



SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE

SMPC®
EDICIÓN 2021



CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

Objetivos

- Entender el rol de un Scrum Master basado en el Scrum Guide™.
- Comprender las responsabilidades del Scrum Master.
- Prepararse para ejercer el rol de un Scrum Master en una organización que usa Scrum.
- Entender los términos y definiciones claves para pasar con éxito el examen de Scrum Master Professional Certificate SMPC®.
- Alcanzar el reconocimiento con la Certificación Profesional de CertiProf®.

¿Quién es CertiProf®?

CertiProf® es un instituto examinador fundado en Estados Unidos en 2015. Ubicado en Sunrise, Florida.

Nuestra filosofía se basa en la creación de conocimiento en comunidad y para ello su red colaborativa está conformada por:

- **CKA's (CertiProf Knowledge Ambassadors)**, son personas influyentes en sus campos de experiencia o maestría, entrenadores, formadores, consultores, blogueros, constructores de comunidades, organizadores y evangelistas, que están dispuestos a contribuir en la mejora del contenido.
- **CLL's (CertiProf Lifelong Learners)**, se identifican como aprendices continuos que han demostrado su compromiso inquebrantable con el aprendizaje permanente, que es de vital importancia en el mundo digitalizado en constante cambio y expansión de hoy. Independientemente de si ganan o no el examen.
- **ATP's (Accredited Trainer Partners)**. Universidades, centros de formación y facilitadores de todo el mundo que integran la red de socios.
- **Autores (co-creadores)**. Expertos o practicantes de la industria que, con sus conocimientos, desarrollan contenidos para la creación de nuevas certificaciones que respondan a las necesidades de la industria.
- **Staff interno**, nuestro equipo distribuido con operaciones en India, Brasil, Colombia y Estados Unidos que apoyan día a día la ejecución del propósito de **CertiProf®**.

Our Accreditations and Affiliations



©2020 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. Offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. By utilizing this Scrum Guide you acknowledge and agree that you have read and agree to be bound by the terms of the Attribution ShareAlike license of Creative Commons.

Nuestras Acreditaciones y Afiliaciones

Agile Alliance

CertiProf® es Miembro Corporativo del Agile Alliance.

Al unirnos al programa corporativo Agile Alliance, continuamos capacitando a las personas ayudándolas a alcanzar su potencial a través de la educación. Cada día, brindamos más herramientas y recursos que permiten a nuestros socios capacitar a profesionales que buscan mejorar su desarrollo y habilidades profesionales.

<https://www.agilealliance.org/organizations/certiprof/>



IT Certification Council - ITCC



Miembros del ITCC a Noviembre de 2020.

¿Quién debe atender este taller de certificación?

- Cualquier persona que esté interesada en ampliar sus conocimientos en el Rol de Scrum Master.
- IT Leadership (Managers/Directors/VPs/CIOs/CTOs).
- Project Managers.
- Product Owners.
- Aspiring Scrum Masters.
- Team Leaders.

Requisitos previos

No existen requisitos formales para esta certificación.
Código de certificación: SMPC®

Presentación

¡Bienvenido!

Preséntese en el siguiente formato:

- Nombre.
- Empresa.
- Cargo y experiencia.
- Familiaridad con los conceptos y la práctica de Scrum.
- Expectativas de este curso.

Examen SMPC®

Examen de certificación.

Formato: Selección múltiple.

Preguntas: 40.

Puntaje de aprobación: 32/40 u 80%

Duración: 60 minutos máximo.

Libro abierto: No.

Entrega: Este examen está disponible en línea.

Supervisado: será a discreción del entrenador/Auto supervisión está disponible.

Dos intentos incluidos.

SMPC® is a (registered) Trade Mark of CertiProf, LLC. All rights reserved.

Insignia



Type: Certification

Cost: Paid

[Additional Details](#)

Scrum Master Professional Certificate - SMPC®

Issued by [CertiProf](#)

Scrum Master Professional Certificate holders have the understanding of Scrum theory, practices, and rules, both within the Scrum Team and the organization with the ability to apply them to all industries. They will be able to demonstrate their knowledge and comprehension of Agile mindset and values, continuous improvement, team leadership, performance and coaching the team members in self-management and cross-functionality.

Skills



Objetivos de Aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje de esta certificación se basan en:

- The 2020 Scrum Guide™, <http://scrumguides.org>
- Agile Manifesto, 4 values and 12 principles, <http://www.agilemanifesto.org>
- Agile Glossary, <https://www.agilealliance.org/agile101/agile-glossary/>
- Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process - Kenneth Rubin (Author)

1. Introducción Ágil.
2. Qué es Scrum.
3. Valores de Scrum.
4. Scrum Team.
5. Eventos de Scrum.
6. Artefactos de Scrum.
7. Conceptos avanzados de Scrum.
8. Actuar como Scrum Master.

CertiProf Scrum Pathway

Scrum Foundation SFPC®
Scrum Master SMPC®
Scrum Product Owner - SPOPC™
Accredited Scrum Trainer - AST™

Lifelong Learning

Los ganadores de esta insignia han demostrado su compromiso inquebrantable con el aprendizaje permanente, que es de vital importancia en el mundo digitalizado en constante cambio y expansión de hoy. También identifica las cualidades de una mente abierta, disciplinada y en constante evolución, capaz de utilizar y contribuir con sus conocimientos al desarrollo de un mundo más igualitario y mejor.

Criterios de ganancia:

- Ser un candidato para la certificación CertiProf®.
- Ser un aprendiz continuo y enfocado.
- Identificarse con el concepto de aprendizaje permanente.
- Creer e identificarse genuinamente con el concepto de que el conocimiento y la educación pueden y deben cambiar el mundo.
- Querer potenciar su crecimiento profesional.



SHARE AND VERIFY

YOUR LEARNING
ACHIEVEMENTS EASILY

#SMPC #CertiProf



AGENDA

Introducción	10
Introducción	11
¿Qué es Agile?	11
Cynefin Framework	11
Manifiesto Ágil	12
Aspectos o Pilares del Manifiesto	12
Principios Detrás del Manifiesto Ágil	13
Principios	13
Declaración de Interdependencia	14
Los 6 Valores Declaración de Interdependencia	14
¿Qué es Agilidad?	14
¿Cómo debemos ver a la Agilidad?	15
Business Agility	15
¿Por qué Metodologías Ágiles?	16
Gestión de Proyectos Tradicional	17
Definición de Scrum en el Tiempo	17
Definición de Scrum en la Guía (2020)	18
Acerca de Scrum	19
Scrum Patterns	19
Teoría de Scrum	21
Empirismo	22
Control de Procesos Empíricos	22
Lean Thinking	22
5 Principios del Pensamiento Lean	23
Iterativo	23
Tres Pilares de Scrum	24
Transparencia	24
Inspección	24
Adaptación	25
Valores de Scrum	26
Valores de Scrum	27
Compromiso	27
Enfoque	27
Apertura	27
Respeto	28
Coraje	28
Valores de Scrum	28
Scrum Team	29
Scrum Team	30
Auto-gestionados Sobre Auto-organizados	30
Scrum Team	31

Desarrolladores (Developers)	32
Habilidades de los Desarrolladores	32
Responsabilidad de los Desarrolladores	32
Características de Agile Teams	33
Product Owner	33
Características de Product Owner	33
Responsabilidades de un Product Owner	34
Scrum Master	35
Stakeholders	36
Eventos de Scrum	37
Eventos Scrum	38
El Sprint	38
Eventos de Scrum	39
El Sprint	40
Sprint Planning-Planificación de Sprint	43
Sprint Backlog	46
Daily Scrum (Scrum Diario)	47
Aspectos Adicionales - Daily Scrum (Scrum Diario)	48
Revision del Sprint (Sprint Review)	49
La Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)	50
Técnicas para Conducir una Retrospectiva	51
Las 5 Etapas de una Retrospectiva	51
Artefactos de Scrum	52
Artefactos de Scrum	53
Product Backlog	54
Compromiso: Objetivo del Producto	55
Sprint Backlog	56
Compromiso: Objetivo del Sprint	57
Incremento	58
Compromiso: Definición de Terminado	58
Prácticas Ágiles	59
Glosario Agile	60
Ventajas de Time-Boxing	61
Conceptos Claves	62
Nivel de Detalle	63
¿Cómo está conformada una User Story?	63
Características: Modelo Invest	64
Estructura de User Story	64
Task	64
¿Cómo está conformada una Task?	65
Estimación Planning Póker	65
Examen SMPC®	66
Insignia	66



Introducción

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

Introducción

Los proyectos se ven afectados por las limitaciones de tiempo, costo, alcance, calidad, recursos, capacidades organizativas y otras limitaciones que los hacen difíciles de planificar, ejecutar, administrar y finalmente tener éxito.

¿Qué es Agile?

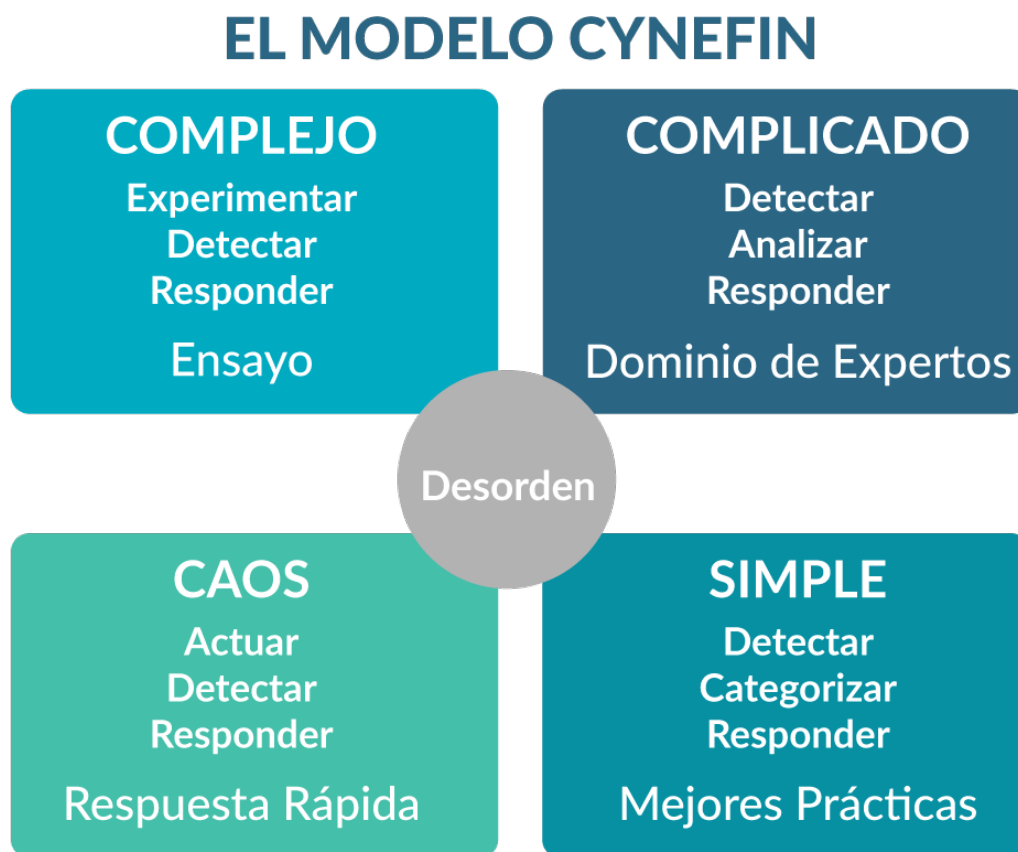
Ágil es la capacidad de crear y responder al cambio.

Es una forma de lidiar y, en última instancia, tener éxito en un entorno incierto y turbulento.

Los autores del Manifiesto Ágil eligieron “Ágil” como la etiqueta para toda esta idea porque esa palabra representaba la capacidad de adaptación y la respuesta al cambio que era tan importante para su enfoque.

Fuente: <https://www.agilealliance.org/agile101/agile-glossary/>

Cynefin Framework



Autor: Dave Snowden

Basado en <https://www.youtube.com/watch?v=N7oz366X0-8>

Manifiesto Ágil

El manifiesto Ágil surge el 17 de febrero del 2001, cuando se reunieron diecisiete críticos del desarrollo de software, y acuñaron el término “metodología Ágil” para definir los métodos que estaban surgiendo como alternativa a las metodologías formales.

El manifiesto Ágil está conformado por 12 principios asociados a 4 aspectos o pilares.

Fuente: <https://www.agilealliance.org/manifiesto-download/>

FREE Download!

To download your free PDF copy of the Agile Manifesto and 12 Principles of Agile, simply fill out the Subscriber Form to become an [Agile Alliance Subscriber](#). There's no cost to join and you can cancel your subscription at any time



Aspectos o Pilares del Manifiesto

- A los individuos y su interacción, por encima de los procesos y las herramientas.
- El software que funciona, por encima de la documentación detallada.
- La colaboración con el cliente, por encima de la negociación contractual.
- La respuesta al cambio, por encima del seguimiento de un plan.



Principios Detrás del Manifiesto Ágil

La mayor prioridad es satisfacer al cliente a través de la entrega temprana y continua de software útil. Bienvenidos los cambios a los requerimientos, incluso los tardíos.

Liberar frecuentemente software funcionando, desde un par de semanas a un par de meses, con preferencia por los periodos más cortos.

Los responsables del negocio y los desarrolladores deben trabajar juntos diariamente durante el proyecto.

Construir los proyectos alrededor de individuos motivados. Proporcionar el ambiente y el soporte que necesiten, y confiar en que conseguirán realizar el trabajo.

La conversación directa es el método más eficiente y efectivo de transmitir información, tanto al equipo como dentro de éste.



Principios

El software funcionando es la medida de progreso. Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible.

La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño incrementan la agilidad.

La simplicidad - el arte de maximizar la cantidad de trabajo no hecho - es esencial.

Las mejores arquitecturas, requerimientos y diseños emergen de los equipos auto-organizados.

En intervalos regulares, el equipo reflexiona sobre cómo volverse más efectivo, entonces afina y ajusta su comportamiento como corresponde.



Declaración de Interdependencia

La Declaración de Interdependencia en la gestión de proyectos fue escrita a principios del 2005 por un grupo de 15 líderes de proyectos como un suplemento al “Manifiesto Ágil”.

Enumera seis valores de gestión necesarios para reforzar una mentalidad de desarrollo ágil, particularmente en la gestión de proyectos complejos e inciertos.

Los 6 Valores Declaración de Interdependencia

1. Aumentamos el retorno de inversión, al enfocarnos en el flujo continuo de valor.
2. Ofrecemos resultados fiables mediante la participación del cliente en las iteraciones frecuentes, donde también son responsables por el trabajo.
3. Asumimos que habrá incertidumbre y las superamos a través de iteraciones, anticipación y adaptación.
4. Damos rienda suelta a la creatividad y la innovación al reconocer que las personas son la fuente máxima de valor y creamos un entorno en el que puedan tener un impacto positivo.
5. Aumentamos el rendimiento a través de la rendición de cuentas por parte del grupo en cuestión de resultados y eficacia del equipo, responsabilidades que todos comparten.
6. Mejoramos la eficacia y la fiabilidad a través de estrategias situacionalmente específicas, procesos y prácticas.

<http://pmdoi.org>

[©2005 David Anderson, Sanjiv Augustine, Christopher Avery, Alistair Cockburn, Mike Cohn, Doug DeCarlo, Donna Fitzgerald, Jim Highsmith, Ole Jepsen, Lowell Lindstrom, Todd Little, Kent McDonald, Pollyanna Pixton, Preston Smith and Robert Wysocki.]

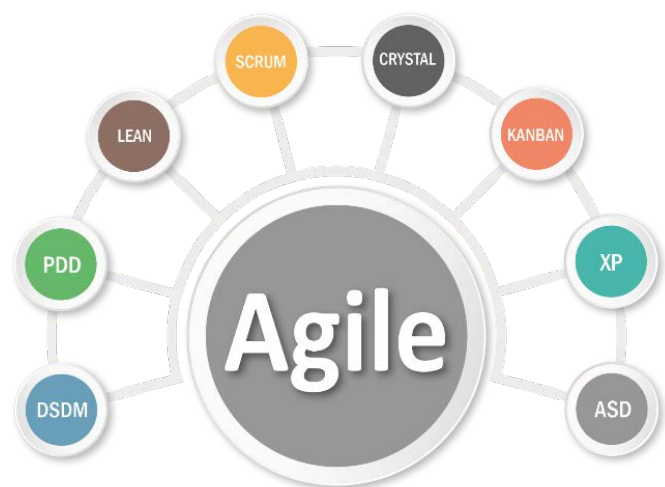
¿Qué es Agilidad?

Ágil (Agile)

Un enfoque de gestión de proyectos basado en la entrega de requisitos de forma iterativa e incremental a lo largo del ciclo de vida.

Desarrollo ágil: un término genérico específicamente para las metodologías de desarrollo de software iterativo.

Los métodos populares incluyen Scrum, Lean, DSDM y eXtreme Programming (XP).



Fuente: <https://www.apm.org.uk/resources/find-a-resource/agile-project-management/glossary/>

¿Cómo debemos ver a la Agilidad?

En cualquier tipo de disciplina de gestión, ser ágil es una cualidad, por lo tanto esto debe ser una meta que se debe tratar de alcanzar.

La gestión de proyectos Agile especialmente, implica la adaptabilidad durante la creación de un producto, servicio o cualquier otro resultado.

Business Agility

La agilidad empresarial (Business Agility) es la capacidad de una organización para detectar cambios interna o externamente y responder en consecuencia para ofrecer valor a sus clientes.

La agilidad empresarial no es una metodología específica ni siquiera un marco general. Es una descripción de cómo opera una organización al incorporar un tipo específico de mentalidad de crecimiento que es muy similar a la mentalidad ágil.

La agilidad empresarial es apropiada para cualquier organización que enfrente incertidumbre y cambios rápidos.

La agilidad empresarial valora:

- Las personas y sus interacciones.
- La colaboración.
- La conducción hacia los resultados.
- El aprendizaje constante.

Los principios que sirven a la base de la agilidad empresarial incluyen iterar para aprender y reflexionar sobre los comentarios y adaptar tanto el producto como el proceso.

Fuente: <https://www.agilealliance.org/glossary/business-agility>

¿Por qué Metodologías Ágiles?

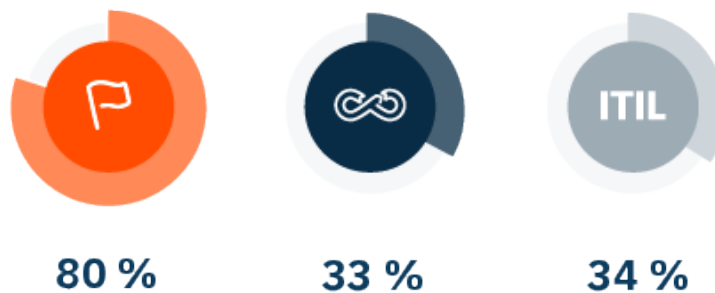


- El 70 % de las empresas encuestadas se encuentra actualmente en un proceso de transformación Agile.
- Acelerar la entrega de productos o servicios (64 %), mejorar la alineación entre el negocio y TI (54 %) y mejorar la calidad del software (40 %), se posicionan como las tres razones principales para adoptar Agile en el equipo u organización de los encuestados.

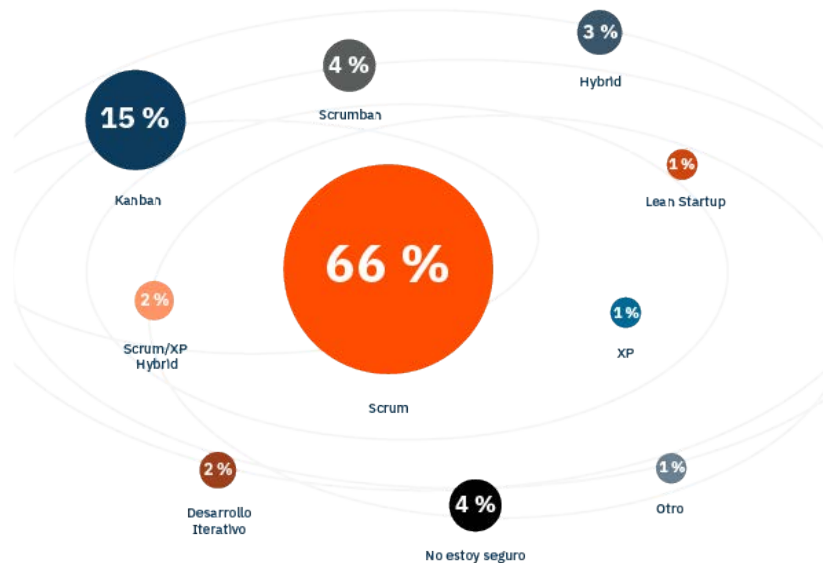
Fuente: Agile Adoption Report 2020
<https://agileadoptionreport.com/>

¿Qué framework(s) aplica principalmente en su entorno de TI hoy en día?

PREGUNTA DE SELECCIÓN MÚLTIPLE



¿Con qué Framework ágil está más relacionado?

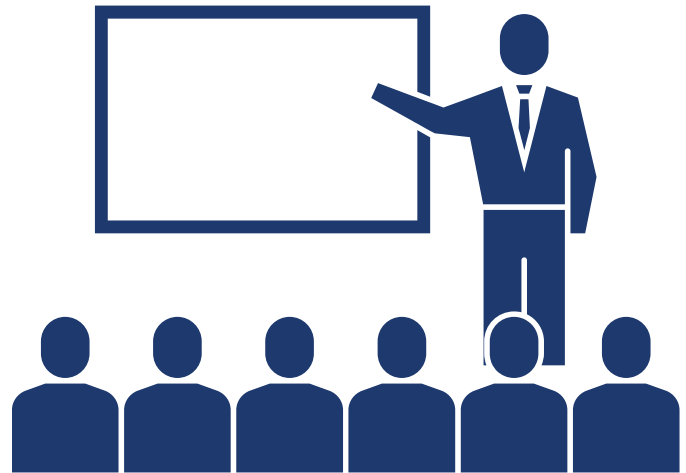


Gestión de Proyectos Tradicional



Ventajas: Orden lógico.

Desventaja: Asume predictibilidad.

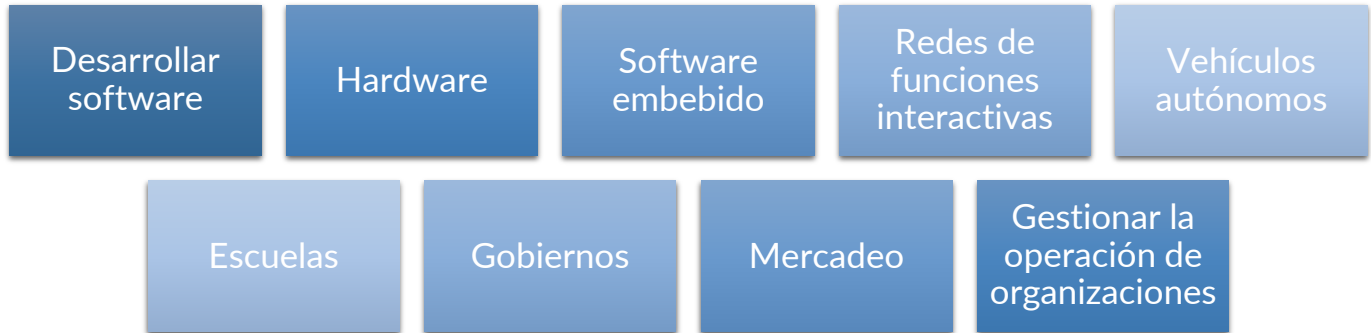


Definición de Scrum en el Tiempo



- Scrum fue desarrollado inicialmente para gestionar y desarrollar productos.
- Fue desarrollado a principios de los años 90.

Scrum está siendo adoptado por diferentes industrias, en varios modelos de negocios:



Scrum es efectivo en la transferencia iterativa e incremental de conocimiento.

Scrum se usa ahora ampliamente para productos, servicios y gestión de la organización matriz.

Definición de Scrum en la Guía (2020)

Scrum requiere un Scrum Master para fomentar un entorno donde:

- Un Product Owner ordena el trabajo de un problema complejo en un Product Backlog.
- El Scrum Team convierte una selección del trabajo en un Incremento de valor durante un Sprint.
- El Scrum Team y sus interesados inspeccionan los resultados y se adaptan para el próximo Sprint.
- Repita.

Pruébalo como está y determine si su filosofía, teoría y estructura ayudan a lograr objetivos y crear valor.

El marco de trabajo Scrum es incompleto de manera intencional, solo define las partes necesarias para implementar la teoría de Scrum.

En este marco de trabajo pueden emplearse varios procesos, técnicas y métodos.

Scrum envuelve las prácticas existentes o las hace innecesarias.

Scrum hace visible la eficacia relativa de las técnicas actuales de gestión, entorno y trabajo, de modo que se puedan realizar mejoras.

- Scrum es gratuito.
- El marco de Scrum es inmutable.
- Aunque la implementación de sólo algunas partes de Scrum es posible, el resultado final no es Scrum.
- Scrum sólo existe en su totalidad y funciona bien como un contenedor para otras técnicas, metodologías y prácticas.

Acerca de Scrum

La definición de Scrum se encuentra en La Guía de Scrum.

Omitir elementos de Scrum, no seguir las reglas de Scrum, cambiar el diseño o las ideas esenciales de Scrum, oculta los problemas y limita los beneficios de Scrum, e incluso potencialmente lo vuelve inútil.

A medida que se utiliza Scrum, se pueden encontrar, aplicar y diseñar patrones, procesos y enfoques que se ajusten al marco de trabajo.

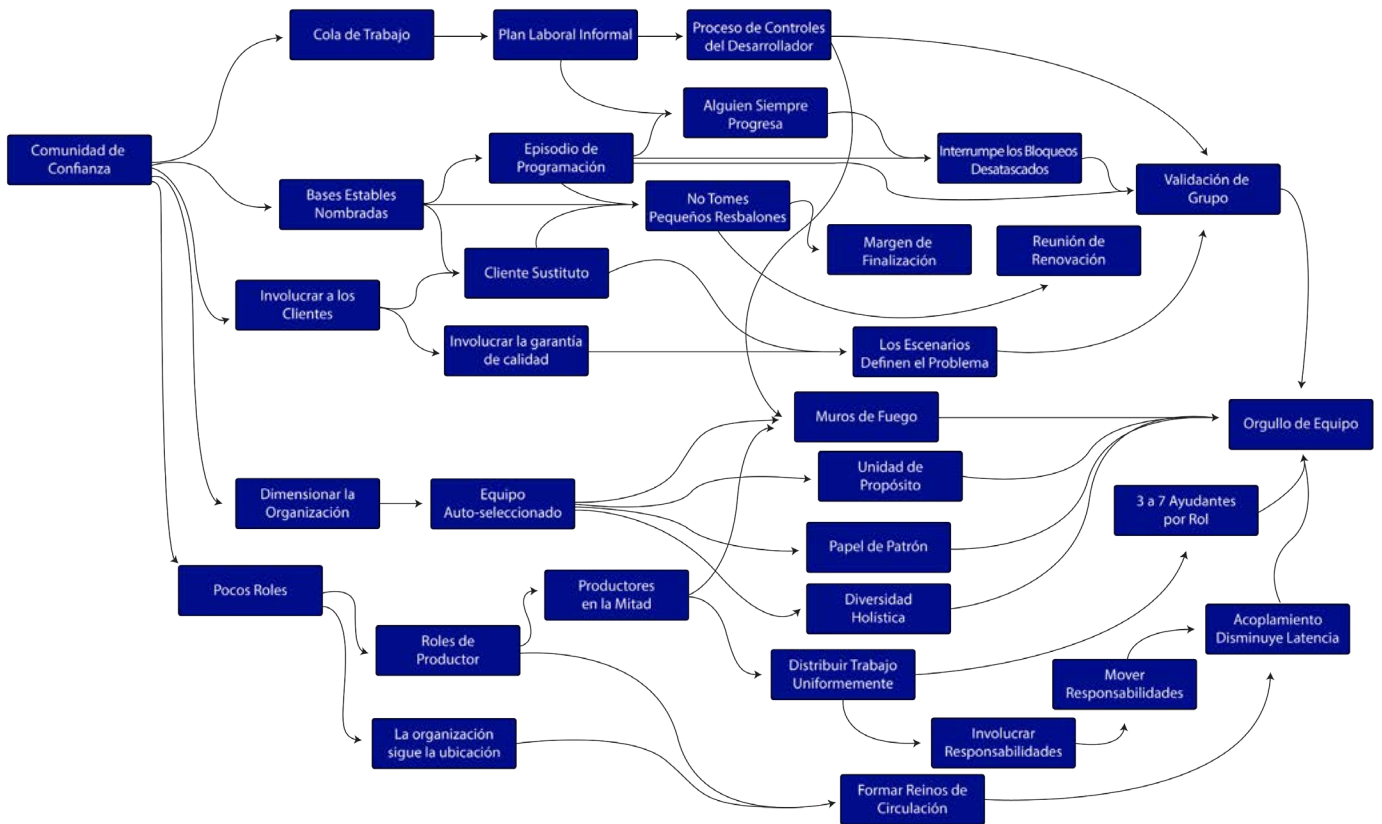
Scrum Patterns



Proporcionan orientación a los Scrum Masters y a los profesionales sobre dónde concentrarse para obtener el mayor valor de las mejoras, pero no proporcionan un manual de instrucciones para seguir sin pensar.

*Jim Coplien, co-author of *Organizational Patterns of Agile Software Development**

Fuente: <http://scrumbook.org>





Teoría de Scrum

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

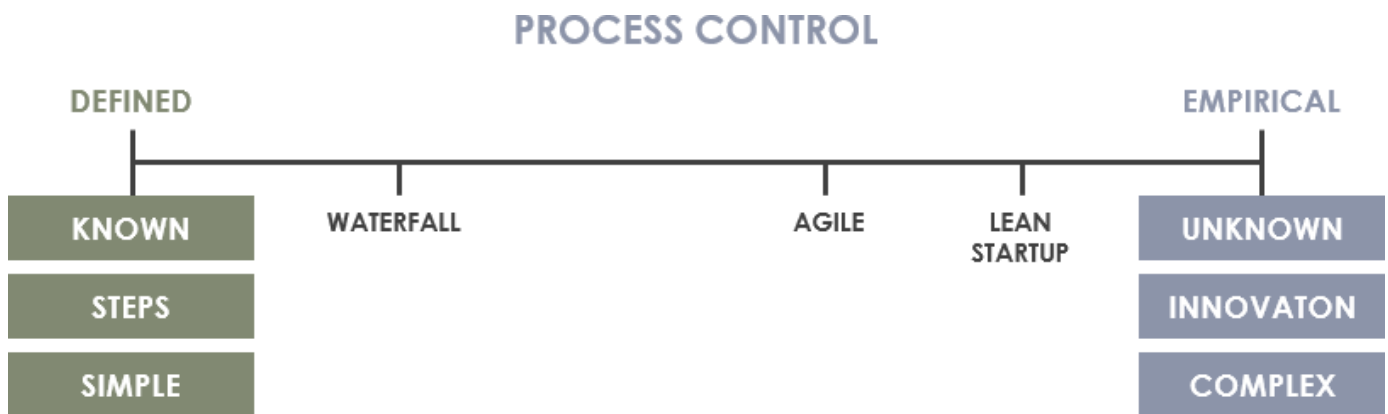
CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

Empirismo

El empirismo se basa en tomar decisiones basados en la información concreta obtenida de la observación que muestra el progreso del desarrollo de producto, los cambios en el mercado y los comentarios de los cliente.

Se implementa un proceso empírico en el que el progreso se basa en la observación y la experimentación en lugar de en los detalles.

Lo contrario al empirismo es usar planificación previa, procesos definidos, planes predictivos, hechos no concretos.



Control de Procesos Empíricos

El Control de Procesos Empíricos tiene las siguientes características:

- Aprende a medida que avanzamos.
- Esperar y aceptar el cambio.
- Inspeccionar y adaptar usando ciclos cortos de desarrollo.
- Las estimaciones son sólo indicativas y pueden no ser exactas.

Lean Thinking

- Lean Thinking es una metodología de negocios basada en la historia de las técnicas de fabricación japonesas que se han aplicado en todo el mundo en muchos tipos de industrias.
- Lean se centra en proporcionar altos niveles de valor al cliente mediante la mejora continua de los procesos empresariales.
- Lean tiene sus raíces en la industria manufacturera de automóviles, particularmente en el Sistema de Producción Toyota. La compañía japonesa fue capaz de crear un ecosistema sostenible para el trabajo, donde son capaces de minimizar sus costos, asegurar la eficiencia en sus procesos y vender sus productos a un precio competitivo.
- Los dos pilares de Lean proporcionan los fundamentos necesarios para desarrollar el Lean Thinking. Estos son la Mejora Continua y el Respeto por las Personas.

5 Principios del Pensamiento Lean

- **Valor (Value)**

Entender que la satisfacción del cliente es primordial y está incorporada en cada paso del proceso.

- **Flujo de Valor (Value Stream)**

¿Cuáles son los pasos necesarios para fabricar el producto?

¿Cuáles son los pasos requeridos para entregar el servicio?

- **Perfección (Perfection)**

Entregar exactamente lo que el cliente quiere, cuando lo quiere a un precio mínimo con cero desperdicios.

- **Halar (Pull)**

El cliente hace el pedido y tú fabricas ese producto sólo cuando lo pides.

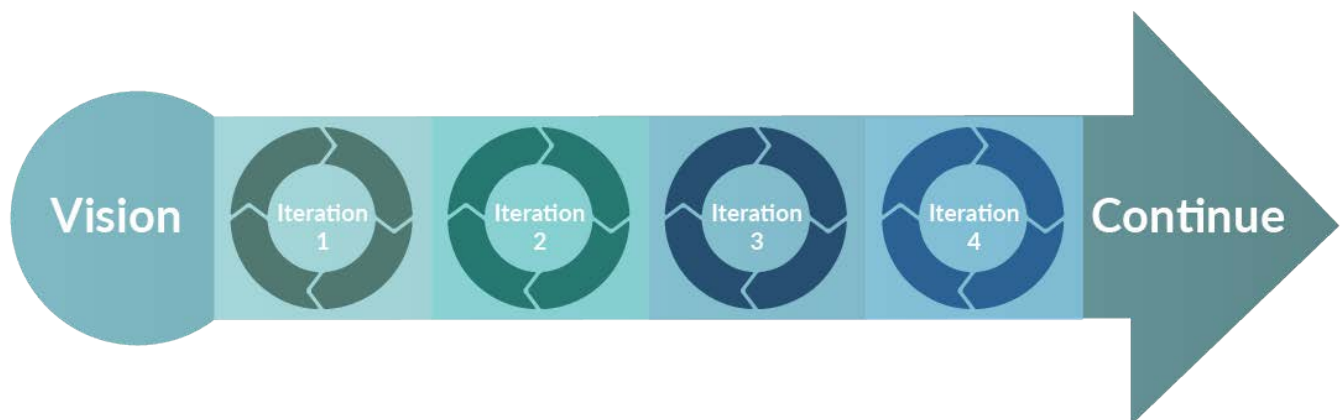
- **Flujo (Flow)**

Hacer los pasos de valor en una secuencia estricta para que el producto fluya suavemente hacia el cliente.



Iterativo

Scrum emplea un enfoque iterativo e Incremental para **optimizar la previsibilidad** y controlar el riesgo.



Tres Pilares de Scrum

- Transparencia.
- Inspección.
- Adaptación.

Transparencia

Inspección

Adaptación

Transparencia



El proceso y el trabajo emergentes deben ser visibles tanto para quienes realizan el trabajo como para quienes lo reciben.

Con Scrum, las decisiones importantes se basan en el **estado percibido** de sus tres artefactos formales.

Si los artefactos tienen poca transparencia pueden llevar a tomar decisiones que **disminuyan el valor y aumenten el riesgo**.

La transparencia permite la inspección: La inspección sin transparencia es engañosa y derrochadora.

Inspección

Los artefactos de Scrum y el progreso hacia los objetivos acordados deben inspeccionarse con frecuencia y con diligencia para detectar variaciones o problemas potencialmente indeseables.

Para ayudar con la inspección, Scrum proporciona cadencia en forma de sus cinco eventos.

La inspección permite la adaptación.

La inspección sin adaptación se considera inútil. Los eventos Scrum están diseñados para provocar cambios.



Adaptación



Si algún aspecto de un proceso se desvía fuera de los límites aceptables o si el producto resultante es inaceptable, el proceso que se aplica o los materiales que se producen deben ajustarse.

El ajuste debe realizarse lo antes posible para minimizar una mayor desviación.

La adaptación se vuelve más difícil cuando las personas involucradas no están empoderadas ni se autogestionan.

Se espera que un Scrum Team se adapte en el momento en que aprenda algo nuevo a través de la inspección.



Valores de Scrum

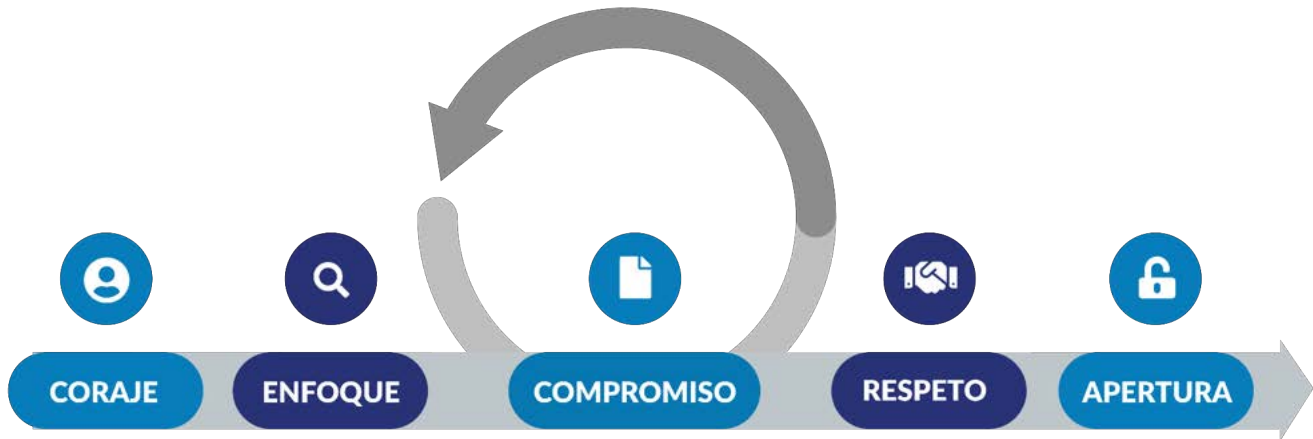
CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

Valores de Scrum

El uso exitoso de Scrum depende de que las personas sean más competentes en vivir cinco valores.



- **Compromiso.**
En el resultado, en el logro de los objetivos.
- **Coraje.**
Es fundamental para el éxito de un equipo.
Hacer las cosas correctas, trabajar a través de los problemas.
Mejorar constantemente.
- **Foco.**
En el Sprint, en el Product goal.
La focalización es esencial para conseguir que se haga algo que sea significativo.
- **Franqueza/Apertura (Openness).**
Se requiere transparencia, apertura al dar a conocer la organización, el trabajo, el progreso, el aprendizaje y los problemas.
- **Respeto.**
Los miembros del equipo Scrum demuestran respeto entre sí, respeten las ideas de cada uno, se den permiso para tener un mal día de vez en cuando, y reconozcan los logros de cada uno.

Compromiso

El equipo de Scrum se **compromete** a lograr sus objetivos y **apoyarse** mutuamente.

Enfoque

Su **enfoque** principal es el trabajo del **Sprint** para hacer el **mejor progreso** posible hacia estos **objetivos**.

Apertura

El equipo de Scrum y sus partes interesadas están **abiertos** sobre el trabajo y los desafíos.

Respeto

Los miembros del equipo de Scrum se **respetan** mutuamente para ser personas capaces e independientes, y son respetados como tales por las personas con las que trabajan.

Coraje

Los miembros del equipo de Scrum tienen el valor de **hacer lo correcto** y de trabajar en problemas complejos.

Valores de Scrum

Los valores **dan dirección** al Equipo. Guían el Equipo.

*Con respecto a
su trabajo*

Acciones

Comportamiento

Las decisiones que se tomen, los pasos que se den y la forma en que se use Scrum deben reforzar estos valores, no disminuirlos ni socavarlos.

Los miembros del Scrum Team **aprenden y exploran** los valores mientras trabajan con los eventos y artefactos Scrum.

Cuando el Scrum Team y las personas con las que trabajan incorporan estos valores, los **pilares empíricos de Scrum** de transparencia, inspección y adaptación **cobran vida y generan confianza**.



Scrum Team

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

Scrum Team



La unidad fundamental de Scrum es un **pequeño equipo de personas**, un Scrum Team.

El Scrum Team consta de un Scrum Master, un Product Owner y Developers.

Dentro de un Scrum Team, **no hay subequipos ni jerarquías**.

Es una unidad cohesionada de profesionales enfocados en un objetivo a la vez, el Objetivo del Producto.

Los equipos de Scrum (Scrum Teams) son **multifuncionales**, lo que significa que los miembros tienen todas las habilidades necesarias para crear valor en cada Sprint.

Los equipos de Scrum (Scrum Teams) son **autogestionados**, lo que significa que internamente deciden quién hace qué, cuándo y cómo.

Auto-gestionados Sobre Auto-organizados

Equipos Auto-organizados eligen la mejor manera de realizar su trabajo, en lugar de ser dirigidos por otros fuera del equipo. - Scrum guide 2017.

Auto-gestionados, lo que significa que internamente deciden quién hace qué, cuándo y cómo.

Traditional, self-managing and self-designing/organising teams, self-governing (Hackman, The design of work teams, 1987, p. 334).

La Matriz de Autoridad
Cuatro niveles de auto-gestión de equipos

Establecer la dirección general				
Diseñando el equipo y su contexto organizacional		Responsabilidad de gestión		
Monitorear y gestionar el proceso del trabajo y su progreso			Responsabilidad del equipo	
Ejecutar las tareas del equipo				
	Equipo de Gerentes-líderes	Equipos Auto-gestionados	Equipos Auto-diseñados	Equipos Auto-gobernados

Fuente: J. Richard Hickman, Leading Teams: Setting the Stage for Create Performances, 2012, figure 2-1

Scrum Team

El Scrum Team es lo **suficientemente pequeño** como para seguir siendo ágil y lo **suficientemente grande** como para completar un trabajo significativo dentro de un Sprint, generalmente **10 personas o menos**.

En general, hemos descubierto que los equipos más pequeños **se comunican mejor y son más productivos**.

- Scrum Teams demasiado grandes deberían considerar **reorganizarse en múltiples Scrum Teams cohesivos (cohesionados)**, cada uno enfocado en el mismo producto.
- Múltiples Scrum Teams **deben compartir el mismo Objetivo del Producto**, el Product Backlog y el Product Owner.



El Scrum Team es responsable de todas las actividades relacionadas con el producto:

- La colaboración de los interesados.
- La verificación.
- El mantenimiento.
- La operación.
- La experimentación.
- La investigación y el desarrollo.
- Cualquier otra cosa que pueda ser necesaria.

Estructurados y empoderados por la organización para gestionar su propio trabajo.

Trabajar en Sprints a un ritmo sostenible mejora el enfoque y la consistencia del Scrum Team.

Todo el equipo de Scrum (Scrum Team) es responsable de crear un incremento valioso y útil en cada Sprint.

Scrum define tres responsabilidades específicas dentro del equipo de Scrum:

- Los desarrolladores (Developers).
- El propietario del producto (Product Owner).
- Scrum Master

Desarrolladores (Developers)

Los desarrolladores son las personas del equipo Scrum que se comprometen a crear cualquier aspecto de un Incremento útil (funcional) en cada Sprint.

Habilidades de los Desarrolladores

Las habilidades específicas que necesitan los Developers suelen ser amplias y variarán según el ámbito (dominio) de trabajo.

Responsabilidad de los Desarrolladores

- Crear un plan para el Sprint, el Sprint Backlog.
- Inculcar calidad al adherirse a una Definición de Terminado.
- Adaptar su plan cada día hacia el Objetivo del Sprint.
- Responsabilizarse mutuamente como profesionales.



Características de Agile Teams



Product Owner

- El Product Owner (PO) representa la voz del cliente, y es el encargado de maximizar el valor del producto.
- Un PO siempre debe mantener la visión de las partes interesadas.
- El debe entender y apoyar las necesidades e intereses de todos los Stakeholders.

Características de Product Owner

El Product Owner **no es un comité**, es una persona.



Responsabilidades de un Product Owner

- Maximizar el valor del producto.
- Gestión efectiva del Product Backlog.
 - El Product Owner puede delegar.
 - El Product Owner sigue siendo el responsable aunque delegue.

La gestión efectiva del Product Backlog que incluye:

- Desarrollar y comunicar explícitamente el Objetivo del Producto.
- Crear y comunicar claramente los elementos del Product Backlog.
- Ordenar los elementos del Product Backlog (Decidir).
- Asegurarse de que el Product Backlog sea transparente, visible y se entienda.



El Product Owner puede representar las necesidades de muchos interesados en el Product Backlog. Para ajustar el contenido u orden del Product Backlog se requiere convencer (negociar con criterio) con el Product Owner.

Para que los Product Owners tengan **éxito**, toda la organización **debe respetar sus decisiones**.

Sus decisiones son visibles en el contenido y el orden del Product Backlog, y a través del Incremento inspeccionable en la revisión de Sprint (Sprint Review).

Scrum Master

El Scrum Master **es responsable de establecer Scrum** como se define en la Guía de Scrum.

El Scrum Master **ayuda a todos a comprender la teoría y la práctica de Scrum**, tanto dentro del Scrum Team como de la organización.

El Scrum Master es responsable de lograr la **efectividad** del Scrum Team.

Apoya al Scrum Team en la mejora de sus prácticas, dentro del marco de trabajo de Scrum.



Los Scrum Masters **son verdaderos líderes** que sirven al Scrum Team y a la organización en general.

Scrum Master **sirve al Scrum Team** de varias maneras:

- Guiar (**Coaching**) a los miembros del equipo en ser autogestionados y multifuncionales.
- Ayudar al Scrum Team a enfocarse en crear Incrementos de alto valor que cumplan con la Definición de Terminado.
- Procurar (Promover) la eliminación de impedimentos para el progreso del Scrum Team.
- Asegurarse de que todos los eventos de Scrum se lleven a cabo y sean positivos, productivos y se mantengan dentro de los límites de tiempo recomendados (timebox).
- Ayudar a encontrar técnicas para una definición efectiva de Objetivos del Producto y la gestión del Product Backlog.
- Ayudar al Scrum Team a comprender la necesidad de tener elementos del Product Backlog claros y concisos.

- Ayudar a establecer una planificación empírica de productos para un entorno complejo.
- Facilitar la colaboración de los interesados según se solicite o necesite.
- Liderar, capacitar y guiar a la organización en su adopción de Scrum.
- Planificar y asesorar implementaciones de Scrum dentro de la organización.
- Ayudar a los empleados y los interesados a comprender y aplicar un enfoque empírico para el trabajo complejo.
- Eliminar las barreras entre los interesados y los Scrum Teams.



Stakeholders



Una persona, grupo u organización que afecta o puede verse afectado por las acciones de una organización.



Eventos de Scrum

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

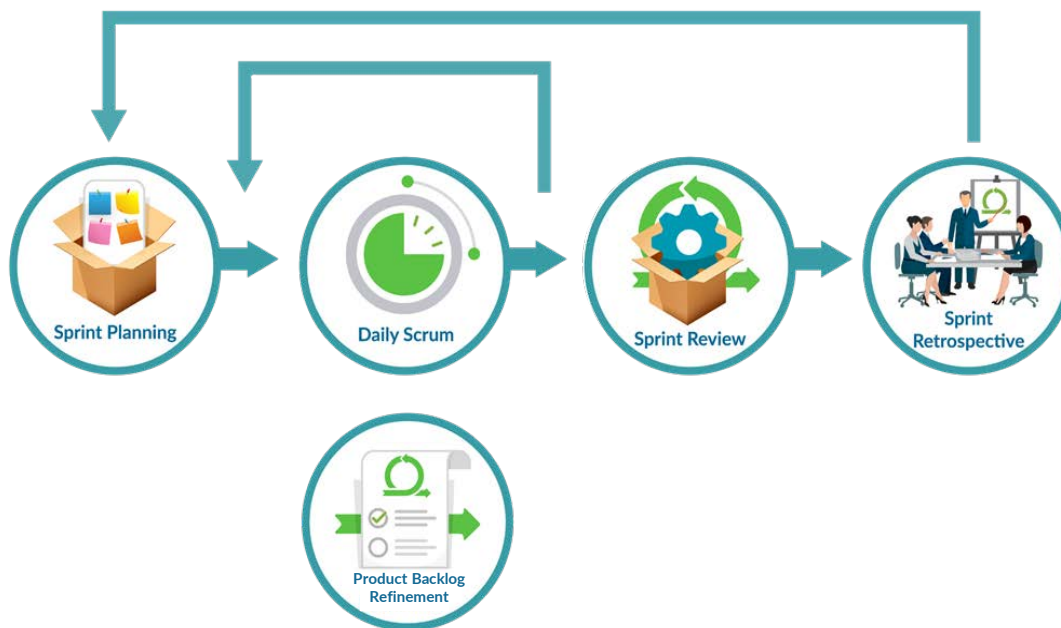
Eventos Scrum

- Los Sprints.
- Sprint Planning (Planificación del Sprint).
- Daily Scrum (Scrum Diario).
- Sprint Review (Revisión del Sprint).
- Sprint Retrospective (Retrospectiva del Sprint).



El Sprint

El Sprint es **un contenedor** para todos los eventos.



Eventos de Scrum

Cada evento en Scrum es una **oportunidad formal para inspeccionar y adaptar los artefactos** de Scrum.

Estos eventos están diseñados específicamente para habilitar (permitir) la **transparencia** requerida (necesaria).

Si no se realizan los eventos según lo prescrito, se pierden oportunidades para **inspeccionar y adaptarse**.

Los tres pilares de Scrum



Los eventos se utilizan en Scrum para **crear regularidad y minimizar la necesidad de reuniones no definidas** en Scrum.

Lo óptimo es que todos los eventos se celebren al mismo tiempo y en el mismo lugar para reducir la **complejidad**.

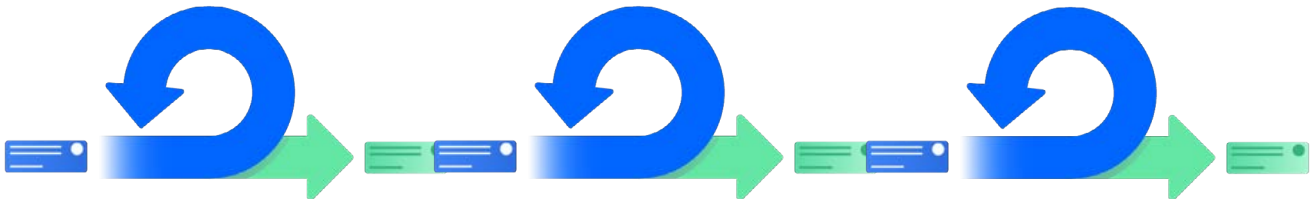
El Sprint

Los Sprints son el corazón de Scrum, donde las ideas se convierten en valor.

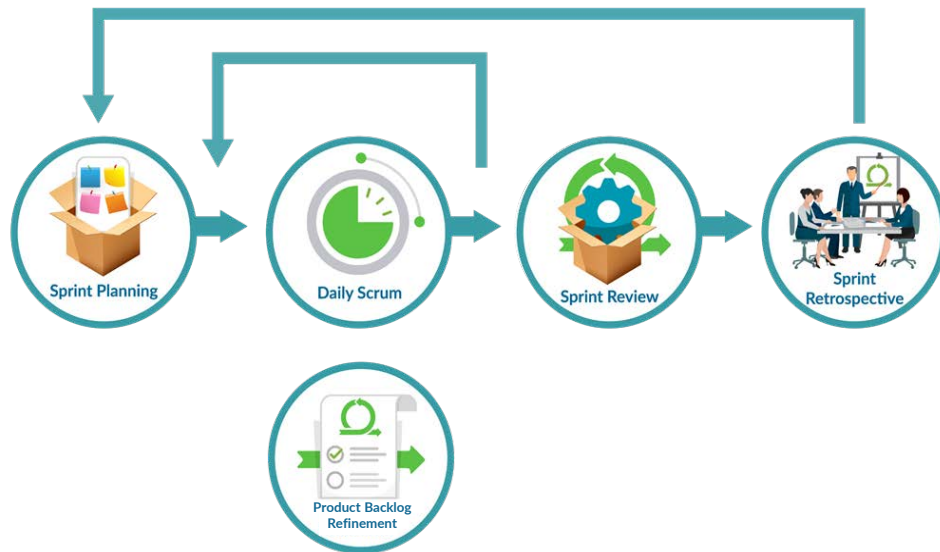
Son eventos de duración fija de un mes o menos para crear consistencia.



Un nuevo Sprint comienza inmediatamente después de la conclusión del Sprint anterior.



Todo el trabajo necesario para alcanzar el objetivo del producto, incluyendo la Planificación (Sprint Planning), Daily Scrums, Revisión del Sprint (Sprint Review) y la Retrospectiva (Sprint Retrospective), ocurren dentro del Sprints.



Durante el Sprint:

- No se realizan cambios que pongan en peligro el Objetivo del Sprint.
- La calidad no disminuye.
- El Product Backlog se refina según sea necesario.
- El alcance se puede aclarar y renegociar con el Product Owner a medida que se aprende más.

Los Sprints permiten la **previsibilidad** al garantizar la inspección y adaptación del progreso hacia un Objetivo del Producto al menos cada mes calendario.

Los tres pilares de Scrum

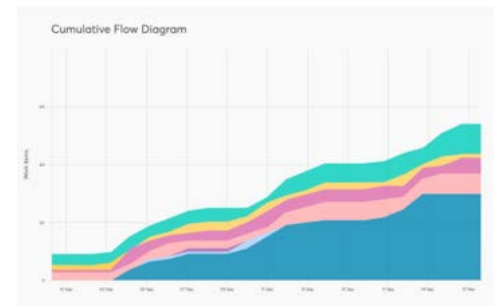
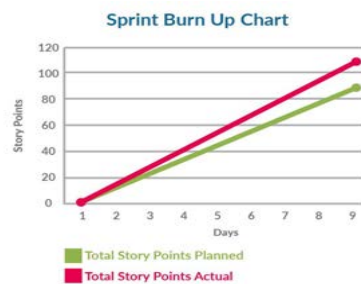


Cuando el horizonte de un **Sprint es demasiado largo**, el Objetivo del Sprint puede volverse inválido, la **complejidad** puede crecer y el riesgo puede aumentar.

Se pueden emplear **Sprints más cortos** para generar más ciclos de aprendizaje y limitar el **riesgo** de costo y **esfuerzo** a un período de tiempo menor.

Cada **Sprint** puede considerarse un proyecto corto.

Existen varias prácticas para pronosticar el progreso, como gráficos de burn-downs, burn-ups, o flujos acumulativos.



Si bien han demostrado ser útiles, estos no sustituyen la importancia del empirismo. En entornos complejos, se desconoce lo que sucederá. Solo lo que ya ha sucedido se puede utilizar **para la toma de decisiones con vistas a futuro**.

Un Sprint podría cancelarse si el Objetivo del Sprint se vuelve obsoleto.

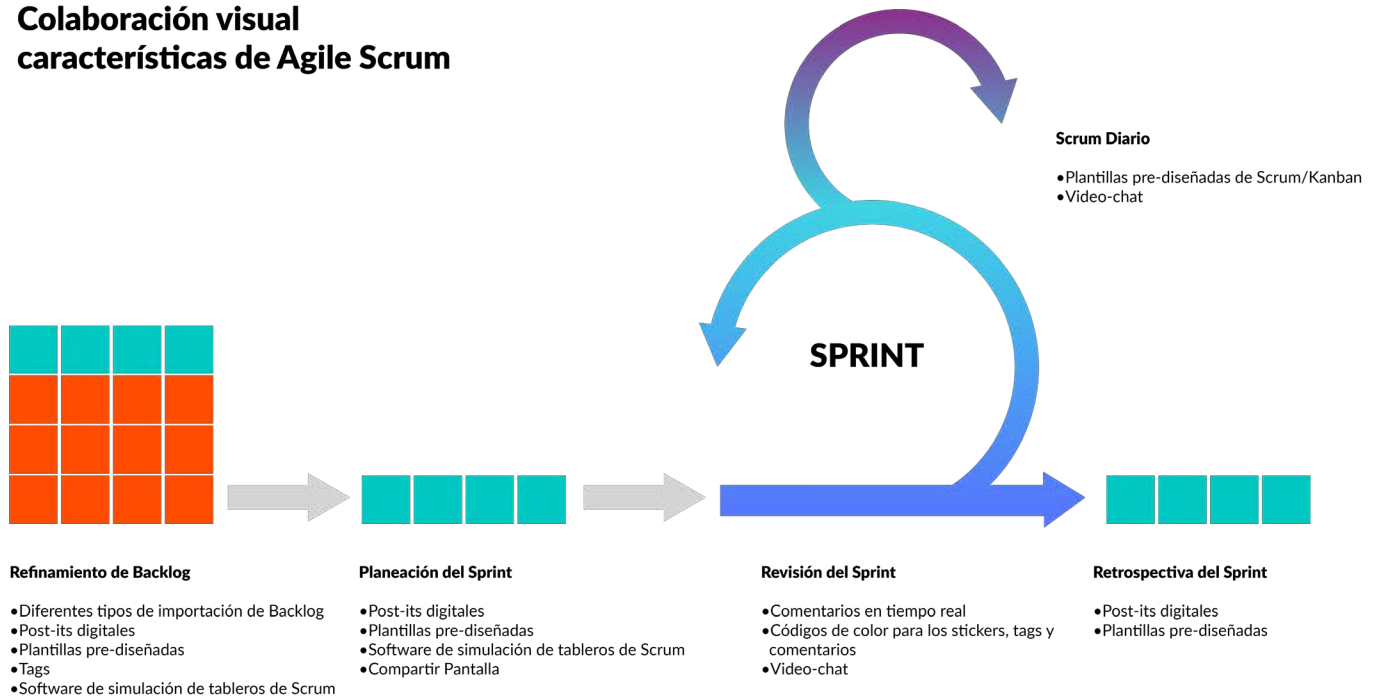
Solo el Product Owner tiene la autoridad para cancelar el Sprint.



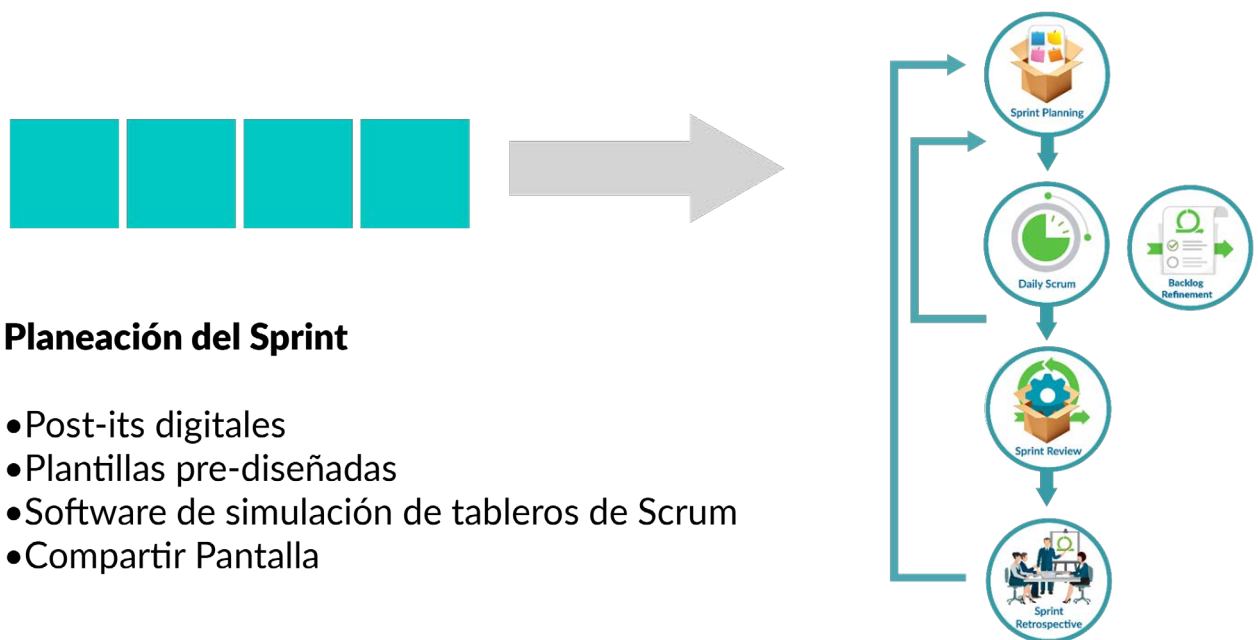
Sprint Planning-Planificación de Sprint

La Sprint Planning inicia el Sprint al **establecer el trabajo** que se realizará para el Sprint.

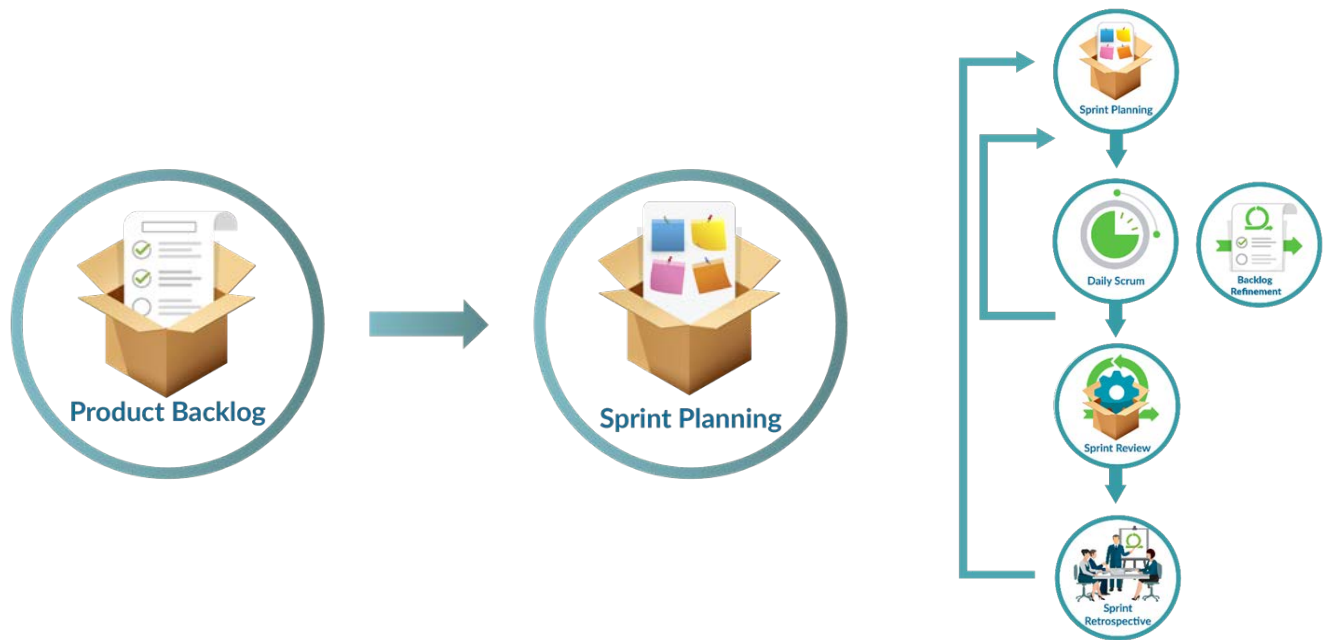
Colaboración visual características de Agile Scrum



El Scrum Team crea este plan resultante mediante trabajo colaborativo.



El Product Owner se asegura de que los asistentes estén **preparados para discutir los elementos más importantes del Product Backlog** y cómo se relacionan con el Objetivo del Producto.



El Scrum Team **también puede invitar a otras personas** a asistir a la Sprint Planning para brindar (proporcionar) asesoramiento.

La planificación del Sprint aborda los siguientes temas:

Tema Uno: ¿Por qué este Sprint es valioso?

Tema dos: ¿Qué se puede hacer en este Sprint?

Tema tres: ¿Cómo se realizará el trabajo elegido?

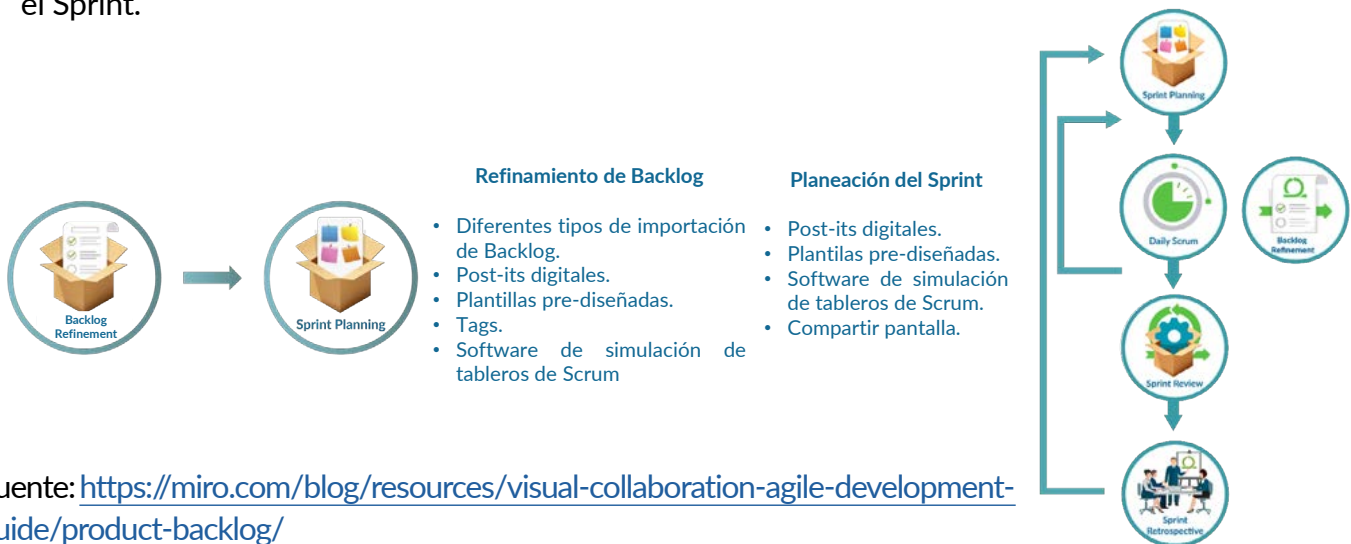
Tema Uno: ¿Por qué este Sprint es **valioso**?

- El Product Owner **propone** cómo el producto podría **Incrementar su valor y utilidad** en el Sprint actual.
- A continuación, todo el Scrum Team colabora para **definir un objetivo de Sprint** que comunique por qué el Sprint es valioso para las partes interesadas.
- El **Objetivo del Sprint** debe completarse (finalizarse) antes de que termine la Sprint Planning.



Tema dos: ¿Qué se puede hacer en este Sprint?

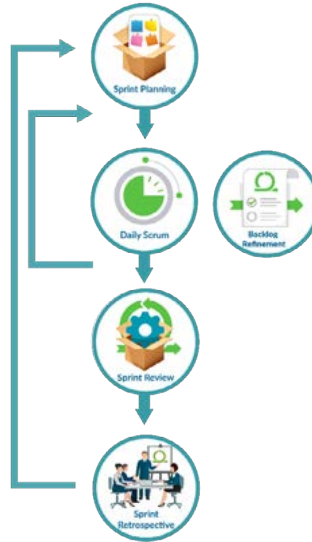
- A través de una conversación (discussion en Inglés) con el propietario del producto (Product Owner), **los desarrolladores seleccionan los elementos del Product Backlog para incluir en el Sprint actual.**
- El equipo de Scrum puede **refinar** estos elementos durante este proceso, lo que aumenta la comprensión y confianza.
- Seleccionar cuánto se puede completar dentro de un Sprint puede ser un desafío.
- Cuanto más sepan los Developers sobre su desempeño pasado, su capacidad actual (upcoming capacity en Inglés) y su Definición de Terminado, más confiados estarán en sus pronósticos para el Sprint.



Fuente: <https://miro.com/blog/resources/visual-collaboration-agile-development-guide/product-backlog/>

Tema tres: ¿Cómo se realizará el trabajo elegido?

- Para cada elemento del Product Backlog seleccionado, los Developers **planifican el trabajo necesario para crear un Incremento** que cumpla con la Definición de Terminado.
- Normalmente esto se hace **descomponiendo los elementos** del Product Backlog en elementos de trabajo más pequeños de un día o menos.
- La forma de hacerlo queda a criterio exclusivo de los Developers. Nadie más les dice cómo convertir los elementos del Product Backlog en Incrementos de valor.



Sprint Backlog

El Objetivo del Sprint (Sprint Goal), los elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint, más el plan para entregarlos se denominan juntos Sprint Backlog.



La Sprint Planning tiene un límite de tiempo de máximo ocho horas (timeboxed) para un Sprint de un mes.

Para Sprints más cortos, el evento suele ser de menor duración.



Daily Scrum (Scrum Diario)

El propósito de la Daily Scrum es inspeccionar el progreso hacia el **Objetivo del Sprint** y adaptar el Sprint Backlog según sea necesario, ajustando el próximo trabajo planeado.

El Daily Scrum es un evento de 15 minutos (máximo) para los desarrolladores del equipo de Scrum.

El Daily Scrum no es la única vez que los desarrolladores pueden ajustar su plan.

Frecuentemente se reúnen durante todo el día para debatir (discusiones) de forma más detalladas sobre la adaptación o volver a planificar del resto del trabajo del Sprint.

Los tres pilares de Scrum



Para reducir la complejidad, se lleva a cabo a la misma hora y en el mismo lugar todos los días hábiles del Sprint.



How to Run Remote Daily Scrum Meeting Effectively?

Si el Product Owner o Scrum Master están trabajando activamente en elementos del Sprint Backlog, participan como Developers.

Los Developers pueden **seleccionar la estructura y las técnicas** que deseen, siempre que su Daily Scrum se centre en el progreso hacia el Objetivo del Sprint y produzca un plan viable para el siguiente día de trabajo.

Esto crea enfoque y mejora la autogestión.

Las Daily Scrums mejoran la comunicación, identifican impedimentos, promueven la toma rápida de decisiones y, en consecuencia, eliminan la necesidad de otras reuniones.

Aspectos Adicionales - Daily Scrum (Scrum Diario)

- El equipo se reúne para comunicar y entender los estados.
- Esencial para conocer el progreso continuo y evitar bloqueos.
- No tiene como objetivo reportar progreso.



Revision del Sprint (Sprint Review)

El propósito de la **Sprint Review** es **inspeccionar** el resultado del Sprint y determinar futuras adaptaciones.

El Scrum Team **presenta los resultados** de su trabajo a los interesados clave y se discute el progreso hacia el Objetivo del Producto.

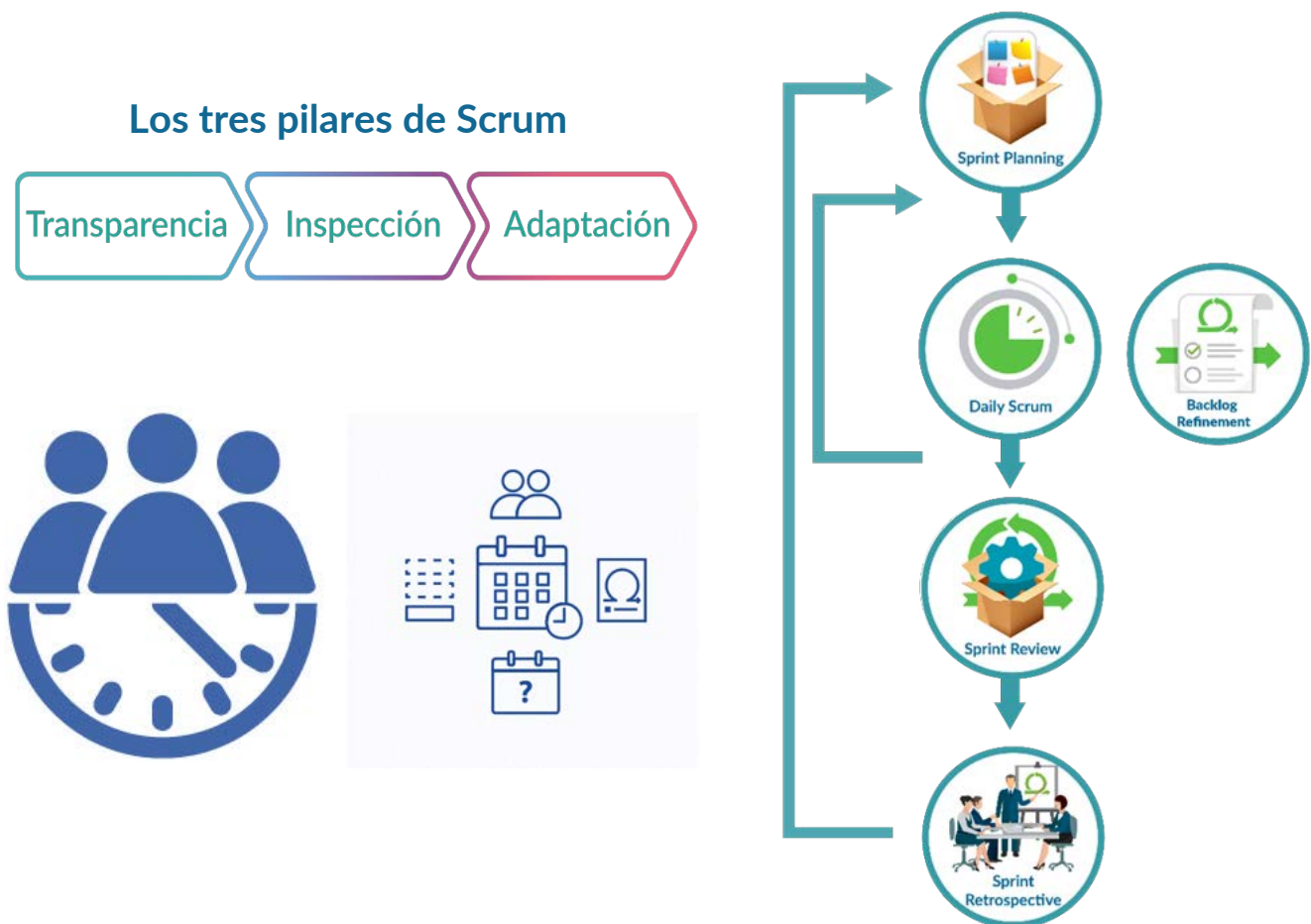
El Scrum Team y los interesados **revisan** lo que se logró en el Sprint y lo que **ha cambiado en su entorno**. **Con base en esta información, los asistentes colaboran sobre qué hacer a continuación.**

El Product Backlog también **se puede ajustar** para satisfacer nuevas oportunidades.

La Sprint Review es una sesión de trabajo y el Scrum Team debe **evitar limitarla a una presentación.**

La Sprint Review es el penúltimo evento del Sprint y tiene un **límite de tiempo de máximo cuatro horas** (timeboxed) para un Sprint de un mes.

Para Sprints más cortos, el evento suele ser de menor duración.



La Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

El propósito de la Sprint Retrospective es planificar formas de aumentar **la calidad y la efectividad**.

El Scrum Team **inspecciona** cómo fue el último Sprint con respecto a las personas, las interacciones, los procesos, las herramientas y su Definición de Terminado.

Los elementos inspeccionados suelen variar según el ámbito del trabajo.

Se identifican los supuestos que los llevaron por mal camino y se exploran sus orígenes.

El Scrum Team analiza qué salió bien durante el Sprint, qué problemas encontró y cómo se resolvieron (o no) esos problemas.

El Scrum Team identifica los **cambios más útiles para mejorar su efectividad**.

Las mejoras más impactantes se abordan lo antes posible.

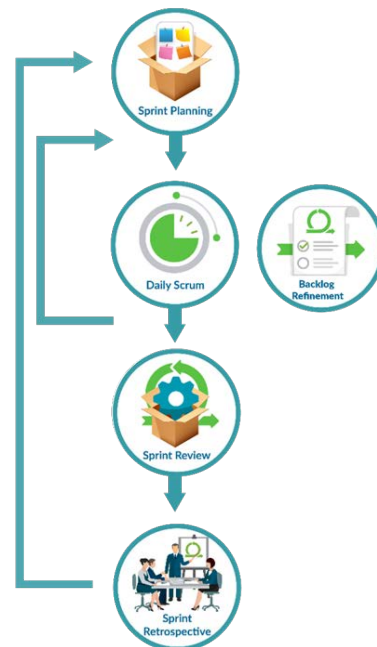
Incluso se pueden agregar al Sprint Backlog para el próximo Sprint.

La Sprint Retrospective concluye el Sprint.

Tiene un tiempo limitado a máximo tres horas para un Sprint de un mes.

Para Sprints más cortos, el evento suele ser de menor duración.

Los tres pilares de Scrum



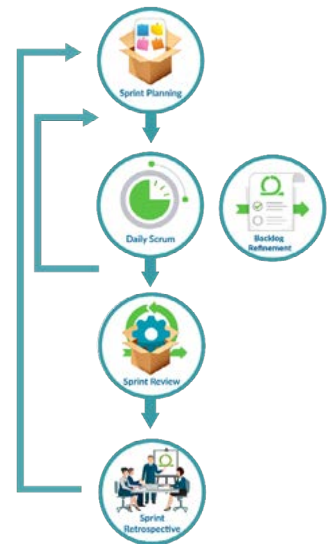
Técnicas para Conducir una Retrospectiva

- El barco de vela (The sailboat).
- Las 4L Technique.
- La Estrella de Mar (Starfish).
- Mad-Sad-Glad.
- Start-Stops-Continue.

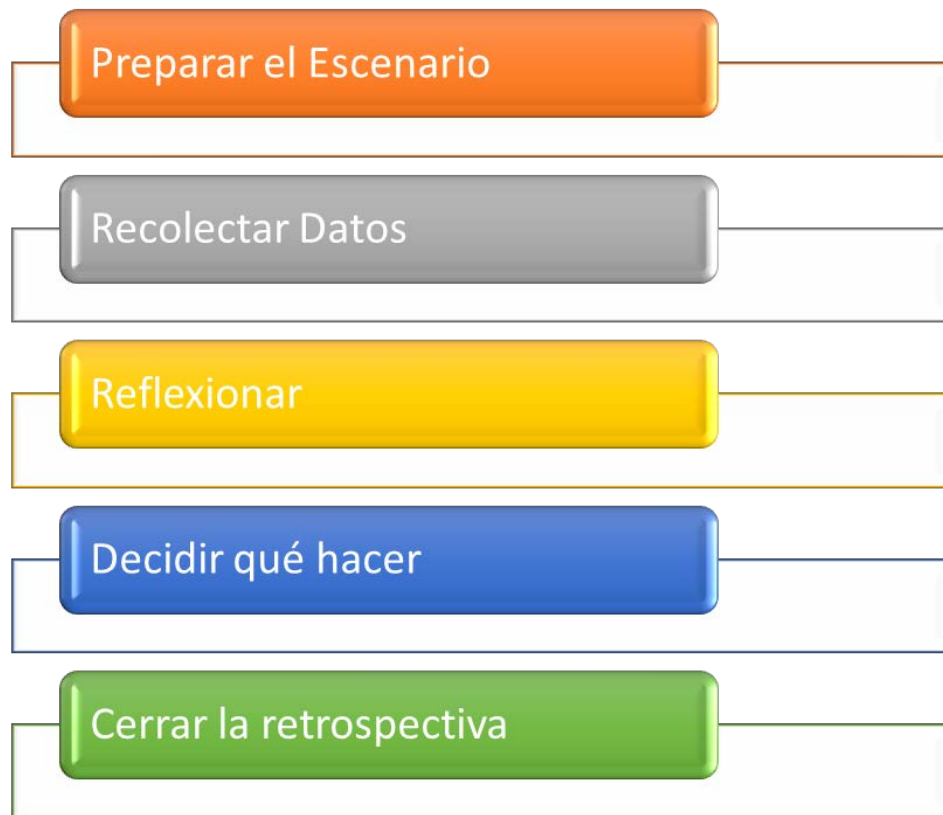
Recomendado:

<https://www.mural.co/templates/retrospective>

<https://www.smartsheet.com/content/retrospective-templates>



Las 5 Etapas de una Retrospectiva





CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

Artefactos de Scrum

- Los artefactos de Scrum representan trabajo o valor.
- Están diseñados para maximizar la transparencia de la información clave.
- Por lo tanto, todas las personas que los inspeccionan tienen la misma base de adaptación.

Los tres pilares de Scrum



Cada artefacto contiene un compromiso para garantizar que proporcione información que mejore la transparencia y el enfoque frente al cual se pueda medir el progreso:

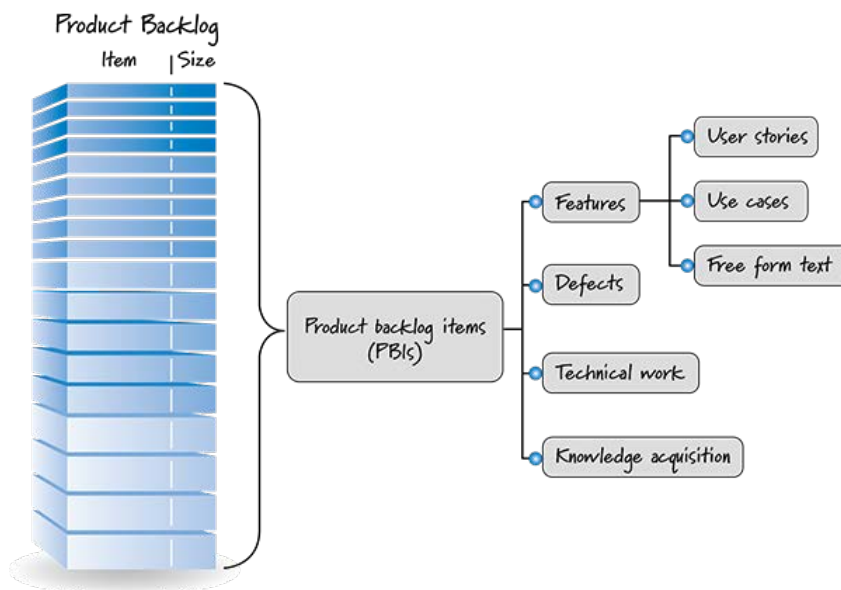
- Para el Product Backlog, es el Objetivo del Producto.
- Para el Sprint Backlog, es el Objetivo del Sprint.
- Para el Incremento es la Definición de Terminado.



Estos compromisos existen para reforzar el empirismo y los valores de Scrum para el Scrum Team y sus interesados.

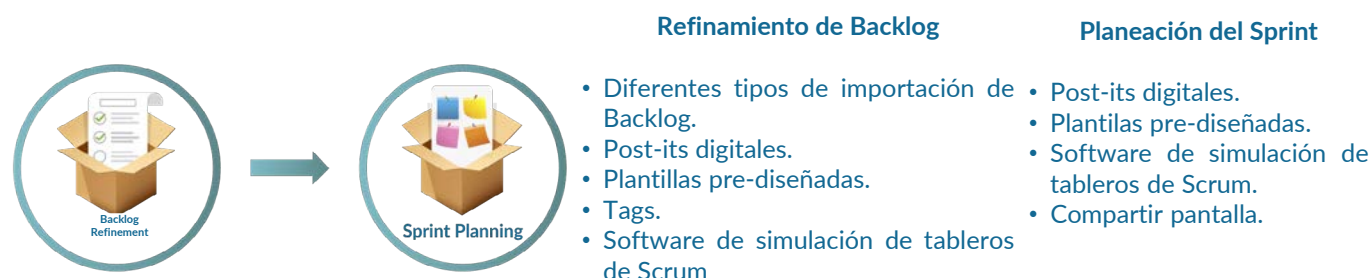
Product Backlog

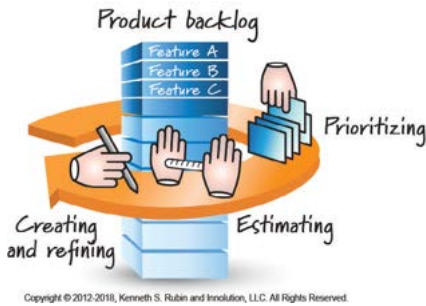
El Product Backlog es una lista emergente y ordenada de lo que se necesita para mejorar el producto. Es la única fuente del trabajo realizado por el Scrum Team.



Copyright® 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution LLC, All Rights Reserved.

Los elementos del Product Backlog que el Scrum Team puede dar por Terminados dentro de un Sprint se consideran preparados para ser seleccionados en un evento de Sprint Planning.



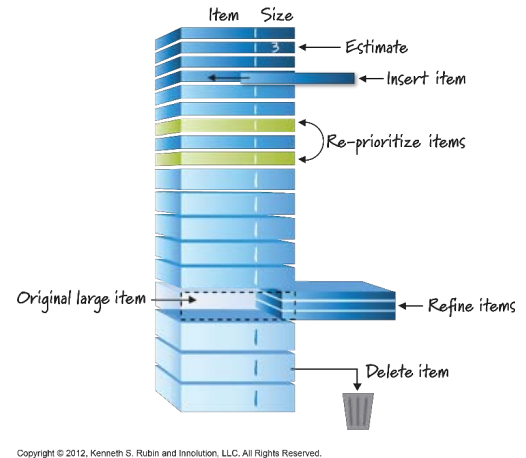


Suelen adquirir este grado de transparencia tras las actividades de **refinamiento**.

El **refinamiento** del Product Backlog es el acto de dividir y definir aún más los elementos del Product Backlog en elementos más pequeños y precisos.

Esta es una **actividad continua** para agregar detalles, como una descripción, orden y tamaño.

Los atributos suelen variar según el ámbito del trabajo.



Los Developers que realizarán el trabajo son **responsables del dimensionamiento**.

El Product Owner puede **influir** en los Developers ayudándolos a entender y seleccionar sus mejores alternativas.

Compromiso: Objetivo del Producto

El Objetivo del Producto **describe un estado futuro del producto** que puede servir como un objetivo para que el Scrum Team planifique.

El Objetivo del Producto está en el Product Backlog.

El resto del Product Backlog emerge para definir "qué" cumplirá con el Objetivo del Producto.

Un producto es un vehículo para **entregar valor**.

Tiene un límite claro, personas interesadas conocidas, usuarios o clientes bien definidos.

Un producto puede ser un servicio, un producto físico o algo más abstracto.

El Objetivo del Producto **es el objetivo a largo plazo** del Scrum Team.

Ellos deben cumplir (o abandonar) un objetivo antes de asumir el siguiente.

Sprint Backlog

El Sprint Backlog se compone de:

1. El Objetivo del Sprint (por qué).
2. El conjunto de elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint (qué).
3. El plan de acción para entregar el Incremento (cómo).



El Sprint Backlog es un plan realizado por y para los Developers.

Es una **imagen muy visible** y en tiempo real del trabajo que los Developers planean realizar durante el Sprint para lograr el Objetivo del Sprint.



El Sprint Backlog se actualiza a lo largo del Sprint a medida que se aprende más.

Debe tener suficientes detalles para que puedan inspeccionar su progreso en la Daily Scrum.



Compromiso: Objetivo del Sprint

El Objetivo del Sprint es el único propósito del Sprint.

Si bien el Objetivo del Sprint es un compromiso de los Developers, proporciona flexibilidad en términos del trabajo exacto necesario para lograrlo.

El Objetivo del Sprint también crea coherencia y enfoque, lo que alienta al Scrum Team a trabajar en conjunto en lugar de en iniciativas separadas.

El Objetivo del Sprint se crea durante el evento Sprint Planning y se agrega al Sprint Backlog.

Los Developers que trabajan durante el Sprint, tienen en mente el Objetivo del Sprint.

Si el trabajo resulta ser diferente de lo que esperaban, colaboran con el Product Owner para negociar el alcance del Sprint Backlog dentro del Sprint sin afectar el Objetivo del Sprint.



Incremento

- Un Incremento es un peldaño concreto hacia el Objetivo del Producto.
- Cada Incremento se suma a todos los Incrementos anteriores y se verifica minuciosamente, lo que garantiza que todos los Incrementos funcionen juntos.
- Para proporcionar valor, el Incremento debe ser utilizable.
- Se pueden crear múltiples Incrementos dentro de un Sprint.
- La suma de los Incrementos se presenta en la Sprint Review apoyando así el empirismo.
- Se puede entregar un Incremento a los interesados antes del final del Sprint.
- La Sprint Review nunca debe considerarse una puerta para liberar valor.
- El trabajo no puede considerarse parte de un Incremento a menos que cumpla con la Definición de Terminado.



Compromiso: Definición de Terminado

- La Definición de Terminado es una descripción formal del estado del Incremento cuando cumple con las medidas de calidad requeridas para el producto.
- Incremento
 - Un incremento nace en el momento en que un elemento del Product Backlog cumple con la Definición de Terminado.
- La Definición de Terminado crea transparencia. (Brinda entendimiento de qué trabajo se terminó).

Los tres pilares de Scrum

Transparencia

Inspección

Adaptación

- No se publican ni presentan en el Sprint Review elementos del Product Backlog que no cumplen con la Definición de Terminado.
- Los elementos del Product Backlog que no cumplen con la definición de terminado vuelven al Product Backlog para ser considerados en el futuro.
- La Definición de Terminado para un Incremento, puede ser parte de los estándares de la organización.
- Si no es un estándar organizacional, el Scrum Team debe crear una Definición de Terminado apropiada para el producto.
- Todos los Scrum Teams deben seguir la Definición de Terminado.
- Los Developers deben adherirse a la Definición de Terminado.
- Si hay varios Scrum Teams trabajando juntos en un producto, deben definir y cumplir mutuamente la misma Definición de Terminado.

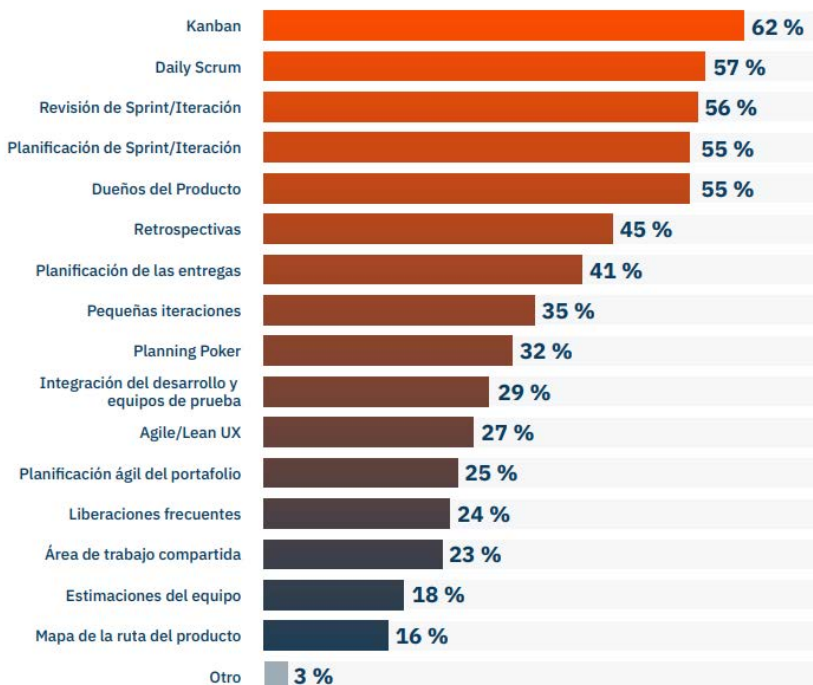


Prácticas Ágiles

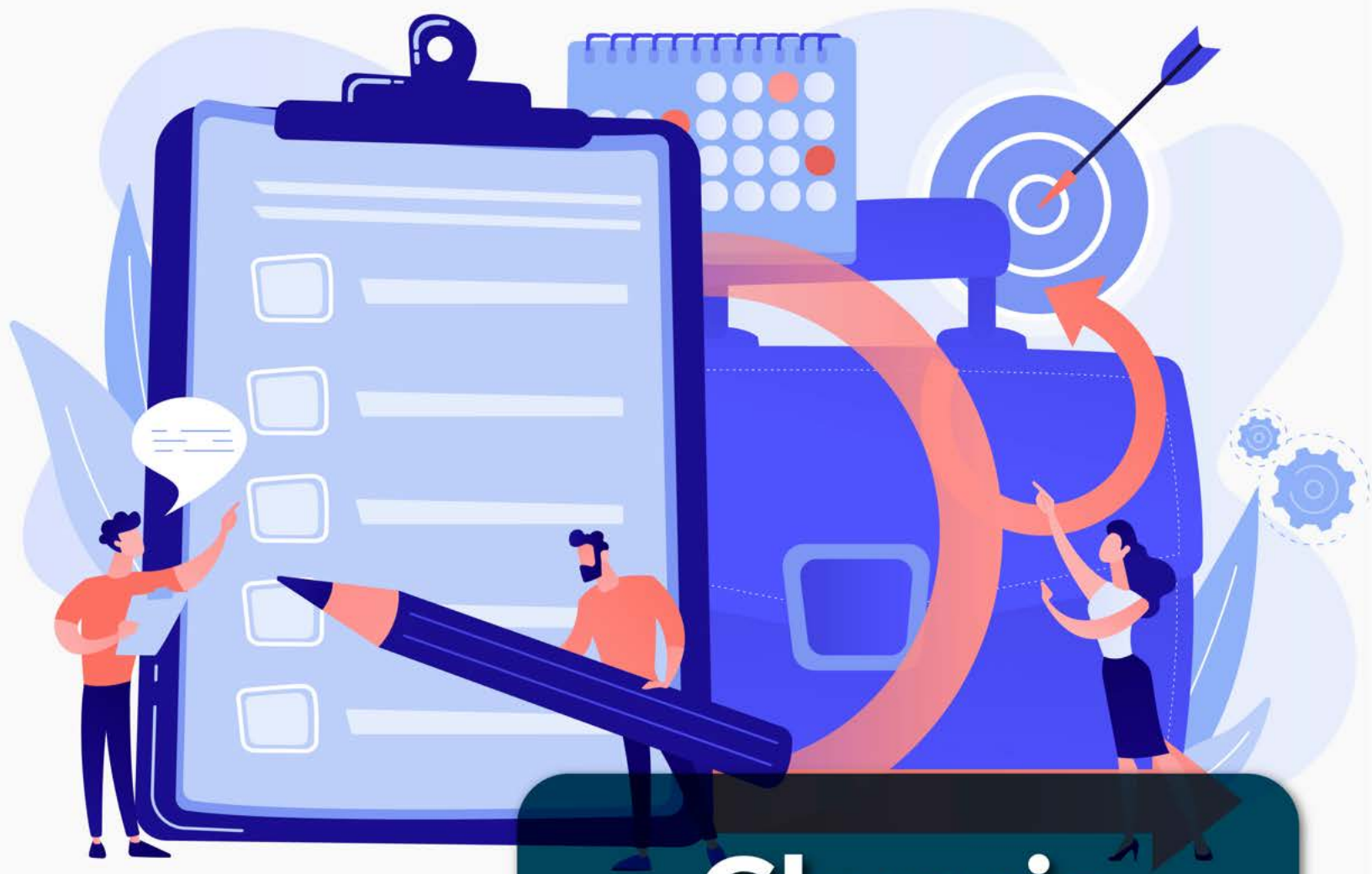
PRÁCTICAS ÁGILES/HERRAMIENTAS/ARTEFACTOS/ TÉCNICAS/EVENTOS

¿Qué prácticas/herramientas/artefactos/técnicas/eventos utiliza su organización?

PREGUNTA DE SELECCIÓN MÚLTIPLE



Fuente: Agile Adoption Report 2020
<https://agileadoptionreport.com/>



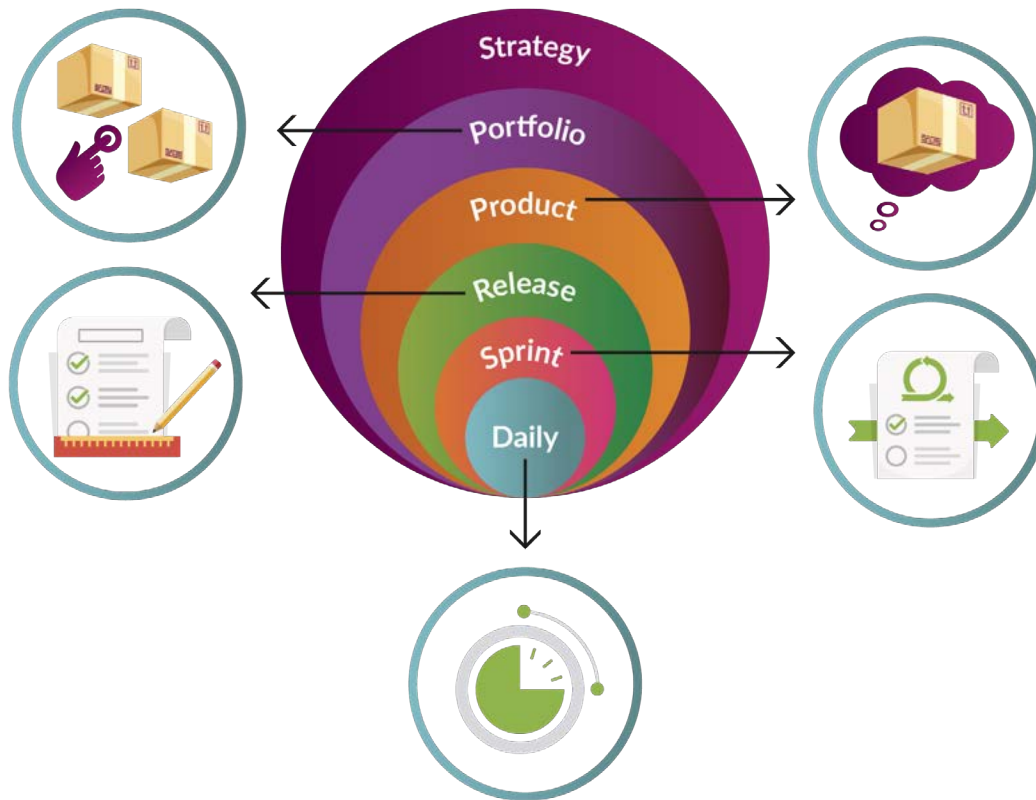
Glosario Agile

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

Agile Planning



Ventajas de Time-Boxing

Time-Boxing es una práctica crítica en Scrum y debe aplicarse con cuidado.

Un Time-Boxing arbitrario puede llevar a la desmotivación del equipo y puede tener como consecuencia la creación de un entorno opresivo, por lo que Time-Boxing debe ser utilizado de manera apropiada.

Beneficios:

- Procesos de desarrollo eficiente.
- Menos gastos generales.
- Alta velocidad para los equipos.
- Ayuda a gestionar eficazmente la planificación y ejecución de proyectos.

Conceptos Claves

Épicas

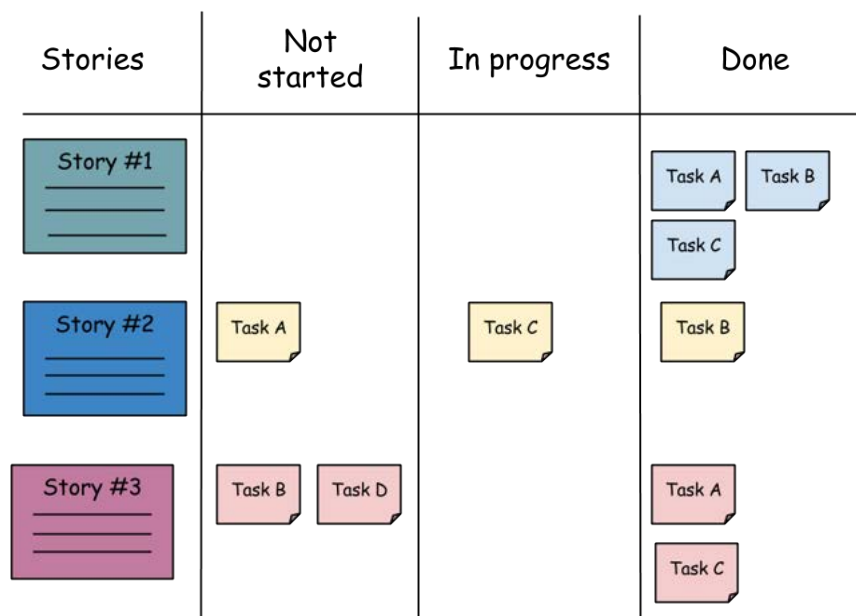
Es una historia de usuario grande que no puede entregarse como se define en una sola iteración o es lo suficientemente larga como para dividirse en historias de usuario más pequeñas.

User Stories

En consulta con el cliente o propietario del producto, el equipo divide el trabajo a realizar en incrementos funcionales llamados "historias de usuario". Se espera que cada historia de usuario produzca, una vez implementada, una contribución al valor del producto en general, independientemente del orden de implementación; La fórmula de INVEST captura estos y otros supuestos sobre la naturaleza de las historias de los usuarios.

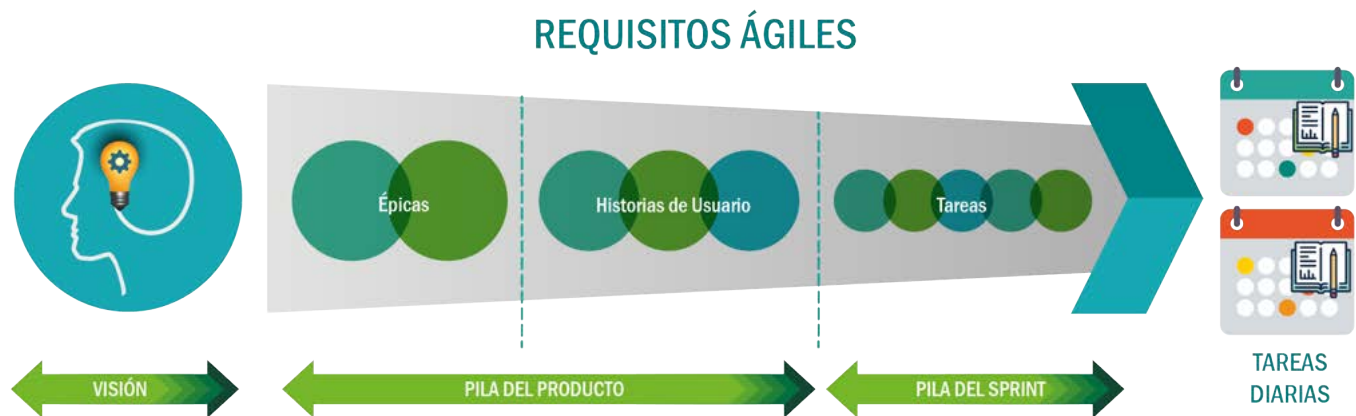


Task Board: Es un tablero de tareas que se divide en tres columnas con la etiqueta "Tareas pendientes", "En curso" y "Listo". Se utilizan notas adhesivas o fichas para cada tarea en la que el equipo está trabajando y se colocan en las columnas que reflejan el estado actual de cada una.



Fuente: <https://www.agilealliance.org/agile101/agile-glossary>

Nivel de Detalle



¿Cómo está conformada una User Story?

Según la fórmula de Ron Jeffries, una historia de usuario debe estar conformada por las 3 C's:

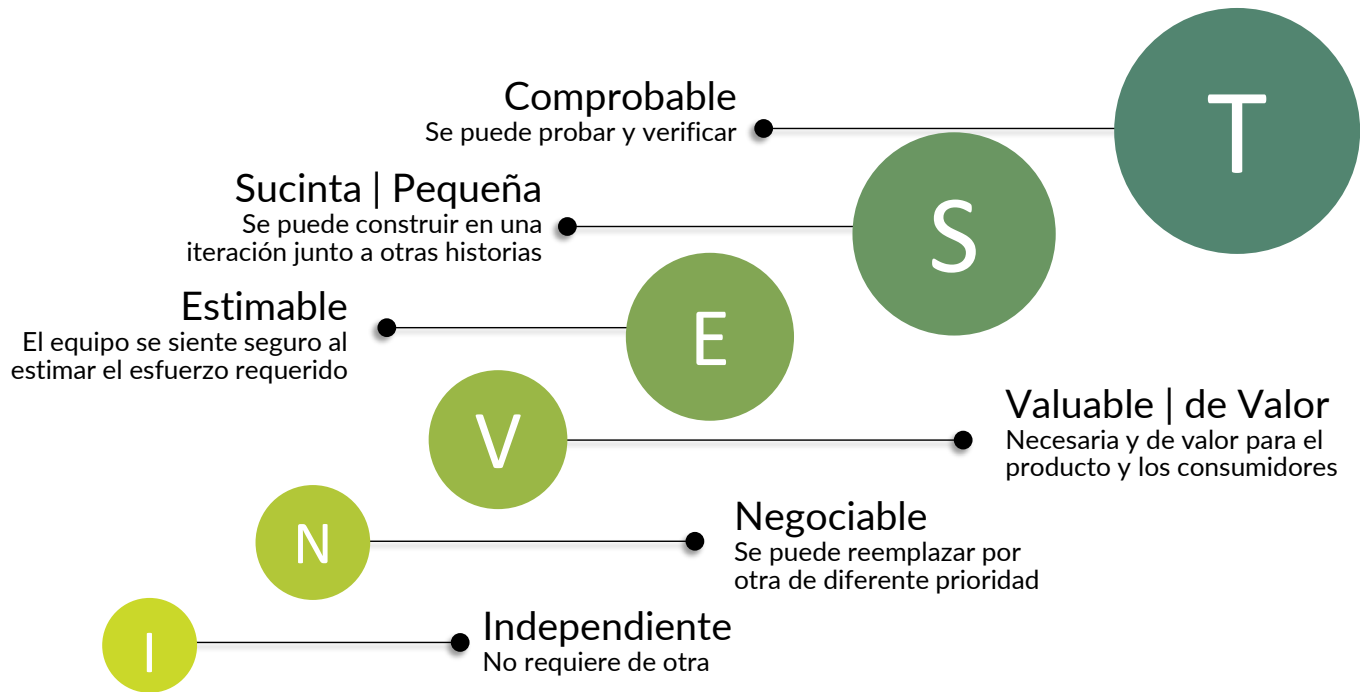
- Card (Tarjeta): Una ficha física (a menudo una nota Post-It), que da forma tangible y duradera a lo que de otro modo solo sería una abstracción.
- Conversación: Que tiene lugar en diferentes momentos y lugares durante un proyecto entre las distintas personas interesadas por una característica dada de un producto de software: clientes, usuarios, desarrolladores y evaluadores; esta conversación es en gran parte verbal pero a menudo complementada por documentación.
- Confirmación: Se han alcanzado los objetivos en torno a los cuales giraba la conversación.

Fuente: <https://www.agilealliance.org/glossary/three-cs>

3C's

• card • conversation
• confirmation

Características: Modelo Invest



Estructura de User Story

- Yo como **Rol (persona que va a usar la funcionalidad)**.
- Deseo / Quiero / Necesito **Funcionalidad requerida**.
- Para **Beneficio o valor que va a generar al negocio**.

Criterios de Aceptación:

1. Criterio de Aceptación o Acuerdo 1.
2. Criterio de Aceptación o Acuerdo 2.
3. Criterio de Aceptación o Acuerdo 3.
4. Criterio de Aceptación o Acuerdo n.

Criterios o acuerdos por los cuales se considerará aceptada la funcionalidad por parte de quien la solicita.

Task

En Scrum se puede definir como el trabajo técnico que realizan los Desarrolladores para completar un ítem del Product Backlog.

La mayoría de las tareas se definen como pequeñas, lo que representa no más de unas pocas horas de un día.



¿Cómo está conformada una Task?

Características modelo **SMART**:

S: Specific (Específico).
M: Measurable (Medible).
A: Achievable (Alcanzable).
R: Relevant (Relevante).
T: Timely (Tiempo).

Identificación:

Responsable:

Descripción:

Estimación:

Estimación Planning Póker

Esta es una de las técnicas más reconocidas en Scrum, ya que es muy sencilla, divertida y eficaz, donde los desarrolladores estiman.

Fue definido y nombrado por primera vez por James Grenning en 2002 y más tarde popularizado por Mike Cohn.



Examen SMPC®

Examen de certificación.

Formato: Selección múltiple.

Preguntas: 40.

Puntaje de aprobación: 32/40 u 80%

Duración: 60 minutos máximo.

Libro abierto: No.

Entrega: Este examen está disponible en línea.

Supervisado: será a discreción del entrenador/Auto supervisión está disponible.

Dos intentos incluidos.

SMPC® is a (registered) Trade Mark of CertiProf, LLC. All rights reserved

Insignia



Type: Certification

Cost: Paid

[Additional Details](#)

Scrum Master Professional Certificate - SMPC®

Issued by [CertiProf](#)

Scrum Master Professional Certificate holders have the understanding of Scrum theory, practices, and rules, both within the Scrum Team and the organization with the ability to apply them to all industries. They will be able to demonstrate their knowledge and compression of Agile mindset and values, continuous improvement, team leadership, performance and coaching the team members in self-management and cross-functionality.

Skills

Agile Mindset	Agile Practices	Agile Team Leader	Continuous Process Improvement	
Scrum Artefacts	Scrum Artifacts	Scrum Events	Scrum Master	Scrum Methodology
Scrum Team	Scrum Theory	Scrum Values	Self-Management	

SHARE AND VERIFY
YOUR LEARNING ACHIEVEMENTS EASILY
#SMPC #CertiProf



CertiProf®
certiprof.com

SCRUM MASTER
PROFESSIONAL CERTIFICATE
SMPC®

CertiProf®
Professional Knowledge



certiprof.com



[@CertiProf](https://www.facebook.com/CertiProf)



[@CertiProf](https://twitter.com/CertiProf)



[CertiProf](https://www.linkedin.com/company/CertiProf)



[CertiProf_llc](https://www.instagram.com/CertiProf)

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.