Tweet
[redacted] · 19/6/18
Como cuando aprendes #SCRUM en 1 hora y... instagram.com/p[redacted]
...
1
Benja Garrido @benjaGarrido · 23/6/18
Aprendiendo Scrum en una hora... ahora empiezo a entender los casos de Posgrados en Harvard y Master a distancia de la URCJ. Los hay que llevamos años trabajando con Agile/ Scrum y aún no hemos rascado más que la superficie.
1
[redacted]
En respuesta a @benjaGarrido
Se aprende en 1 hora, se practica todos los días. Yo no lo vi complicado, pero debe ser porque un experto me está guiando.
Benja Garrido @benjaGarrido · 23/6/18
En respuesta a [redacted]
Oye y ese experto no se apellidará Schwaber o Sutherland por un casual?
1
[redacted] · 23/6/18
Mm...no entendí bien la pregunta. No creo que compartamos la misma red de contactos, porque no te conozco 🤔
1
Benja Garrido @benjaGarrido · 23/6/18
Es lo que tiene twitter, que no tiene puertas y claro... te vas encontrando gente.
BE LIQUID

BE LIQUID
Módulos
Módulo 1. Introducción y contexto.
Módulo 2. Manifiesto Ágil.
Módulo 3. Introducción a Scrum.
Breve historia
Scrum en 5 minutos
Comentarios de experto
M3. Test teórico

Scrum se cuenta en dos minutos y encima falla!
Una historia de anti-patrones, mitos, leyendas y otras... 💩

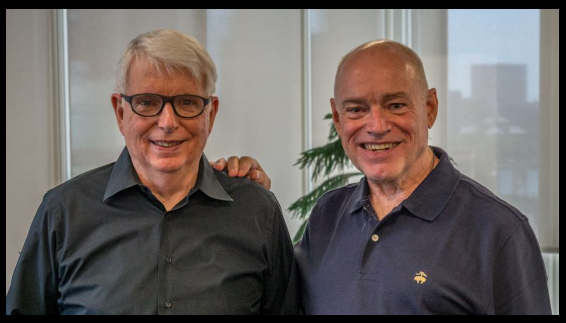
SCRUM
U.S. ARMY

ORIGEN

TAKEUCHI Y NONAKA

ANALIZAN LAS PRINCIPALES EMPRESAS DE MANUFACTURA TECNOLOGICA (3M, HP, Xerox)

PUBLICAN EN EL 86 “THE NEW NEW PRODUCT DEVELOPMENT GAME”



JEFF SUTHERLAND (EASEL CORPORATION)
KEN SCHWABER (DELPHI)

SE PRESENTA SCRUM EN EL 95 EN EL OOPSLA

CO-CREAN Y MANTIENEN LA GUÍA SCRUM

PILARES

INSPECCIÓN

ADAPTACIÓN

TRANSPARENCIA

EVENTOS

SPRINT ≤ 1 mes

DAILY
≤ 15 min
- Development Team.
- Plan para las próximas 24.
- Focalizada en el GOAL.
- No hay formula definida.
- Mismo sitio misma hora.

PLANNING
≤ 8h
- Qué puedo entregar.
- Cómo voy a hacerlo.
- Forecast.
- Goal.

REVIEW
≤ 4h
- Items hechos y no hechos.
- Problemas surgidos y soluciones.
- Demo y preguntas.
- Revisión del Product Backlog.

RETRO
≤ 3h
- Inspeccionar como fue el Sprint (herramientas, relaciones…).
- Qué fue bien y mejoras potenciales.
- Crear un plan.
- DoD.

ARTEFACTOS

PRODUCT BACKLOG

- Lista ordenada de los ítems conocidos.
- Es un artefacto vivo.
- Es único para todos los equipos que trabajan sobre un mismo producto.

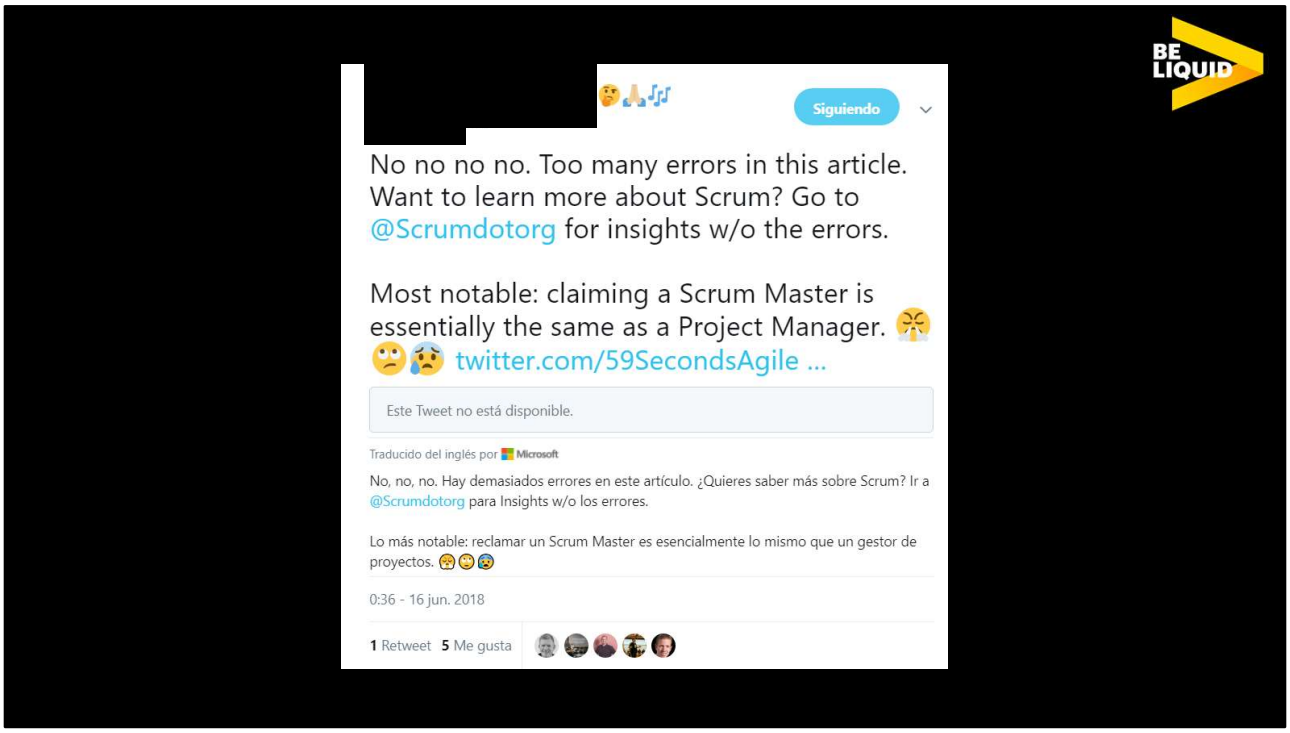
SPRINT BACKLOG

- Conjunto de ítems seleccionados del Product Backlog para el Sprint.
- Es una previsión de la funcionalidad estará disponible en el próximo incremento.
- Incorpora las acciones de mejora recogidas de la retrospectiva.

INCREMENTO

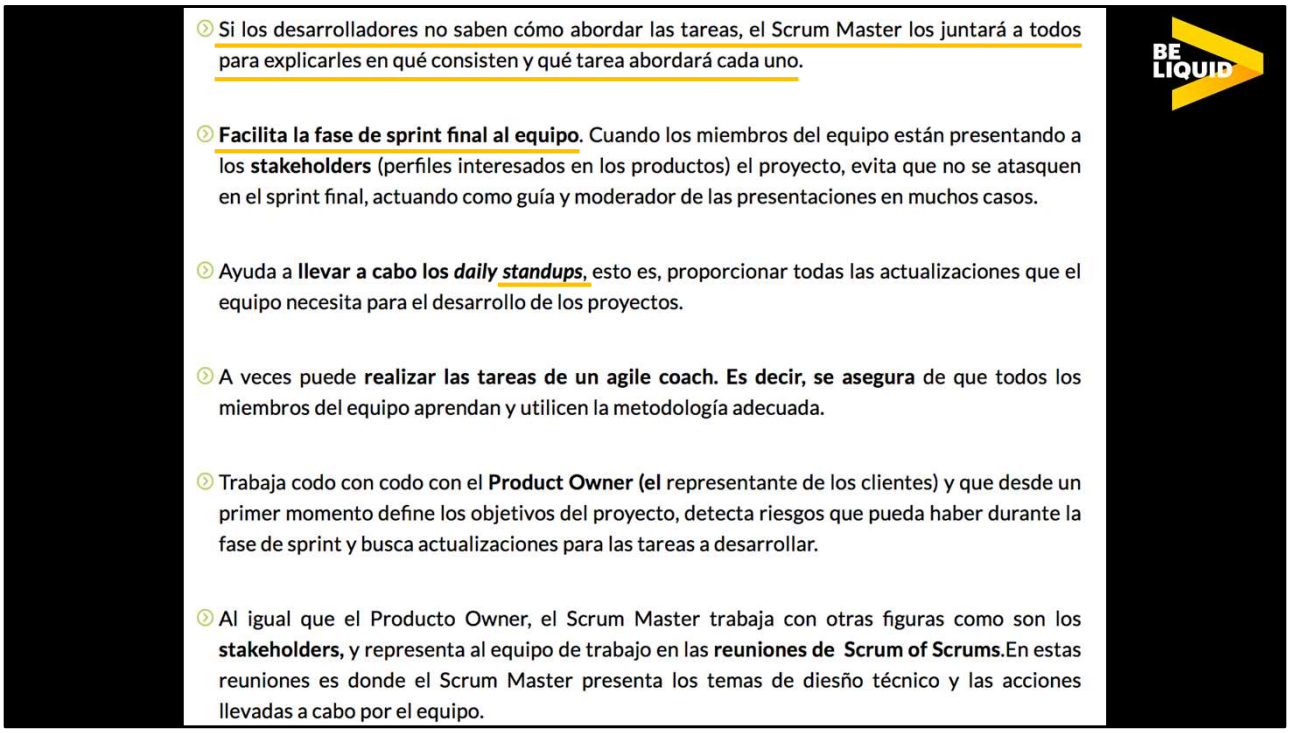
- Suma de todos los ítems completados.
- Integrados y funcionando con la suma de incrementos previos.
- Potencialmente liberable.

BE LIQUID
YA ERES SCRUM MASTER
...Y LO SABES!

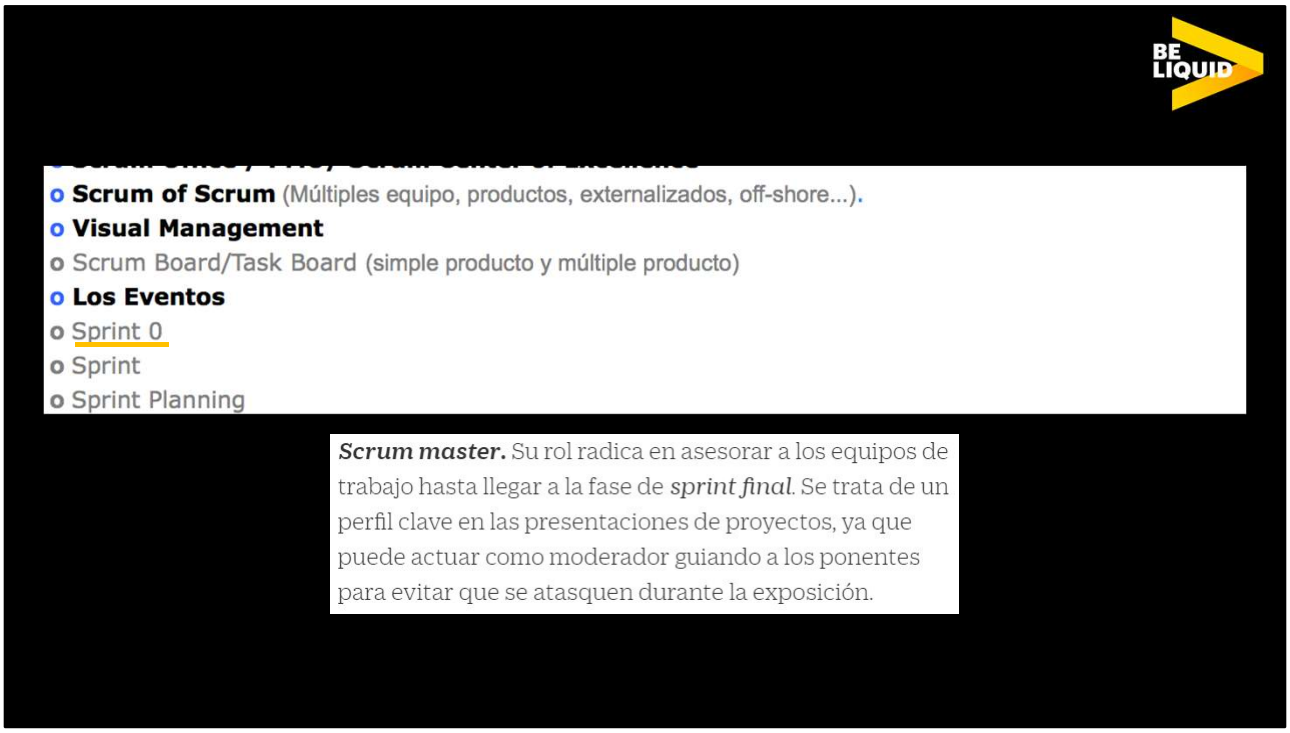


Publicaciones sobre conceptos erróneos de Scrum

El link enlazado en el tweet ya no está disponible pero se trataba de una publicación hecha en el blog de Atlassian con un sinfín de errores de entendimiento del marco.

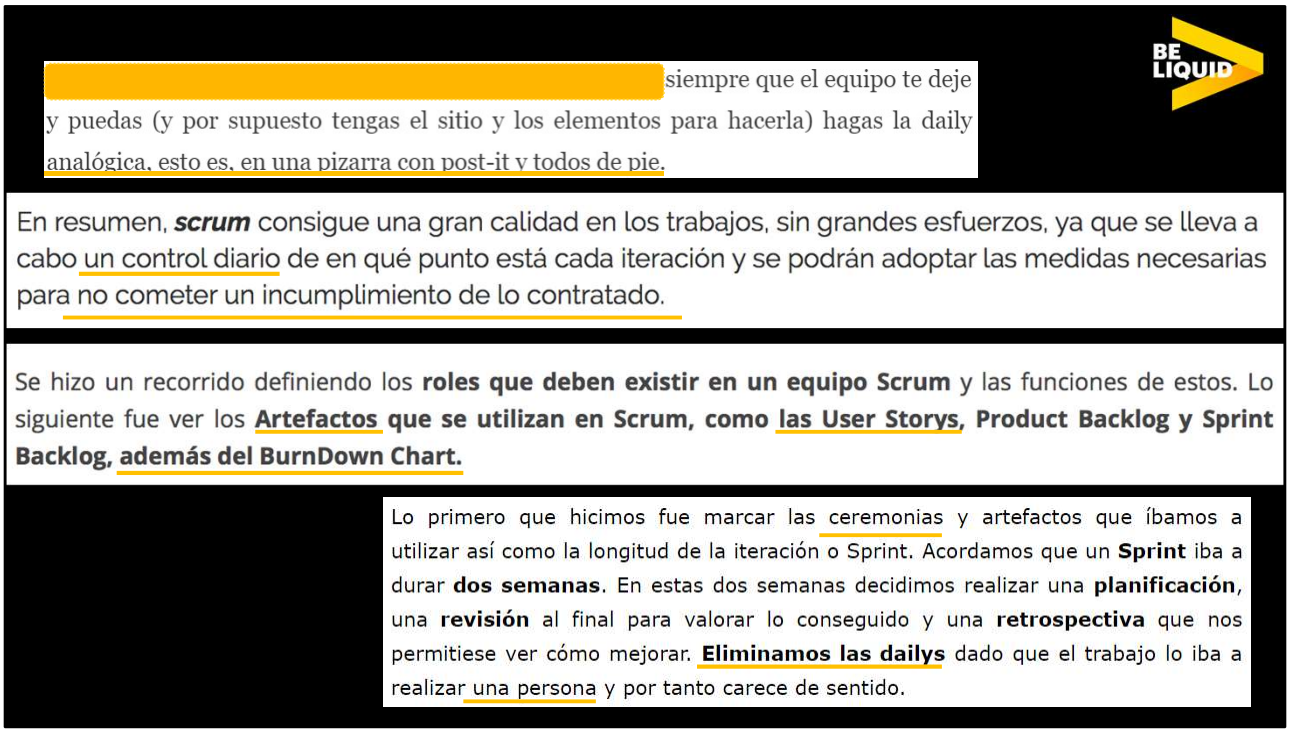


De una Business School sobre el rol del Scrum Master



Esto sale de una empresa que se dedica a formación empresarial e individual y de una publicación de El País (verne)

Esta afirmación es del programa Google Activate



Blog personal

El segundo de un blog empresarial

El tercero sale de la cooperación entre una universidad pública y una empresa privada

Blog personal

Y ahora que ya me han contado la teoría, cojo lo que me han contado, un par de libros, dos blogs y ale a darlo todo!

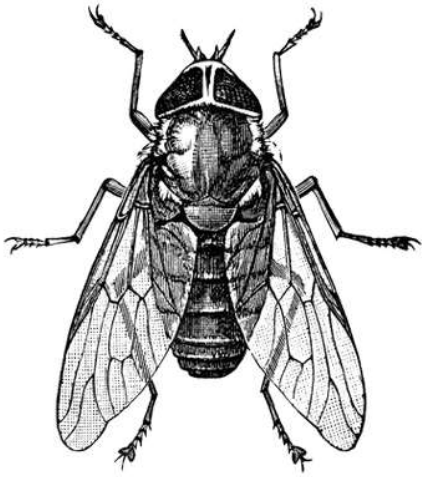
ANTI-PATRONES

“Es una respuesta común a un problema recurrente con una alta probabilidad de que sea contraproducente.”

Ñapa as a Service

ÑaaS

Programming the Spanish way



®

著
訳

BE LIQUID

REASIGNACIÓN DE MIEMBROS DEL EQUIPO

Asigna regularmente miembros del equipo de un equipo Scrum a otro equipo. (Scrum solo puede estar a la altura de su potencial si los miembros del equipo pueden crear confianza entre sí. La longevidad de los equipos es, por lo tanto, esencial. Mover a las personas entre los equipos, por el contrario, refleja una idea de gestión orientada a los proyectos.

También ignora la práctica preferida de creación de equipos que los equipos de Scrum deben encontrar. Todos los miembros deben estar voluntariamente en un equipo. Scrum rara vez funciona si los miembros del equipo se ponen en servicio.

Nota: Sin embargo, no es un antipatrón, si dos equipos deciden intercambiar compañeros de equipo temporalmente. Es una práctica establecida que los especialistas difundan el conocimiento de esta manera o asesoran a otros colegas.)

https://dzone.com/articles/agile-management-anti-patterns-an-introduction

ESTIMACIÓN EN LA PLANNING

Scrum no indica que la estimación deba llevarse a cabo en la planning, de hecho se centra en la definición del GOAL y acordar una previsión y un desglose de tareas (cómo) que permitan alcanzarlo. Este trabajo debería realizarse y verse reflejado en el trabajo con el Product Backlog.

https://www.scrum.org/forum/scrum-forum/5771/why-estimation-done-first-part

PRODUCTO FRACASADO O MARCHA DE LA MUERTE

Aplicación: los proyectos de la marcha de la muerte tienden a ser de alto perfil y alto riesgo, y están asociados con una propiedad débil del producto. Los riesgos no serán gestionados por la entrega de valor iterativa e incremental. En cambio, cualquier incremento producido se acumulará. El riesgo asociado también se acumulará hasta que sea demasiado tarde para la mitigación.

Consecuencias: un proyecto de marcha de la muerte afectará gravemente la moral del equipo y es probable que la rotación de personal sea alta. Los recursos se desperdiciarán en un proyecto fallido, cuando hubiera sido mejor reducir las pérdidas antes y financiar inversiones alternativas.

HARDENING SPRINT

Esto pasa en muchas ocasiones cuando no se realiza un uso adecuado de la review, se decide no tener en cuenta la calidad del desarrollo o se realiza una única entrega en producción en un nuevo entorno.

Si la definición de hecho por parte de un equipo es inadecuada o no se cumple, se puede esperar que la deuda técnica se acumule. Un llamado Hardening Sprint es un intento de pagar esta deuda en lugar de mejorar el proceso del equipo y, por lo tanto, detener el surgimiento de la deuda.

https://www.scrum.org/forum/scrum-forum/5879/sprint-0-hardening-sprint-release-sprint-and-release-retrospective#comment-17551

RELEASE SPRINT Y RELEASE RETROSPECTIVE

Cada sprint debe resultar en un incremento potencialmente liberable, independientemente de la cantidad de equipos y entregables involucrados en un lanzamiento, por lo que los tamaños de lotes de trabajo no entregados se pueden minimizar y controlar. Un llamado Release Sprint sería, por lo tanto, una contraindicación para la práctica ágil.

Al igual que cada sprint debe producir un incremento potencialmente liberable. El resultado de cualquier lanzamiento debe ser inspeccionado en la Retrospectiva Sprint subsiguiente.

Sin embargo, si varios equipos participan en la publicación de una versión, “pueden” elegir mantener una retrospectiva conjunta además de sus retrospectivas Sprint individuales. Tenga en cuenta que las retrospectivas conjuntas no son un evento canónico en Scrum, pero en general se consideran una práctica aceptable para habilitar Scrum a escala.

TEST EVENT

Algunos equipos establecen días del sprint para las pruebas, creando un “evento”. El propósito de las pruebas no es encontrar errores sino prevenirlos para evitar retrabajo.

Las pruebas pueden ser una actividad válida, no es un evento Scrum.

Además, puede suceder en un continuo dentro de un Sprint y, como tal, no tiene que estar sujeto a un horario discreto.

TABLEROS
(FÍSICO Y DIGITAL)

El tablero físico y el digital no son per se anti-patrones, pero se pueden convertir en ello si utilizamos el físico para justificar que ya “somos agile” o el digital para “evitar las conversaciones cara a cara y la co-localización del equipo”.

SCRUMBUT

Aplicación: “Waterscrumfall se usa ampliamente para limitar la práctica ágil a una etapa de desarrollo. El análisis de requisitos y la entrega se consideran fuera del alcance de los equipos ágiles.”

Ejemplo: “Empresas del sector público o grandes organizaciones”

Consecuencias:

- La cultura cerrada de la etapa de una organización se mantiene sin cambios.
- Las definiciones de Hecho son débiles porque no cubren el flujo de valor hasta la liberación.
- Los incrementos de valor potencialmente liberables no se entregan y el trabajo continúa agrupándose en grandes envíos.
- La capacidad de inspeccionar y adaptar el proceso de ingeniería se ve comprometida debido a la retroalimentación retrasada.
- Se pierde el potencial de ganancia de los rendimientos anticipados de la inversión
- La práctica ágil puede causar daños a la reputación, ya que los interesados pueden creer, incorrectamente, que los métodos ágiles se aplican de hecho.

LOCALIZACIÓN DEL EQUIPO

Aplicación: “Los equipos en grandes organizaciones son particularmente susceptibles de tener miembros no co-localizados. Esto se debe a que dichos organismos a menudo se distribuyen geográficamente o subcontratan el trabajo a terceros lejanos.”

Ejemplo: Los equipos Scrum suelen tener el testing subcontratado.

Consecuencias:

- La práctica ágil depende en gran medida de los individuos y su capacidad para interactuar entre sí. Los equipos con límites de WIP bajos se ven particularmente afectados por los efectos de la membresía distribuida, ya que cada elemento en progreso requerirá acciones de colaboración.
- Existe un mayor riesgo de que surjan silos de habilidades como resultado de la no colocación, ya que se reducirán las oportunidades de emparejamiento y entrenamiento cruzado.

CHERRY PICKING

Aplicación: Un miembro del equipo a menudo selecciona elementos de trabajo que le son más gratificantes o más fácil de hacer.”

Ejemplo: Elementos seleccionados fuera de lo acordado en el Sprint Planning

Consecuencias:

- Reforzará los silos de habilidades y reducirá la cohesión del equipo, la funcionalidad cruzada y la confianza.

DoR

El Definition of Ready se utiliza como acuerdo para tener en cuenta un ítem determinado del backlog en la Planning. Esto puede ser una buena práctica pero también puede convertirse en un anti-patrón si lo que hace es que el equipo se refugie en ello para no abordar conversaciones con el PO acerca del estado y evolución de algunos ítems.

REVIEW EN BURBUJA

En muchas ocasiones el Product Owner no se encuentra físicamente en la misma ubicación física que el resto del equipo, esto y la demanda que la organización o los stakeholders puedan tener sobre él/ella, unido a que los stakeholders no estén disponibles, puede llevarnos a que sea solo el Scrum Team el que asiste a la review y que se convierta en una reunión de presentación al Product Owner.

Estamos perdiendo todo el feedback y las oportunidades de inspección y adaptación que nos brinda realizar el evento con stakeholders.

https://www.scrum.org/resources/sprint-review-anti-patterns-and-how-overcome-them

REVIEW COMO SESIÓN DE APROBACIÓN

Si existe una barrera para establecer una sesión de aprobación sin duda no es la sprint review, el Product Owner debe trabajar con el equipo revisando los ítems del Product Backlog que se han ido elaborando durante el Sprint.

SPRINT 0

El término Sprint 0 se aplica a menudo a la configuración e iniciación del proyecto, durante el cual se difiere la liberación de cualquier valor.

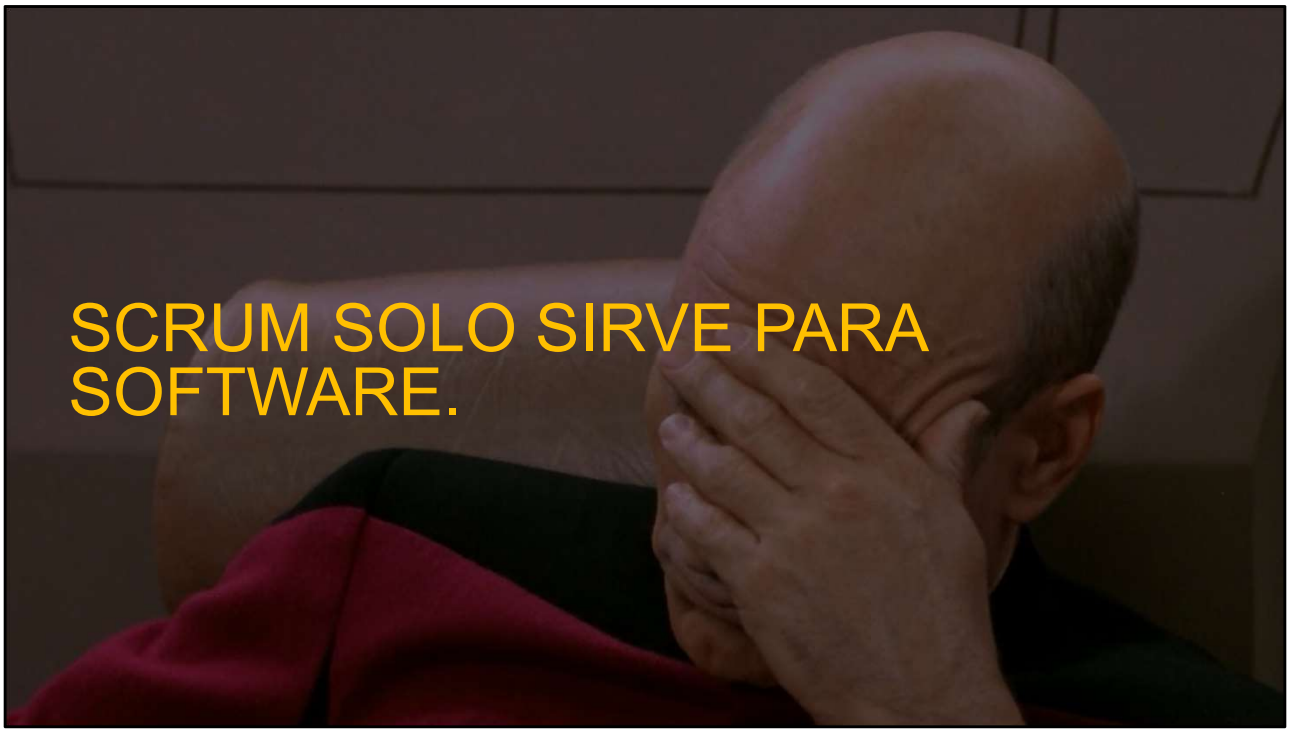
Existe un grado de perversión mayor a este, y es el de cerrar alcance, coste y tiempo en el desarrollo de un producto.

Esto no quiere decir que el Sprint 0 sean los padres, la “Fase de Exploración” existe en prácticas como XP y algo similar en FDD (Feature Driven Development) en su fase de “Desarrollo de un modelo global”

https://sites.google.com/site/agilepatterns/home/sprint-zero

No quiero que salgáis de aquí viendo fantasmas donde no los hay.

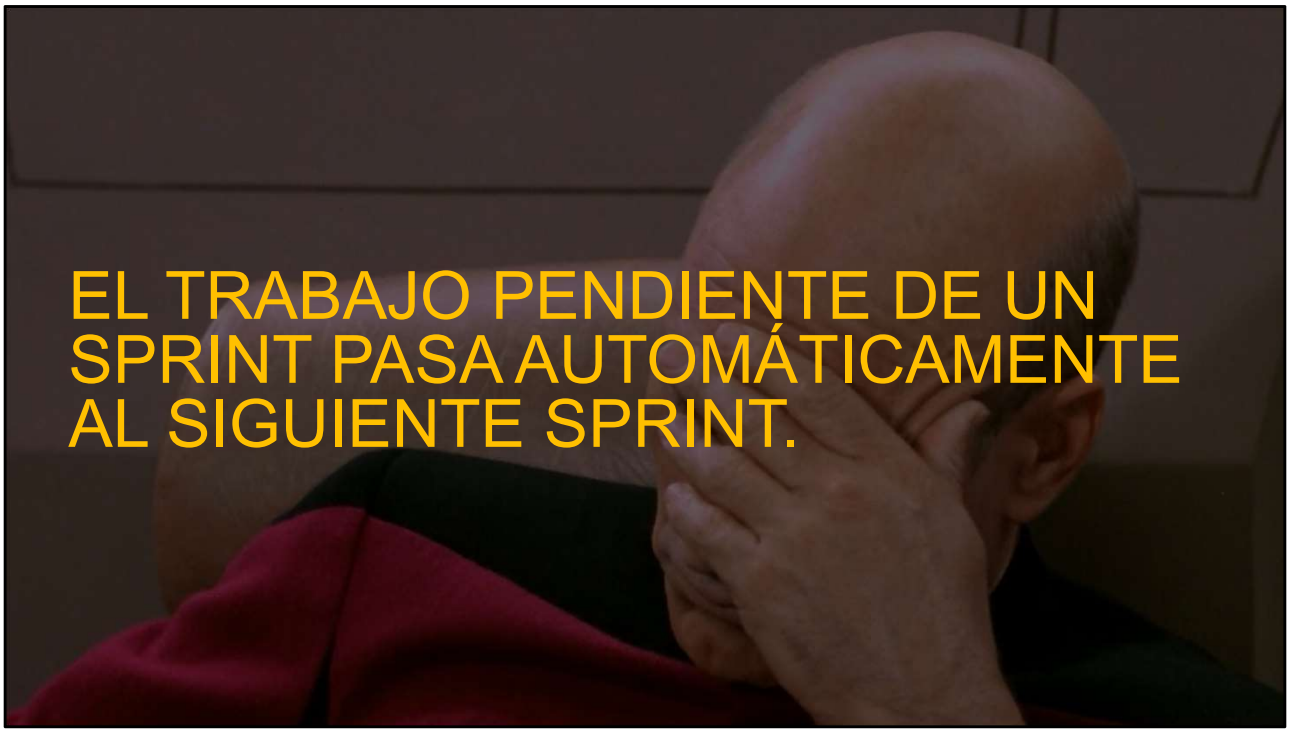
MITOS,
LEYENDAS Y
OTRAS... 💩



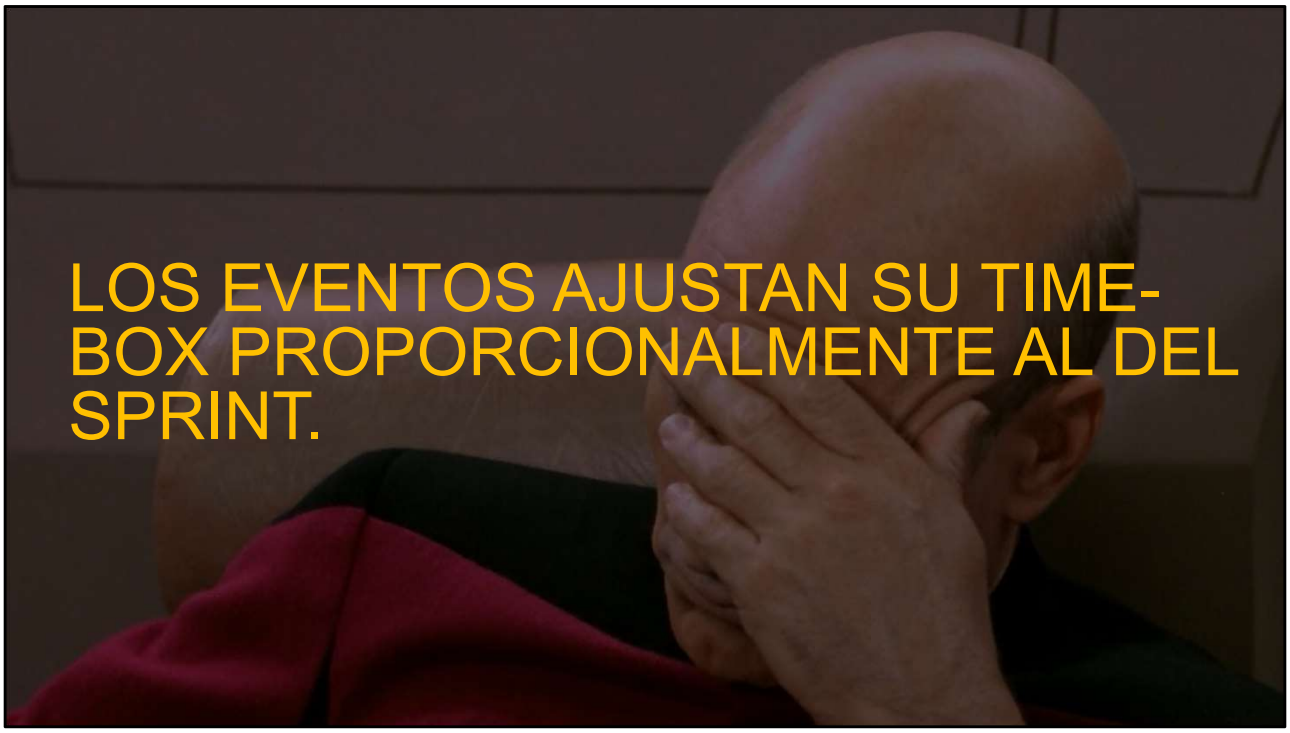
Scrum has been used to develop software, hardware, embedded software, networks of interacting function, autonomous vehicles, schools, government, marketing, managing the operation of organizations and almost everything we use in our daily lives, as individuals and societies.

Error: La daily stand-up es una práctica de XP que han adoptado algunas adaptaciones mal llamadas Scrum como pueda ser la de Scrum Study.

Error: Las Historias de Usuario son solo un tipo de Item del Product Backlog. Puede contener tareas técnicas (estabilidad, rendimiento, deuda), de documentación… Se intentará que tareas recurrentes formen parte del DoD.

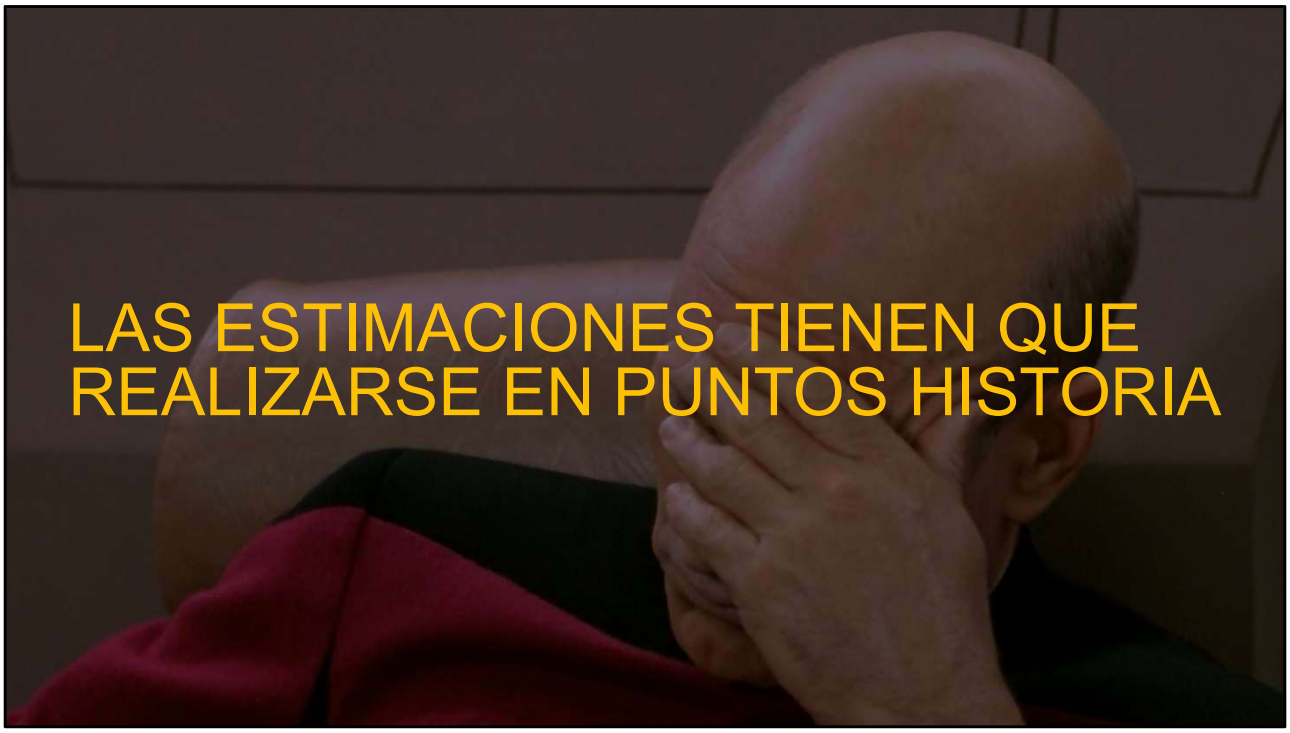


Esto es un error o práctica bastante habitual, lo ideal sería que pasara al Product Backlog y que el Product Owner re-ordene el mismo en base a la información que disponga en ese momento y su consideración sobre el mayor aporte de valor



“For shorter Sprints, the event is usually shorter”

“Para Sprints más cortos, el evento es generalmente más corto”



Error: Los puntos historia son solo una de las técnicas, pero se puede estimar perfectamente en tallas de camiseta, PBIs por dar un ejemplo.

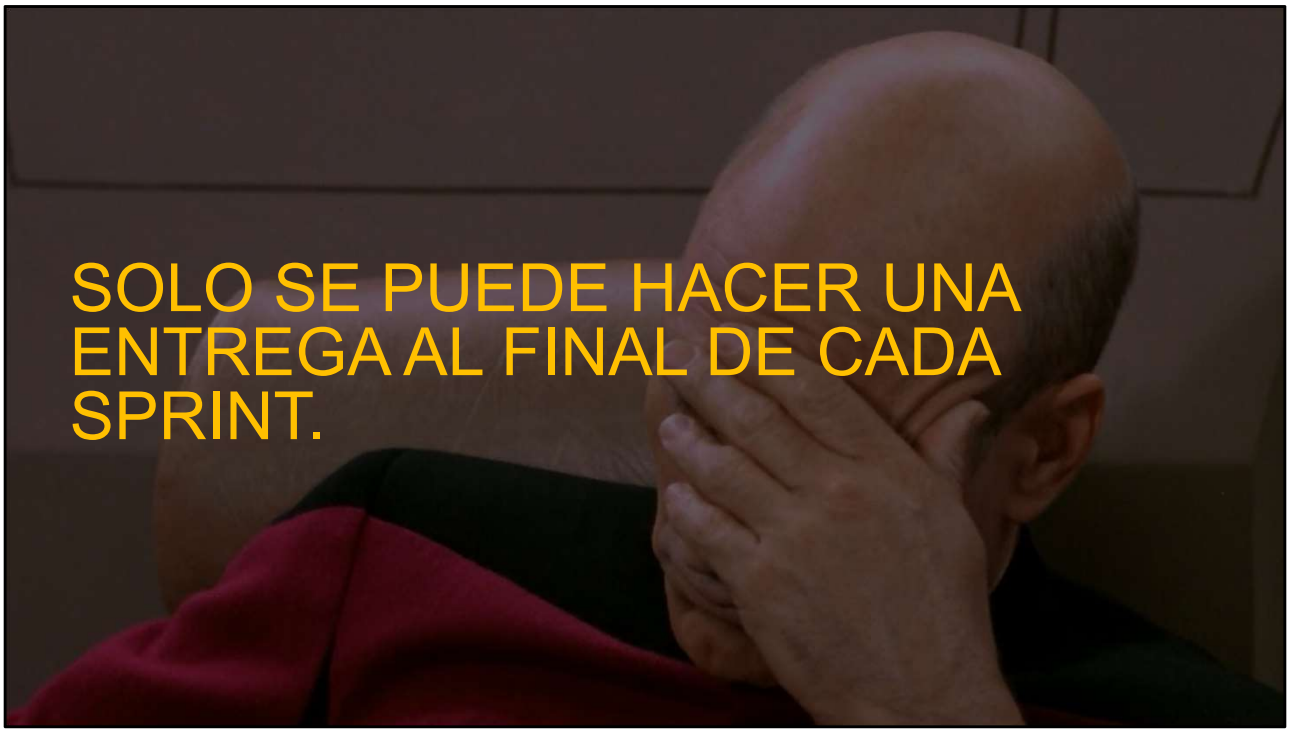
A LA RETROSPECTIVA SOLO
ASISTEN SCRUM MASTER Y
DEVELOPMENT TEAM.

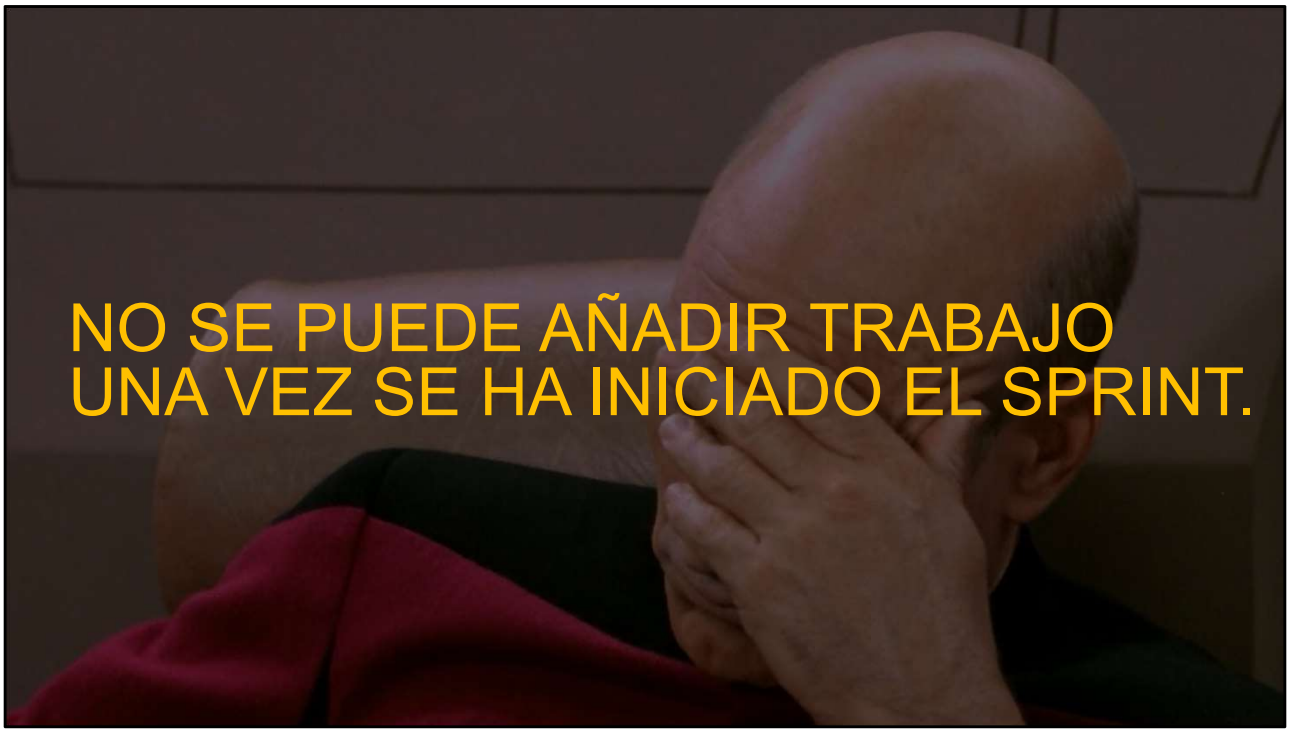
EL SCRUM MASTER NO PARTICIPA EN LA RETROSPECTIVA, SOLO LA FACILITA.

Deben tenerse en cuenta los criterios del PO ya que el tiene la visión de producto y además “maneja los ciclos de mercado”, es parte de su responsabilidad, además se debe tener en cuenta la opinión del SM porque debe ayudar al PO a definir la mejor cadencia y al equipo porque de su habilidad para inspeccionar y adaptar depende todo.

Por lo general, la longitud de un Sprint se define a nivel del producto, ya que son los incrementos de producto que deben estar disponibles para su posible lanzamiento al final de cada Sprint. Sin embargo, si varios equipos deben participar en esto, entonces puede ser necesaria una acción organizativa para establecer un Nexus.

Los manager tienen cabida y hay que trabajar con ellos, de hecho el propio Scrum Master es un rol de management, y tenemos que trabajar con los manager de nuestro cliente y con los de nuestra propia organización.


SOLO SE PUEDE HACER UNA ENTREGA AL FINAL DE CADA SPRINT.



Error, el trabajo aflora de hecho pueden surgir cuestiones que atender o nos demos cuenta de que existe un ítem que hemos dejado fuera del SB y necesitamos incluir, deberemos entonces negociar con el PO.

También tenemos que tener en cuenta las tareas unexpected

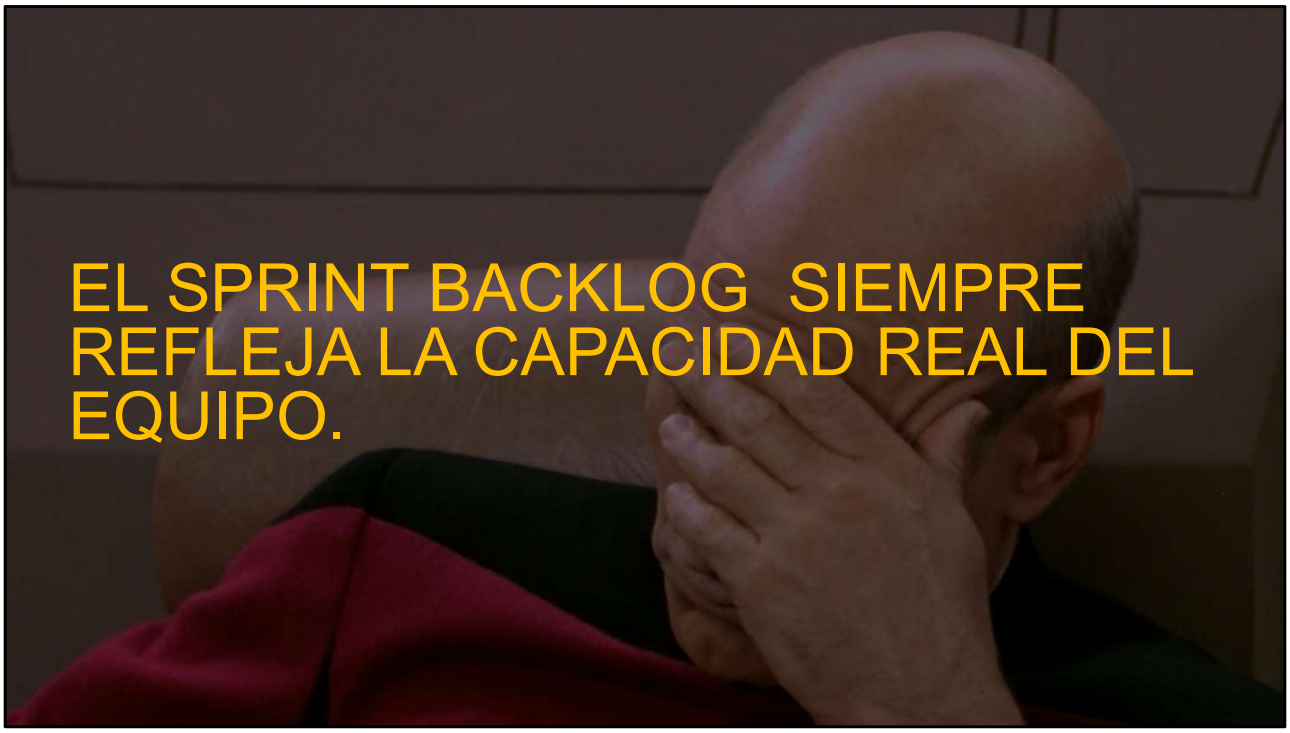
https://www.scrum.org/forum/scrum-forum/5751/unexpected-items-during-sprints

No, el Product Backlog se prioriza y se ordena, puedes tener el Product Backlog priorizado según el ROI pero será el criterio del PO quien de el orden, teniendo en cuenta lanzamientos a mercado, feedback, dependencias…

se requiere considerar información adicional como por ejemplo las dependencias de negocio o técnicas, además de los riesgos en el mercado o conocimiento adquirido del equipo entre otros.

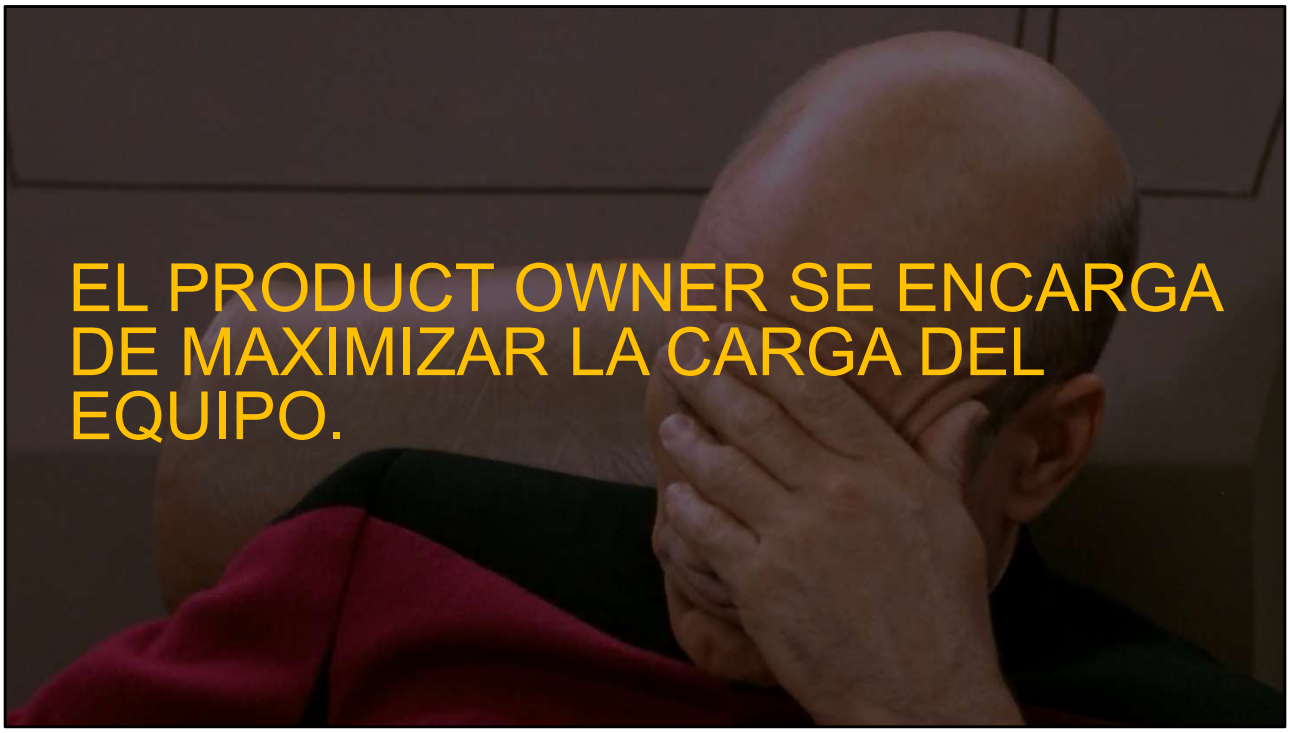
Biblioteca: funcionalidad de venta (pasarela de pago no disponible)

https://www.scrum.org/resources/blog/el-product-backlog-debe-estar-ordenado-no-priorizado



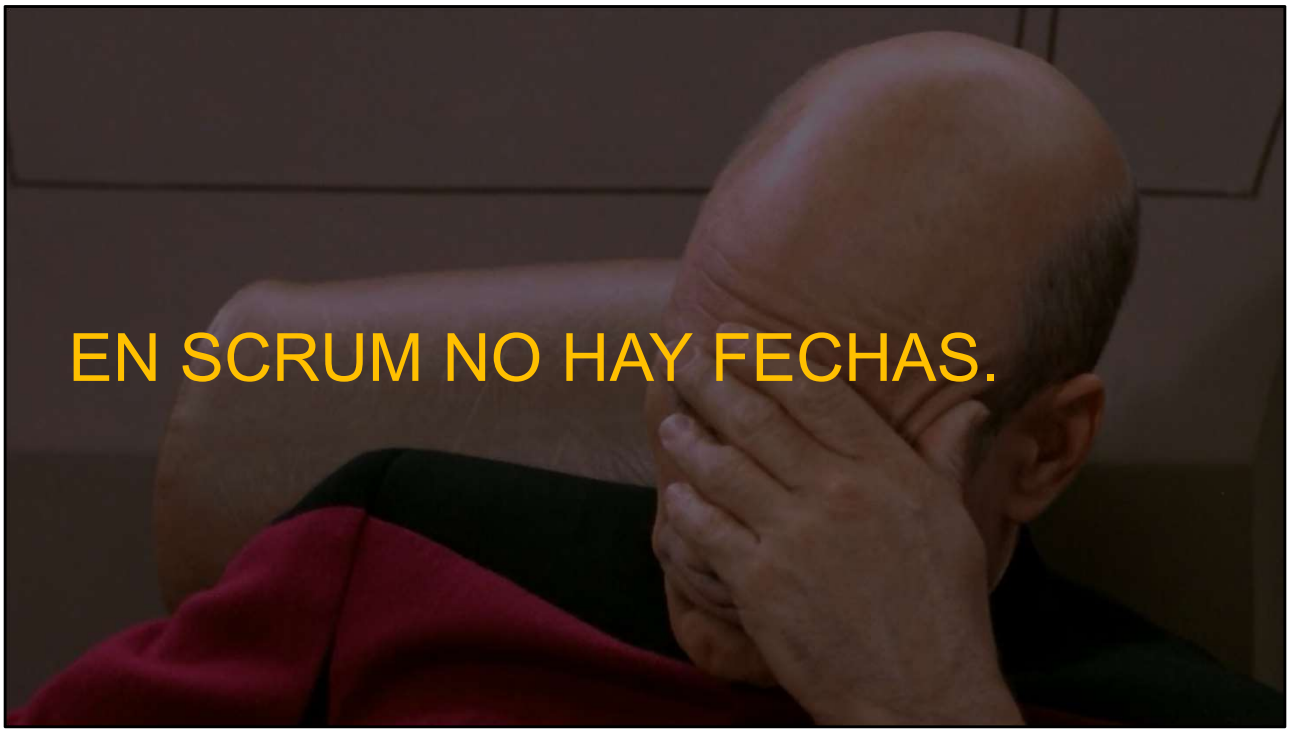
El equipo siempre acepta introducir más trabajo del que puede asumir. Este caso puede darse en equipos de fase temprana (acaban de arrancar con Scrum), en fases iniciales de un producto o un equipo con otras carencias (rotación, falta de foco y coraje). Será el SM quién les deba guiar en la importancia de ir ajustando el forecast y del desperdicio que otras acciones pueden generar.

https://dzone.com/articles/scrum-master-anti-patterns20-signs-your-scrum-mast

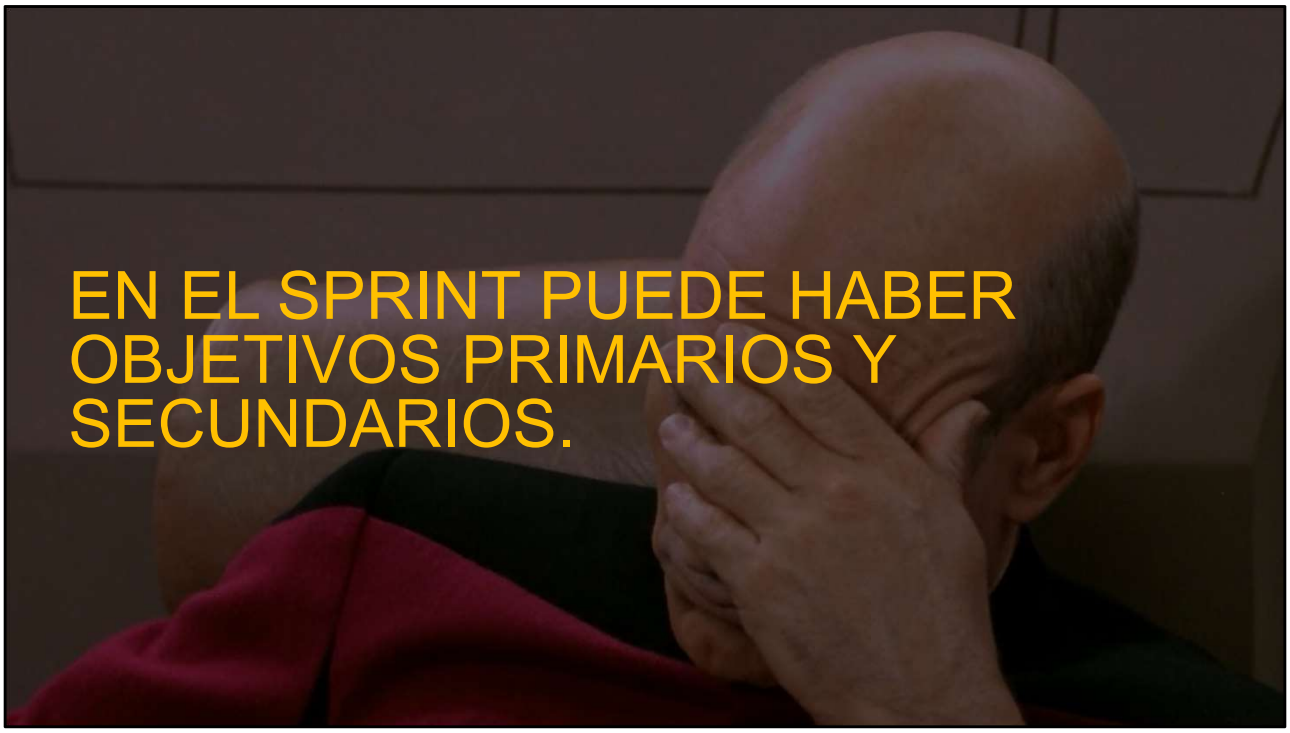


100% utilization: The product owner squeezes additional (functional) work into the Sprint Backlog, and the Scrum Master does not address the necessity of slack time. (The scrum team's effectiveness will be significantly impeded if the team does not address technical debt every Sprint. It will also suffer if there is no time for pairing, for example. A level of 100% utilization always reduces the team's long-term productivity. A utilization rate of 100% is classic Taylorist line management thinking.)

https://dzone.com/articles/scrum-master-anti-patterns20-signs-your-scrum-mast



Scrum adora las fechas, el propio Sprint en el que trabajamos es un proyecto en si, y tiene una fecha de inicio y fin, y cualquiera de los eventos.


EN EL SPRINT PUEDE HABER
OBJETIVOS PRIMARIOS Y
SECUNDARIOS.

El lenguaje crea realidades.

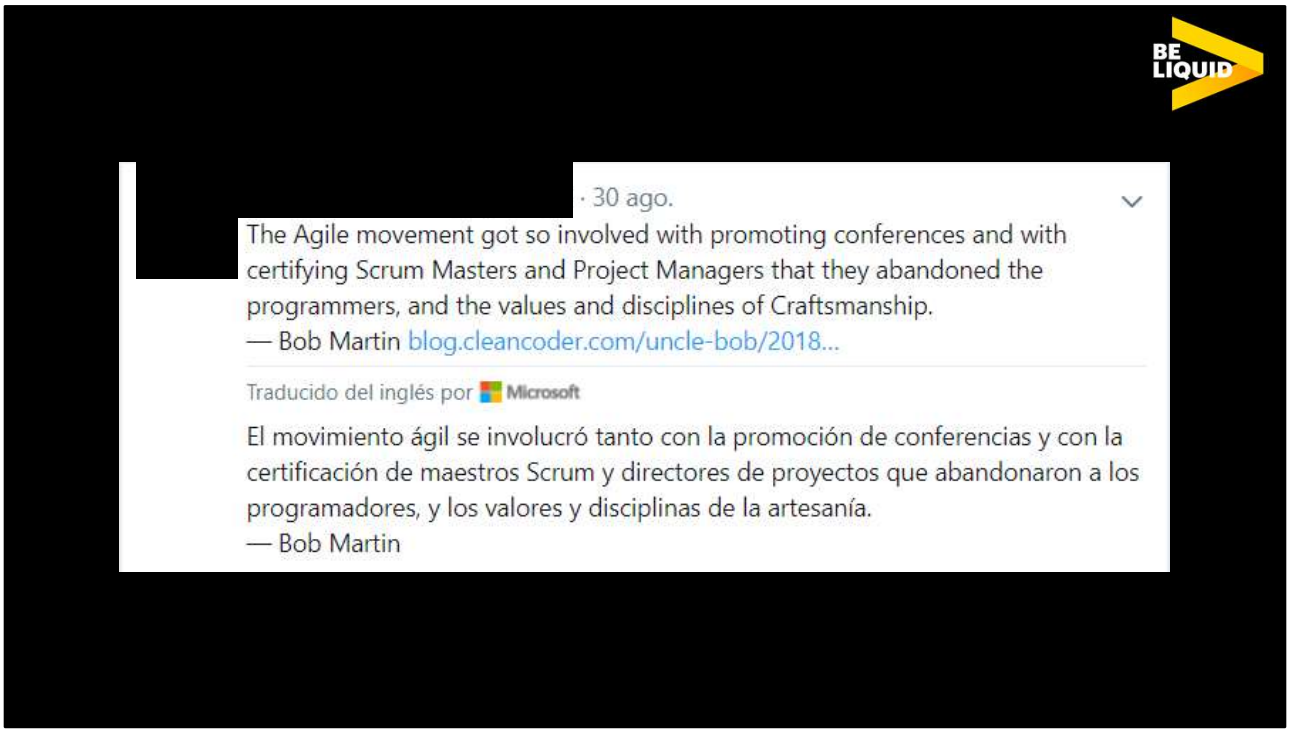
¿Qué pasa si dos personas distintas en dos organizaciones distintas aprenden sobre el mismo marco pero llaman a las cosas por distinto nombre?¿Serán capaces de entenderse?

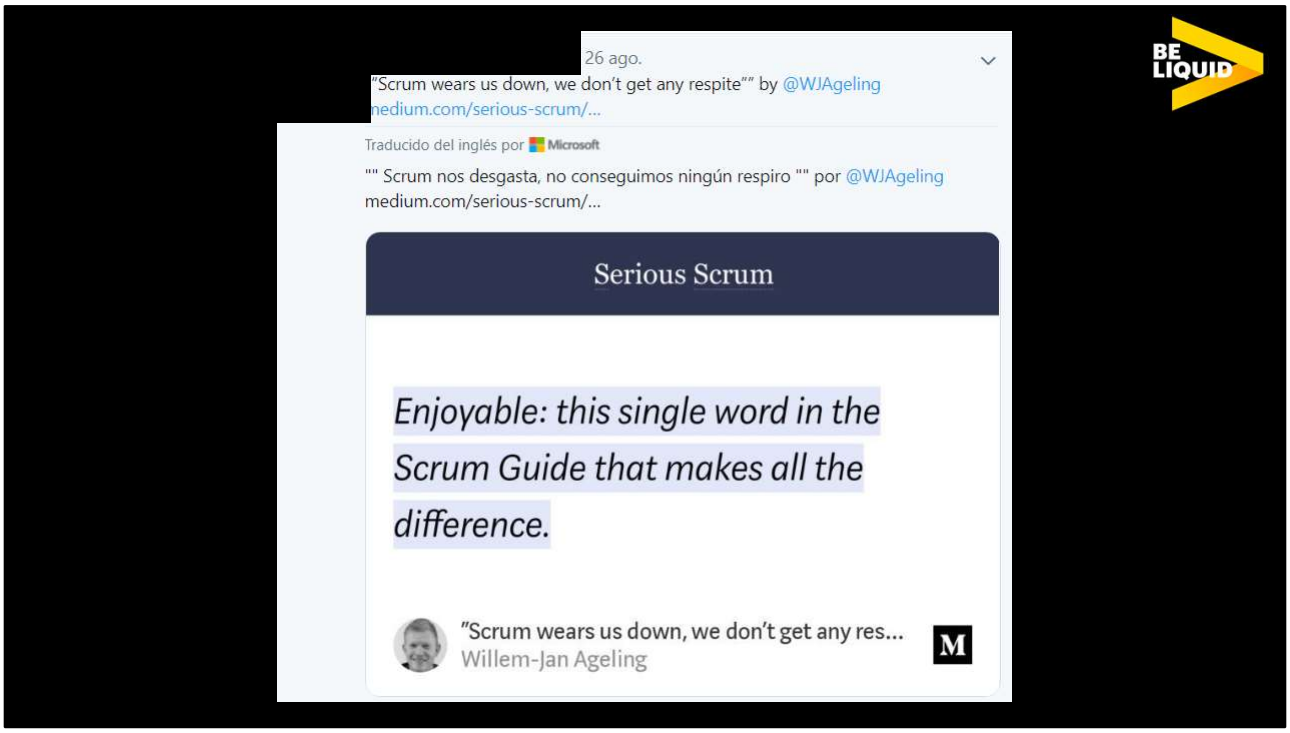
Ceremonia > Todos hacemos lo mismo según un ritual pre-establecido. Siempre igual.

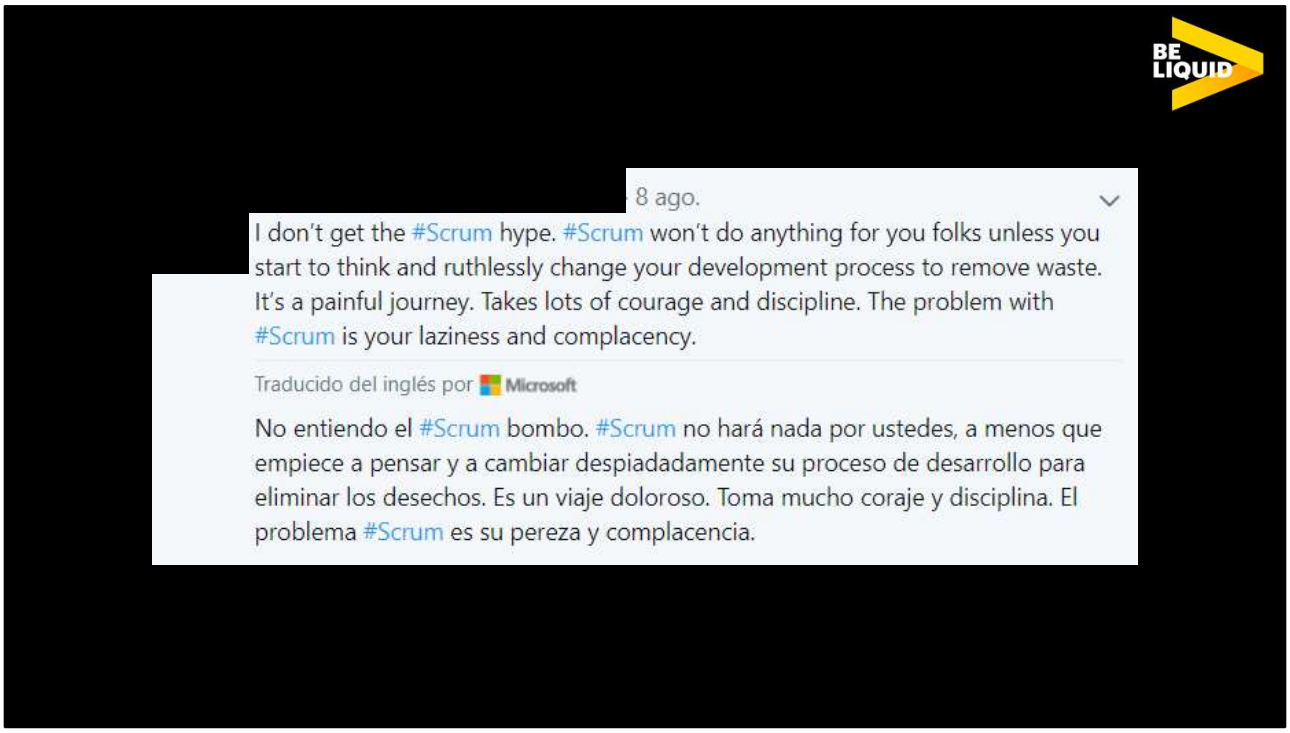
Evento > Ocurre lo que tenga que ocurrir. No hay dos eventos iguales.

evento (=momento memorable en el tiempo, algo que es digno de ser recordado) no tiene nada que ver con una ceremonia (=acto ritual repetitivo, que siempre se hace igual).

SCRUM: EL MAL
HECHO FRAMEWORK!


BE LIQUID
· 30 ago.
The Agile movement got so involved with promoting conferences and with certifying Scrum Masters and Project Managers that they abandoned the programmers, and the values and disciplines of Craftsmanship.
— Bob Martin blog.cleancoder.com/uncle-bob/2018...
Traducido del inglés por Microsoft
El movimiento ágil se involucró tanto con la promoción de conferencias y con la certificación de maestros Scrum y directores de proyectos que abandonaron a los programadores, y los valores y disciplinas de la artesanía.
— Bob Martin


26 ago.
"Scrum wears us down, we don't get any respite"" by @WJAgeling
nedium.com/serious-scrum/...
Traducido del inglés por Microsoft
"" Scrum nos desgasta, no conseguimos ningún respiro "" por @WJAgeling
medium.com/serious-scrum/...
Serious Scrum
Enjoyable: this single word in the Scrum Guide that makes all the difference.
"Scrum wears us down, we don't get any res...
Willem-Jan Ageling
BE LIQUID


BE LIQUID
8 ago.
I don't get the #Scrum hype. #Scrum won't do anything for you folks unless you start to think and ruthlessly change your development process to remove waste. It's a painful journey. Takes lots of courage and discipline. The problem with #Scrum is your laziness and complacency.
Traducido del inglés por Microsoft
No entiendo el #Scrum bombo. #Scrum no hará nada por ustedes, a menos que empiece a pensar y a cambiar despiadadamente su proceso de desarrollo para eliminar los desechos. Es un viaje doloroso. Toma mucho coraje y disciplina. El problema #Scrum es su pereza y complacencia.

BE LIQUID

23 jun.

Is scrum the new death march? dzone.com/articles/scrum... #agile #scrum

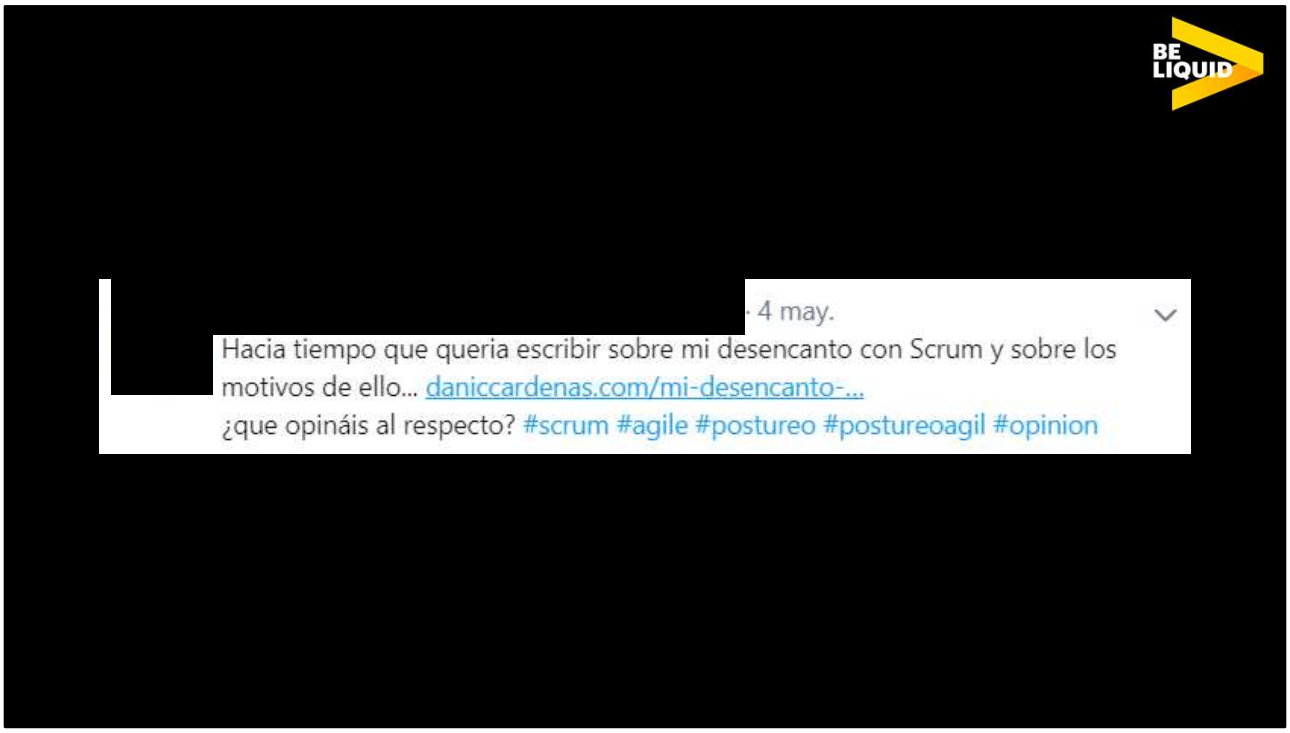
Traducido del inglés por Microsoft

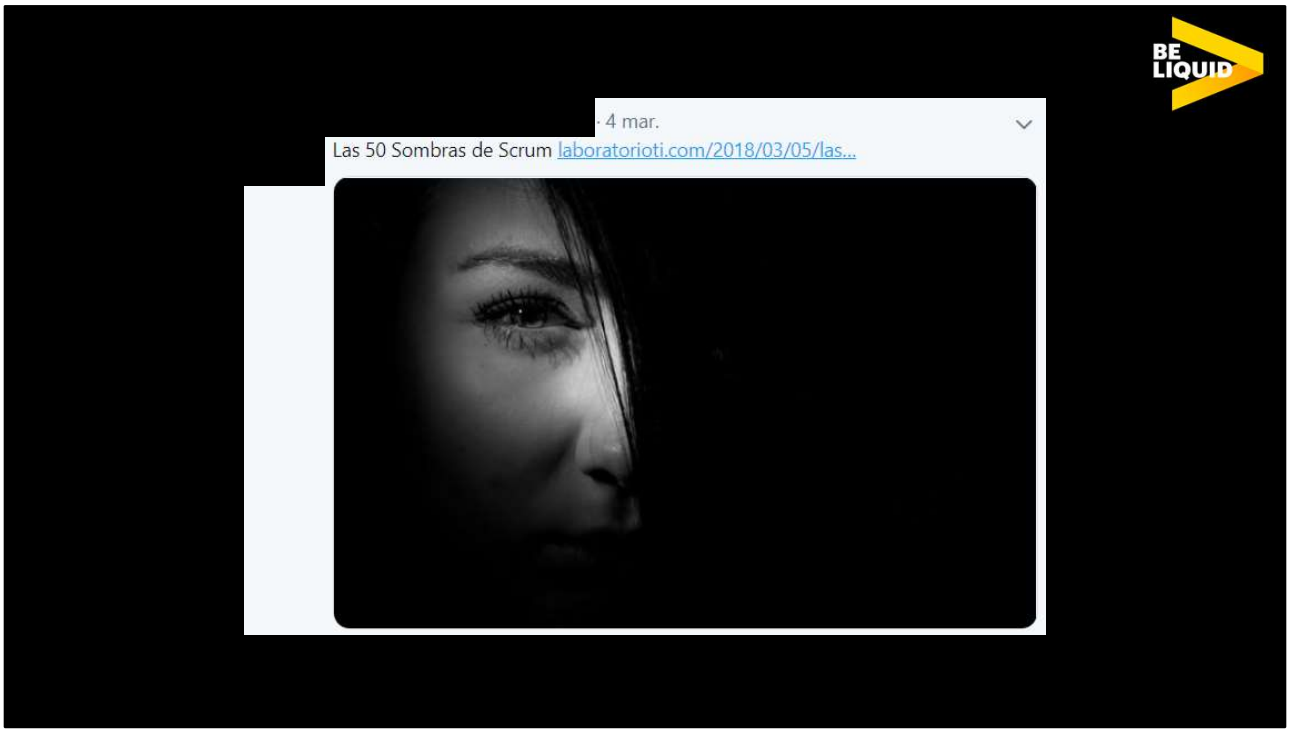
¿Es Scrum la nueva marcha de la muerte? dzone.com/articles/scrum... #agile #scrum

Scrum Is the New Death March - DZone Agile

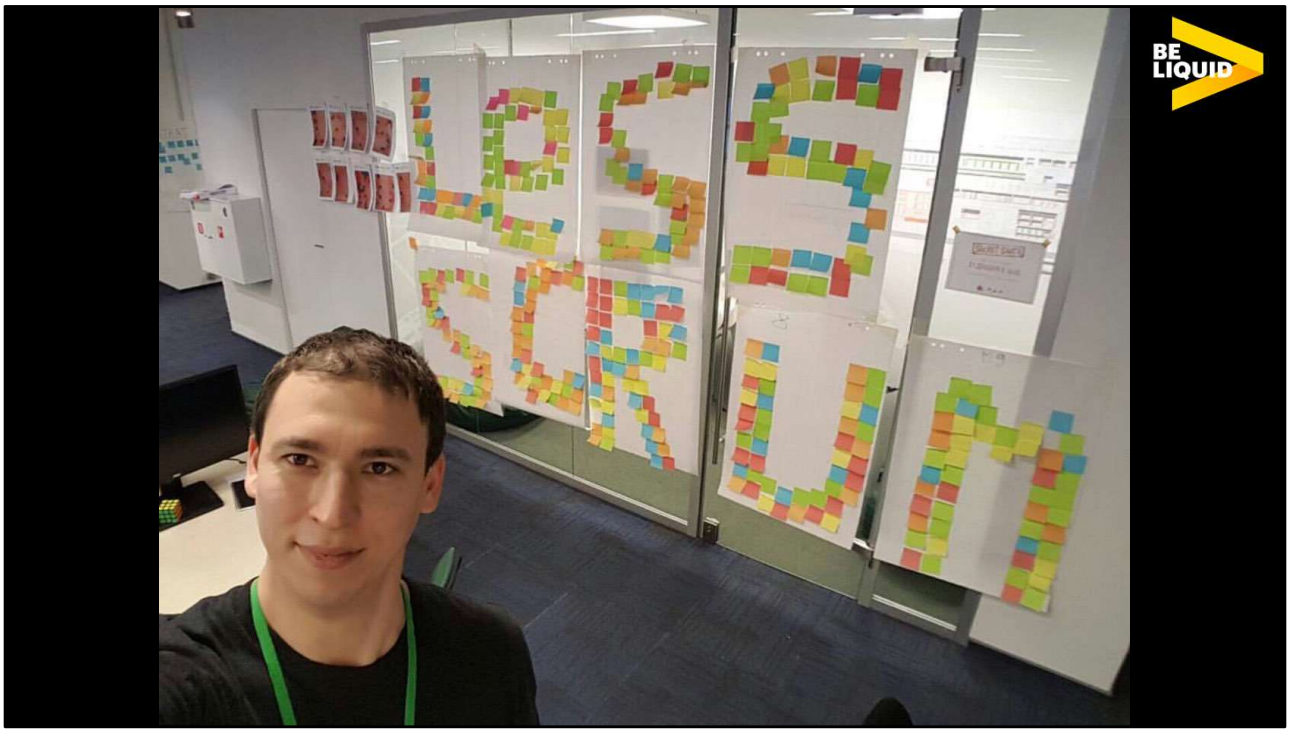
Diego Pappalardo shares his views on Scrum methodology and how it can go terribly wrong if not implemented in the correct way.

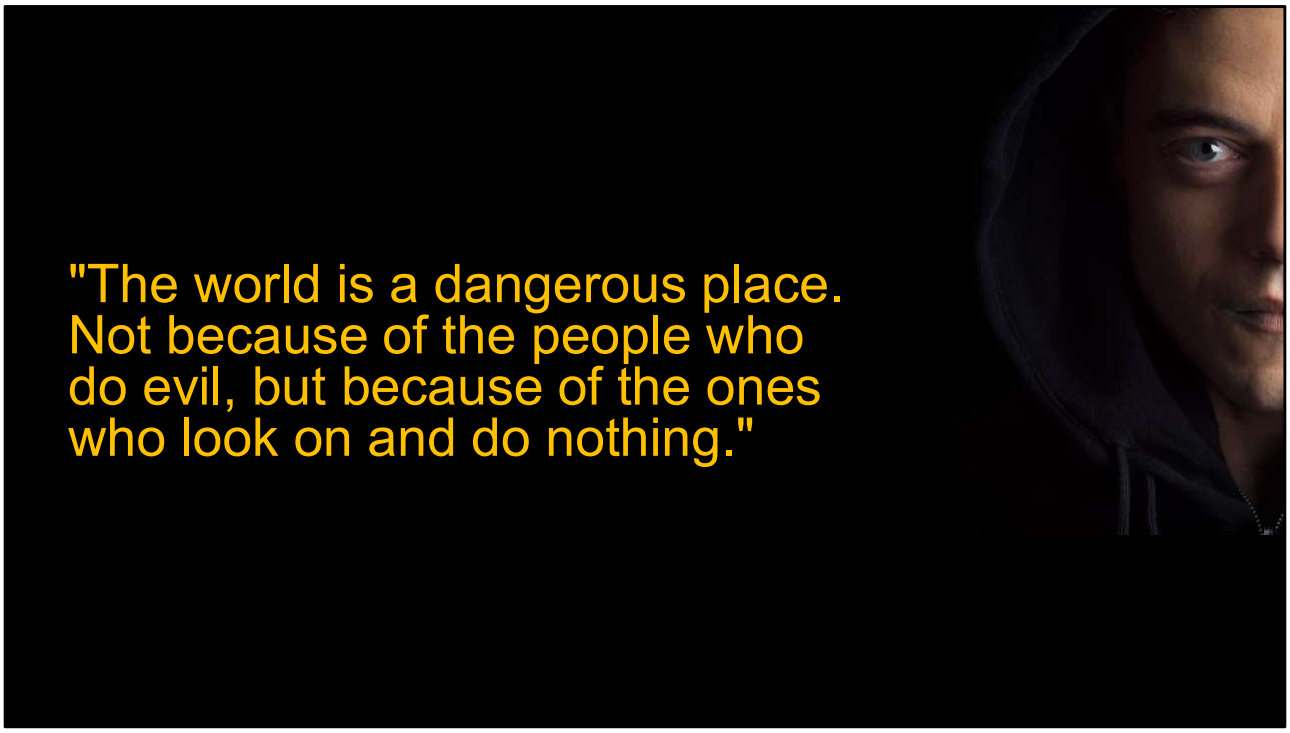
dzone.com


BE LIQUID
· 4 may.
Hacia tiempo que queria escribir sobre mi desencanto con Scrum y sobre los motivos de ello... daniccardenas.com/mi-desencanto-...
¿que opináis al respecto? #scrum #agile #postureo #postureoagil #opinion



Aquí tenemos varios ejemplos de detractores de Scrum, con una alta probabilidad de serlo porque han experimentado un Scrum que no era tal.


BE
LIQUID


"The world is a dangerous place.
Not because of the people who
do evil, but because of the ones
who look on and do nothing."

Mr. Robot

GRACIAS!!!
@benjagarrido
bgarridobarreiro@gmail.com
http://www.benjagarrido.com