



# Serie Ingeniera

#sereingeniera18



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



**FINANCIALFORCE**

3 Julio 2018

Autorizado a la Universidad de Granada para su distribución.

# Our team

---



**Anita Gyure**

Employee Success  
BP



**Elena Arroyo**

Talent Acquisition  
Employee Success



**Rosa Martínez**

Senior Software Engineer



**Lucía Benítez**

Junior Software Engineer



**Mª Jesús Puertas**

Senior Quality Engineer



**Elisabeth Segura**

Junior Software Engineer



**Eliane de Andrade**

Team Manager, Development



**Rocío Varo**

Senior Quality Engineer, Scrum  
Master

# Nuestro software



## **+700 empleados**

Repartidos en 9 oficinas  
(San Francisco, Granada...)

## **+1300 clientes**

En 34 países  
Con usuarios en +50 países



## **+80 compañeros en Granada**

11 equipos  
10 nacionalidades

**Mucho talento y  
¡energía positiva!**







## Desarrollo

---

- Formación
- Plan de carrera
- Clases de Inglés



## Tiempo

---

- Horario flexible
- Vacaciones extra



## Salud

---

- Seguro privado (médico, dental, vida, accidentes)
- Plan de pensiones
- Fruta fresca diaria



## Diversión

---

- Gimnasio gratuito
- Sala de juegos
- Sesiones de Yoga y masajes
- Voluntariado
- Snacks & Bebidas



- **Entorno / Ambiente de trabajo / Sociedad inclusivos**
- **Diversidad de perspectivas**
- Aumentar la **sensibilización al respeto**
- **Personas** como nuestro mayor activo
- Igualdad de **oportunidades**



**3,700€**

donados en 2018  
(AUPA, Alpargate...)

**3 días/año**

de tiempo libre  
para causas solidarias  
que nos apasionan

**217.5 horas**

horas de voluntariado  
realizadas  
2018 - Granada







# Scrum



# Agenda

---

**Introducción**

Origen e influencias de la metodología

**Roles**

Funciones de los miembros del equipo

**Eventos**

Reuniones en Scrum

**Dinámica**

Caso práctico

**Retrospectiva**

Análisis y conclusiones



# Scrum

---

En el rugby es una formación fija cuya función es disputar la pelota y ponerla en juego

Los jugadores de ambos equipos se ubican enfrentados y esperan la indicación del árbitro para empezar a empujar con el fin de avanzar y obtener la pelota





# Influencias

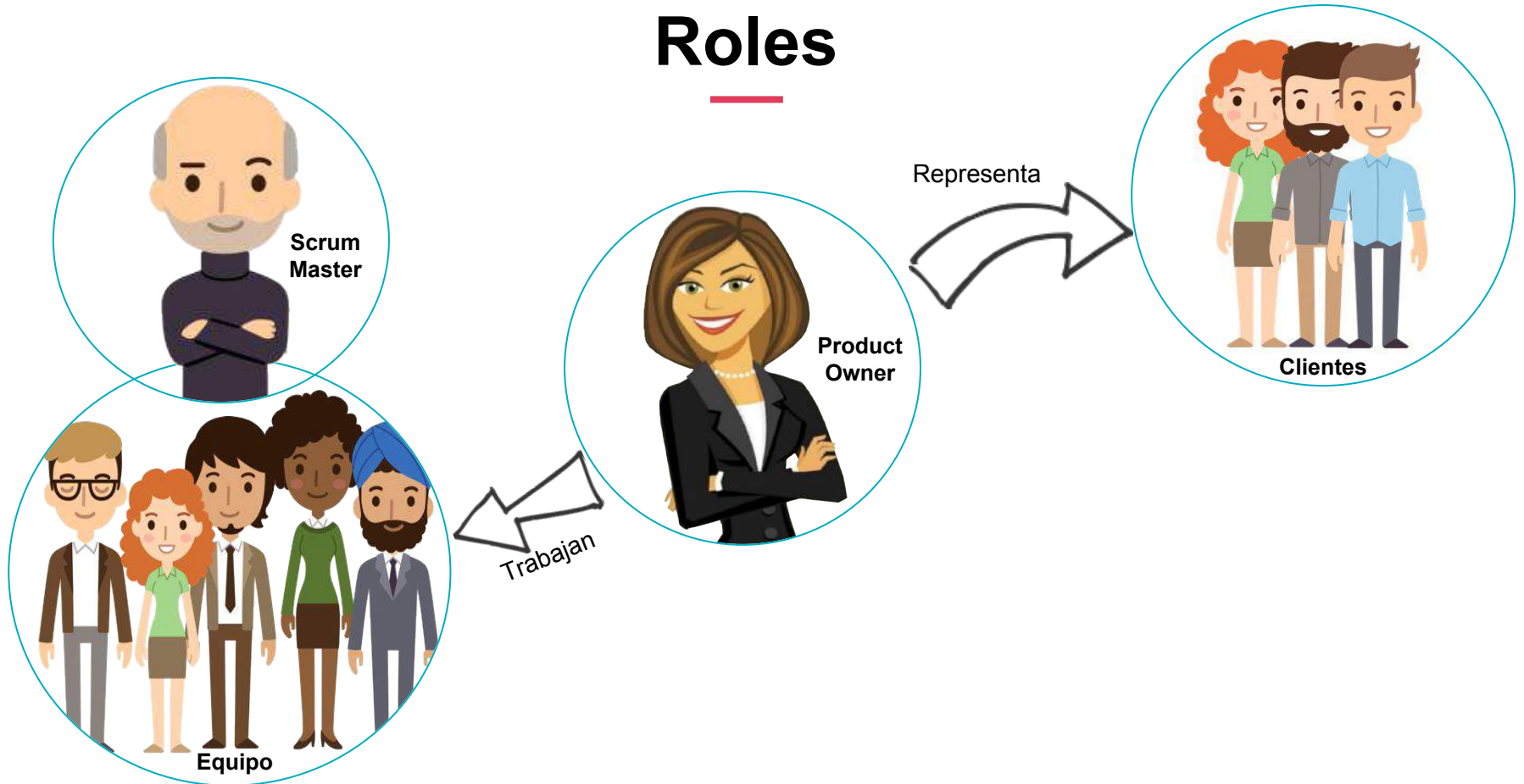


# Ball-Point Game

---

- **Objetivo:** Pasar la mayor cantidad de pelotas posibles a través de todos los miembros del equipo en 2 minutos.
- **Reglas del Juego**
  - Cada bola debe pasar por todos los integrantes
  - La bola debe pasar por el aire
  - No pasar la bola al vecino a izquierda o derecha
  - Integrante de inicio = Integrante de término
  - Iteración = 2 min
  - 3 iteraciones
  - Si la bola cae al suelo o no cumple alguna regla se computará un fallo

# Roles



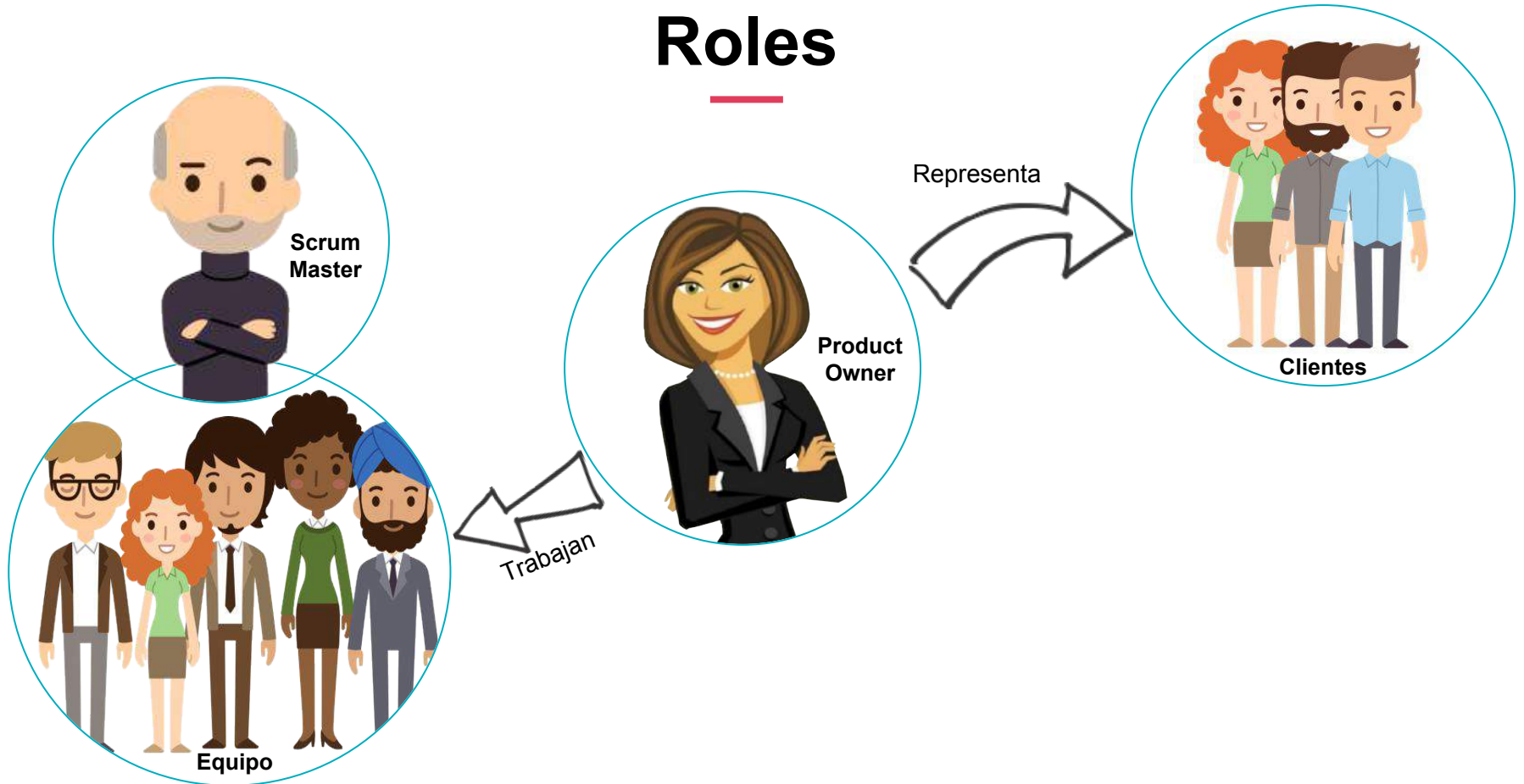
# Product Owner

---

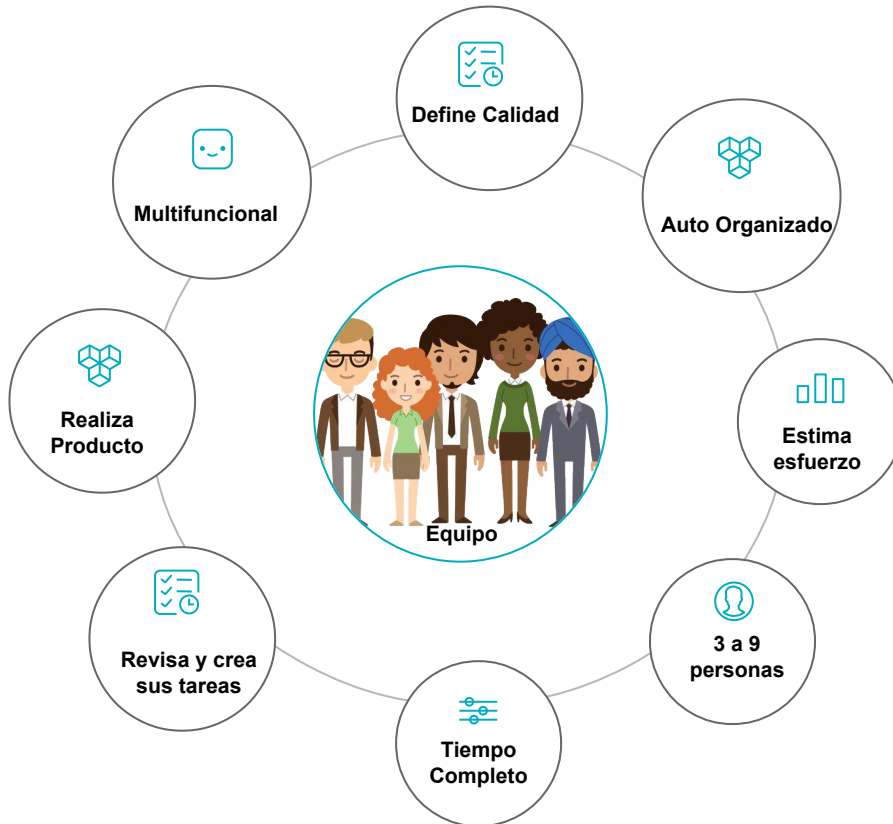




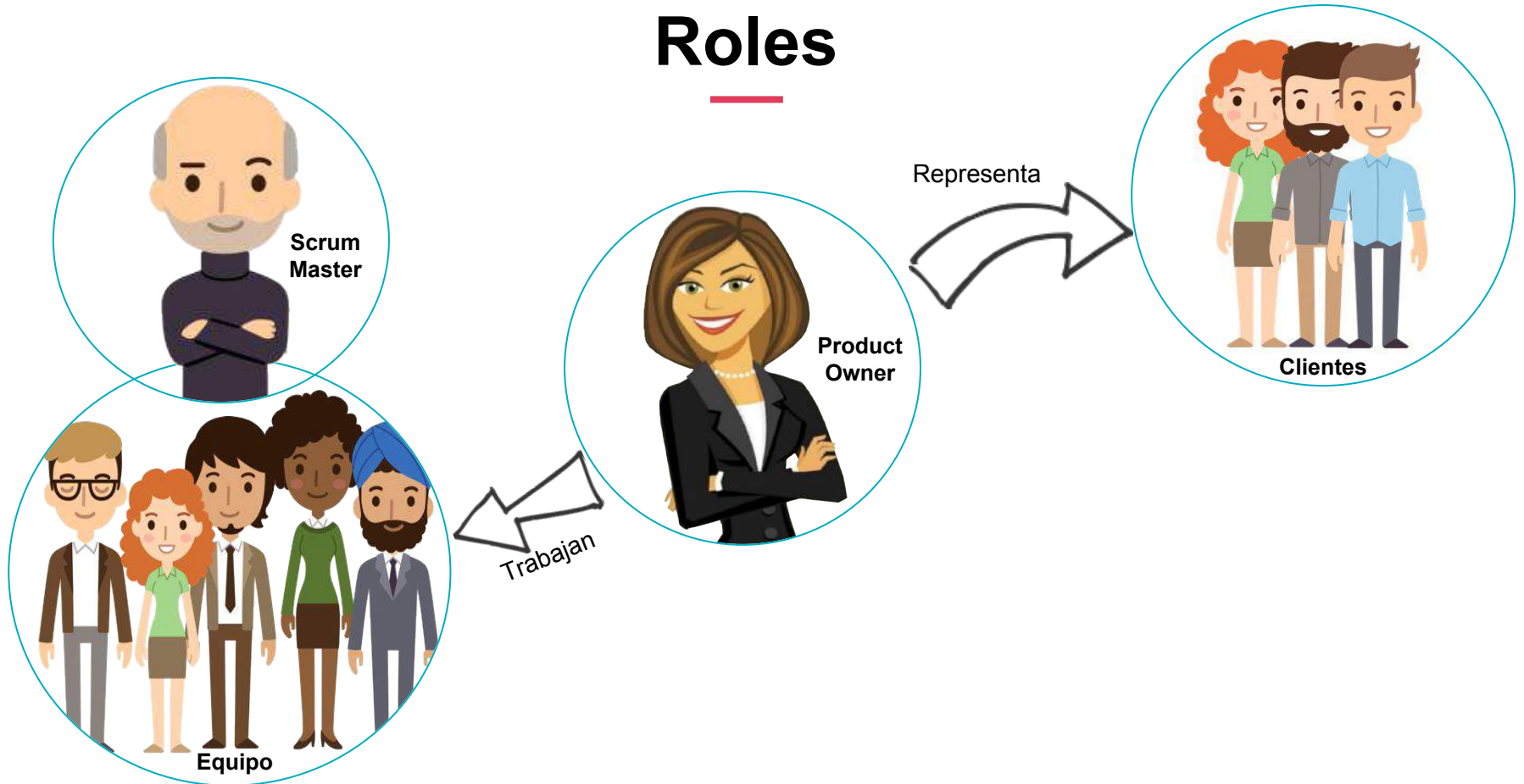
# Roles



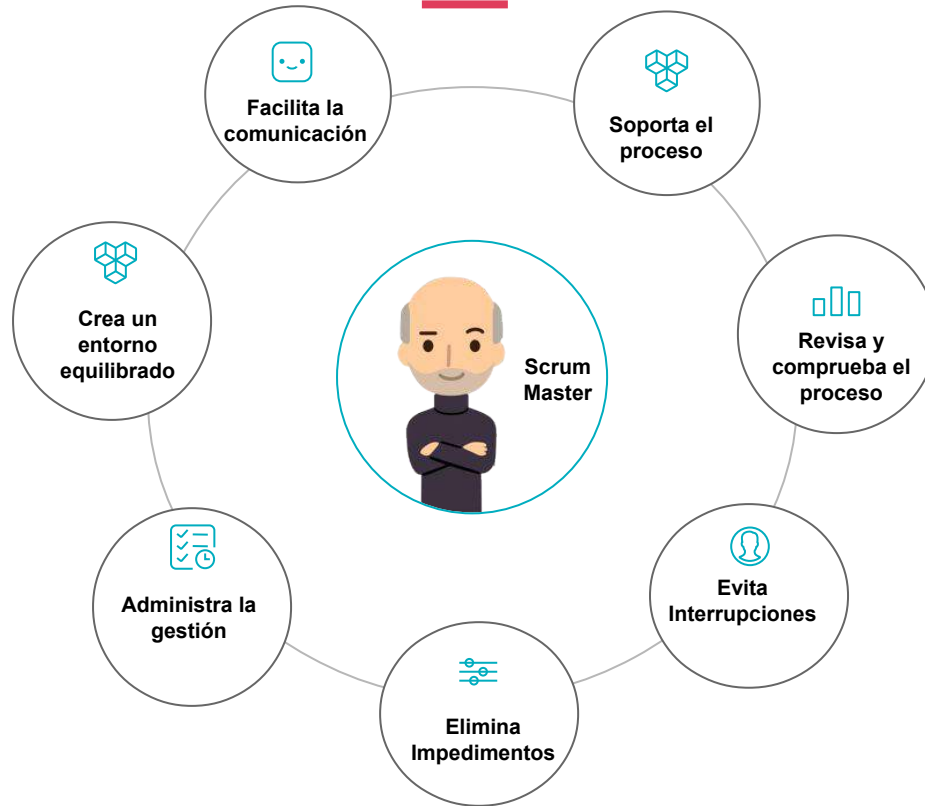
# Equipo



# Roles



# Scrum Master



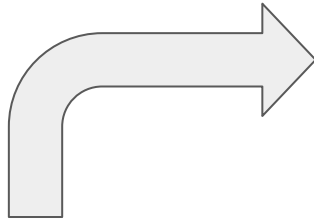


# Reuniones en Scrum

3. Revisión del trabajo  
(Sprint review)



2. Reunión diaria  
(Daily scrum)



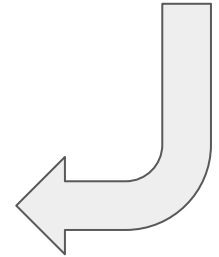
1. Planificación  
(Planning meeting)



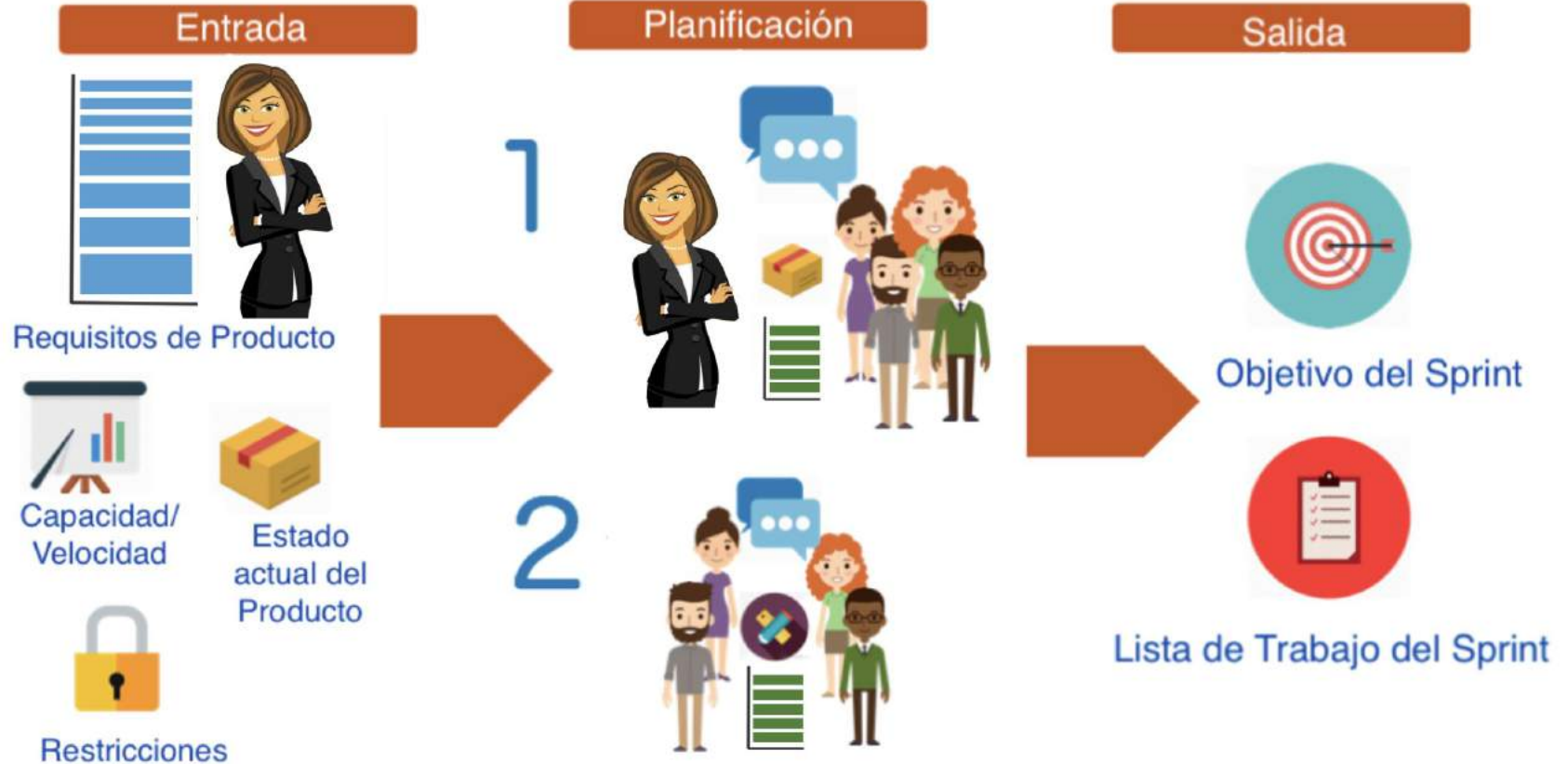
*SPRINT*  
2 a 4 semanas



4. Retrospectiva



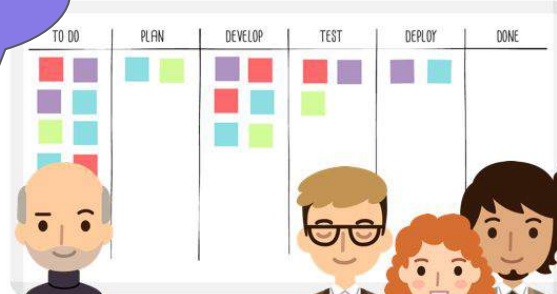
# Planificación del Sprint



# Reunión Diaria

- ❖ Ocurre todos los días.

Qué hice ayer



User Story Defect



Qué voy a hacer hoy



Necesito ayuda



# Revisión del Sprint



Otros



Cientes Externos



Cientes Internos



# “Retrospective” meeting



# Definición de “Retrospective”

## ¿Qué es una “Retrospective”?

Reunión de equipo con el objetivo de mejorar de manera continua su productividad y la calidad del producto que está desarrollando.

El equipo analiza:

- Qué cosas han funcionado bien.
- Cuáles hay que mejorar.
- Qué cosas quiere probar hacer en la siguiente iteración.
- Qué ha aprendido.
- Cuáles son los problemas que podrían impedirle progresar adecuadamente.

# Duración y Resultados



## Duración

---

- ❑ Después de cada iteración
- ❑ 3 semanas = 2h
- ❑ 1 mes = máx 3h



## Resultados

---

- ❑ Mayor Productividad
- ❑ Mayor calidad del producto
- ❑ Mayor motivación del equipo

# Tipos de “Retrospectives”

---



**Caras/3 Ls**



**Comprobación  
del estado del  
equipo**



**Energizer**



**Futurespective**



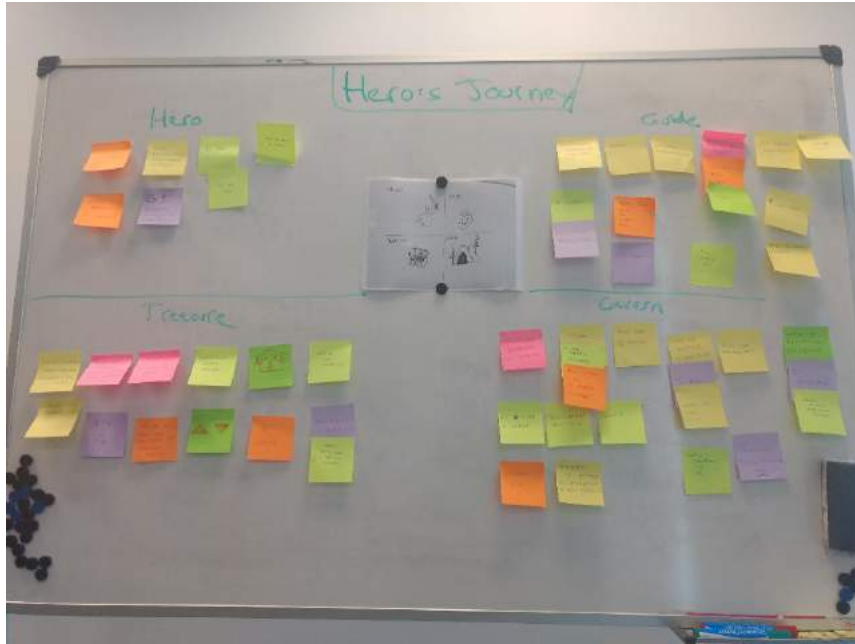
**Formato Libre**



**Trabajo en equipo**

# Ejemplos de “Retrospectives”

---



# Ejemplos de “Retrospectives”





# Ejemplos de “Retrospectives”



# Juego del Pájaro

- **Objetivo:** Aplicar la metodología Scrum en la construcción de un pájaro con fichas lego, intentando conseguir el mayor número de puntos posibles por sprint.
- **Reglas del Juego**
  - Equipos de 5 personas
  - Cada equipo tiene el objetivo de construir un pájaro
  - El juego se organiza en tres sprint
  - Se debe entregar un pajarito completo en cada sprint.
- **Tiempos por sprint**

Minutos	Actividad
3	Planificación: ¿Qué compromiso asumimos?
7	Construcción
2	Revisión por el Product Owner
3	Retrospectiva: ¿Qué aprendimos? ¿Qué podemos mejorar?

# Ejercicio “Retrospective”

---

01

Haced grupos de 5 personas.

02

Dibuja cómo te has encontrado durante la ejecución y finalización del juego.

03

Explicación a todas del dibujo realizado.

# Conclusiones (“Take away”)



- Planifica SÓLO lo que te haga falta en ese momento.
- Divide el contenido de tu proyecto en historias lo más pequeñas posibles.
- No olvides hacer la reunión diaria (Daily Scrum).
- No “Des nada por hecho” sin confirmarlo con el equipo/tutor.
- Trabaja siempre con la prioridad establecida por tu tutor.
- Trabaja SIEMPRE EN EQUIPO!!!!



**!!!Gracias!!!**