Munay 💙

PRODUCTIVIDAD PERSONAL · CUADERNO DE EJERCICIOS

Scrum: Un Marco de Trabajo

Profundiza en el marco completo de Scrum

Se puede trabajar solo, o como continuación de "Pequeños pasos, grandes metas": con más rigor y más herramientas reales para sostener Scrum en el tiempo.

Lección 1. Scrum de un vistazo

Lección 2. ¿Qué es la agilidad y por qué funciona?

Lección 3. El Manifiesto Ágil: los 4 valores y los 12 principios

Lección 4. El Refinamiento: mantener el backlog listo para avanzar

Lección 5. Técnicas de estimación

Lección 6. La Definición de Terminado (Definition of Done)

Lección 7. Producto Mínimo Viable y progreso iterativo

Lección 8. Los roles de un equipo Scrum

Lección 9. Resistencia y límites: tu propio Scrum Master

LECCIÓN 1

Scrum de un vistazo

Este curso se puede tomar solo, o como continuación de "Pequeños pasos, grandes metas (Scrum)". Tres artefactos lo sostienen: el Backlog (la lista completa y siempre viva de tareas), el Sprint Backlog (el Objetivo del Sprint más lo elegido para lograrlo) y el Incremento (cada paso terminado, que se suma a los anteriores). Cinco eventos organizan el tiempo: Sprint Planning, Sprint, Daily, Sprint Review y Retrospectiva. Y sus beneficios reales son más comunicación, visibilidad de los obstáculos y flexibilidad para adaptarse.

Elige tu meta personal para este curso (la misma del curso básico, si vienes de ahí, o una nueva):

Escribe, sin filtrar nada todavía, de 5 a 10 tareas relacionadas con esa meta (tu backlog inicial):

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Si ya hiciste un Sprint antes, anota qué aprendiste de él; si no, elige qué tarea de la lista vas a empezar:

LECCIÓN 2

¿Qué es la agilidad y por qué funciona?

Antes de seguir, piensa en qué tan "ágil" ha sido tu forma de avanzar hasta ahora.

Piensa en un proyecto o meta pasada que se planeó de una sola vez, de principio a fin. ¿Qué pasó con ese plan en el camino: se cumplió tal cual, o hubo que improvisar sobre la marcha?

Compara esa experiencia con tu meta actual, que ya estás trabajando en ciclos cortos. Anota una diferencia concreta que ya sientas en cómo avanzas:

Revisa qué tan seguido estás viendo tu propio avance en este momento, y si ese ritmo es lo bastante corto para darte cuenta a tiempo si algo no está funcionando:

Standish Group (1994). CHAOS Report. Citado en Alaimo, M., y Salías, M. (2015). Proyectos Ágiles con Scrum.

LECCIÓN 3

El Manifiesto Ágil

Cuatro valores y doce principios sostienen Scrum desde 2001. Revisa los cuatro valores y piensa en tu propia forma de trabajar, sola o en equipo.

Elige el valor que sientes más presente en tu forma de trabajar hoy, y el que más te cuesta sostener:

De los doce principios, elige el que más resuena con tu meta actual, y escribe cómo se refleja (o podría reflejarse) en tu backlog o tu Sprint:

Identifica una práctica concreta que podrías ajustar esta semana para acercarte más a ese principio:

Beck, K., et al. (2001). Manifiesto por el Desarrollo Ágil de Software. agilemanifesto.org

LECCIÓN 4

El Refinamiento: mantener el backlog listo

Revisa las tareas que dejaste de primeras en tu backlog (de la Lección 1 de este curso, o del curso básico), antes de que empiece el próximo Sprint, para que lleguen ya refinadas (con su Definición de Listo).

Para cada una, escribe si está clara o si todavía es una idea vaga que hay que aclarar:

Si alguna es demasiado grande para caber en un Sprint de una semana, divídela en partes más pequeñas:

Elimina o pospón cualquier tarea que, revisándola de nuevo, ya no sea realmente relevante:

LECCIÓN 5

Técnicas de estimación

Elige tres tareas de tu backlog y practica estimarlas con dos técnicas distintas.

Para la primera tarea, antes de nada escribe tu primera intuición en horas o días. Después usa la técnica de los 3 puntos (optimista, probable, pesimista) y calcula el promedio ponderado:

Para las otras dos tareas, asígnales una talla (XS, S, M, L, XL) comparándolas entre sí:

¿El número de la técnica de los 3 puntos se siente más realista que tu primera intuición en horas o días?

Elige la técnica que más te convenció, para usar en el resto de tu backlog:

LECCIÓN 6 La Definición de Terminado (Definition of Done)

Piensa en el tipo de tarea que más se repite dentro de tu meta, la que seguramente vas a hacer una y otra vez.

Escribe una lista corta (3 a 5 puntos) de lo que tiene que cumplirse para considerar ese tipo de tarea realmente terminada:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Revisa una tarea que diste por hecha hace poco: ¿cumple hoy con esa lista, o en realidad seguía en 90%?

_____

_____

¿Dónde vas a guardar esta lista para usarla en cada Sprint de aquí en adelante?

_____

_____

Su par natural es la Definición de Listo (Definition of Ready), vista en la lección sobre Refinamiento: entre las dos cubren el ciclo completo de una tarea, lista para empezarla y realmente terminada al cerrarla.

LECCIÓN 7

Producto Mínimo Viable y progreso iterativo

Pensando en tu meta completa:

Describe la versión más pequeña y funcional posible de tu meta, la que ya podrías mostrar o usar aunque falte mucho por delante:

Compara esa versión mínima con tus Sprints: ¿ya vas en camino a construirla, o falta ajustar el rumbo?

Resume, en pocas líneas, por qué un paso pequeño pero terminado (un Incremento) vale más que un plan grande sin empezar:

LECCIÓN 8

Quiz: ¿el Scrum Master?

Antes de aplicar estos roles a tu propia meta, un quiz rápido para confirmar que quedaron claros. Identifica cuáles de estas afirmaciones sobre el Scrum Master son verdaderas y cuáles son falsas:

1. El Scrum Master necesita tener coraje.

☐ Verdadero ☐ Falso

2. El Scrum Master es el rol más importante en un equipo Scrum.

☐ Verdadero ☐ Falso

3. Los mejores Scrum Masters fueron Gerentes de Proyecto en el pasado.

☐ Verdadero ☐ Falso

4. El Scrum Master no provee estimaciones.

☐ Verdadero ☐ Falso

5. La presencia del Scrum Master no es obligatoria en la Daily Scrum.

☐ Verdadero ☐ Falso

6. Los mejores Scrum Masters fueron desarrolladores o líderes técnicos.

☐ Verdadero ☐ Falso

7. El Scrum Master es el responsable por que se siga Scrum.

☐ Verdadero ☐ Falso

8. El Scrum Master debe gestionar al Equipo de Desarrollo.

☐ Verdadero ☐ Falso

9. Un buen Scrum Master hace que su Equipo de Desarrollo haga lo que él necesita.

☐ Verdadero ☐ Falso

10. El Scrum Master es responsable por la planificación del proyecto.

☐ Verdadero ☐ Falso

Respuestas: 1-V · 2-F · 3-F · 4-V · 5-V · 6-F · 7-V · 8-F · 9-F · 10-F.

Alaimo, M. (s.f.). Certified ScrumMaster (CSM) v20, Agile Coaching Path. martinalaimo.com

LECCIÓN 8

Quiz: ¿el Product Owner?

Identifica cuáles de estas afirmaciones sobre el Product Owner son verdaderas y cuáles son falsas:

1. El Product Owner es el único que puede modificar el Backlog del Producto.

☐ Verdadero ☐ Falso

2. El Product Owner no es necesario durante la Planificación del Sprint.

☐ Verdadero ☐ Falso

3. Parte del trabajo del Product Owner es colaborar con el Scrum Master y el Equipo de Desarrollo.

☐ Verdadero ☐ Falso

4. El Product Owner debe ser el cliente.

☐ Verdadero ☐ Falso

5. El Product Owner es el "Vocero del Usuario", sin poder de decisión.

☐ Verdadero ☐ Falso

6. El Product Owner determina cómo debe trabajar el Equipo de Desarrollo.

☐ Verdadero ☐ Falso

7. El Product Owner debe aceptar lo que el equipo fue capaz de construir.

☐ Verdadero ☐ Falso

8. El Product Owner no debe estimar.

☐ Verdadero ☐ Falso

9. El Product Owner toma las decisiones finales sobre el producto a construir.

☐ Verdadero ☐ Falso

10. Los mejores Product Owners fueron Project Managers en el pasado.

☐ Verdadero ☐ Falso

Respuestas: 1-V · 2-F · 3-V · 4-F · 5-F · 6-F · 7-F · 8-V · 9-V · 10-F.

Alaimo, M. (s.f.). Certified ScrumMaster (CSM) v20, Agile Coaching Path. martinalaimo.com

LECCIÓN 8

Quiz: ¿el Equipo de Desarrollo?

Identifica cuáles de estas afirmaciones sobre el Equipo de Desarrollo son verdaderas y cuáles son falsas:

1. Trabajar en múltiples proyectos (multitasking) es una práctica a ser evitada.

☐ Verdadero ☐ Falso

2. El Equipo de Desarrollo es responsable de gestionar su propio trabajo durante el Sprint.

☐ Verdadero ☐ Falso

3. El Equipo de Desarrollo es responsable de la Calidad Técnica del Producto.

☐ Verdadero ☐ Falso

4. El Equipo de Desarrollo puede cancelar un Sprint antes de su finalización.

☐ Verdadero ☐ Falso

5. El Equipo Scrum tiene entre 5 y 9 miembros (incluyendo SM y PO).

☐ Verdadero ☐ Falso

6. El Equipo de Desarrollo debe evitar trabajar cerca del Product Owner.

☐ Verdadero ☐ Falso

7. La forma más efectiva de comunicación dentro del Equipo de Desarrollo es a través de e-mails detallados.

☐ Verdadero ☐ Falso

8. El Equipo de Desarrollo comunica impedimentos al Scrum Master solo en la Daily Scrum.

☐ Verdadero ☐ Falso

Respuestas: 1-V · 2-V · 3-V · 4-F · 5-V · 6-F · 7-F · 8-F.

Alaimo, M. (s.f.). Certified ScrumMaster (CSM) v20, Agile Coaching Path. martinalaimo.com

LECCIÓN 8

Los roles, aplicados a tu meta

Aunque este curso se trabaje en solitario, vale la pena mirar tu propia meta desde las tres perspectivas de un equipo Scrum real, una por una.

¿Qué decidiría un buen Product Owner que es lo más valioso para avanzar ahora mismo?

¿Qué te sugeriría probar distinto un buen Scrum Master?

¿Cuál es en concreto la siguiente tarea a ejecutar?

¿Cuál de las tres preguntas fue la más difícil de responder, y por qué?

LECCIÓN 9

Resistencia y límites: tu propio Scrum Master

Cierra el cuaderno con una reflexión honesta sobre tu propio rol de Scrum Master, la persona encargada de proteger este proceso de aquí en adelante.

Identifica una interrupción o exigencia recurrente que suele desordenar tus Sprints:

Escribe un límite concreto para poner esta semana frente a esa interrupción:

Pensando en los Sprints que podrías encadenar a partir de hoy: ¿con qué meta vas a seguir aplicando este marco de trabajo?