



# Entrenamiento – Scrum Master

## 7:05pm iniciamos

Herramientas y Técnicas desde la perspectiva del Rol



FASE

INICIO – DESARROLLO DEL PRODUCTO

3 Roles

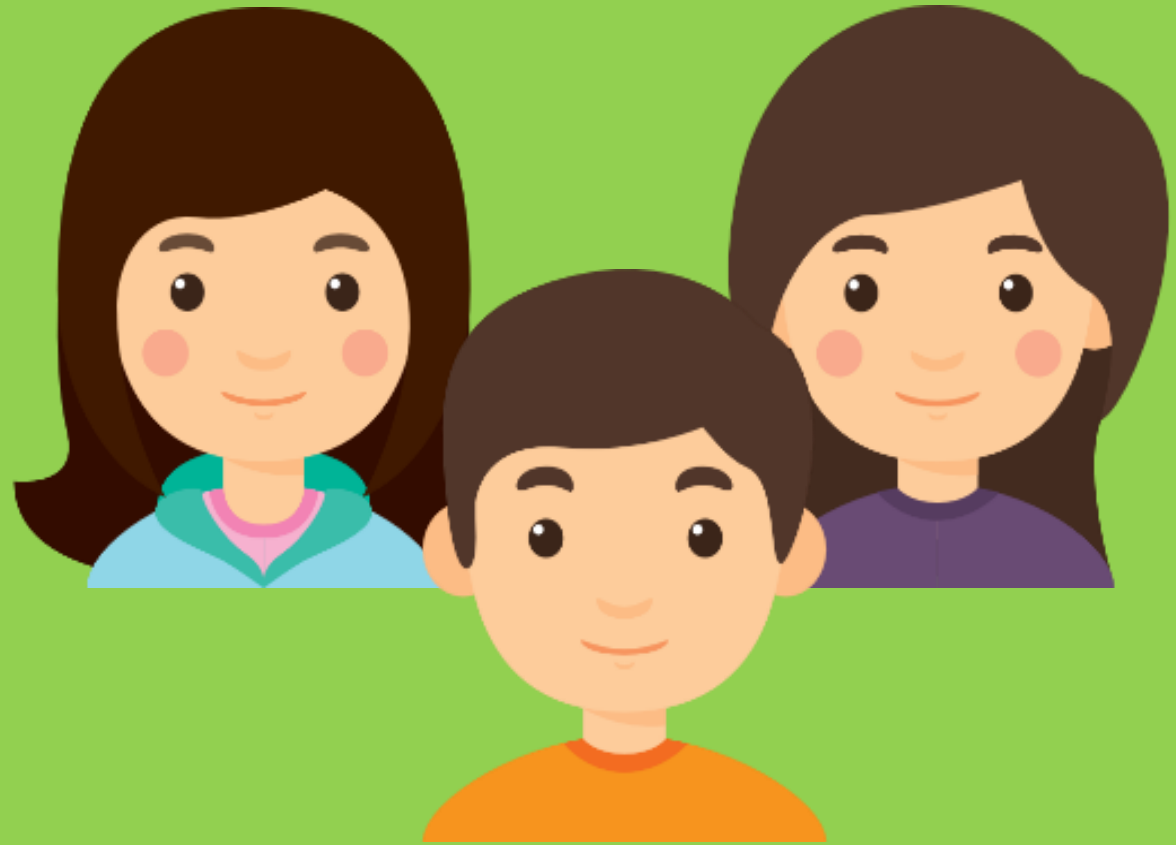
5 Eventos

3 Artefactos

***SCRUM***



# ROLES



# Roles Scrum

Qué



**Product Owner**

Necesidad tiene el  
cliente/negocio

Dónde



**Scrum Master**

Facilitador y  
eficiencia del  
proceso

Cómo



Creo la solución

**Equipo Desarrollo**

# Visión del Proyecto

PRODUCT OWNER

# Product Owner

**Maximiza el Valor del  
Producto**

**Expresar claramente los  
elementos del Product  
Backlog**



**Asegurar que el Equipo de  
Desarrollo entiende los elementos  
del Product Backlog**

**Asegurar que el Product Backlog  
es visible, transparente y clara  
para todos**

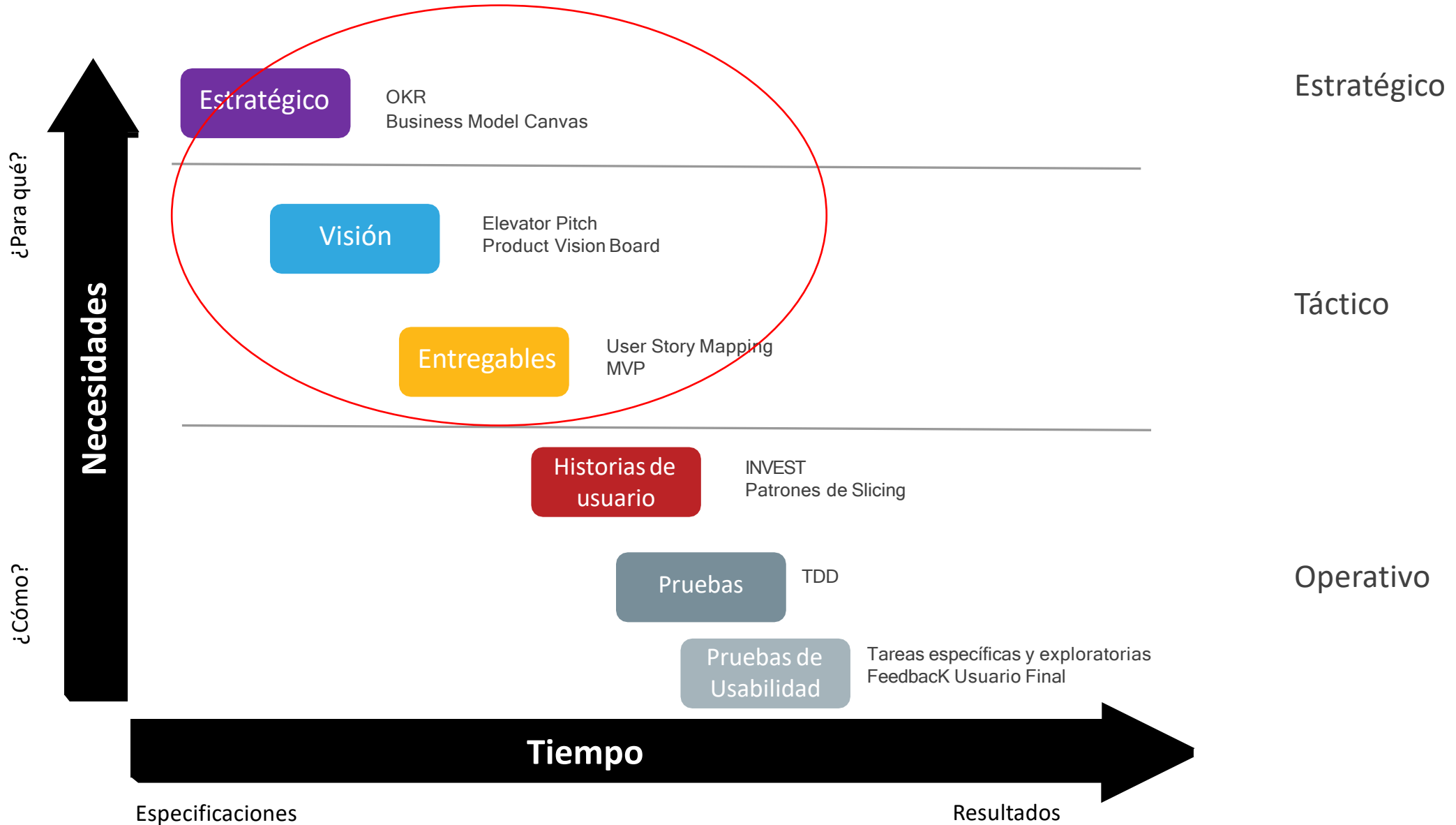
**Ordenar los elementos en el Product Backlog para  
alcanzar los objetivos y misiones de la mejor  
manera posible**

## Crear la Visión del Proyecto

# CREAR LA VISIÓN DEL PROYECTO/PRODUCTO



# Desarrollo de Portafolio Ágil



# Visión Estratégica

OKR

# OKR

## OKR

*¿Cómo medimos si estamos llegando a lo comprometido?*

Los OKR's nos ayudan a **alinear la estrategia con la operación** a través de objetivos aspiracionales y ciclos cortos de aprendizaje.



### Objetivo

El O de objetivo refleja lo que queremos lograr, algo **relevante**, que orienta a la acción y es **aspiracional**.

**¿Qué quiero lograr?**  
**¿A dónde vamos?**

### Key Result

El KR nos permite **monitorear el avance de manera concreta**, en un tiempo determinado.

**¿Hemos llegado o estamos avanzando en la dirección correcta?**  
**¿Qué palancas debo usar para avanzar hacia el logro del objetivo y su medición?**

Objetivos

A dónde me quiero dirigir

Ir de Lima a Tumbes en 20 horas

Resultado  
Clave

Indicador que nos indica si  
estamos alcanzando el objetivo

Llegar a Chimbote en 7 horas.  
Alcanzar una velocidad  
promedio de 80km/hora.

KPI

Indicador del nivel del  
rendimiento de un proceso

Indicador de Gasolina  
Temperatura del Motor

# Elementos de un OKR

## OBJETIVO

¿Adónde queremos llegar o qué queremos lograr?.

+OUTCOME  
-OUTPUT

## RESULTADO CLAVE

¿De qué forma nos damos cuenta que estamos teniendo éxito con el objetivo?

SMART  
.MÉTRICA DE NEGOCIO  
.MÉTRICA DE AVANCE

## INICIATIVAS

¿Qué cosas haremos para cumplir esos objetivos clave?

INICIATIVAS  
ACCIONES  
TAREAS

# Elementos de un OKR

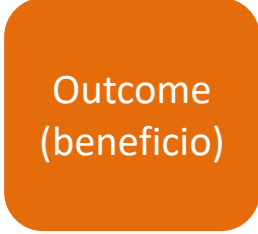
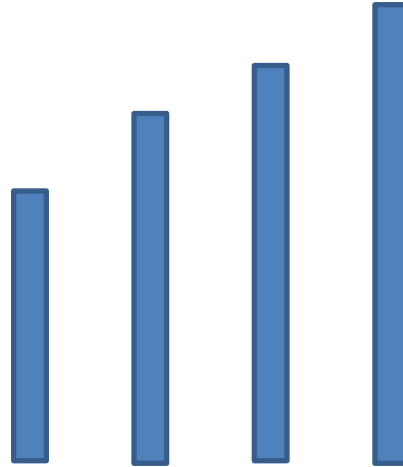


Output

**Obj:** Implementar un Producto Digital E2E

**KR:** Lograr cumplir el 90% de las funcionalidades para el 2021

**Iniciativa:** Implementar el producto Digital E2E (MVP)



Outcome  
(beneficio)

**Obj:** Ser uno de los principales referentes en ventas de SOAT online

**KR:** +40% de colocaciones en público ABC durante el 2021

**Iniciativa:** Implementar una nueva metodología en la gestión de compras

**KR:** Reducir la cantidad de errores del sistema ABC (estabilidad operativa)

**Iniciativa:** Modificación de estructura del sistema ABC

# Elementos de un OKR

## OBJETIVO



Se trata de lo que la empresa quiere conseguir y suelen ser **cuantitativos**.

Deben ser **Inspiradores, Difíciles, Explícitos y Alcanzables (IDEA)**.

# Elementos de un OKR

**OBJETIVO**      ¿Adónde queremos llegar o qué queremos lograr? (meta)

- ¿El objetivo es inspirador?
- ¿Mueve la compañía hacia adelante?
- ¿Es anual?
- Deben ser medibles con uno o más KR's



# Elementos de un OKR

## OBJETIVO ¿Qué no es?

- No deben ser fáciles de conseguir
- No son proyectos
- No es una actividad

# Elementos de un OKR

## RESULTADO CLAVE

¿De qué forma nos damos cuenta que estamos teniendo éxito con el objetivo?

- Específico
- Cuantificable
- Que se puedan lograr
- Difícil, pero no imposible
- Debe tener una línea base y un fin

# Elementos de un OKR

## RESULTADO CLAVE

¿De qué forma nos damos cuenta que estamos teniendo éxito con el objetivo?



Explica cómo conseguirás el objetivo. Suelen ser **cuantitativos** y su progreso debe ser **medible**.

Deben ser **Específicos, Medibles, Asignables, Realistas y Limitados en el tiempo (SMART)**.

Se establecen **de 4 a 5** por Objetivo

Para conseguir los resultados clave se establecen **Iniciativas**.

# Elementos de un OKR

## RESULTADO CLAVE

¿Qué no es?

- No son tareas
- No son proyectos o iniciativas
- Si no puedo obtener información, de preferencia cambiar de KR

# Ejemplo de OKR

## OBJETIVO

OB1: Ser reconocida entre las top 3 de empresas de educación digital.

## RESULTADO CLAVE

KR1: Incrementar el NPS de las capacitaciones en un 15% (hoy 70%)

KR2: Aumentar la satisfacción de los alumnos en un 20% (hoy 65%)

## INICIATIVAS

I1: Implementar Kahoot

I2: Utilizar Zoom para videoconferencias

I3: Utilizar **miro.com** para el taller práctico

# Ejemplo de OKR

## Objetivo

- *Ser el N° 1 en ventas de tarjeta de crédito*

## Key Result

- *Alcanzar un incremento de las ventas digitales en un 20% respecto al año pasado*

## KPI

- *Utilidad Neta*
- *ROI*

**¡Practiquemos!**



# Identificar al Equipo de Desarrollo

EQUIPO DE DESARROLLO



# Rol - Equipo

**Realizan el trabajo de entregar un Incremento de producto "Terminado" que potencialmente se pueda poner en producción**

**Son autoorganizados. Nadie le indica cómo hacer el trabajo**

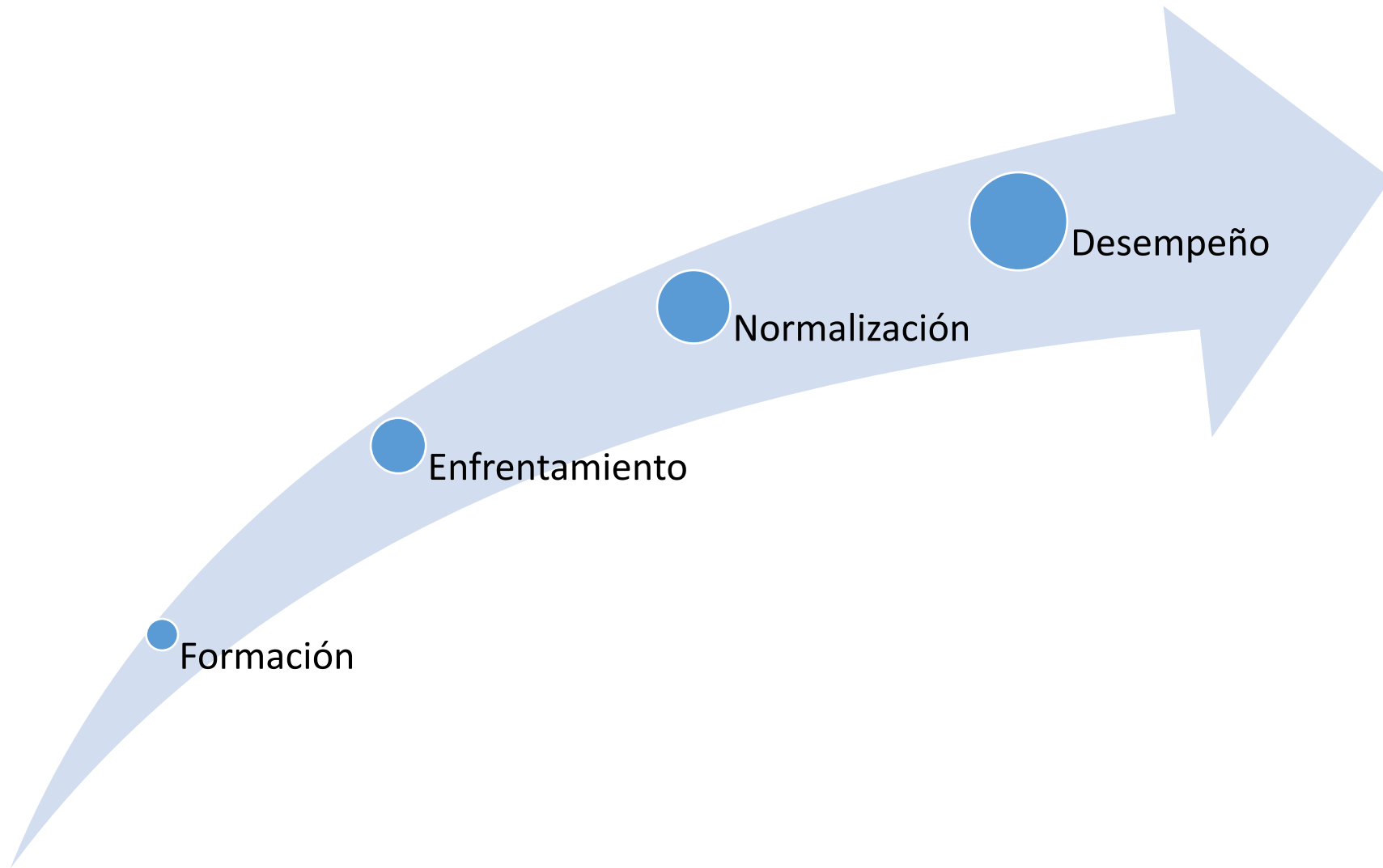


**Responsabilidad del Todo, no de una persona**

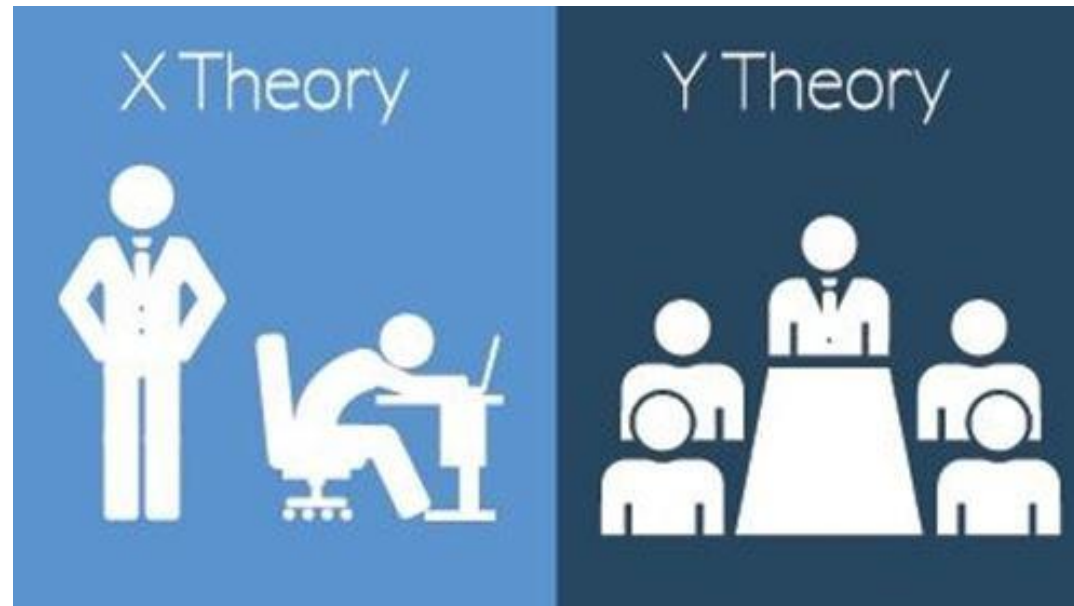
**Scrum no reconoce títulos ni subequipos para los miembros de un Equipo de Desarrollo**

**Los Equipos de Desarrollo son multifuncionales, esto es, como equipo cuentan con todas las habilidades necesarias para crear un Incremento de producto**

# Modelo de dinámica de grupo Tuckman



# Teoría X / Teoría Y

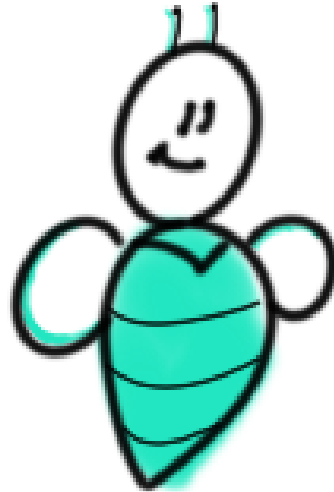


## 3. Identificar al Scrum Master

**SCRUM MASTER**

# Rol - Scrum Master

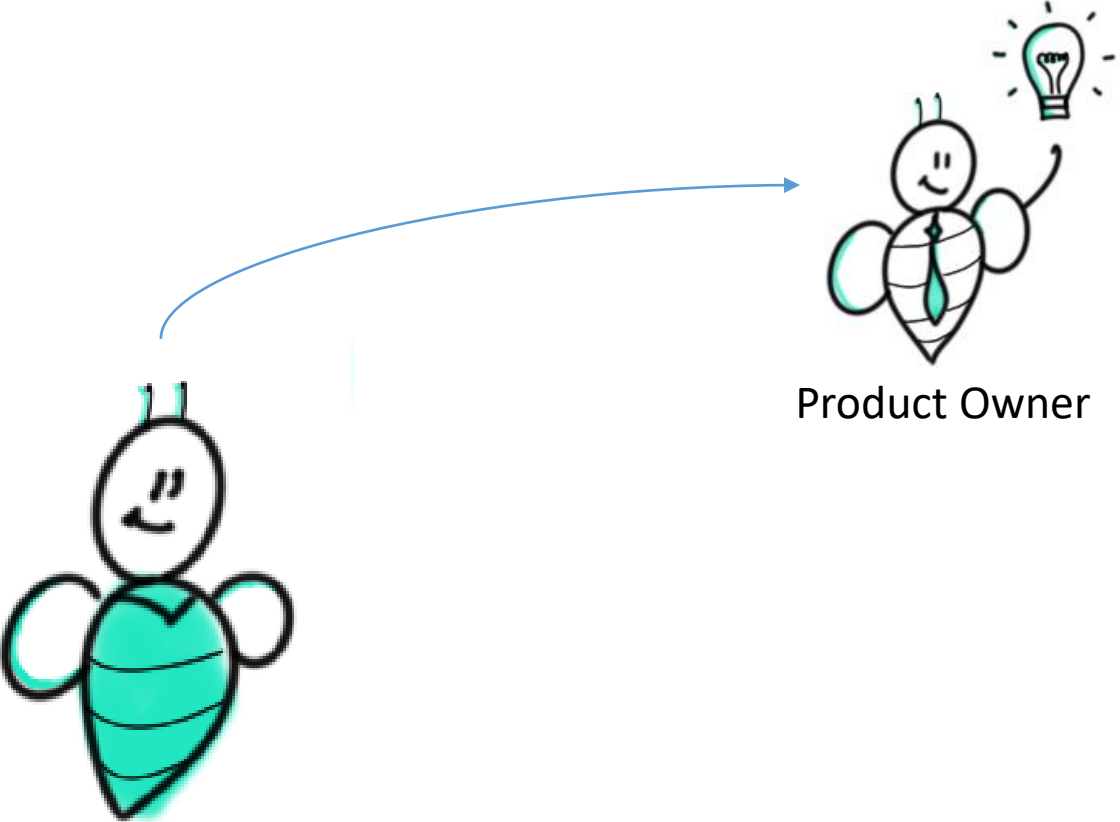
**Responsable de promover y  
apoyar Scrum**



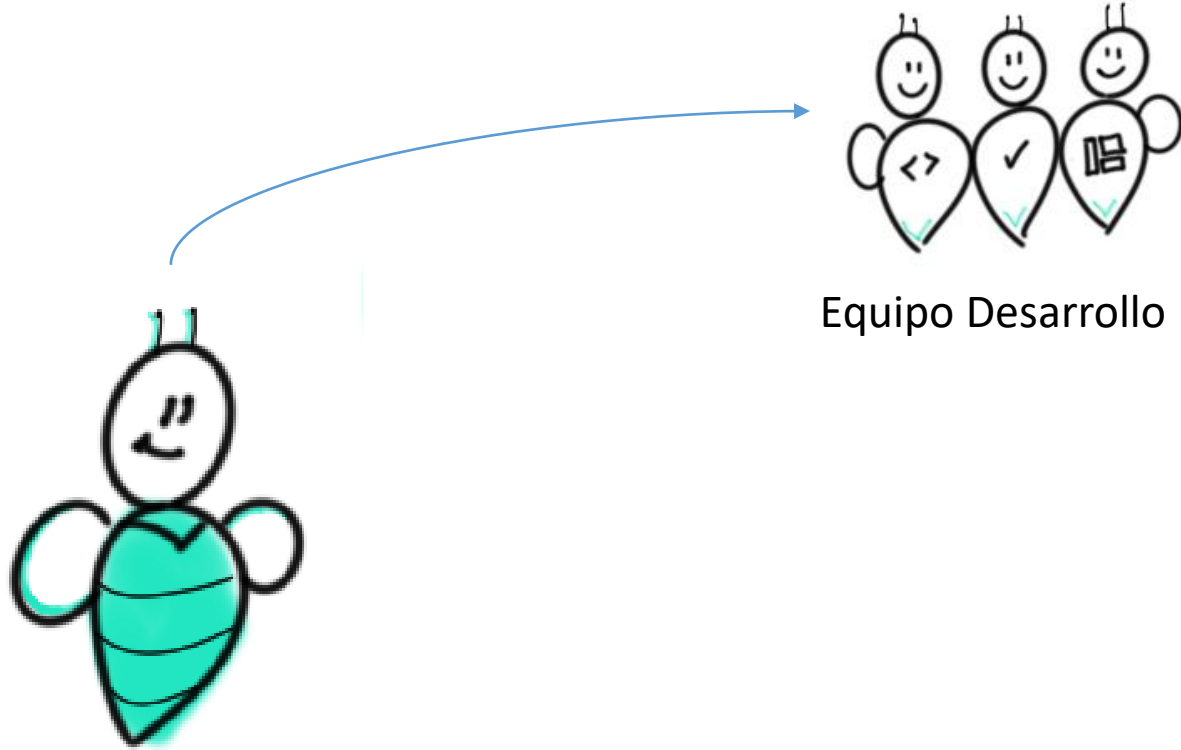
**El Scrum Master es un líder  
que está al servicio del  
Equipo Scrum**

**El Scrum Master ayuda a las personas externas al Equipo  
Scrum a entender qué interacciones con el Equipo Scrum  
pueden ser útiles y cuáles no**

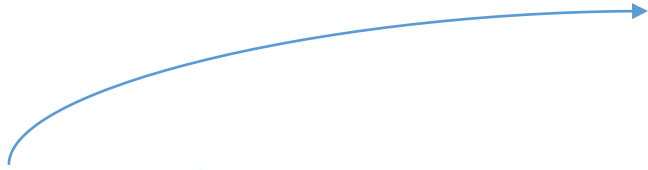
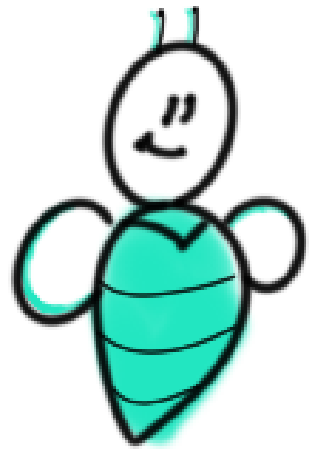
# Rol - Scrum Master



# Rol - Scrum Master



# Rol - Scrum Master



Organización



# Roles Scrum

Qué



**Product Owner**

Necesidad tiene el  
cliente/negocio

Dónde



**Scrum Master**

Facilitador y  
eficiencia del  
proceso

Cómo



Creo la solución

**Equipo Desarrollo**

Desarrollar Épicas

**DESARROLLAR ÉPICAS**

# Estructura de los ítems de trabajo



# Desarrollar Épicas

**Iniciativa**  
Cristol, librería online

**Épica**  
Gestión del Perfil

**Épica**  
Búsqueda de Libros

**Historia 1**

**Historia 2**

**Historia de Usuario**  
**Como** cliente **quiero** buscar un producto por contenido **para** agregarlo a mi lista de deseos

**Tarea**

**Tarea**

**Tarea**

**Tarea**

**Tarea**

**Tarea**

## Persona/Prototipo de persona:

Camila es una mujer de 25 años que le gusta leer y prefiere los libros físicos que en pdf o online. Le gusta ir a comprar a Cristol, pero siempre que va demora mucho en elegir los libros o que le recomienden alguno. Además, sólo en el proceso de pago, tiene alta demora y prefiere comprar online y recogerlo o que se lo lleven a casa o trabajo.

Realizar la planificación de lanzamiento

# REALIZAR LA PLANIFICACIÓN DE LANZAMIENTO

# User Story Mapping

Guía de trabajo

# Pasos a seguir

## User Story Mapping

1. Describir la Iniciativa
2. Identificar las Épicas
3. Definir las posibles HU's
4. Ordenar por Prioridad
5. Identificar Releases

# 1. Describir la Iniciativa

¿De qué va la iniciativa?

El PO presenta la iniciativa:

The Netflix logo, consisting of the word "NETFLIX" in white, bold, sans-serif capital letters with a black drop shadow, set against a solid red rectangular background.

**Netflix** es un servicio online cuya finalidad es que sus usuarios puedan buscar las películas que más le gusten, poder reproducirlas o verlas y compartir lo que pueden ver con sus amigos.



# 1. Describir la Iniciativa

¿De qué va la iniciativa?

El PO presenta la iniciativa:

The Netflix logo, consisting of the word 'NETFLIX' in white, bold, sans-serif capital letters with a black drop shadow, set against a solid red rectangular background.

NETFLIX

**Netflix** es un servicio online cuya finalidad es que sus usuarios puedan **buscar las películas** que más le gusten, **poder reproducirlas o verlas** y **compartir** lo que pueden ver con sus amigos.

## 2. Identificar las Épicas

¿Cuáles son las grandes actividades del usuario?

Cómo interactúa el usuario de **inicio a fin**

Encontrar  
una película

Ver Película

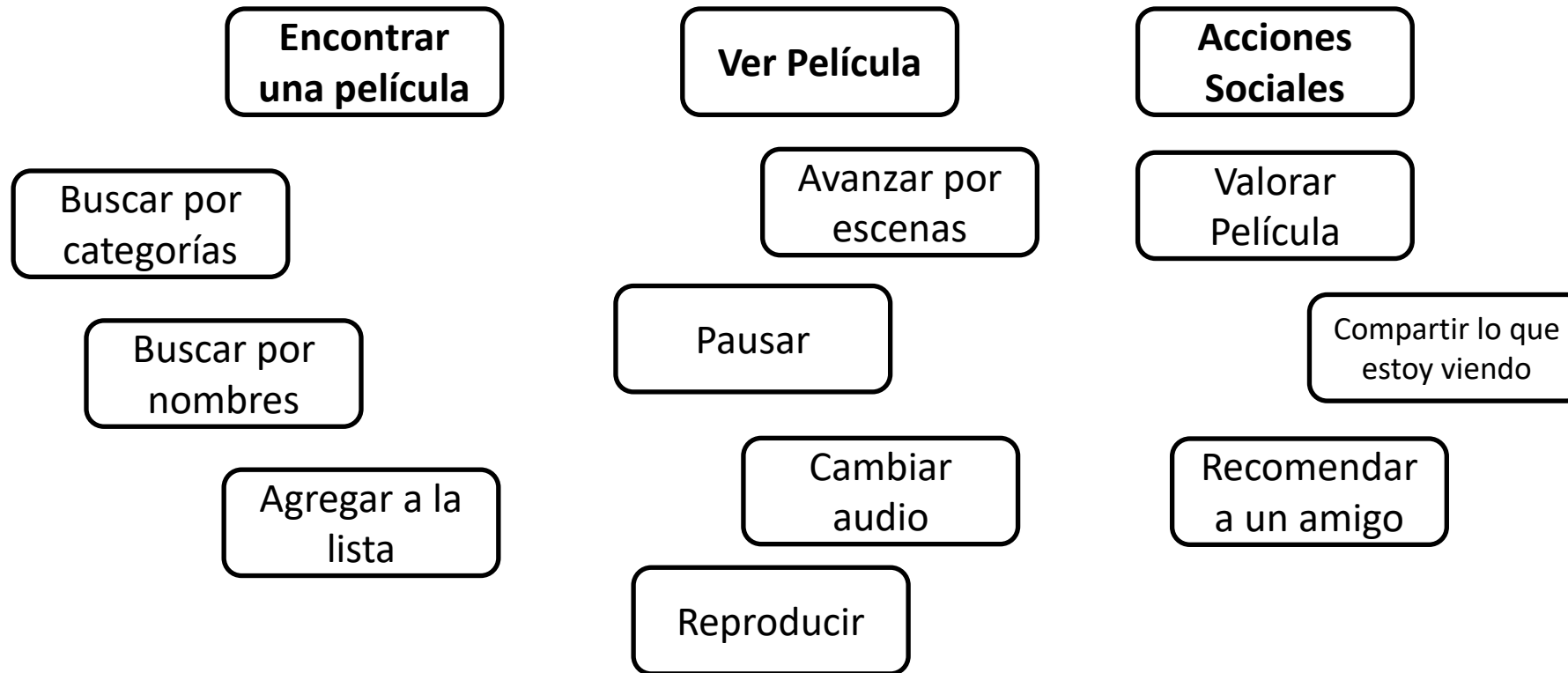
Acciones  
Sociales

Estos serían las Épicas de la iniciativa

### 3. Definimos HU's

¿Cuáles son funcionalidades relacionadas a cada épica?

¿Qué debe hacer cada épica?



**¡Practiquemos!**



## 4. Priorizar

El PO prioriza por valor

De Mayor a menor valor

Encontrar  
una película

Ver Película

Acciones  
Sociales

Buscar por  
nombres

Reproducir

Compartir lo que  
estoy viendo

Buscar por  
categorías

Pausar

Valorar  
Película

Agregar a la  
lista

Avanzar por  
escenas

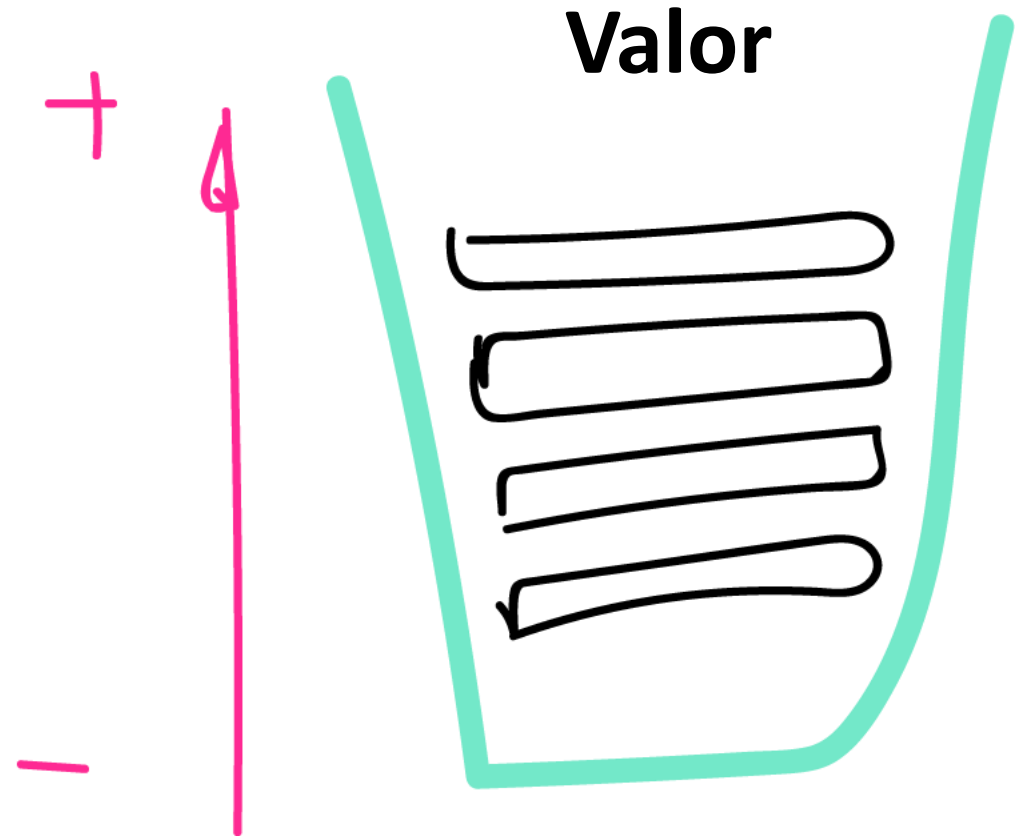
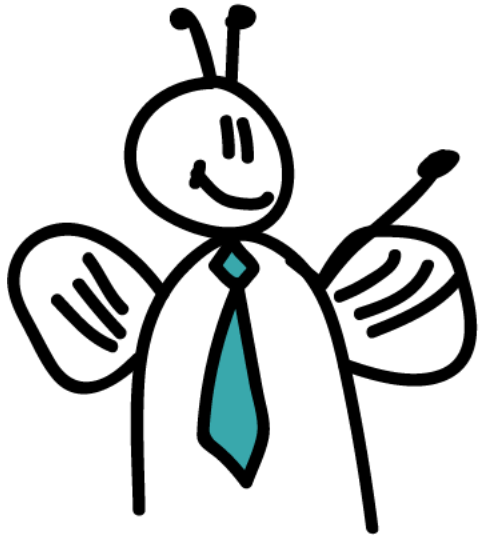
Recomendar  
a un amigo

Cambiar  
audio

Crear el Product Backlog Priorizado

# CREAR EL PRODUCT BACKLOG PRIORIZADO

# Priorización del Backlog



## 5.1 Priorización basada en valor

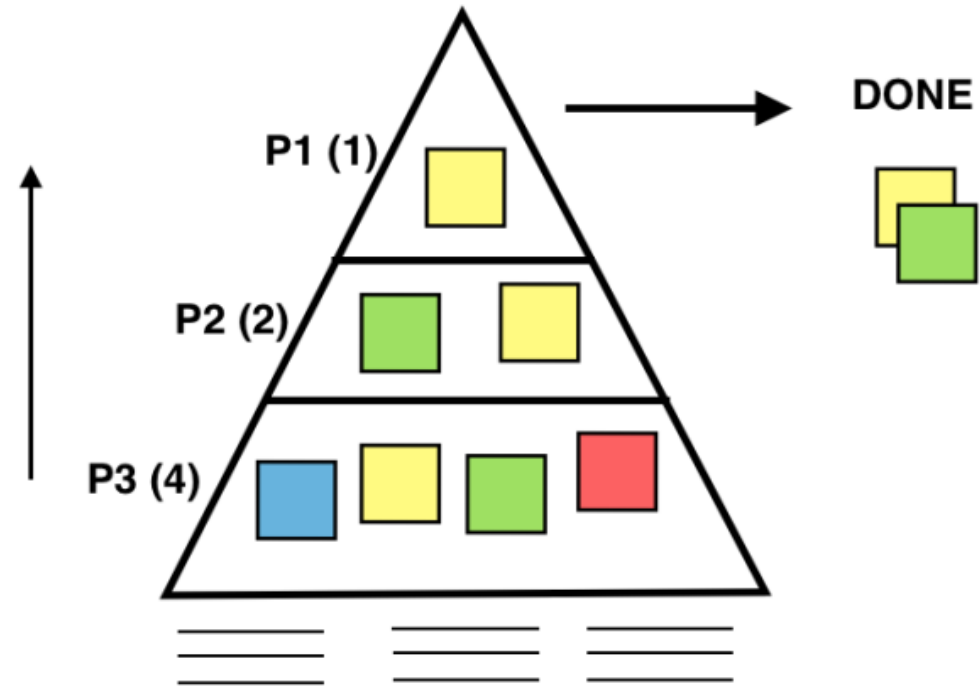
Método	Descripción
MoSCow	"Debe tener", "Debería tener", "Podría tener", "No tendrá"
Comparación por pares	Se compara de dos en dos y se define cuál es más importante hasta completar la lista
100 puntos	Se utilizan 100 puntos para otorgarle prioridad a cada historia
Dinero de monopolio	Dinero falso para otorgar a cada historia el valor que está dispuesto a pagar
Análisis Kano	<i>Calidad atractiva; Calidad unidimensional; Calidad requerida y Calidad indiferente</i>



## Comparación por pares

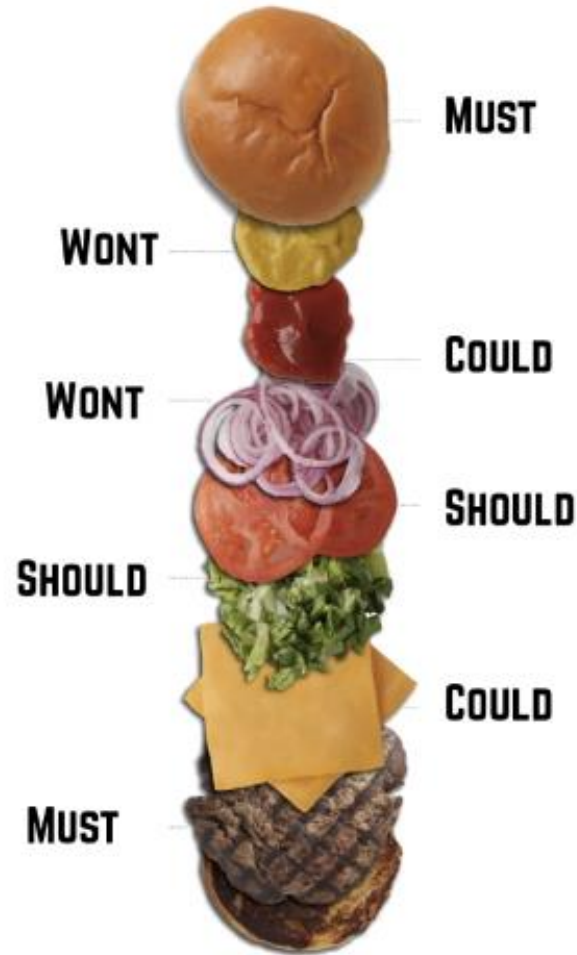
- ❑ Prioridad 1: tiene la mas alta prioridad y debería tener solo un ítem.
- ❑ Prioridad 2 : se iniciaran las tareas tan pronto como se disponga lo necesario para iniciar..
- ❑ Prioridad 3: puede tener varios items y son los de menos prioridad para realizar.

Por debajo de la base de la pirámide estarían el resto de ítems de su prioridad mas baja.



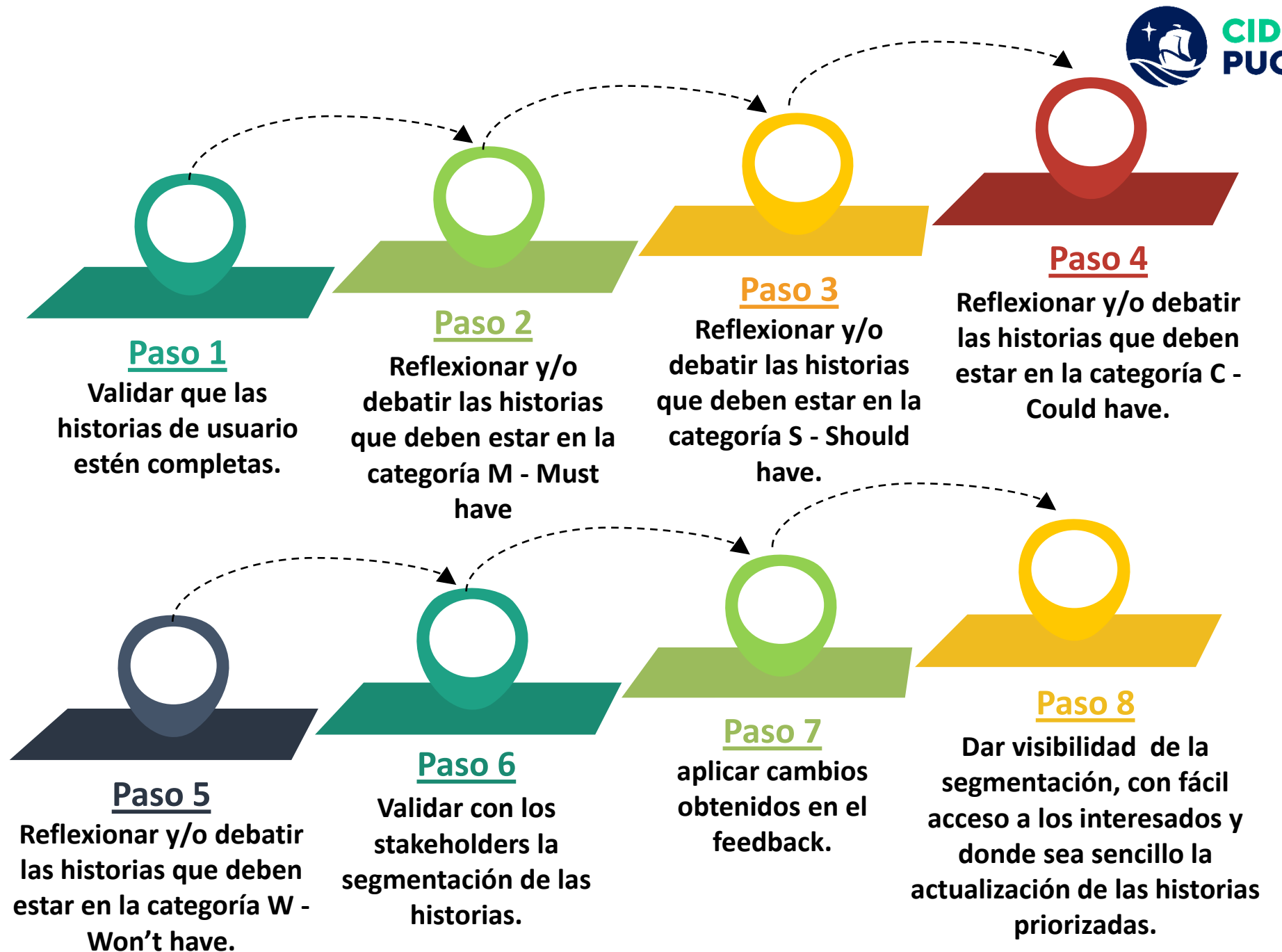
# MoSCoW

Técnica de priorización que recibe su nombre gracias a un pseudo-acrónimo por las cuatro categorías en las que se tiene que dividir todas las funcionalidades, ya que aunque el proceso de ideación de la solución todos los requerimientos son importantes, es fundamental resaltar aquellos que entregan más valor. Las categorías son:

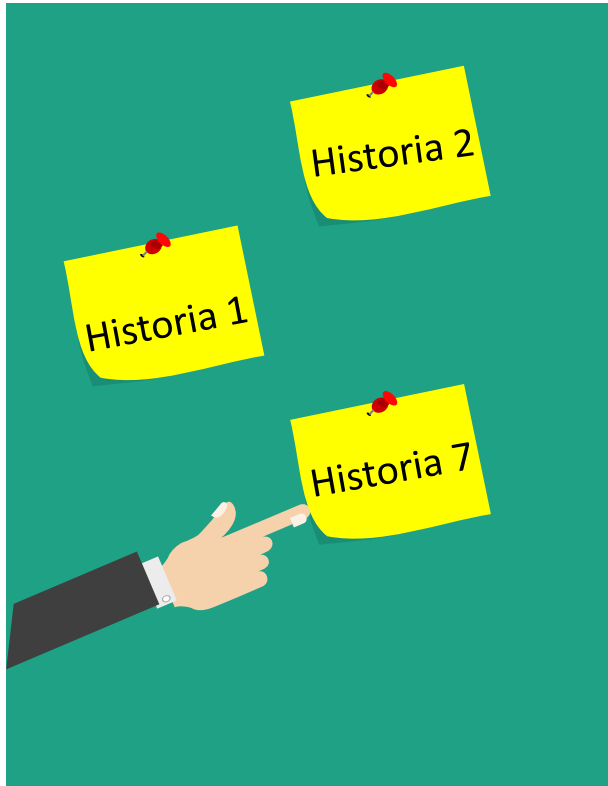


**MOSCOW**  
 U H O O  
 S O U N  
 T U L T  
 L D  
 D

# MoSCoW

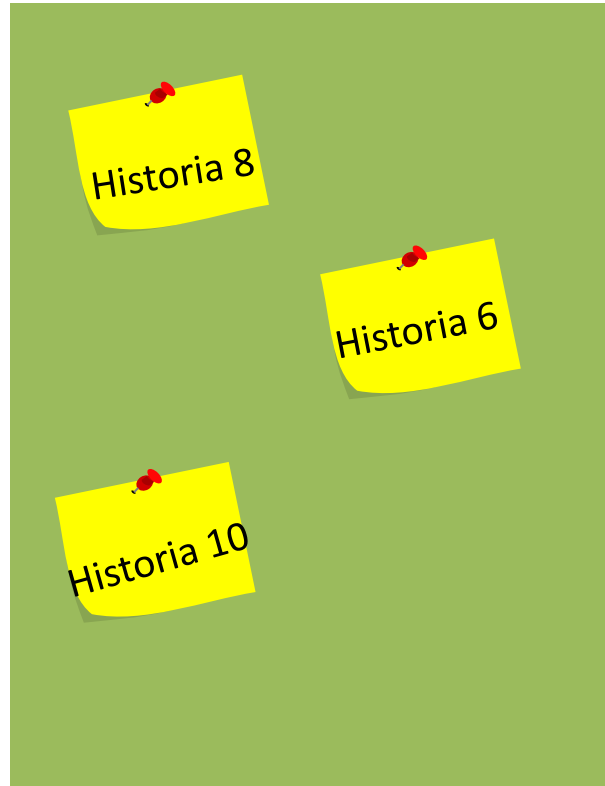


## MoSCoW



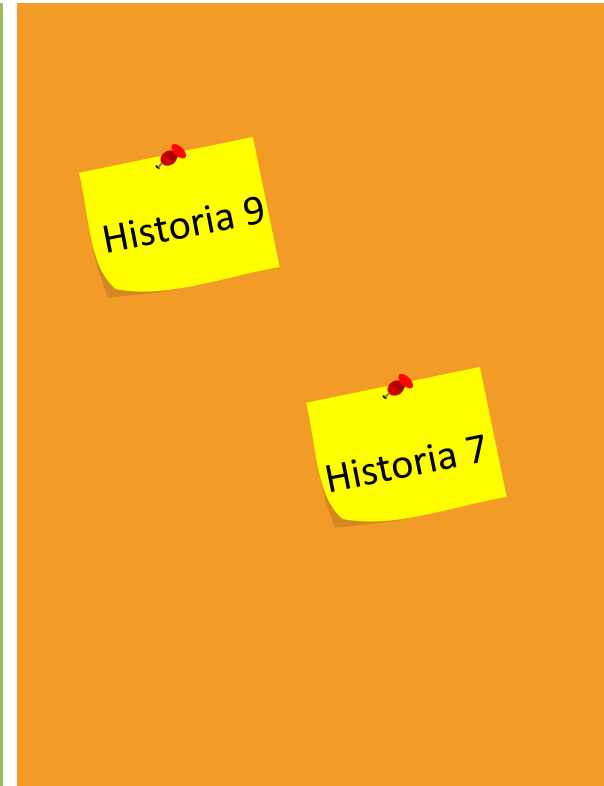
### Must Have

Historias fundamentales para asegurar el éxito del proyecto



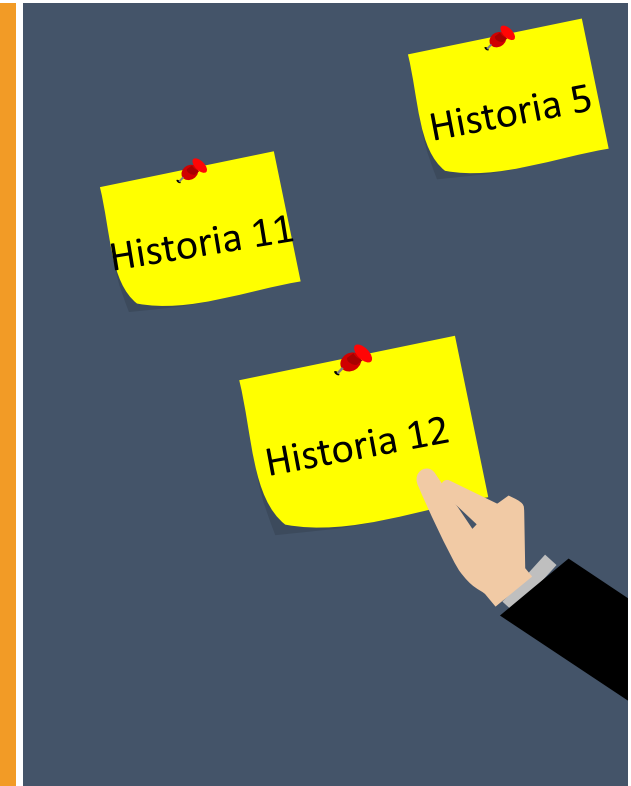
### Should have

Historias importantes pero que no críticas para el éxito del proyecto



### Could have

Historias que pueden ser descartadas sin tener un impacto en el proyecto.



### Won't have

Historias que son descartadas, para el presente desarrollo, pero los dejamos para más tarde

## Business Value & Story Points

- Esta técnica propone priorizar basándose en factores como el esfuerzo y la opinión del Product Owner y del equipo.
- Value es un valor que se le asigna a cada HU, donde el valor mas alto, al de mayor valor para el cliente.
- StoryPoints, Es el valor que asigna el equipo de desarrollo, estimando el esfuerzo que le llevará desarrollar cada HU.

US	Business Value	Story Points	Cociente
#01	8	1	8
#02	4	5	0,8
#03	7	5	1,4
#04	10	8	1,25
#05	12	3	4
#06	8	5	1,6
#07	6	8	0,75

100 puntos

US	Descripción	Puntos	Prioridad
#01	Login	30	1
#02	Registro	10	5
#03	Catálogo	5	6
#04	Carro	5	7
#05	Entrega	25	2
#06	Catálogo 2	10	4
#07	Pago	15	3

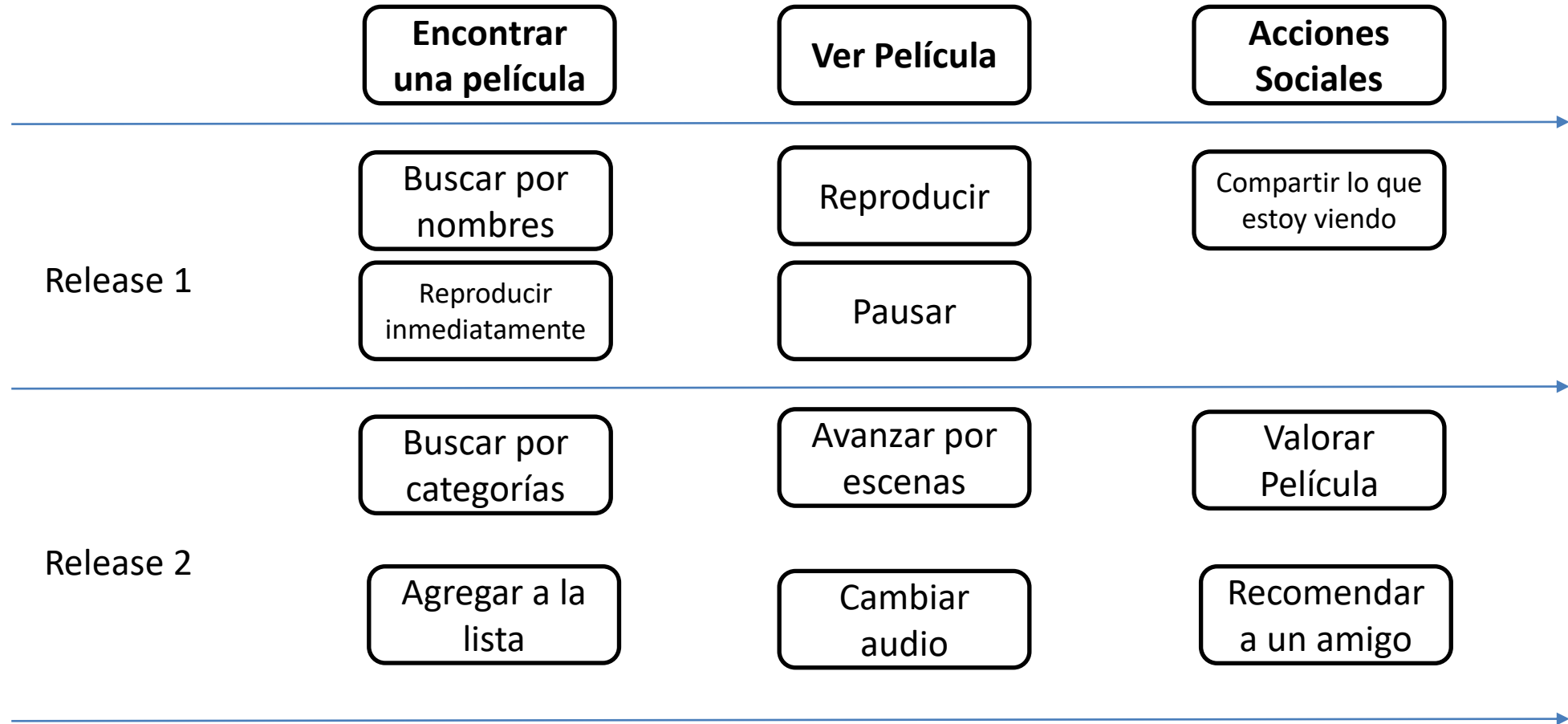
## Dinero de Monopolio

US	Descripción	Dinero	Prioridad
#01	Login	\$300	1
#02	Registro	\$100	5
#03	Catálogo	\$50	6
#04	Carro	\$50	7
#05	Entrega	\$250	2
#06	Catálogo 2	\$100	4
#07	Pago	\$150	3

# 5. Planifico los Releases

¿Cuál es nuestro MVP?

¿Con cuál podría salir primero y luego construir incrementalmente?





**¡Practiquemos!**



1. Uno de los principios centrales de Scrum es el control del proceso empírico. Como Scrum Master, ¿cuál de los siguientes enunciados reconocería usted como la mejor descripción del control de dicho principio?

- a) El modelo de control de proceso empírico ayuda a tomar decisiones con base en las entradas y requerimientos que están claramente definidos y ordenados.
- b) El modelo de control de proceso empírico ayuda a tomar decisiones con base en una entrada en particular que proporcionará siempre un resultado específico.
- c) El modelo de control de proceso empírico ayuda a tomar decisiones con base en procesos que generan resultados impredecibles e irrepetibles
- d) El modelo de control de proceso empírico ayuda a tomar decisiones con base en observación y experimentación en vez de una planificación detallada por adelantado.

2. Alan es un Scrum Master que trabaja en un equipo de desarrollo. ¿Qué es lo más probable que haga?

- a) Crear una lista de tareas para un sprint.
- b) Estimar el esfuerzo necesario para completar las tareas.
- c) Coordinar la creación del cronograma de planificación del lanzamiento.
- d) Crear un Backlog Priorizado del Producto.

3. Cuál enunciado NO es verdadero sobre un Scrum Master?

- a) Un Scrum Master ayuda durante la creación de épicas y prototipos (personas).
- b) Ayuda al Equipo de Scrum a estimar el esfuerzo necesario para completar tareas.
- c) Se asegura de que el Impedimento Log esté actualizado.
- d) Es el enlace entre el Equipo de Scrum y los clientes.



# 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