



Universidad
Tecmilenio®





Scrum Master

Tema 3. Desarrollando al equipo de trabajo Scrum



En este tema podrás adentrarte a detalle en los elementos necesarios para que el Scrum master realmente se convierta en un facilitador para su equipo, garantizando que cuenten con los insumos necesarios para trabajar y encontrar ideas innovadoras.

Al finalizar este tema podrás asumir el rol de coach, el cual te permitirá orientar al equipo de trabajo para que solucionen por sí mismos los problemas que encuentren en el camino. Asimismo, tendrás la capacidad de asumir el papel de comunicador, que te servirá para tener mayor claridad en el intercambio de información entre los miembros del equipo.





En el entorno de trabajo con la metodología Scrum, los líderes de los equipos son facilitadores que proveen las herramientas, condiciones e información adecuadas para que un equipo de trabajo pueda incrementar su efectividad a través de la colaboración y de la toma de decisiones.

| Antes de la sesión | |
|---------------------------|---|
| Audiencia | ¿Conozco a toda la audiencia? ¿Invitamos a las personas adecuadas? ¿Son capaces de tomar decisiones o dependen de alguien más? |
| Sesión | ¿Dónde se realizará? ¿Cuándo? Fecha, hora (indicar la zona horaria) ¿Cuál será la duración estimada? ¿Cuál es el objetivo de la reunión? ¿Qué actividades se realizarán? ¿Qué resultados se esperan obtener? |
| Apoyos visuales | ¿Qué apoyos visuales se requieren? Pintarrón, presentación de PowerPoint, rotafolios, plumones, borrador, etcétera. |
| Transparencia | ¿Qué artefactos hay que generar o actualizar? ¿Cuál es el mecanismo para compartirlos con el equipo? |
| Roles y responsabilidades | ¿Los roles y responsabilidades son claros o hay que aclararlos más? |





Durante la sesión

| | |
|------------------------|--|
| Rol en el equipo | <ul style="list-style-type: none">¿Realmente estoy practicando la escucha activa durante la sesión?¿Reconozco que mi rol es de observador en lugar de ser un participante más? |
| Control de los tiempos | <ul style="list-style-type: none">¿Estamos iniciando y terminando a tiempo?¿Tengo claridad sobre el tiempo que se dedica a cada parte de la sesión?Si una discusión lleva mucho tiempo, ¿es momento de intervenir y proponer una reunión para tratar algún tema en particular? |
| Interacción | <ul style="list-style-type: none">¿Los participantes están enfocados?¿Alguien está dominando la discusión más que otros participantes?¿Prevalece el respeto acerca de la opinión de cada integrante en la reunión?¿Es momento de hacer una pausa o receso? |

Al finalizar la sesión

| | |
|------------------------|--|
| Al finalizar la sesión | <ul style="list-style-type: none">¿Se alcanzó el objetivo?¿Se puede medir la efectividad de la sesión?¿Qué piensan los participantes de la reunión?¿Existe algo en lo que se pueda mejorar? |
|------------------------|--|





Conviene dejar en claro que el SM **no es un participante activo (developer) de la reunión, sino que es un observador** que sabe cuándo intervenir. Por ejemplo, las decisiones sobre qué incluir en un sprint son tomadas por los developers.

Estas son las actitudes que debe tener el SM en las reuniones:





En el marco de trabajo Scrum, el respeto es un valor trascendental, ya que va más allá de la simple cortesía, puesto que se refiere a que los miembros del Scrum Team reconozcan el conocimiento, las habilidades, la experiencia, los sentimientos, las fortalezas y las debilidades de otras personas, fomentando la colaboración y el aprendizaje mutuo.



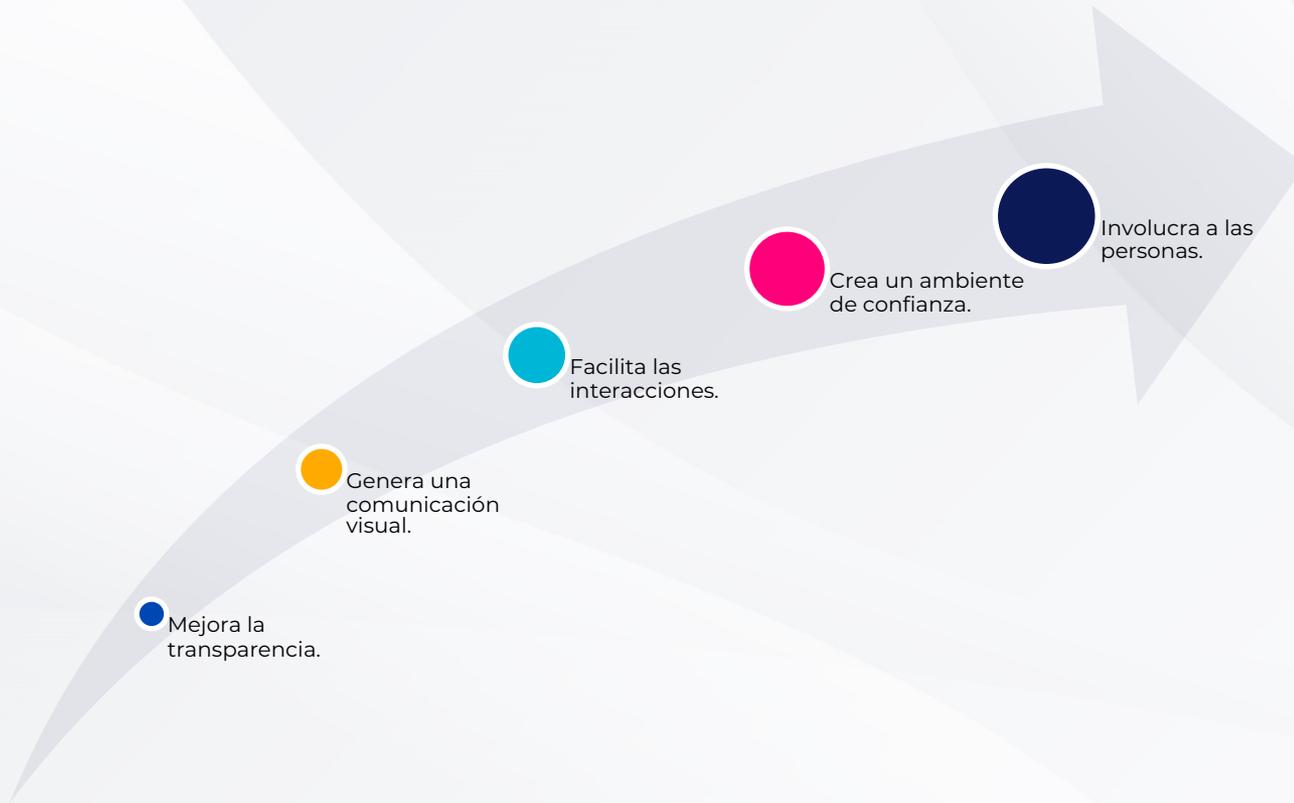


El SM es un coach que crea oportunidades de aprendizaje en lugar de limitarse a dar consejos, imponer ideas o expresar su punto de vista. Por tanto, escucha más de lo que habla y utiliza tanto el razonamiento como la empatía a la hora de resolver problemas. A saber, existen tres perspectivas diferentes para describir el coaching que ofrece el SM, pues este puede estar enfocado en los individuos, equipos u organizaciones





Según CertSquad (2021), las mejoras que se logran al seguir la metodología son las siguientes:





Reflexionemos sobre los siguientes puntos analizados en la actividad:

- ¿Cuál es el papel de facilitador del Scrum master?
- ¿Cómo se involucra el Scrum master como coach del equipo?
- ¿Cuál es la importancia de la comunicación en el Scrum team?





Un SM no solo sabe de tecnología de software, sino que además debe tener la capacidad de generar las condiciones ideales para que el Scrum team produzca el máximo rendimiento en cada uno de los sprints a través de un ciclo continuo de entrega de productos funcionales que no solamente cubran las expectativas de los clientes, sino que, en última instancia, las exceda.





Scrum Master

Tema 4. Kanban



En esta experiencia identificarás un poderoso instrumento que podrás utilizar para mejorar la dinámica de trabajo de los equipos que encabezas. Se trata de los tableros Kanban, una herramienta visual que pertenece a la metodología ágil de proyectos Kanban. Esta herramienta es ideal para controlar la carga de trabajo de los equipos, puesto que presenta el avance de las labores asignadas, así como las tareas que tienen alguna clase de impedimento para su realización.





Esta es la dinámica básica del funcionamiento de la **metodología Kanban**, la cual fue acuñada por la compañía japonesa Toyota durante el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial, época en la que la humanidad atravesaba por una profunda crisis económica.

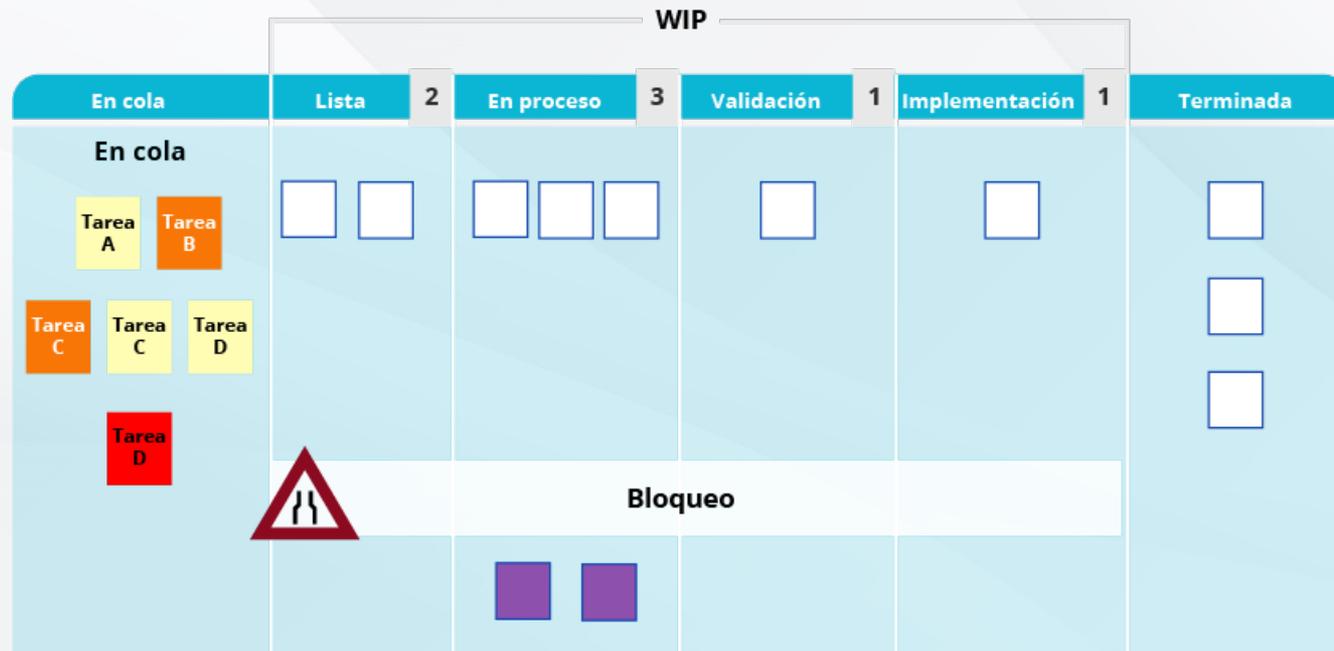
Es un horizonte temporal, los ejecutivos buscaron hacerle frente a la situación, identificando ideas que les permitieran efectuar una producción basada en los requerimientos reales o “pedidos” de los clientes, ubicándolos lo más cerca posible de los solicitantes.





Tableros Kanban

Este tablero, que puede ser físico o digital, controla las tareas de un proyecto a través de etapas o secciones por las que debe transitar cada una de las actividades hasta convertirse en un producto final. Las secciones del tablero pueden variar. Por ejemplo, una de las secciones de actividades puede ser “En Fila”, otra podría ser “En Progreso” y la última sería “Terminadas” (aunque cada equipo puede nombrar cada sección a su conveniencia).





Uno de los grandes beneficios del tablero Kanban es que ayuda a identificar la carga de trabajo o el WIP (*Work in Progress* o trabajo en proceso). Representa un apoyo importante que puedes utilizar para enfocar los esfuerzos del equipo, controlando las tareas asignadas a cada integrante, así como los tiempos de entrega, sin dejar de mencionar que también te da la posibilidad de detectar cualquier cuello de botella potencial.





De acuerdo con Chiva (2019), partiendo de los atributos anteriores del WIP, es posible establecer métricas que evalúen el desempeño del equipo de trabajo usando el tablero Kanban. Enseguida podrás revisar las métricas principales que te permitirán tener una imagen clara del nivel de dedicación de los distintos equipos a tu cargo:





Al emplear este tablero, se busca implementar un tablero Kanban que incluya el *sprint backlog* en las columnas: Sin iniciar, En revisión, En progreso y Tareas terminadas.

La selección de las tareas se realiza en el evento llamado *sprint planning*. Concretamente, se eligen aquellas que entrarán al WIP mediante un trabajo consensuado entre los miembros de Scrum team, considerando primero aquellas que son más útiles y limitando la cantidad de tareas que entrarán al flujo de trabajo. Se espera que el tiempo de entrega (lead time) tenga la duración de un *sprint*, es decir, de dos a cuatro semanas.

| Ventajas | Desventajas |
|---|--|
| <p>Ahorro de tiempo, pues Scrumban permite limitar el trabajo, evitando que se dupliquen las tareas. Se enfoca únicamente en la realización de las asignaciones que están alineadas al objetivo de la organización.</p> | <p>Se puede perder el control al tener equipos sin supervisión, provocando desorden y confusión sobre las prioridades reales. Por ende, será complicado que un administrador de proyecto pueda redirigir el enfoque de trabajo.</p> |
| <p>Este enfoque es el más adecuado para proyectos de gran escala, solo basta ir aumentando de forma gradual el tiempo de <i>sprint</i>, sin dejar de lado que se trata de un proceso iterativo e incremental, es decir, que va mejorando conforme se pasa de una etapa a otra.</p> | <p>Es un enfoque relativamente nuevo, pocos equipos tienen experiencia en su implementación, por lo que el periodo de implementación será gradual y tomará algún tiempo para que los miembros se familiaricen con él.</p> |
| <p>Los equipos son más autónomos, pues ellos deciden sobre el trabajo a realizar y la prioridad de las tareas.</p> | |





Contesta lo siguiente:

¿Cuál es la herramienta para la gestión de tareas de un proyecto que involucra los tableros de Kanban?

¿Cuáles son las métricas de control sobre el flujo de trabajo?

¿Cuál es la herramienta para visualizar las tareas en las daily scrums?





En este tema pudiste observar al tablero Kanban como una efectiva herramienta para controlar las tareas de los proyectos. A saber, su aplicación no se limita a los proyectos de desarrollo de software, sino que puede usarse en cualquier otro ámbito que requiera del control de los flujos de trabajo.

La ventaja central de estos tableros es que ofrecen la posibilidad de visualizar el trabajo que previamente se acuerda al interior de los equipos, de manera que cada miembro de forma rápida pueda observar el avance de sus propias tareas y las de sus colegas. Lo anterior genera un ambiente de entusiasmo, permitiendo que se dé el apoyo mutuo entre los integrantes que enfrentan tareas que no pueden avanzar o que se encuentran bloqueadas.





Tecmilenio no guarda relación alguna con las marcas mencionadas como ejemplo. Las marcas son propiedad de sus titulares conforme a la legislación aplicable, estas se utilizan con fines académicos y didácticos, por lo que no existen fines de lucro, relación publicitaria o de patrocinio.

Todos los derechos reservados @ Universidad Tecmilenio

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor. El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO. Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.

