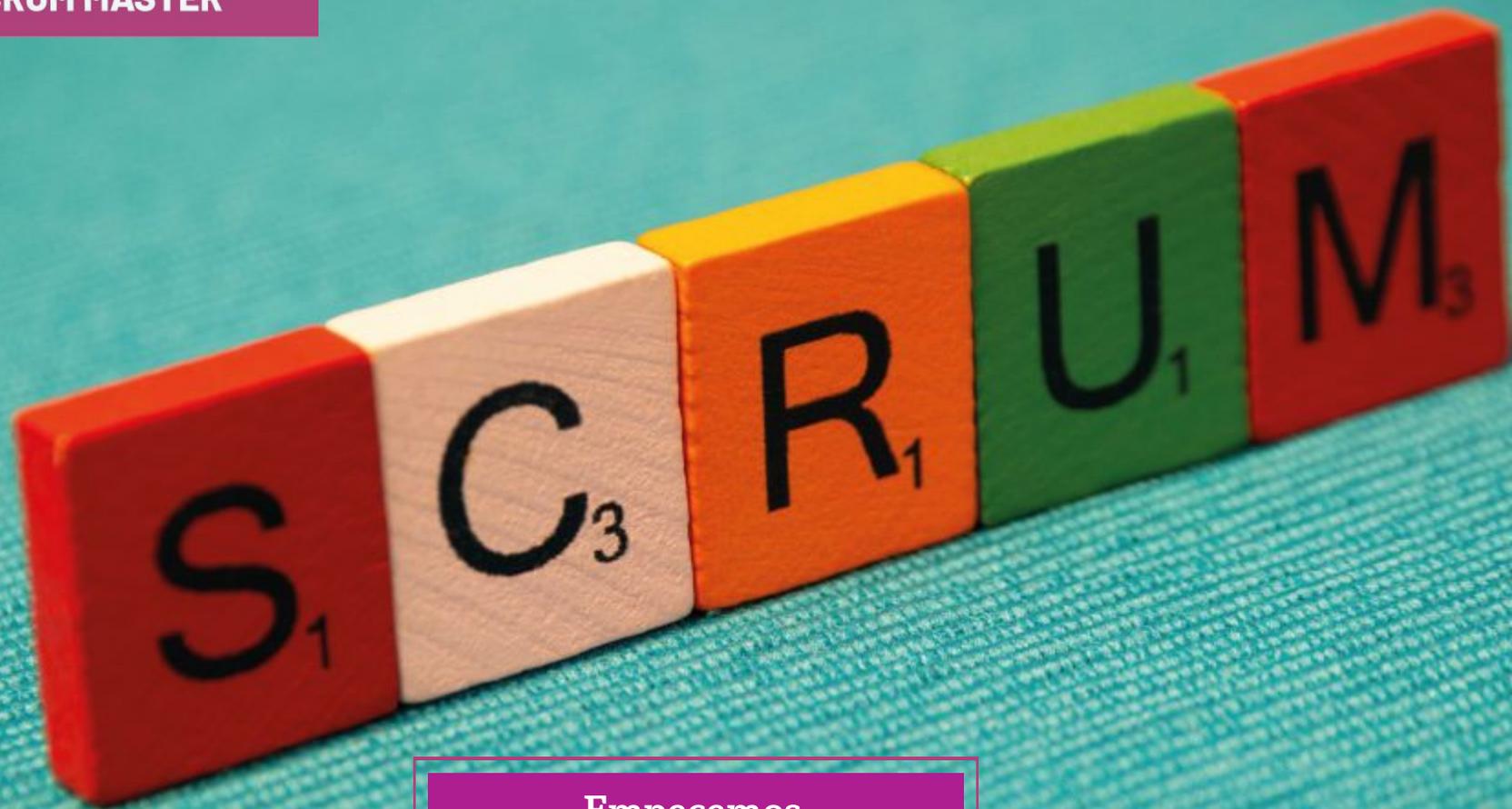


CURSO DE PREPARACIÓN PARA LA
CERTIFICACIÓN **SCRUM MASTER**



Empecemos

SCRUM



Hagamos un pequeño repaso de la materia.
En este espacio podras ver un extracto de la información reelevante,
seguidamente,contestar unas preguntas referentes a esta.



Las preguntas no tienen calificacion solo son para repaso.



Pero si se les recomienda haber leído la información
suministrada en las semanas.

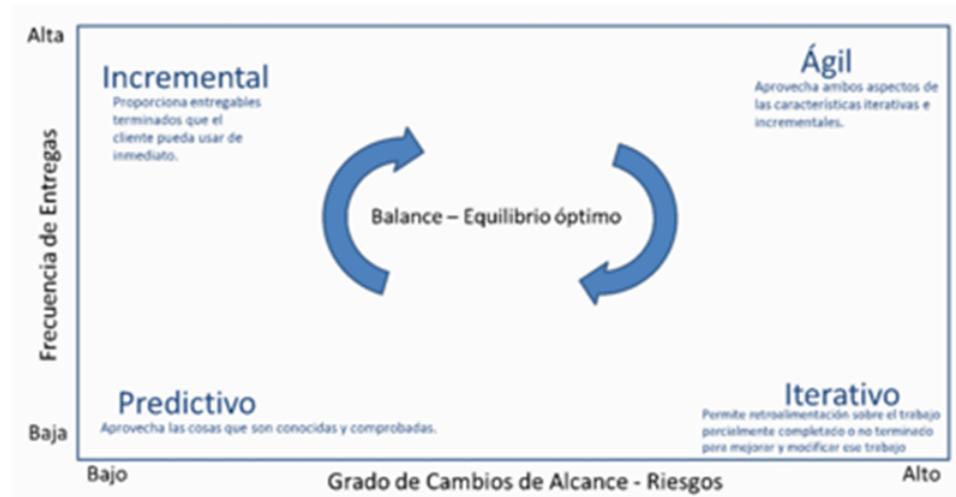
Éxitos!

Introducción al mundo Ágil



4 Ciclos de vida de proyectos:

La figura muestra como el ciclo de vida Adaptativo o Ágil funciona más en proyectos donde se espera que los cambios serán muy muchos (por buscar la ventaja competitiva) lo que permitirá gestionar de manera más eficiente los riesgos del mismo.



Introducción al mundo Agil

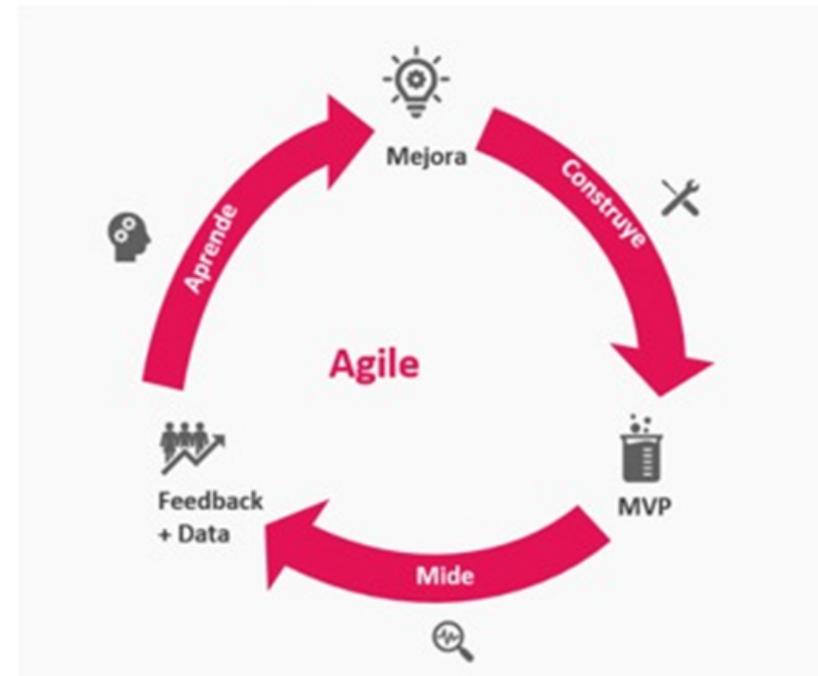


Desarrollo Predictivo versus Agilidad

Predictivo



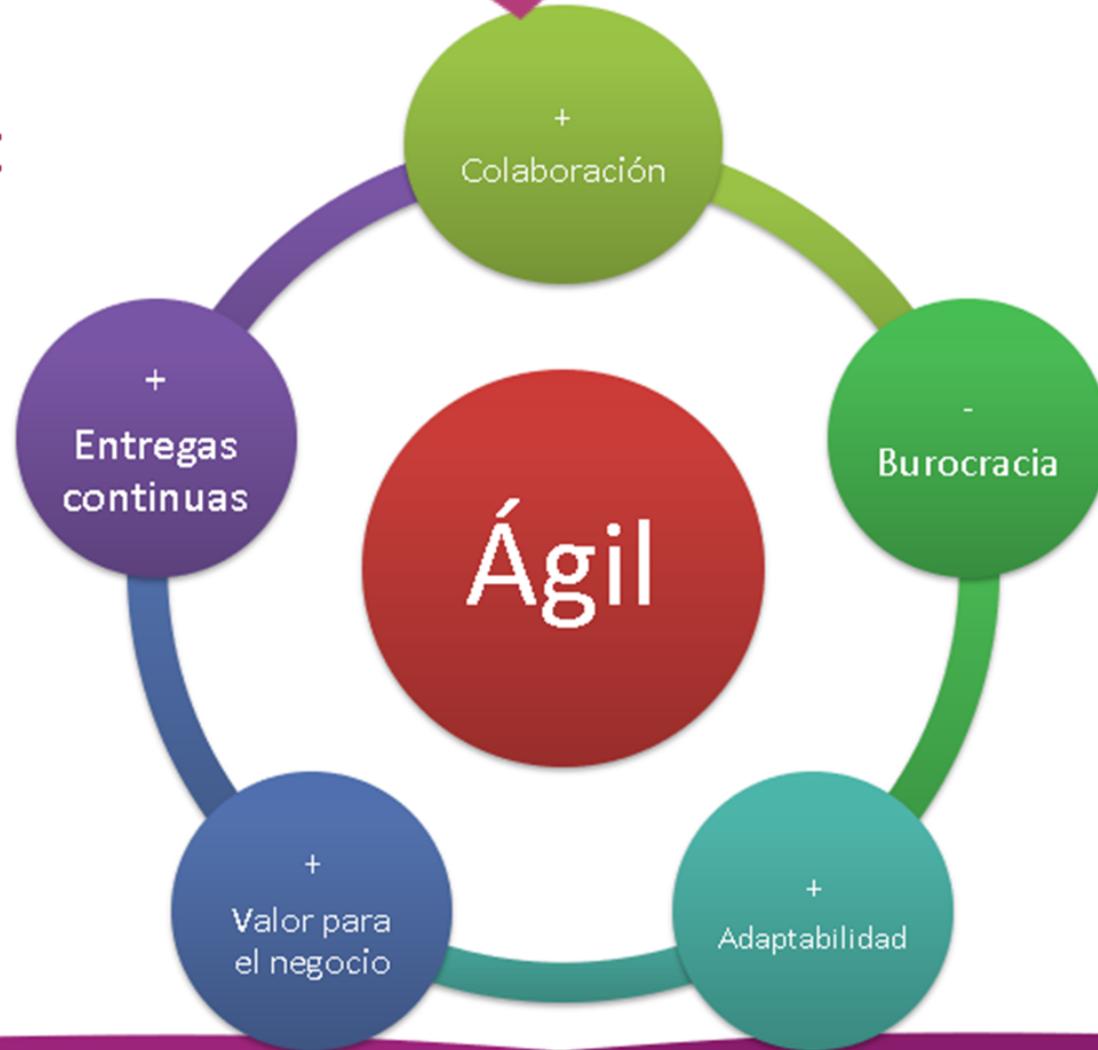
Agilidad



Introducción al mundo Ágil



Ágil es:

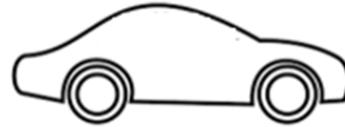
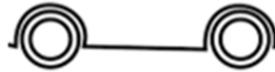


Introducción al mundo Ágil



Incrementos horizontales

Predictivo



Incrementos verticales

Adaptativo
(Ágil)



Introducción al mundo Agil



El Cliente en el Centro



¿Qué significa para una empresa ser ágil?



A

La habilidad de cambiar de posición de un cuerpo de manera eficaz

B

La adopción de marcos de trabajo como Scrum, Kanban, SAFe, etc.

Una filosofía de trabajo que busca entregar valor al cliente de forma incremental, permitiendo la mejora continua

D

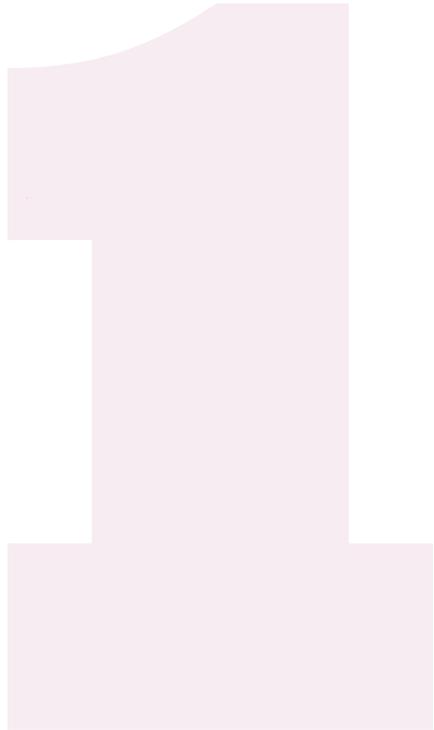
Una tendencia que se ha hecho popular en los últimos años



Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes dudas.**

ANTERIOR



Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

¿Qué indica el Manifiesto Ágil?

A

Responder al cambio es más valioso que seguir un plan.

B

La negociación de contratos debe utilizarse para resolver disputas.

C

Entregar valor al cliente de forma incremental, permitiendo la mejora continua

D

Documentar los requisitos al principio es más valioso que al final.





Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



2

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

¿Cuál es la mejor forma de satisfacer a los clientes en un proyecto ágil?

A

Comunicación de forma periódica durante todo el proyecto.

B

Involucrar a los clientes como parte del equipo del proyecto.

C

Entrega temprana y continua de software valioso

D

Entrega tiempo y dentro del presupuesto.





Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes dudas.**

ANTERIOR



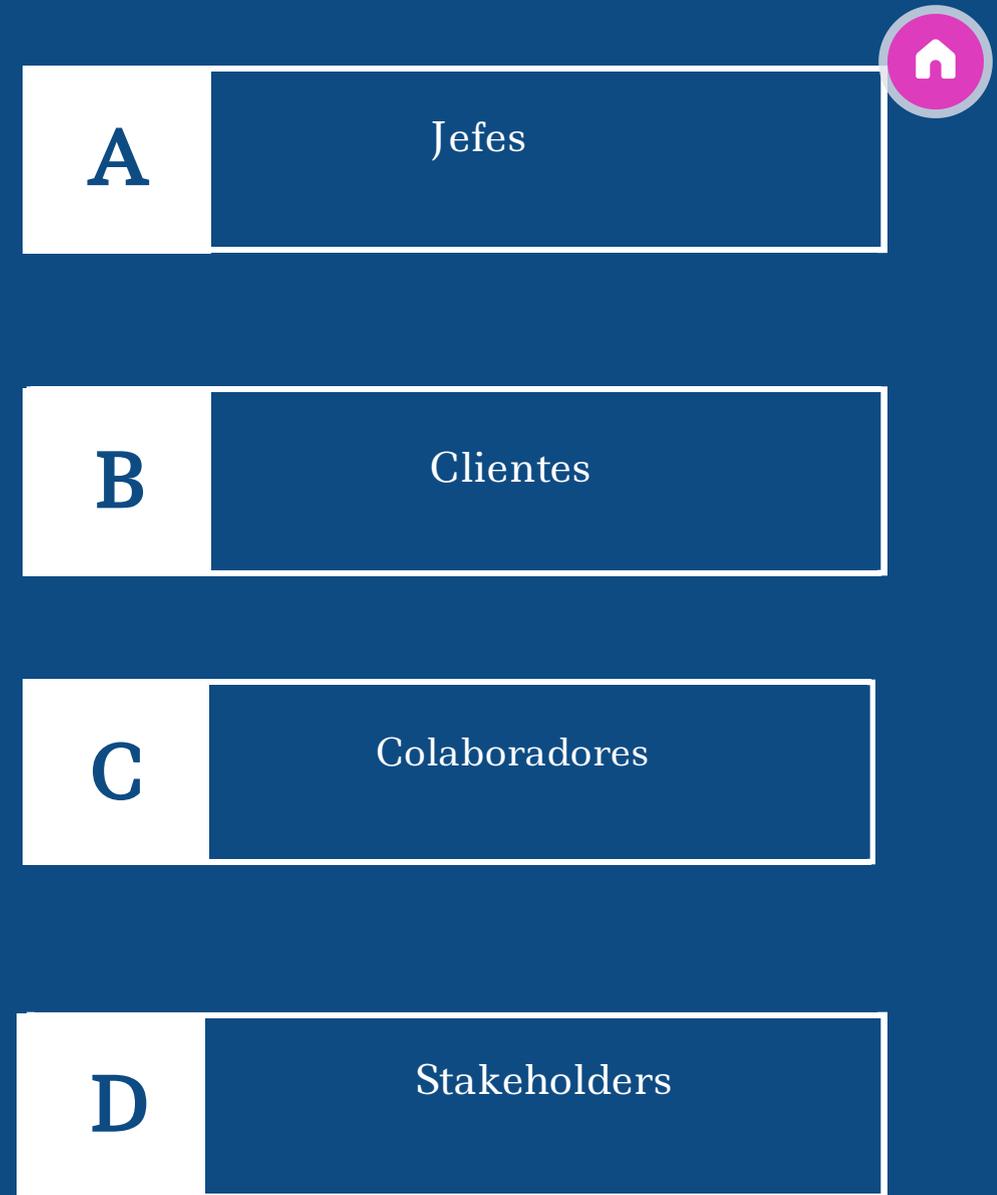
Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

4

El objetivo de la agilidad es la de desarrollar productos y servicios de calidad que respondan a necesidades de los:





Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



4

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

5

Elige las características de agile:



Sistema formal de gestión al cambio /
mide el rendimiento con el valor
entregado al negocio

B

Auto-organizada /
Gestión centralizada

C

Documentación exhaustiva /
Centrada en el cliente

D

Enfocado en las personas /
Proceso iterativo



Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



5

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

Semana 2 El proceso de Scrum



¿Qué es Scrum?



Un Marco de Trabajo liviano para hacer



Producción Lean

Desde una

Perspectiva Ágil

Para dar valor al

Cliente



Trabajar con el Cliente



Semana 2 El proceso de Scrum



¿Cómo es el proceso de Scrum?

3 Roles

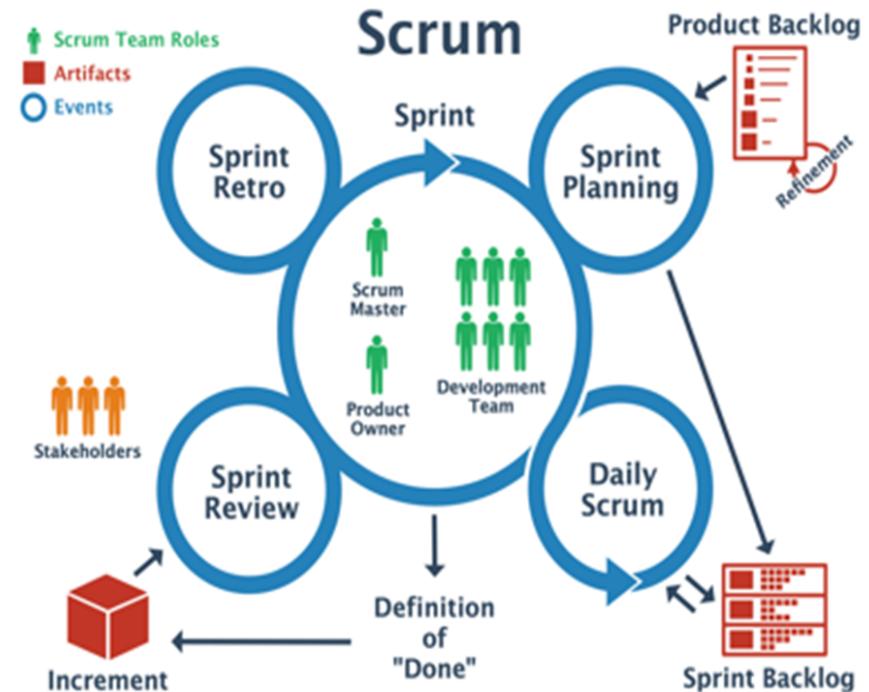
- Product Owner
- Scrum Master
- Equipo Desarrollo

5 Ceremonias

- Sprint Planning
- Daily Meeting
- Refinement
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

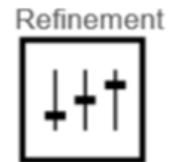
3 Artefactos

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Product Increment



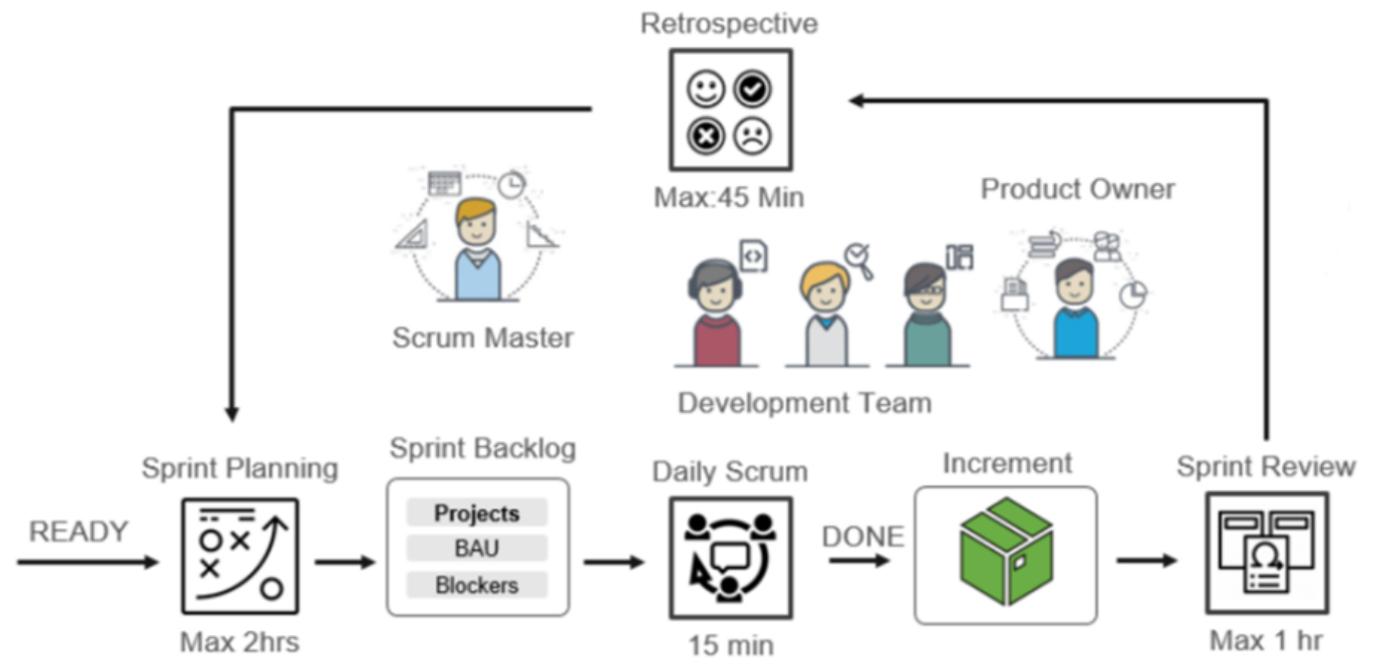


¿Cómo se ejecuta el proceso Scrum?

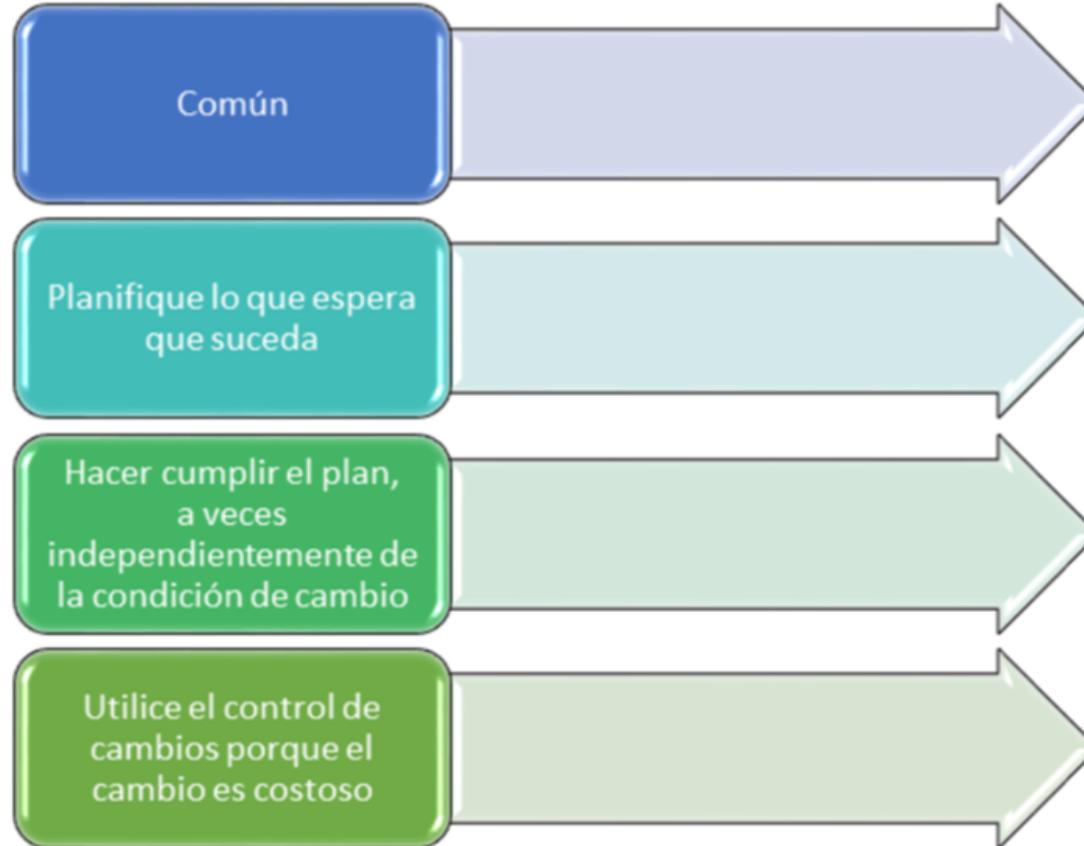


No más del 10% del tiempo

Product Backlog



¿Qué es un proceso de control?





Componentes claves del Marco

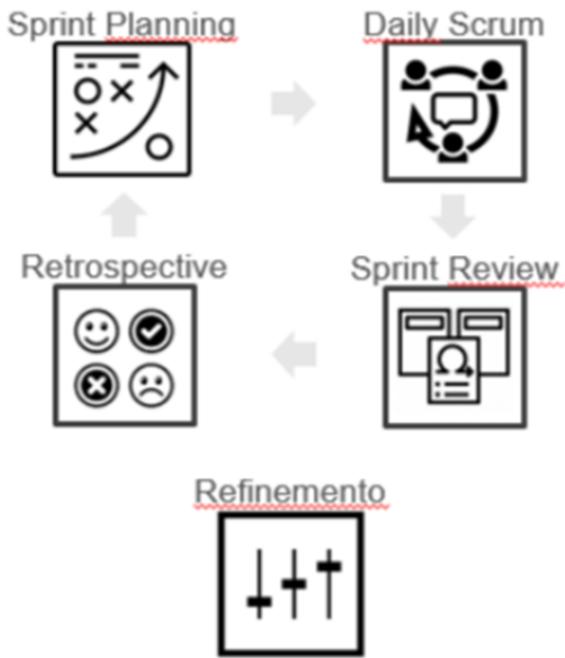
3

Artefactos



5

Eventos

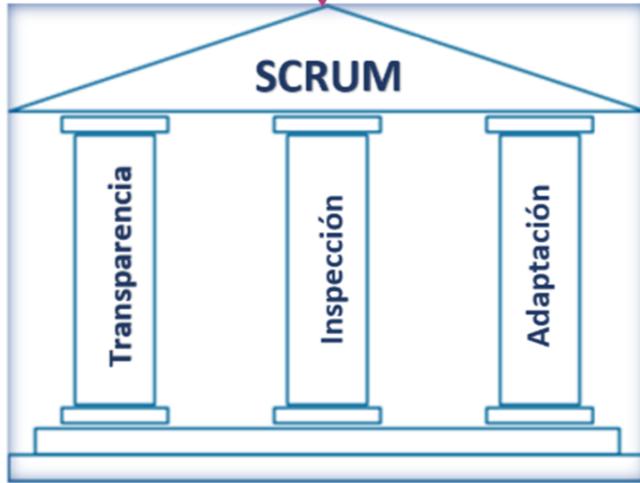


3

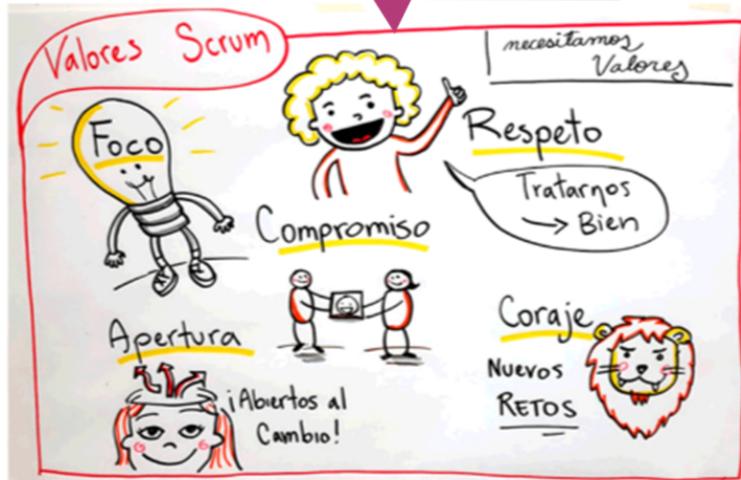
Roles



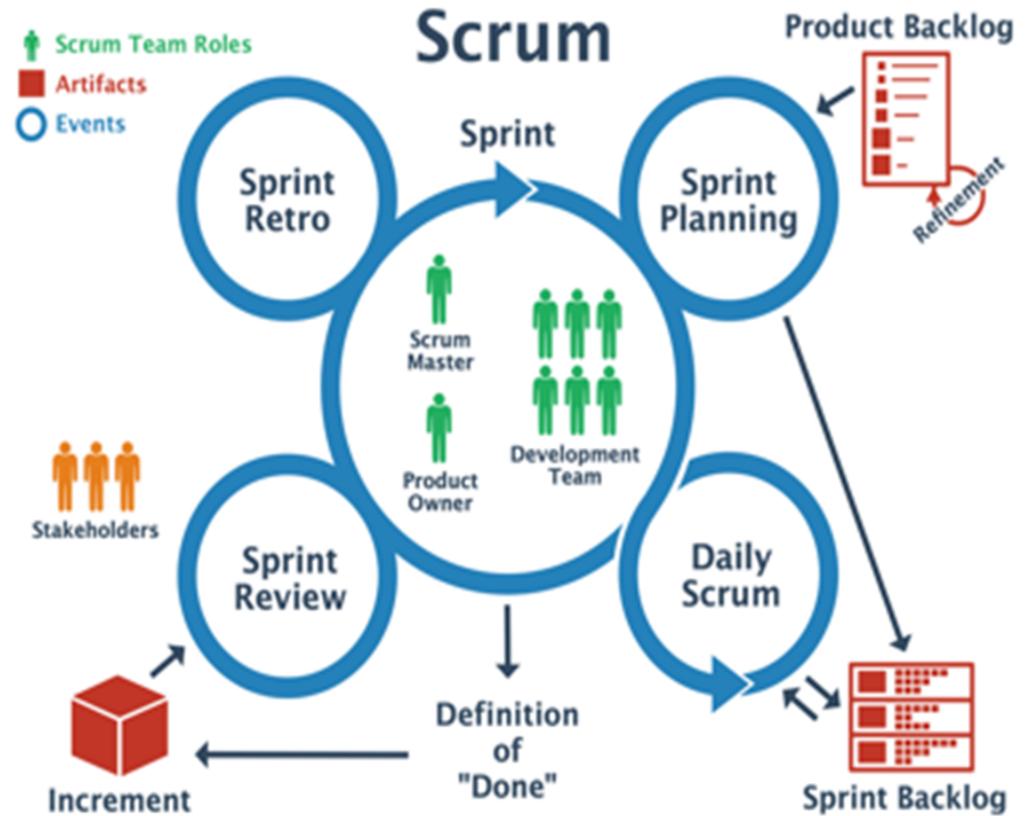
Pilares



Valores



Proceso





¿Cuál No es uno de los
3 pilares de Scrum?

A

Transparencia

B

Respeto

C

Inspección

D

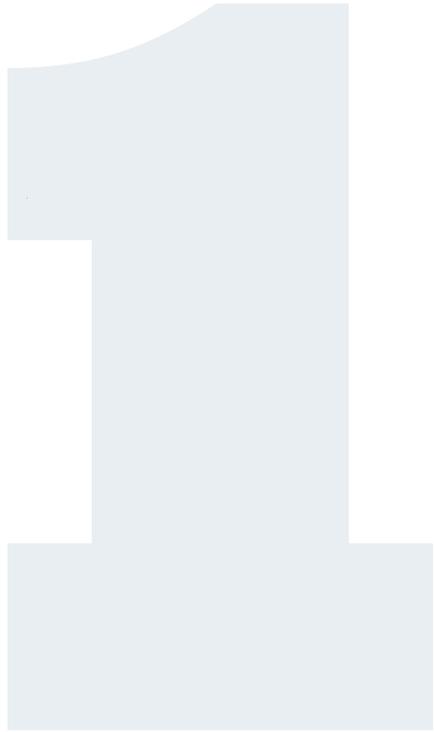
Adaptacion



Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes dudas.**

ANTERIOR



Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE



A

El cliente sabe lo que quiere

B

Nada va cambiar en el camino

C

Los desarrolladores saben
como hacer las cosas

D

Hay cambios en el camino

2
En el marco de trabajo
Scrum y que se centra en
la agilidad, una de las
premisas es:



Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



2

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE



¿Cuales son los roles principales en el marco de trabajo Scrum?

A

Scrum master, Program manager, Arquitectos

B

Scrum master, Product Owner, Equipo de trabajo

C

Scrum Master, Project manager, Equipo de trabajo

D

Scrum master, Product Owner, Arquitectos



Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



3

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE



4

¿Qué es un impedimento?

A

Una mejora continua basado en el eventos Kaizen

B

Un logro del equipo para que la gerencia trabaje

C

Situación o problema que esta bloqueando al equipo de lograr su meta

D

Un nuevo sabor de categorizar innovación en GFBC



Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Però ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



4

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE



5

Los Artefactos de un equipo Scrum

A

Product Owner, Increment, Sprint Backlog

B

Product Backlog, Increment, Sprint Backlog

C

Product Backlog, Scrum Master, Sprint Backlog

D

Product Backlog, Increment, Sprint planning



Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Però ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



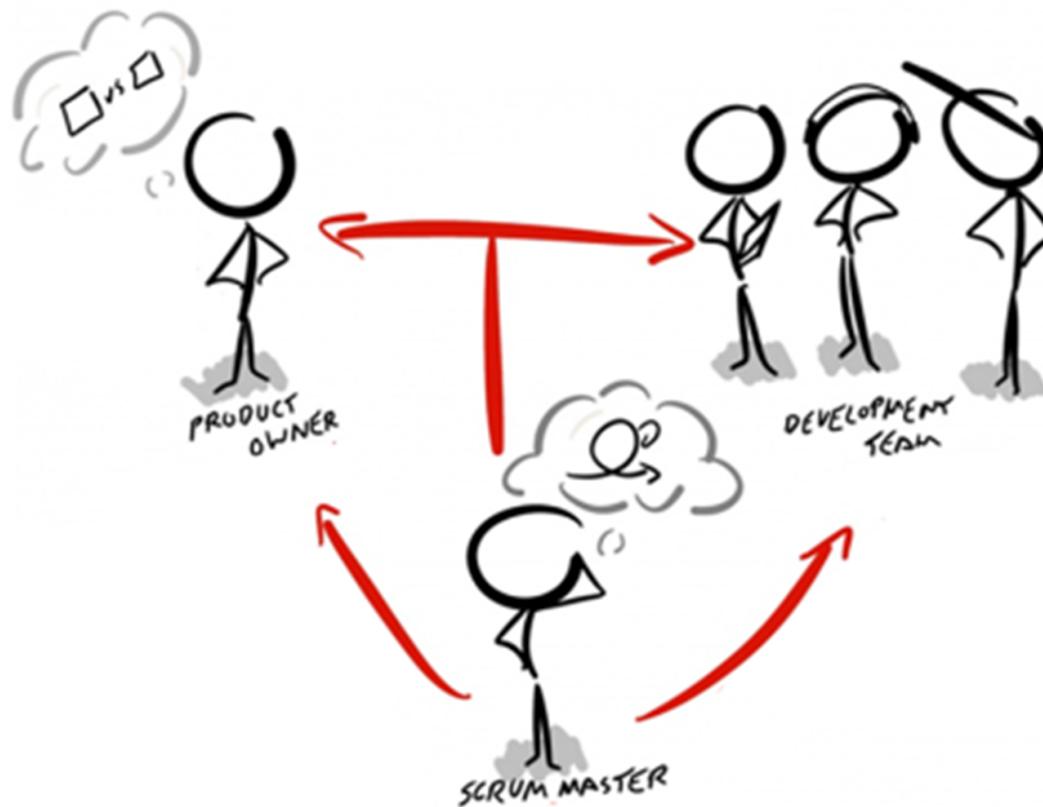
5

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

Semana 3 Roles de Scrum



Semana 3 Roles de Scrum



| Scrum Roles | Backlog Refinement | Sprint Planning | Daily Scrum | Sprint Review | Sprint Retrospective |
|------------------|--------------------|-----------------|-------------|---------------|----------------------|
| Dueño o soporte | | | | | |
| Product Owner | Dueño | Dueño | Soporte | Dueño | Dueño |
| Development Team | Soporte | Dueño | Dueño | Soporte | Dueño |
| Scrum Master | Soporte | Soporte | Soporte | Soporte | Dueño |



Roles



S.M = SCRUM MASTER

- Facilita el proceso de Scrum
- Ayuda a resolver los impedimentos
- Crea un ambiente propicio para la auto-organización del equipo
- Captura datos empíricos para ajustar las previsiones
- Protege al equipo de interferencias externas y distracciones para mantener el flujo del equipo (también conocido como la zona)
- Aplica los timeboxes
- Mantiene visibles los artefactos Scrum
- Promueve la mejora de las prácticas de ingeniería
- No tiene autoridad en la gestión del equipo (cualquier persona que tenga autoridad sobre el equipo no es, por definición, su ScrumMaster)
- Tiene un papel de liderazgo

SDT=Development Team

- Multifuncional (incluye miembros con habilidades de testing y a menudo otros no llamados tradicionalmente desarrolladores: analistas de negocio, expertos de dominio, etc.)
- Autoorganizado / autogestionado, sin roles asignados externamente
- Negocia los compromisos con el Product Owner, de un Sprint a la vez
- Tiene autonomía con respecto a la forma de lograr sus compromisos
- Intensamente colaborativo
- Tiene mayor probabilidad de éxito al encontrarse establecido en un mismo lugar, sobre todo para los primeros Sprint
- Tiene más éxito si el involucramiento con el equipo es a largo plazo y full-time. Scrum promueve evitar el traslado de personas o dividirlos entre otros equipos.
- 10 o menos miembros
- Tiene un papel de liderazgo

P.O =Product Owner

- Única persona responsable de maximizar el retorno de la inversión (ROI) del esfuerzo de desarrollo
- Responsable de la visión del producto
- Constantemente re-prioriza el Backlog del Producto, ajustando las
- Expectativas a largo plazo, como los planes de liberaciones
- Es el árbitro final de las preguntas sobre requerimiento
- Acepta o rechaza cada incremento del producto
- Decide si se debe liberar
- Decide si se debe continuar con el desarrollo
- Considera los intereses de los interesados
- Puede contribuir como miembro del equipo
- Tiene un papel de liderazgo





1 ¿Dueño del Qué?

A

Scrum Master

B

Product Owner

C

Director del proyecto

D

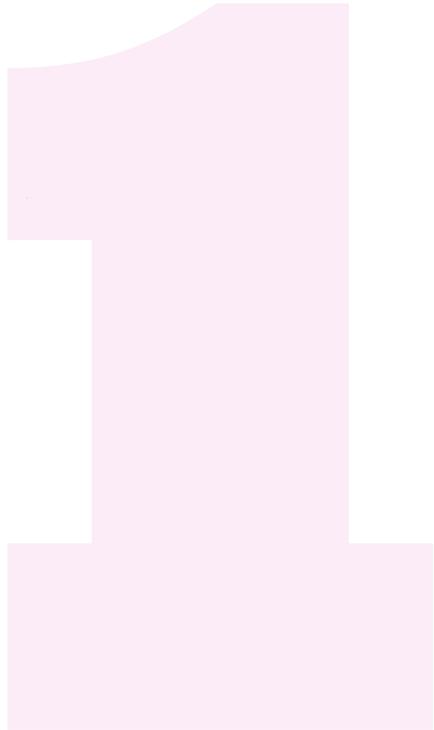
Equipo de desarrollo.



Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Però ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

¿Quién es el responsable de resolver los impedimentos?

A

Product Owner

B

Scrum Master

C

El equipo

D

Todos los anteriores





Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Però ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



2

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

3
¿Cuál de las siguientes es
responsabilidad de un
Scrum Master?
(Elige la mejor respuesta):

A

Actualización del Sprint Backlog semanalmente.

B

Actualización diaria del Sprint Backlog.

C

Asignar tareas a cada uno de los Desarrolladores.

D

Asegurarse de que el marco de Scrum se entienda y se promueva.





Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Però ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



3

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE



Usted fue designado como Scrum Master de un proyecto para el desarrollo de una nueva funcionalidad para un producto de atención al cliente. En una reunión con el cliente se definió agregar un nuevo perfil de usuario que deberá acceder a la plataforma desde una Región con diferente zona horaria. Se encontró que hay una limitante técnica que restringe la accesibilidad en horario no laboral por lo que no permitiría a ese usuario acceder a la plataforma. Que haría usted para resolver esta situación.

A

Re priorizar los requerimientos en el siguiente sprint para reflejar los cambios en el ambiente.

B

Reunir al equipo de desarrollo, comunicarles que existe esta restricción y asignarla a un miembro.

C

Enviar un correo al cliente comunicándole que esto no será posible de realizar.

D

Sugerirle al cliente evaluar la contratación de este recurso dentro de la misma zona horaria.



Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Però ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



4

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

5

Los Desarrolladores se dan cuenta de que han seleccionado demasiado trabajo para el Sprint actual. A mitad del Sprint, piensan que no cumplirán el Sprint Goal si continúan trabajando al ritmo actual. Varios desarrolladores le preguntan a usted como Scrum Master, qué hacer. ¿Cuál sería su consejo? Elige la mejor respuesta:

A

Les recomendamos que analicen la situación con el Product Owner lo antes posible y ajusten el alcance del Sprint

B

Les pediría que trabajen horas extras si es necesario, ya que todas las tareas deben completarse al final del Sprint

C

Trabajaría con los desarrolladores para cambiar el objetivo del Sprint según sea necesario.

D

Discutiría la situación con el Product Owner y eliminaría los elementos menos importantes del Sprint Backlog usted mismo.





Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Però ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



5

Felicidades!

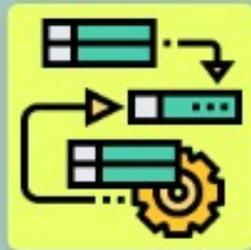
Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

Semana 4 Scrum Artefactos y eventos



Artefactos



Product Backlog



Sprint Backlog



Incremento de
producto



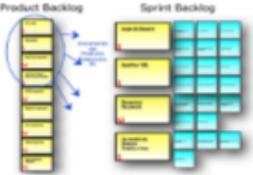
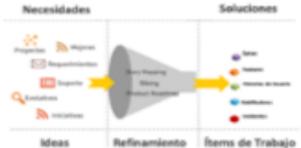
Semana 4 Scrum Artefactos y eventos





Ceremonias de Scrum



| |  |  |  |  |  |
|------------------|--|---|--|---|--|
| CEREMONIA | <p>SPRINT PLANNING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que hacer en un sprint planning • Concepto | <p>Daily Scrum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que hacer en un Stand up meeting • Concepto | <p>REFINAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que hacer en un refinamiento • Concepto | <p>SPRINT REVIEW</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que hacer en un sprint review • Concepto | <p>RETROSPECTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que hacer en una retrospectiva • Concepto |
| RESULTADO | <ul style="list-style-type: none"> • Sprint Backlog Impedimentos, mejoras y productos a trabajar (Historias) con sus respectivas estrategias (sub-task)  | <ul style="list-style-type: none"> • Estrategia del día: ¿Qué hice ayer?, ¿Qué voy hacer hoy? Y ¿Cuáles impedimentos tengo? <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hice ayer que ayudó al Equipo a lograr el Objetivo del Sprint? • ¿Qué hará hoy para ayudar al Equipo a lograr el Objetivo del Sprint? • ¿Hay algún impedimento que este que el Equipo ya logre el Objetivo del Sprint? | <ul style="list-style-type: none"> • Dos Sprint ¡READY! Historias, impedimentos y productos ¡ready! para trabajar.  | <ul style="list-style-type: none"> • Demo de lo ¡DONE! Historias, impedimentos y productos listos para entregar a los clientes. • Actualización de Métricas • Métricas de felicidad y agilidad  <p>Increment</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Plan de Mejora Continua: ¿Qué hicimos bien? ¿Qué hicimos Mal? ¿Acciones? 2. Documentación en confluencia  <p>Journey →</p> |



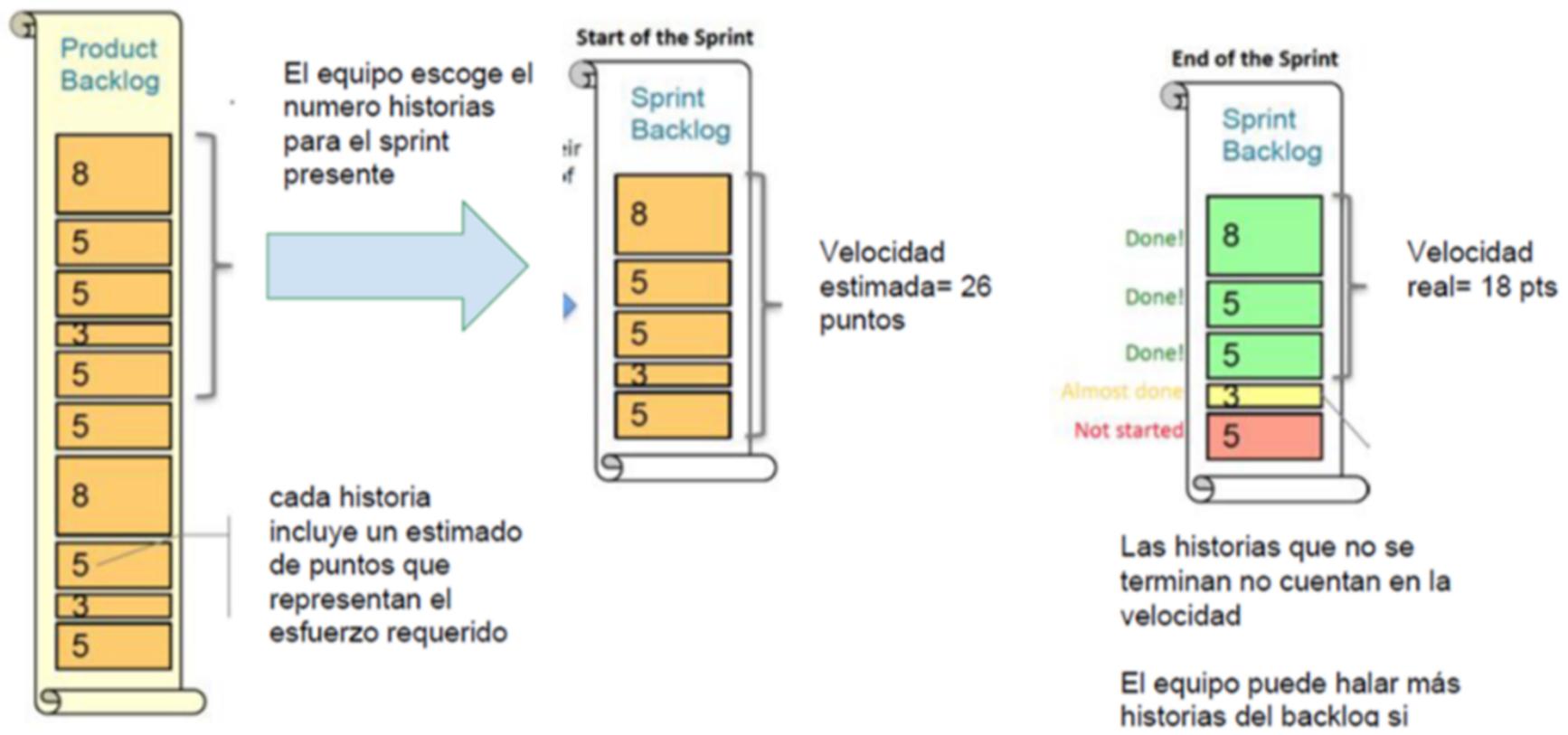
Artefactos - Product Backlog

- Lista ordenada de funcionalidad deseada
- Visible para todos los stakeholders
 - Cualquier stakeholder (incluido el equipo) puede agregar ítems
 - Constantemente re-priorizado por el Product Owner
- Los Ítems superiores son más granulares que los inferiores
 - Mantenido durante la reunión de Refinamiento del Backlog
- Especifica el qué más que el cómo de una característica centrada en el cliente • A menudo escrita en forma de Historia de Usuario
 - Tiene una definición de “terminado” abarcadora de todo el producto para evitar la deuda técnica
 - Puede tener criterios de aceptación específicos del ítem
- El esfuerzo es calculado por el equipo, de preferencia en unidades relativas (por ejemplo, puntos de la historia)
 - El esfuerzo es de aproximadamente 2-3 personas 2-3 días, o menos para equipos más avanzados





Artefactos – Sprint Backlog

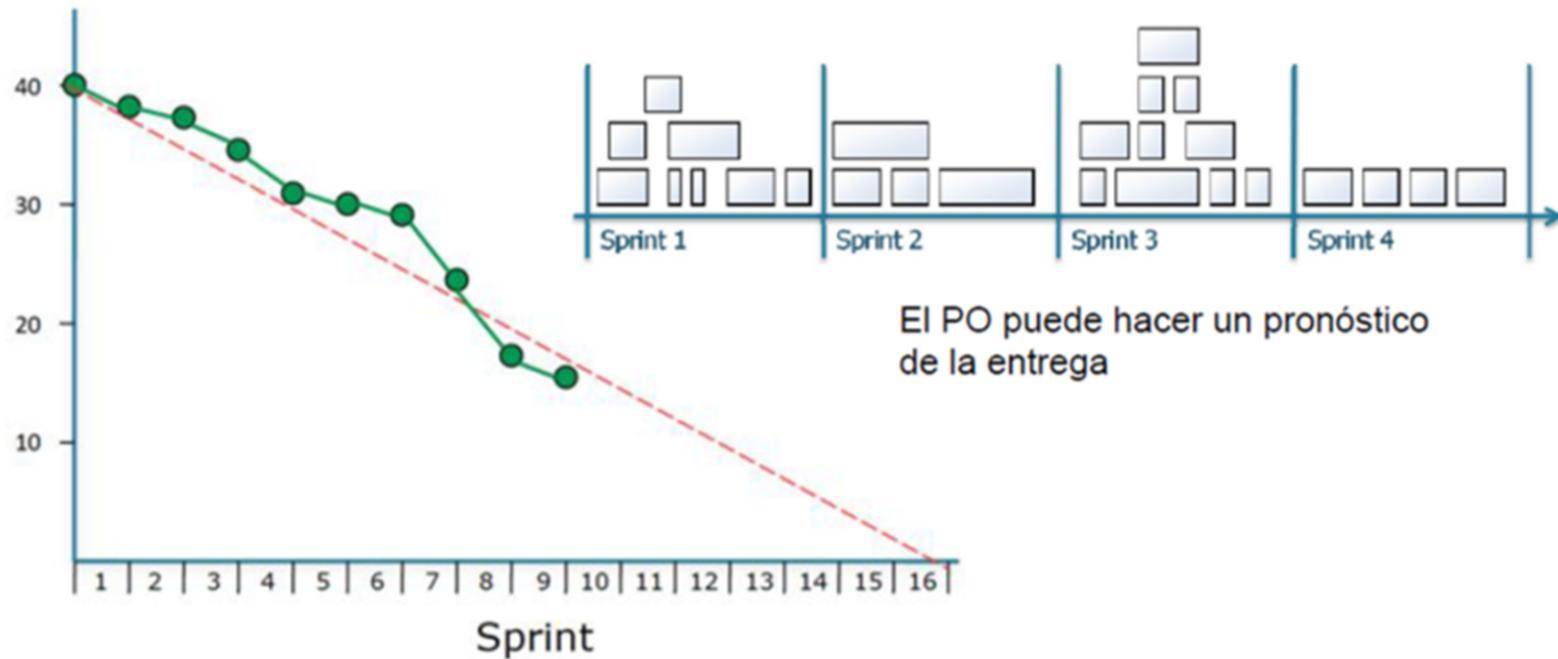


La velocidad es la clave



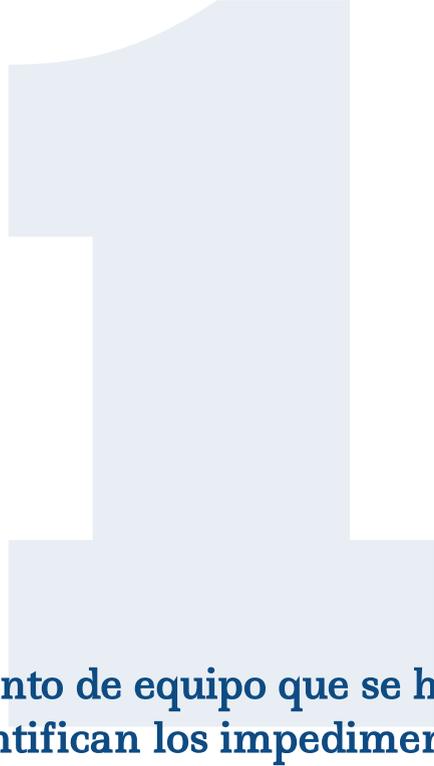
Artefactos – Incremento

Trabajo pendiente (Puntos de historia)



Burndown Chart





Evento de equipo que se hace de manera diaria y se identifican los impedimentos?

A

Refinamiento

B

Sprint Planning

C

Sprint review

D

Daily Scrum

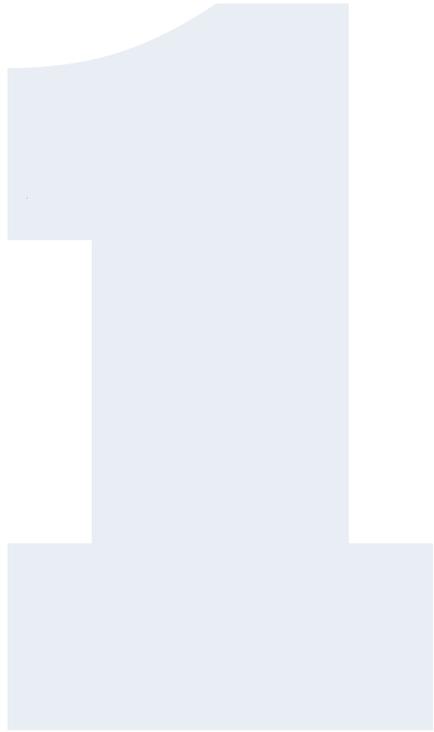




Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

2

El Backlog del producto solo debe contener historias de usuarios:

A

Verdadero

B

Falso





Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



2

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

3

Quando puede ser cancelado el sprint

A

Quando el Sprint Goal se vuelve obsoleto

B

Quando los Desarrolladores sienten que el trabajo es demasiado duro.

C

Quando quede claro que no todo estará terminado al final del Sprint.

D

Quando el departamento de ventas tiene una nueva oportunidad importante.





Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



3

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

4

El CEO le pide al Equipo de Desarrollo que agregue un elemento urgente a un Sprint que está en proceso. ¿Qué debe hacer el equipo de desarrollo?

A

Agrega el item al Sprint actual sin ningún ajuste

B

Agregar el elemento al Sprint actual y devolver al backlog un elemento del mismo tamaño

C

Agrega el artículo al siguiente Sprint.

D

Informar al Product Owner para que pueda trabajar con el CEO.





Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR



4

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE

5

Su proyecto de vanguardia tiene varios riesgos importantes que el equipo desea eliminar lo más rápido posible. ¿Cuál es la mejor manera para que ellos monitoreen qué tan bien va este esfuerzo?

A

Epices (spikes) con base en el riesgo

B

Tabla de velocidad de riesgo

C

Conflicto

D

Tener un Backlog ajustado a los riesgos.





Lo sentimos tu respuesta es incorrecta.

**Pero ánimo tenemos otra oportunidad.
Te invitamos a leer de nuevo la información si tienes
dudas.**

ANTERIOR

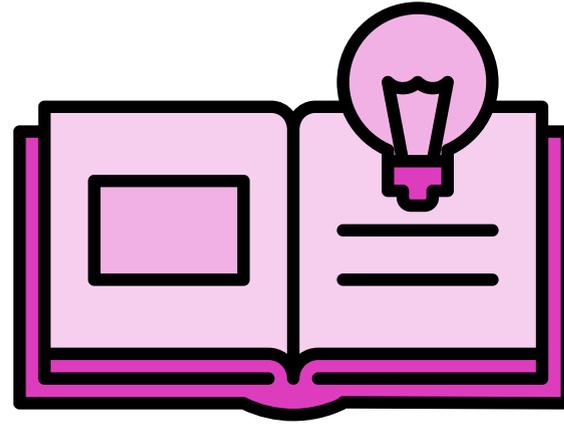


5

Felicidades!

Podemos continuar aprendiendo.

SIGUIENTE



Felicidades!

Esperamos que este resumen te pueda ayudar a repasar la materia.