolverlas allí.

3 Revisión

REFINAMIENTO

Refinamiento



1 Necesidad

1. En PO presenta las HU's al equipo. Nos menciona la necesidad o problema y qué funcionalidad desea.

2 Solución

2. El equipo entiende el pedido y plantea posibles soluciones con el PO.

HU	Claro?	Obs
1	✓	Act. HU
2	✗	Falta ejemplo (txt)
3	✓	Ok

3. Definimos lo que está claro o no para Dev+QA. Si faltase algo para que esté claro, lo apuntamos.

3 ¿Claro?

Tarea	Resp
Act. HU	Vannia
Enviar txt	Juan Manuel
HU en JIRA	Vannia

4. Cada tarea pendiente tendrá un responsable para gestionarlo prontamente.

4 Pendientes

Tablero

REFINAMIENTO		
 Historia de Usuario	 ¿Está Claro?	 Observaciones



TAREAS	
Tareas	Responsable

MESA DE TRABAJO

Mesa de Trabajo

1

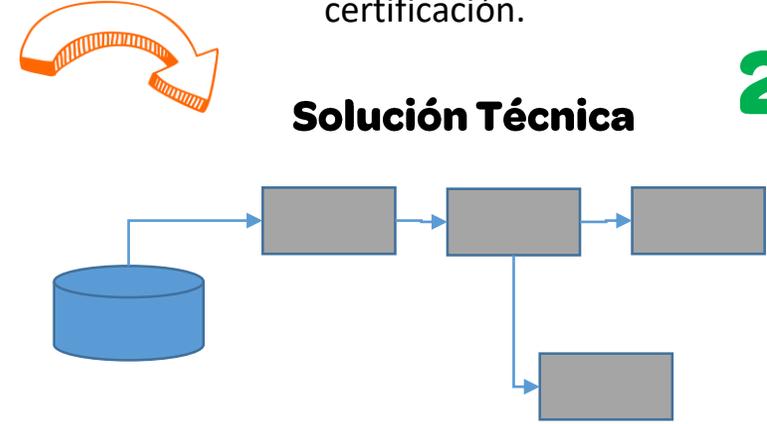
1. El LT/LQA presenta el tablero de Mesa de Trabajo y explica la HU y sus CA, por orden de prioridad.

MESA DE TRABAJO				
Historia de Usuario	Funcionalidad Esperada	Solución Propuesta	Observaciones	Story Points
HU 1	CA 1 CA 2			

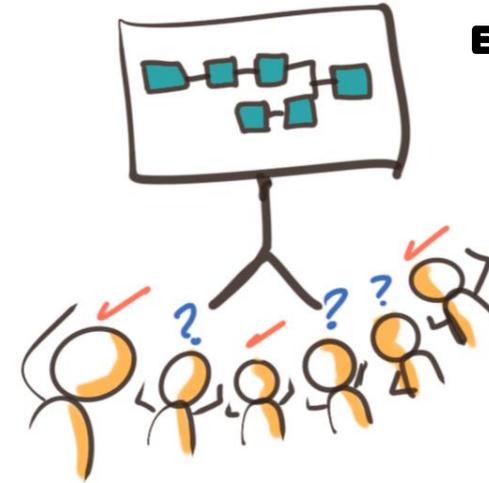
2. El equipo (Dev+QA) analiza la estrategia de solución técnica y de certificación.

2

Solución Técnica



Estrategia Dev+QA



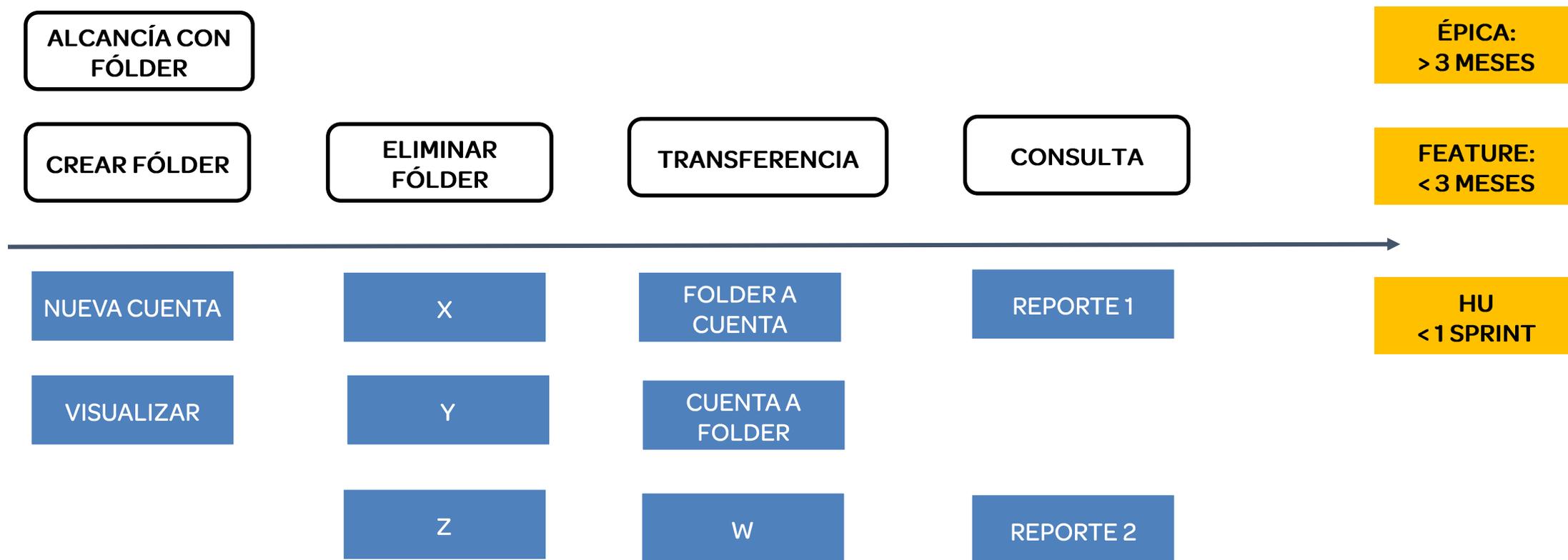
3

Obs + SP

3. Podemos tener:
- a) Sí hay solución y puntuamos (SP)
 - b) Necesitamos más tiempo – Spike (SP)
 - c) No tenemos la solución

SLICING

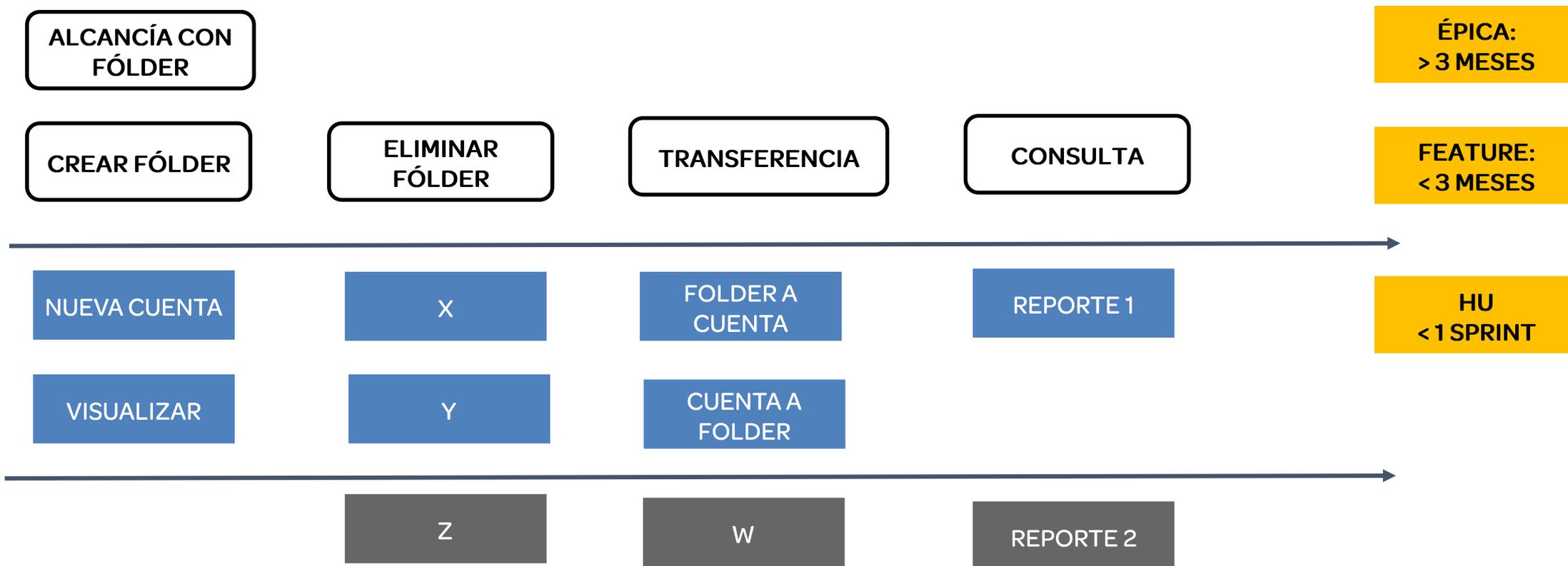
Slicing del Pedido



Analizamos la visión end to end del pedido en un USM, incluyendo las funcionalidades mapeadas en el PVB dividiéndolas en Historias de Usuario.

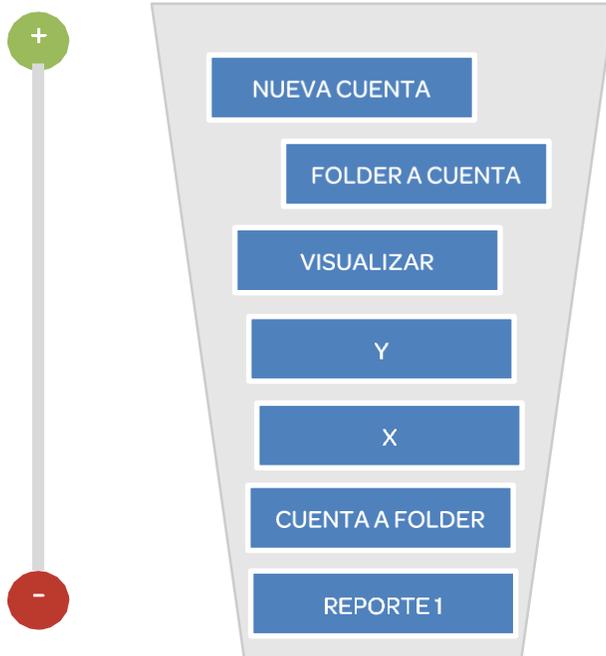
Analizamos dependencias y riesgos.

Slicing del Pedido



El Usuario prioriza las Historias de Usuarios en función a su necesidad, tecnología y generación de valor. Se generan reales. Analizamos dependencias y riesgos.

Historias de Usuario



COMO:
QUIERO: acceder al carrito desde cualquier página
PARA:
TAMAÑO:

COMO:
QUIERO: ver un ícono indicando el número de items en mi carrito
PARA: poder determinar si seguir comprando o ingresar a mi carrito para gestionar mi compra
TAMAÑO:

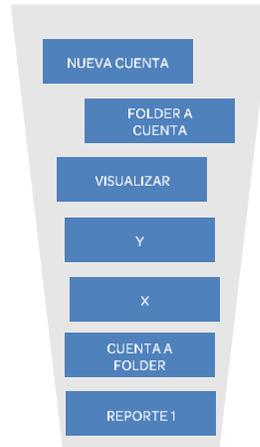
- El PO prioriza y elabora las Historias de Usuario.

Refinamiento

COMO: QUIERO: acceder al carrito desde cualquier página PARA: TAMAÑO:
COMO: QUIERO: ver un icono indicando el número de items en mi carrito PARA: poder determinar si seguir comprando o ingresar a mi carrito para gestionar mi compra TAMAÑO:



Product Owner
Usuario*



Backlog
Priorizado

HU	Claro	Comentarios
1	No	Tarea 1, Tarea 2
2	Ok	
3	No	Tarea 3, Tarea 4

Tarea	Responsable
Tarea1	Javier Y.
Tarea2	Usuario
Tarea3	Pedro C.
Tarea4	Rosa G.

- Formato
- Coherencia
- INVEST*

- Explica y presenta la HU
- Consulta y absuelve dudas al equipo.

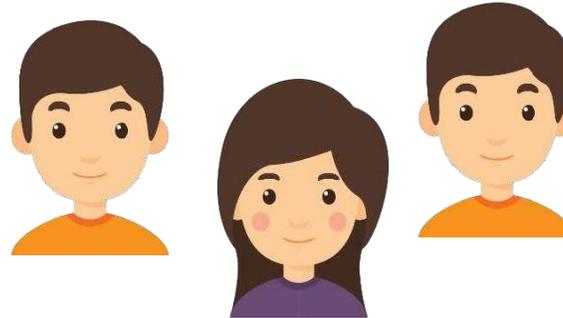
Mesa de Trabajo

HU 2 (Claro)

COMO: QUIERO: acceder al carrito desde cualquier página PARA: TAMAÑO:
COMO: QUIERO: ver un ícono indicando el número de items en mi carrito PARA: poder determinar si seguir comprando o ingresar a mi carrito para gestionar mi compra TAMAÑO:



EQUIPO



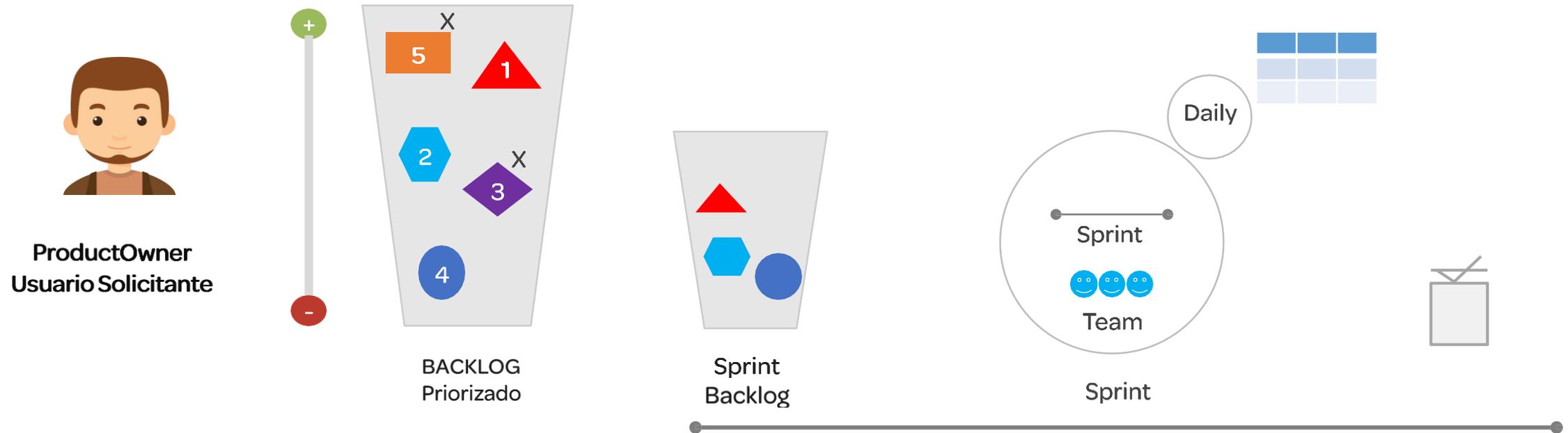
HU CUMPLE EL
DOR

EXPLORACIÓN

- **FORMATO**
- **COHERENCIA**
- **INVEST***
- **HU ENTENDIDA***

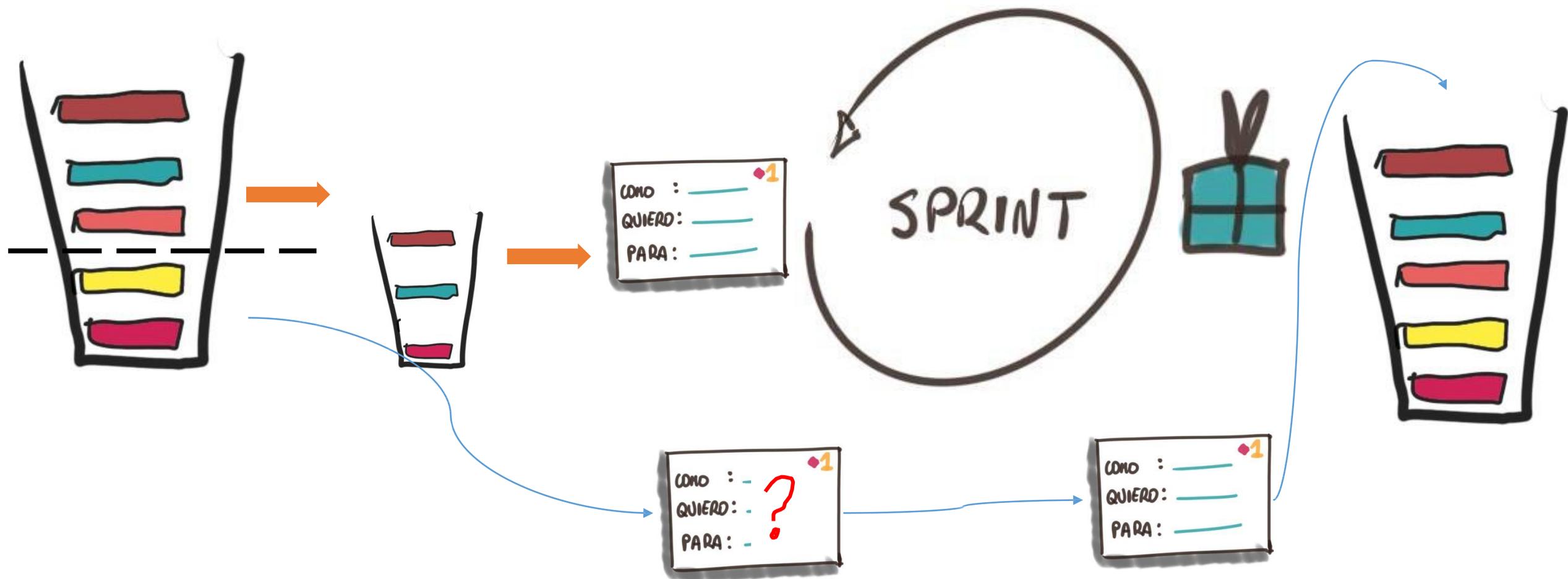
DEFINE EL **CÓMO**

Planning



El Product Owner presenta el backlog priorizado y presenta las HU que cumplan el DOR.
El Usuario solicitante presenta su pedido y se acepta el inicio de su desarrollo en el sprint solo si cumple el DOR.

Flujo entre Sprint y Refinamiento



1. Usted es el Scrum Master en un proyecto para la construcción de un parque industrial. El Equipo de Scrum acaba de concluir el proceso de Crear entregables. Todas las siguientes opciones son resultados de este proceso, EXCEPTO:
 - a) El ala del sótano del estacionamiento automatizado.
 - b) Las materias primas adquiridas para el siguiente sprint.
 - c) Un plano actualizado del sistema actualizado de estacionamiento para el siguiente nivel.
 - d) La aplicación de readaptación sísmica para reducir el daño por temblores.

2.¿Cuál de las siguientes opciones es aceptable como resultado del primer Sprint?

- a) Unas pocas funcionalidades simples que agregan el mayor valor
- b) Un diseño de la interfaz de usuario aceptado por el cliente
- c) Una arquitectura de la solución completa para el proyecto
- d) Un Backlog de producto y una infraestructura preparada para el desarrollo

3. La empresa Atlas Tech cuenta con muchos productos en su portafolio. ¿En cuál de los siguientes proyectos Scrum sería muy útil?

- a) Bóveda de seguridad - Nuevo software de encriptación único y de vanguardia.
- b) Paint Pro - Un software de edición de imágenes que por lo regular requiere cambios a fin de destacar entre la competencia.
- c) Administrador financiero - Software bancario que se desarrolla para un banco comercial con una creciente necesidad de características y requerimientos cambiantes de seguridad.
- d) Todas las anteriores.

4. Andy, un Scrum Master, ayuda a su equipo a elaborar un Sprint Backlog. ¿En cuál de las siguientes fases se encontraría este proceso de Scrum?

- a) Inicio
- b) Planificación y estimación
- c) Implementación
- d) Revisión y retrospectiva



iGracias!

