

Metodologías Agile #2

Framework SCRUM



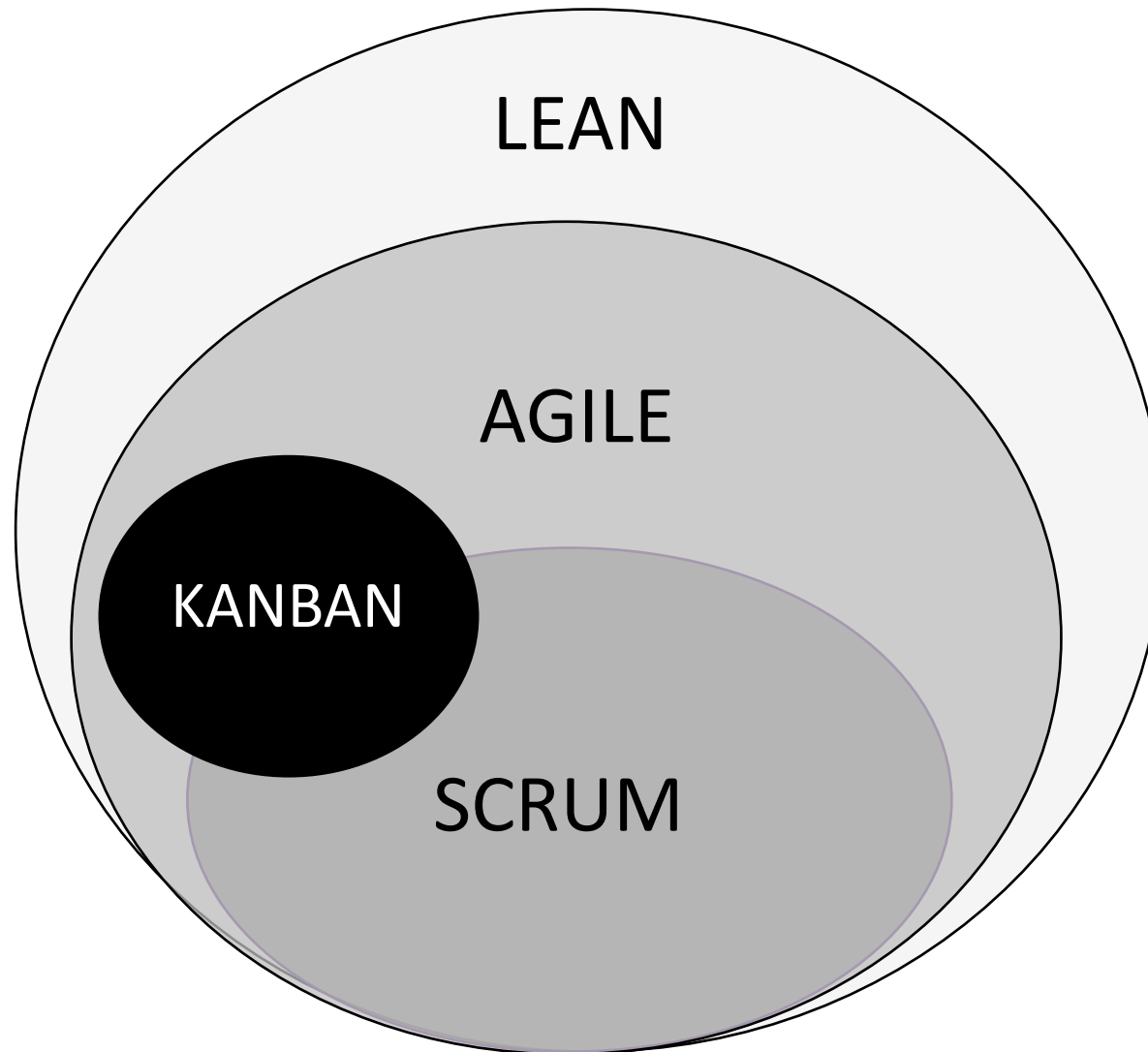


Definamos AGILE

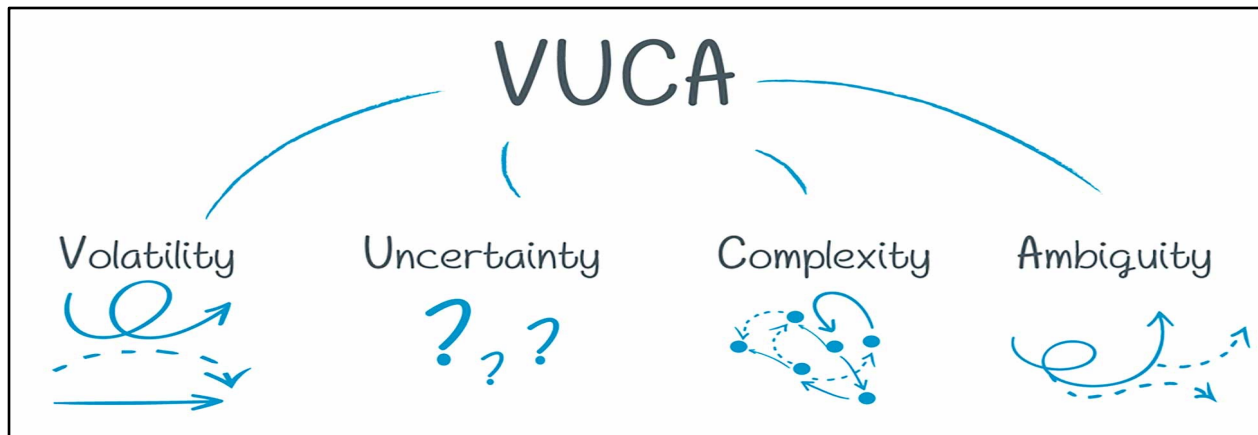


La agilidad es la capacidad de responder rápida y deliberadamente a la incertidumbre y los cambios en los requerimientos del cliente (mercado) mientras controlamos el riesgo.

RÁPIDO Y DELIBERADAMENTE (1)



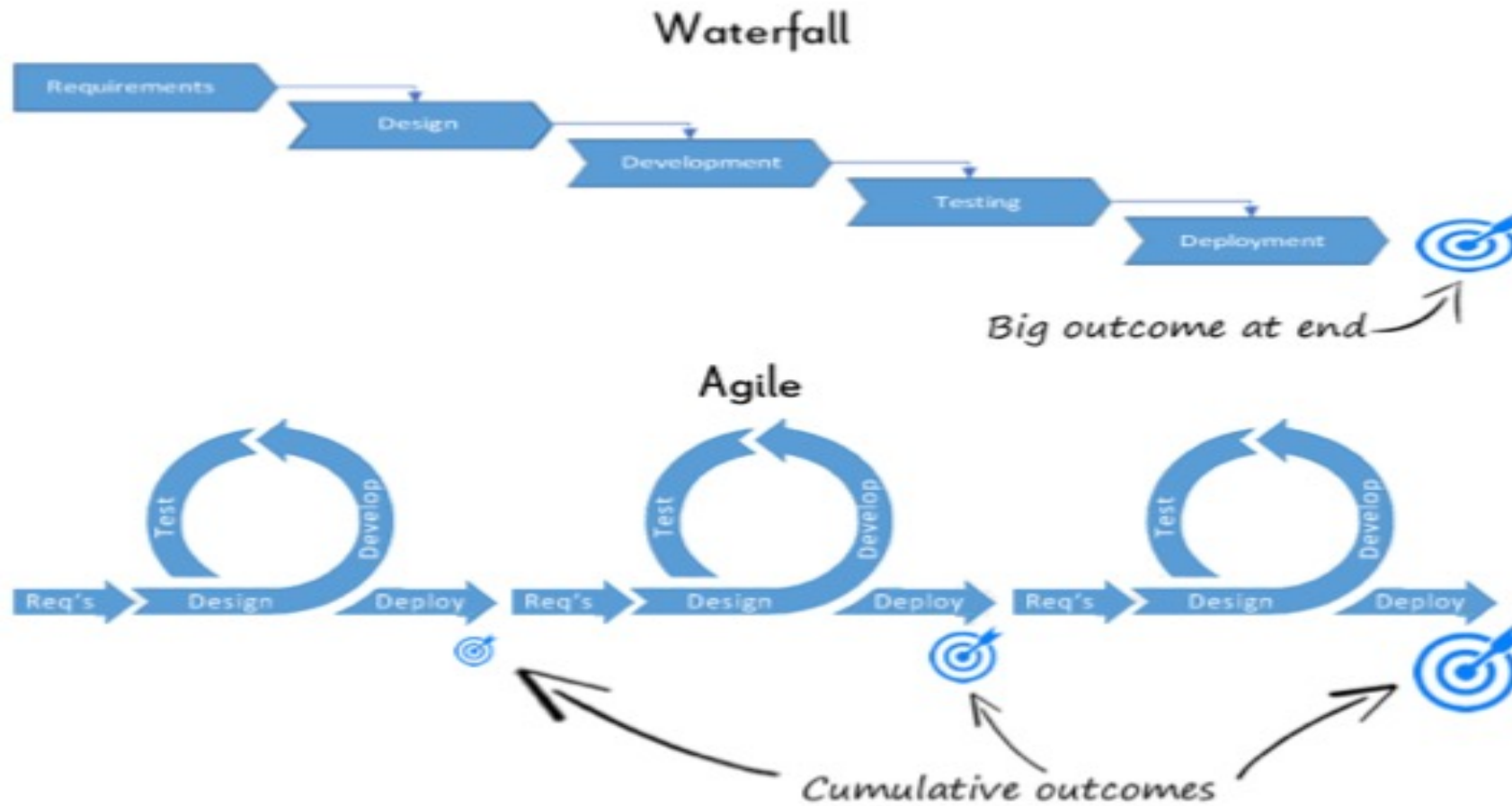
CAMBIOS DE REQUERIMIENTO DEL CLIENTE (2)



+ H (Hiperconectividad)



GESTIONAR EL RIESGO (3)





SER AGILE
VS
HACER AGILE

MANIFIESTO ÁGIL – POSTULADOS

Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas

Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan

Propuestas y soluciones

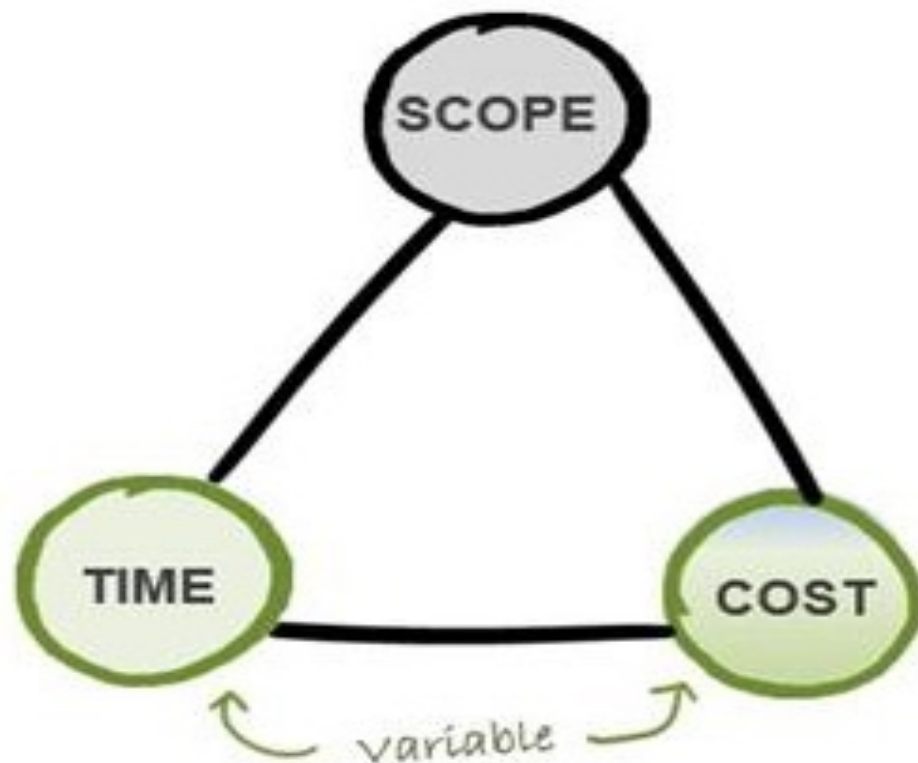
Software funcionando sobre documentación extensiva

Colaboración con el cliente sobre negociación contractual

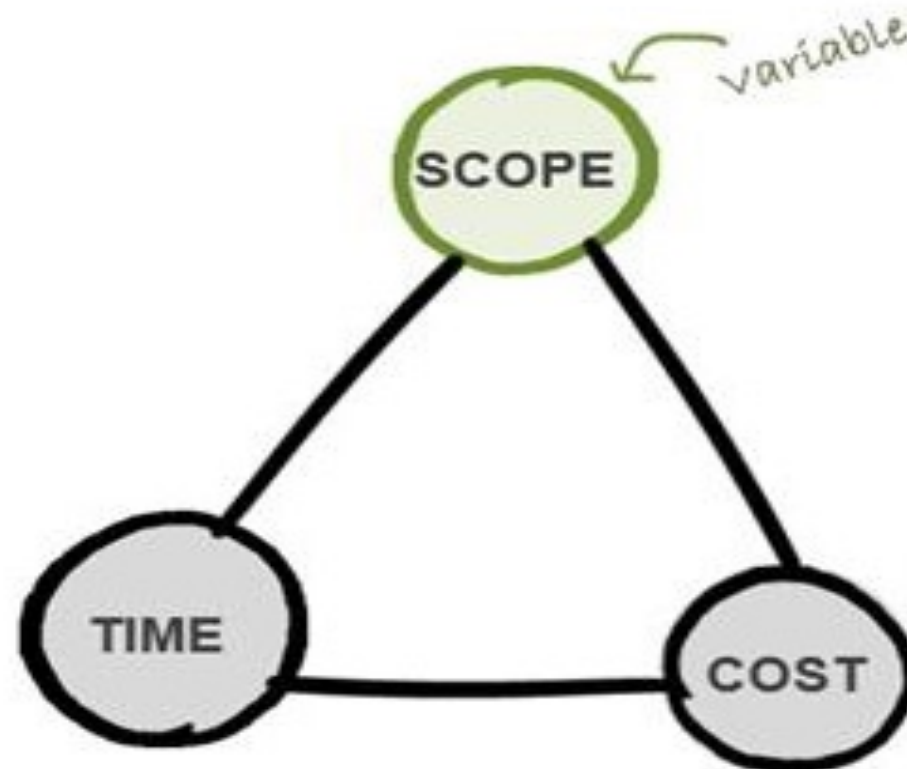
Esto es, aunque valoramos los elementos de la derecha, valoramos más los de la izquierda.

TRIANGULO TRADICIONAL VS AGILE

Traditional: predictive and sequential



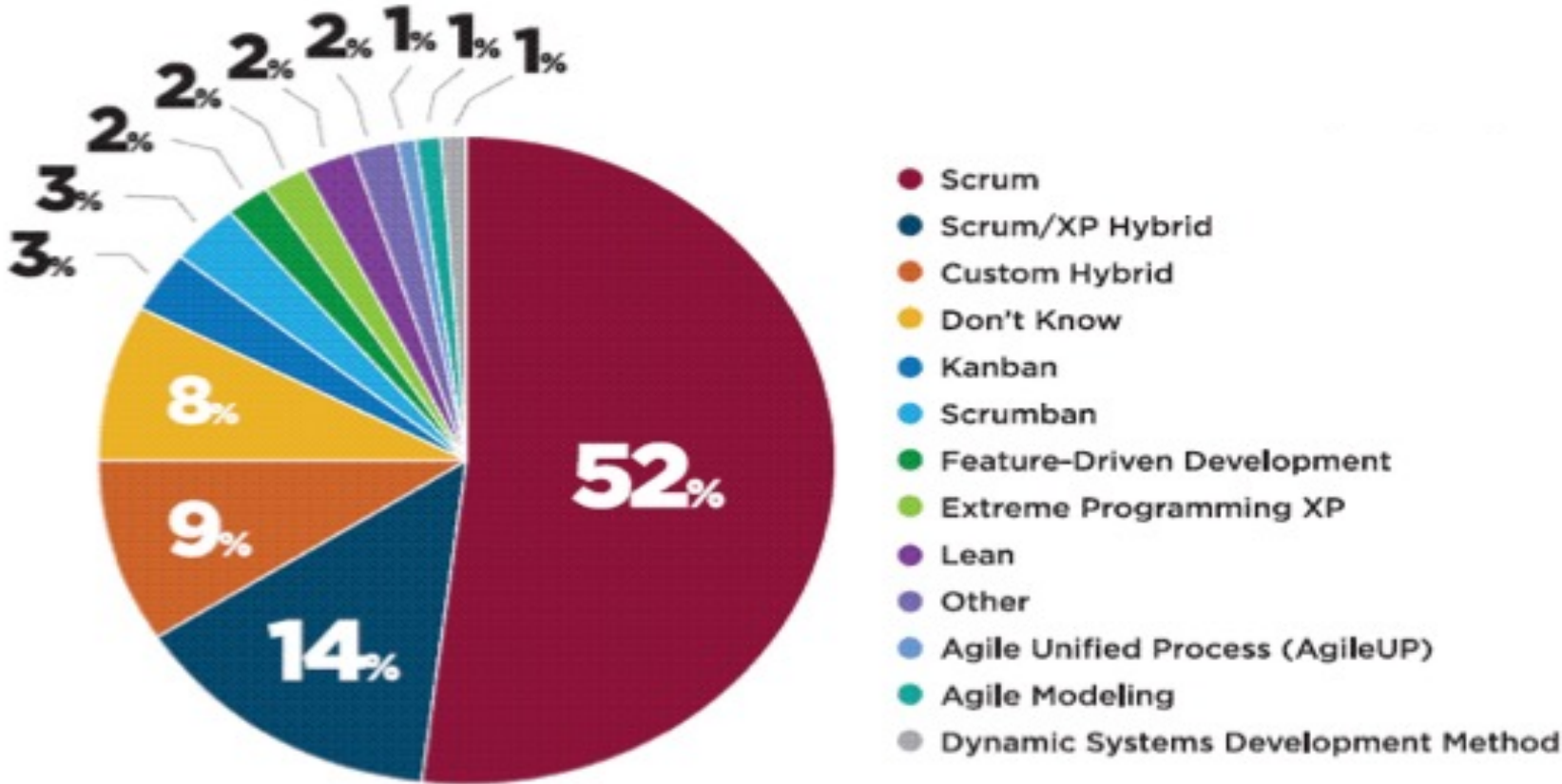
Agile: adaptive and iterative



A large, solid dark blue circle is centered on a white background. Inside the circle, the text "HACER AGILE" is written in white, bold, uppercase letters.

HACER AGILE

METODOLOGÍA AGILE



Shu

守

SEGUIR
LAS REGLAS

Ha

破

ROMPER
LAS REGLAS

Ri

離

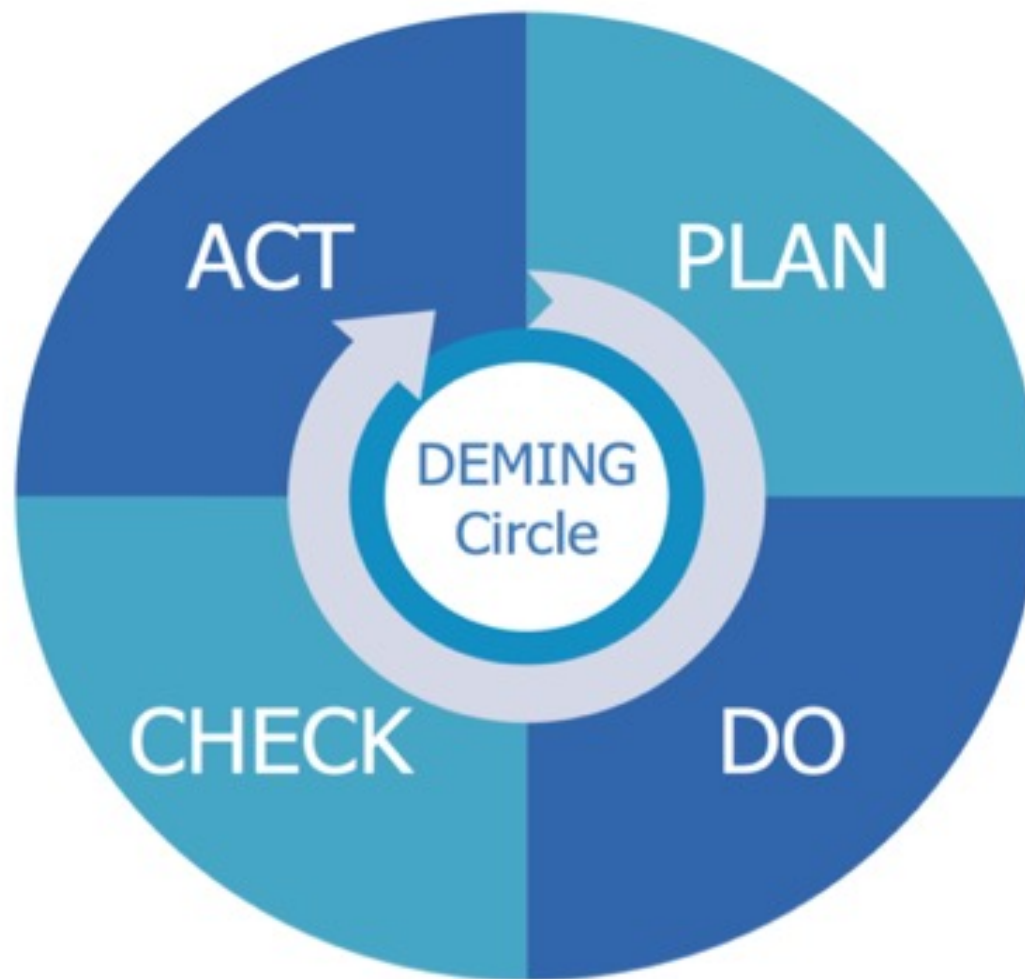
INNOVAR
CREAR REGLAS

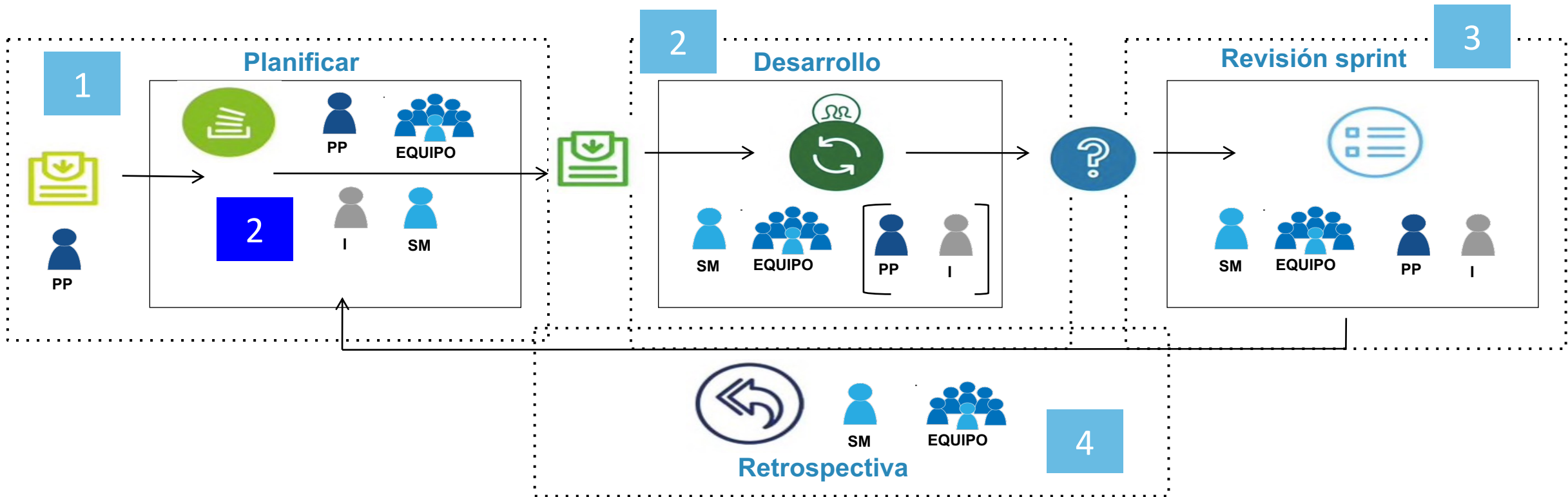


SCRUM

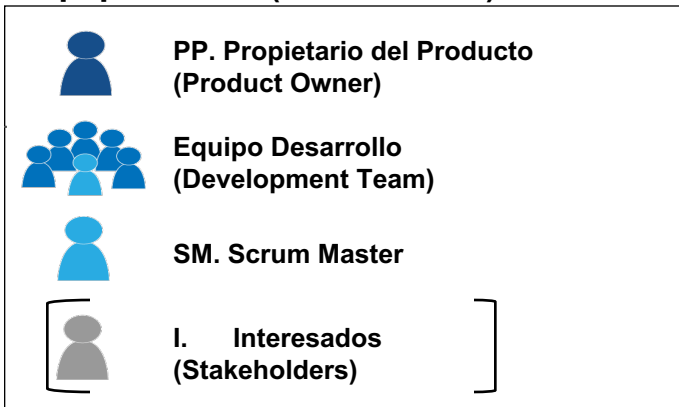
- Marco de trabajo para el desarrollo y el mantenimiento de productos **COMPLEJOS**.
- Se aplican un conjunto de **REGLAS** para trabajar colaborativamente en **equipos** altamente productivos.
- Empleo un enfoque **iterativo e incremental** para optimizar la **predictibilidad** y el control **de riesgos**.

CICLO DE DEMING

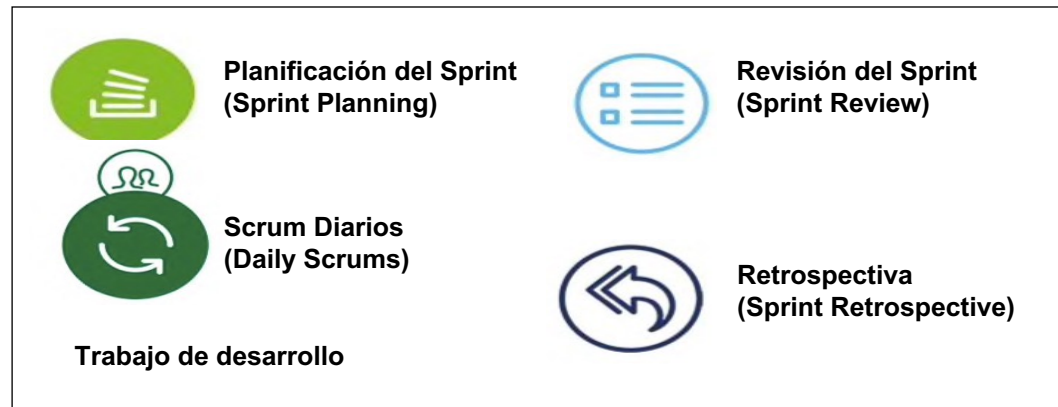




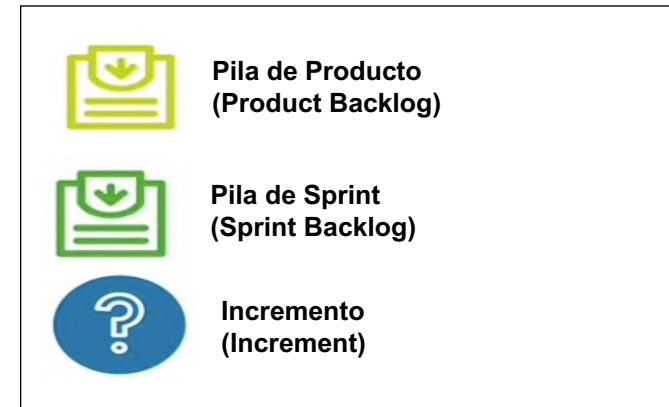
Equipo Scrum (Scrum Team)



Eventos (Events)

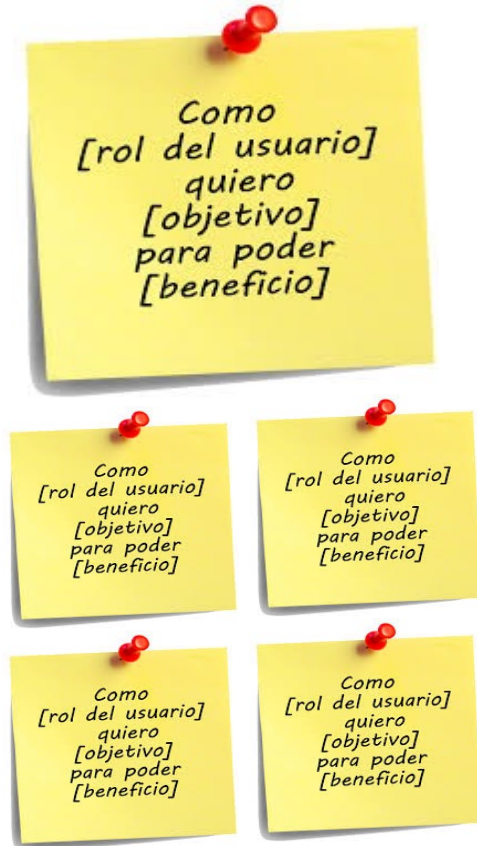


Artefactos (Artifacts)



PLANIFICACIÓN (SPRINT PLANNING)

Estratégica

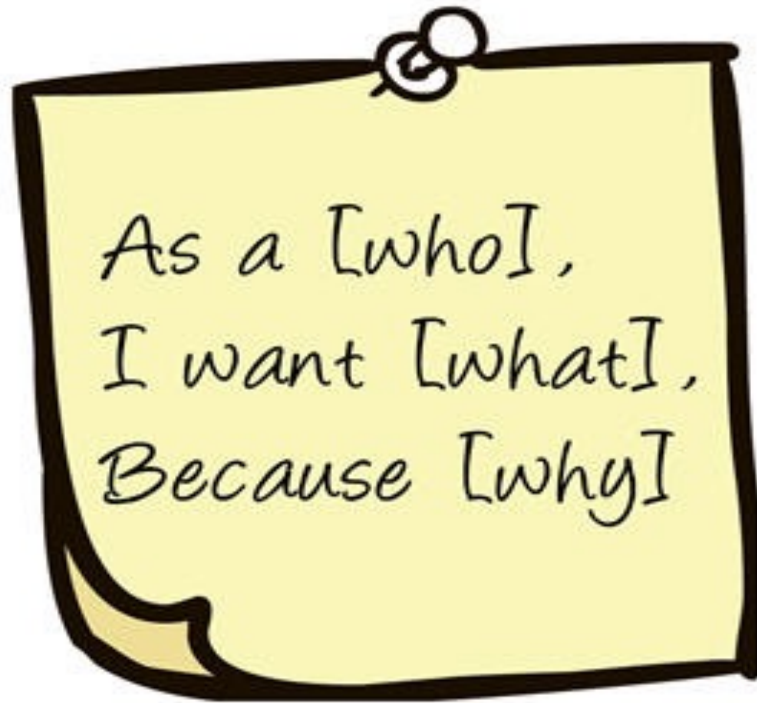


Táctica

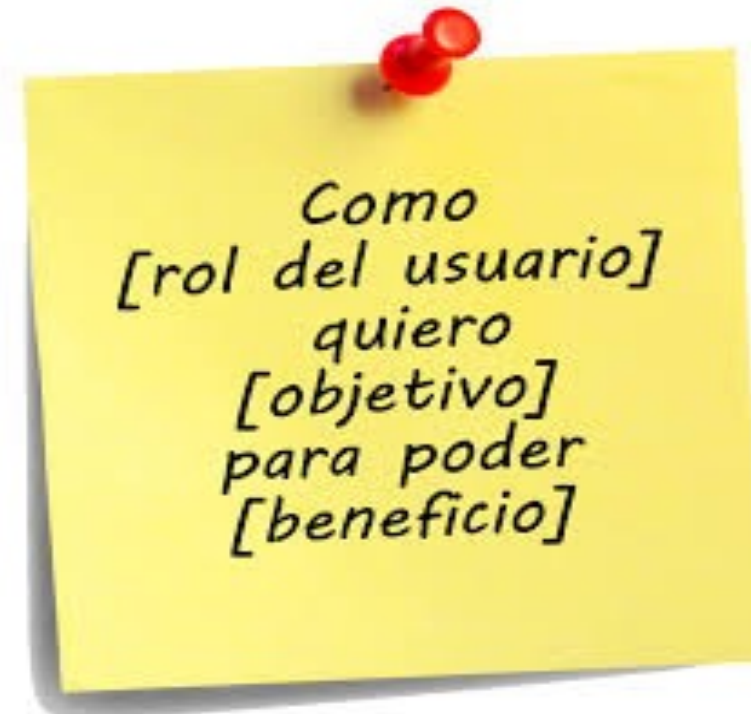


Sólo un PO por Producto y por backlog

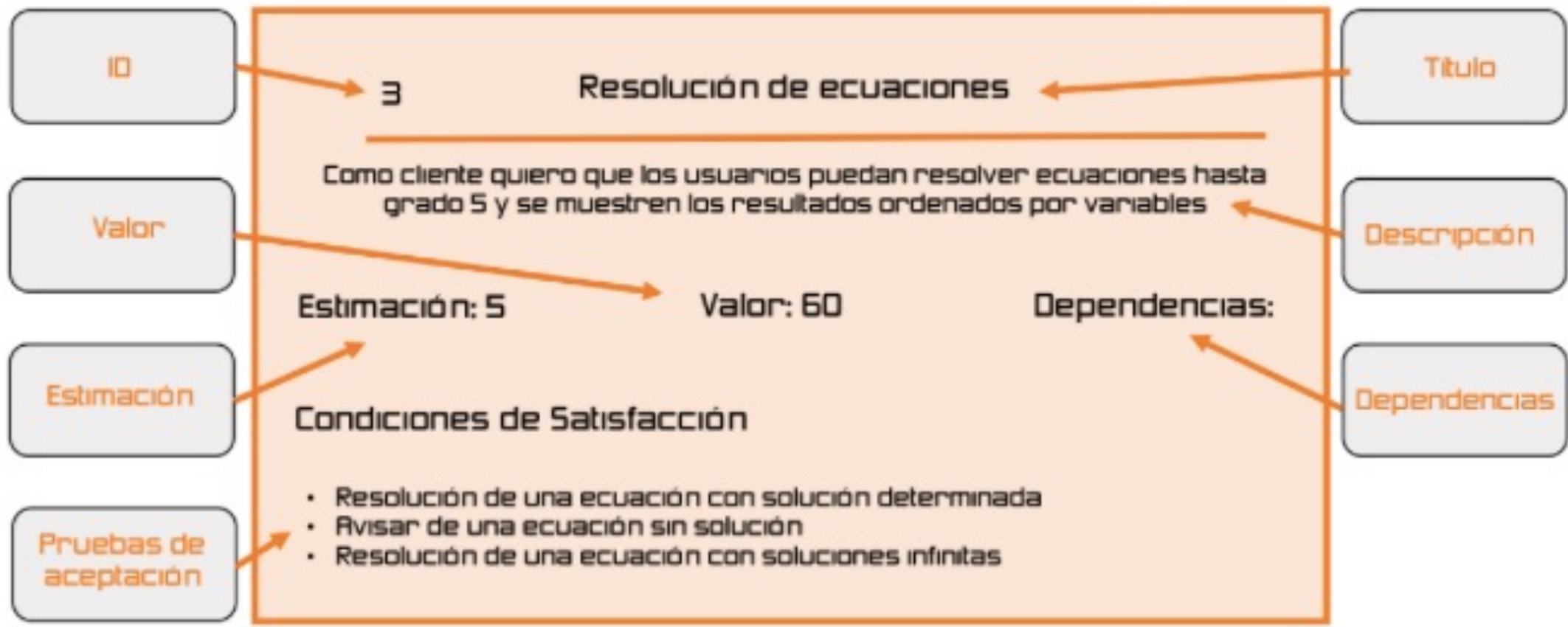
HISTORIAS DE USUARIO (USER STORIES)

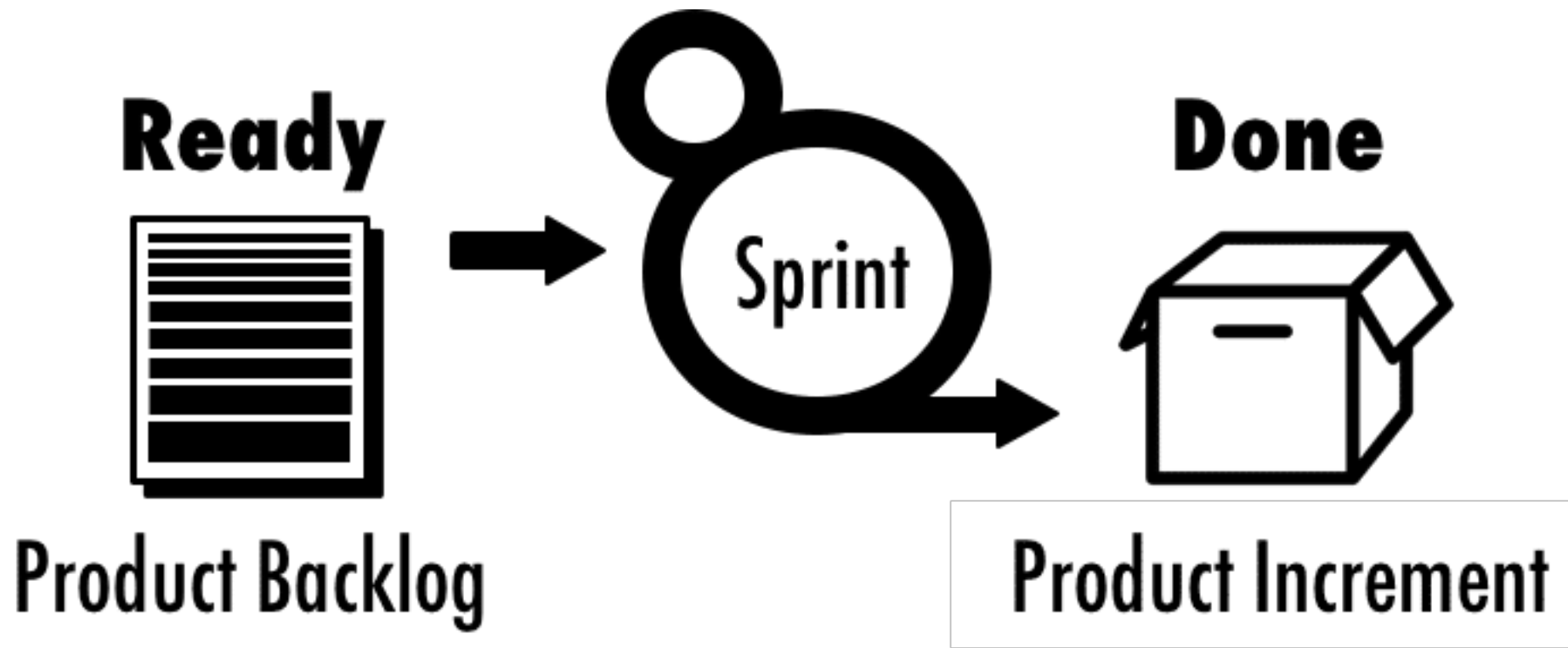


As a [who],
I want [what],
Because [why]



Como
[rol del usuario]
quiero
[objetivo]
para poder
[beneficio]





DoR

Lista de elementos que debe contener cada ítem del Product Backlog para que el equipo pueda comprometerse a incluirlo y desarrollarlo en el sprint.

- Historias bien definidas y con al menos 5 criterios de aceptación
- Historias de un tamaño apropiado, que entre dentro de un sprint (un tamaño adecuado con que el equipo se sienta cómodo y mejore su throughput)
- Que el equipo haya revisado las historias en una sesión de Grooming, donde se haya comprendido la naturaleza, el valor y desafíos técnicos
- Que la historia sea transversal, es decir que describa un comportamiento end-to-end (que sea “visible” para le negocio);
- Que el equipo comprenda el enfoque para las pruebas tomando en cuenta aspectos funcionales y no funcionales
- Que se haya identificado dependencias con otras historias dentro del mismo backlog u otros backlogs a los que una historia pueda estar conectada;
- Que la historia se alinee a un objetivo u objetivos del sprint, que sean claramente visibles y demostrables.

DoD

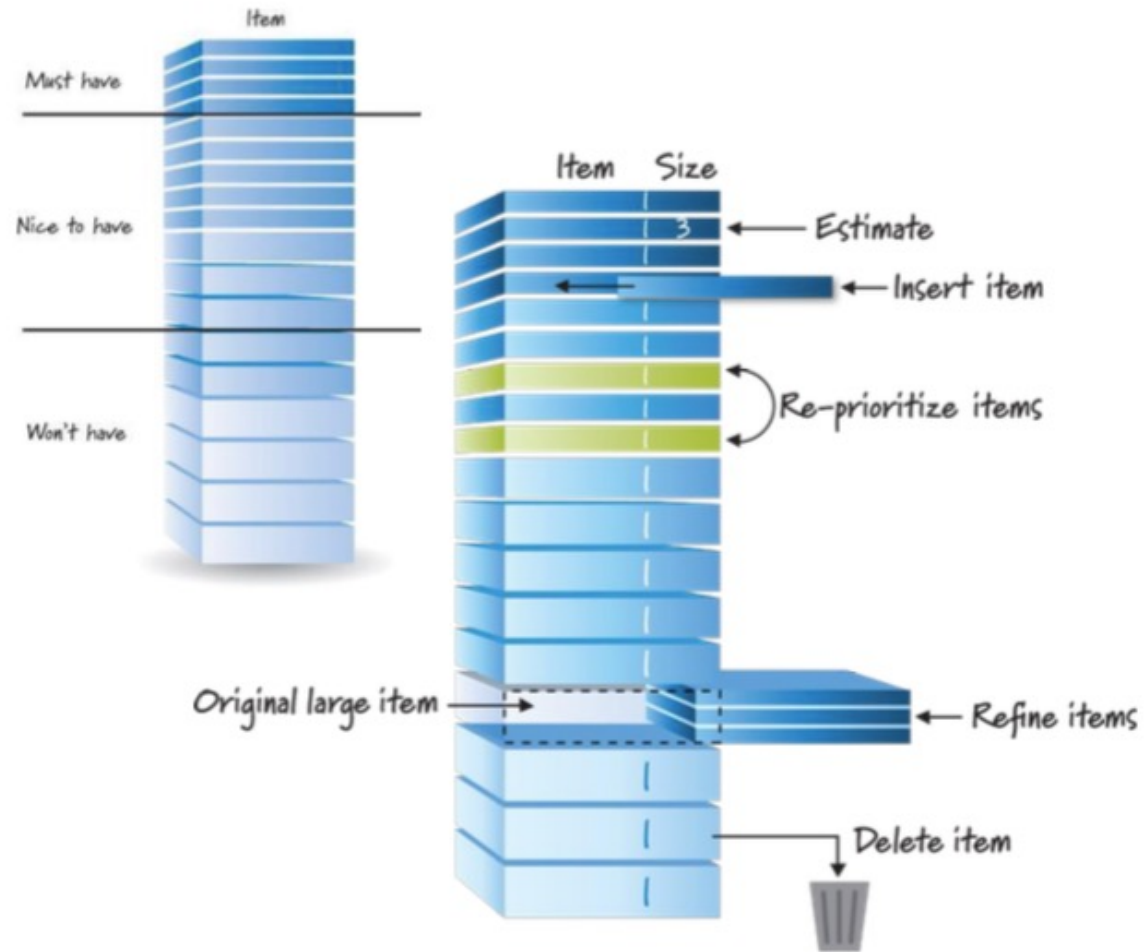
Lista de elementos que debe contener cada ítem del Product Backlog para que el negocio pueda aprobar su entrega.

- Todos los criterios de satisfacción / aceptación de cumplen
- Aprobado por el equipo, PO, UX etc.
- Testeado
- Documentado
- Se ha corregido todos los errores (bugs)

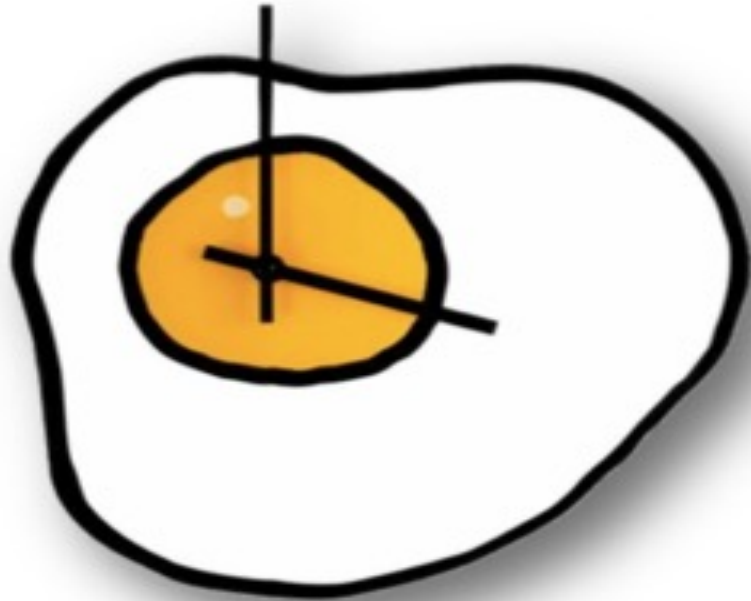
LAS 3 C's



PILA DE PRODUCTO (BACKLOG)



ESTIMACIÓN (UNIDAD RELATIVA)



1

Tiempo ideal (24 horas / 40 horas)

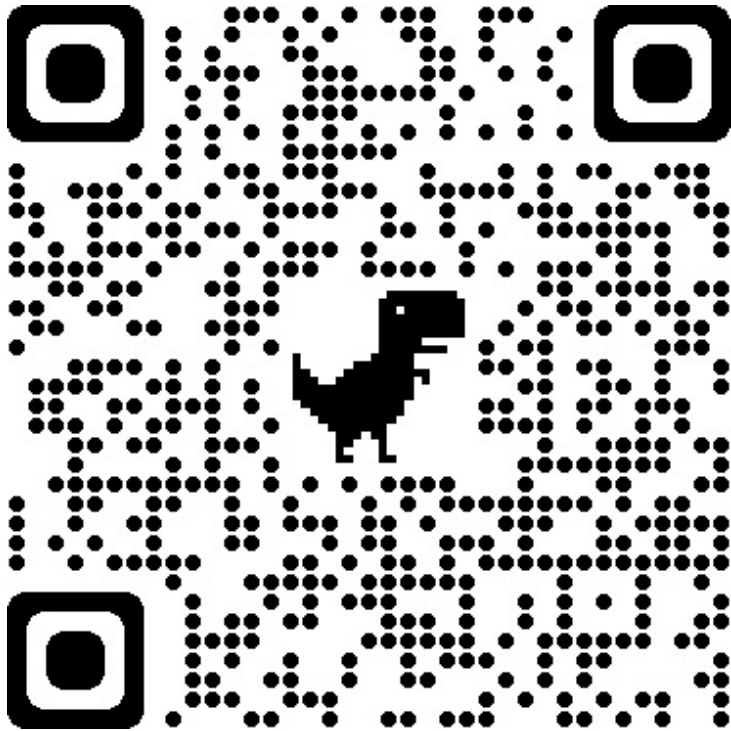
Vs

Unidad relativa (Puntos de historia o story points)

Medir es costoso
Medir no es un fin en si mismo

El tiempo ideal es la medida del trabajo o el esfuerzo.

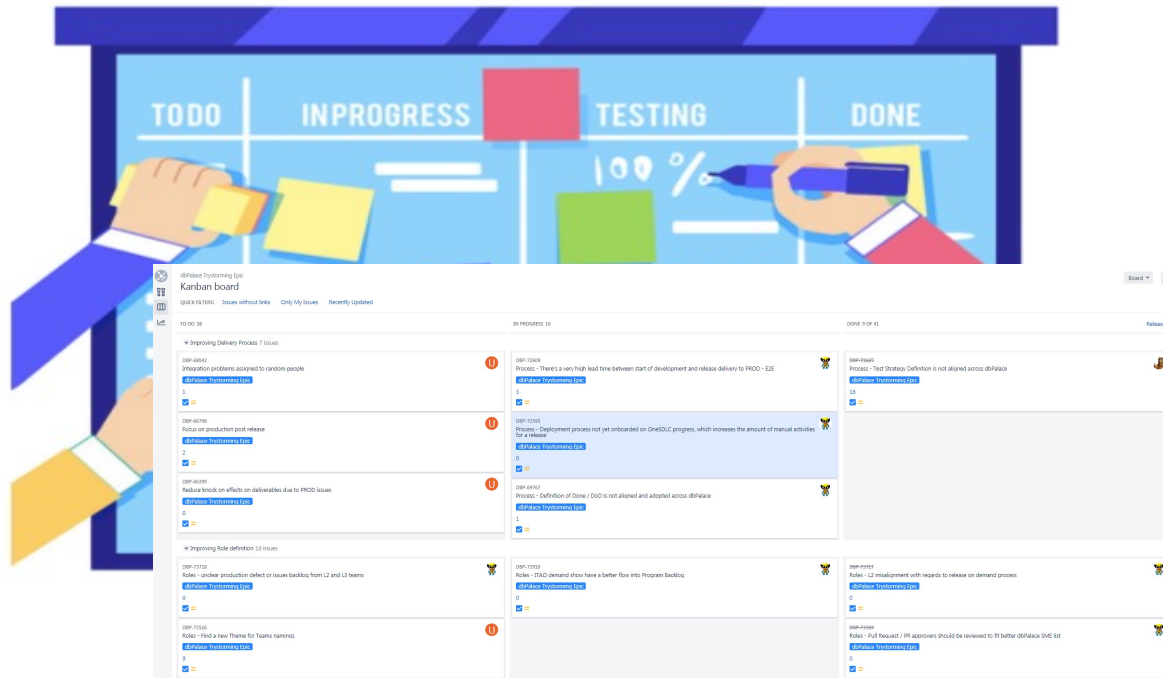
ESTIMACIÓN DE PÓQUER



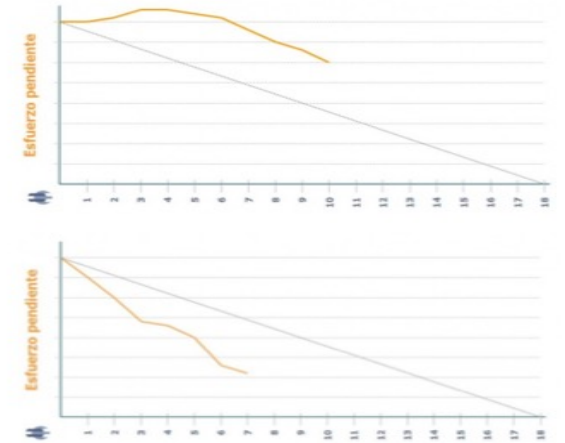
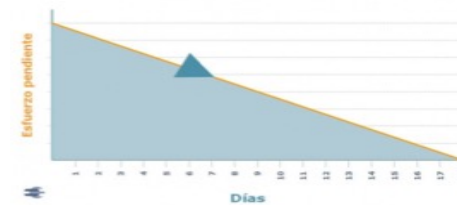
La estimación de póquer es una práctica ágil empleada para estimar el esfuerzo que requieren las tareas

DO - Desarrollo

Board - Tablero

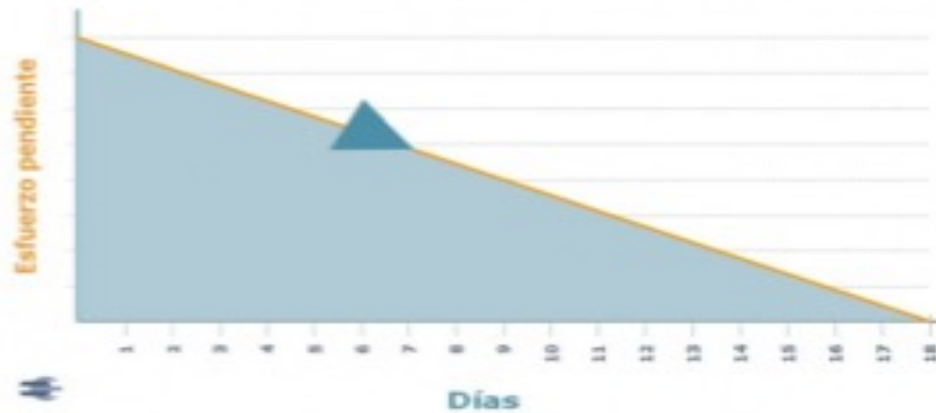


Seguimiento



BURN DOWN CHART ¿QUÉ TAL VOY?

Medimos el trabajo PENDIENTE

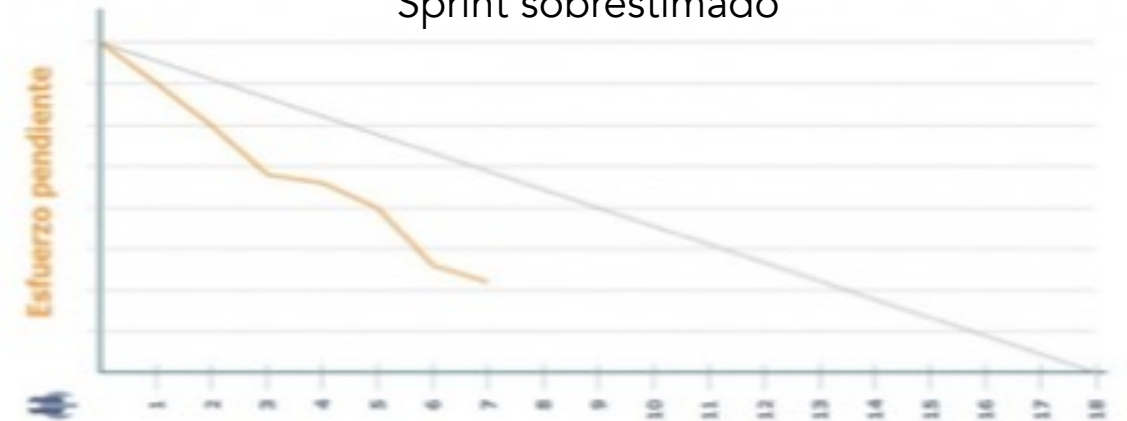


Sprint subestimado



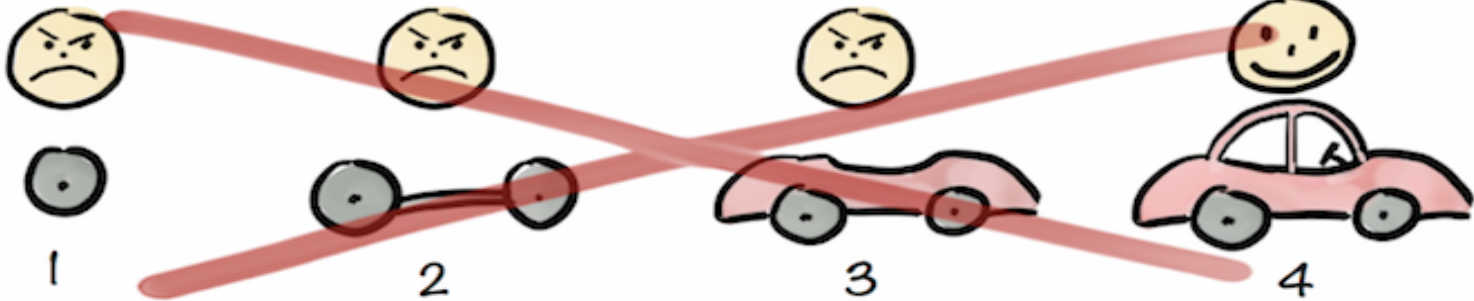
El avance del sprint se revisa y actualiza a diario

Sprint sobrestimado

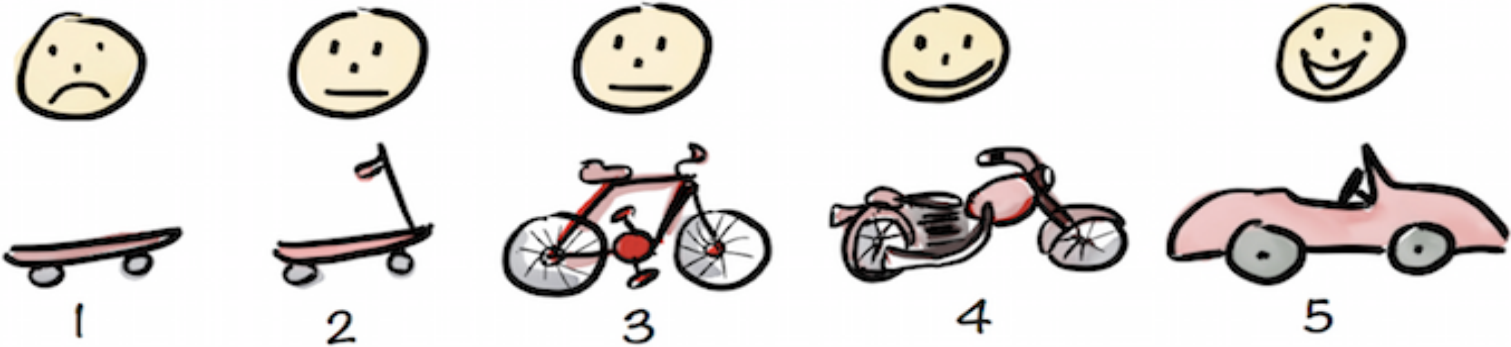


MVP (MINIMAL VIABLE PRODUCT)

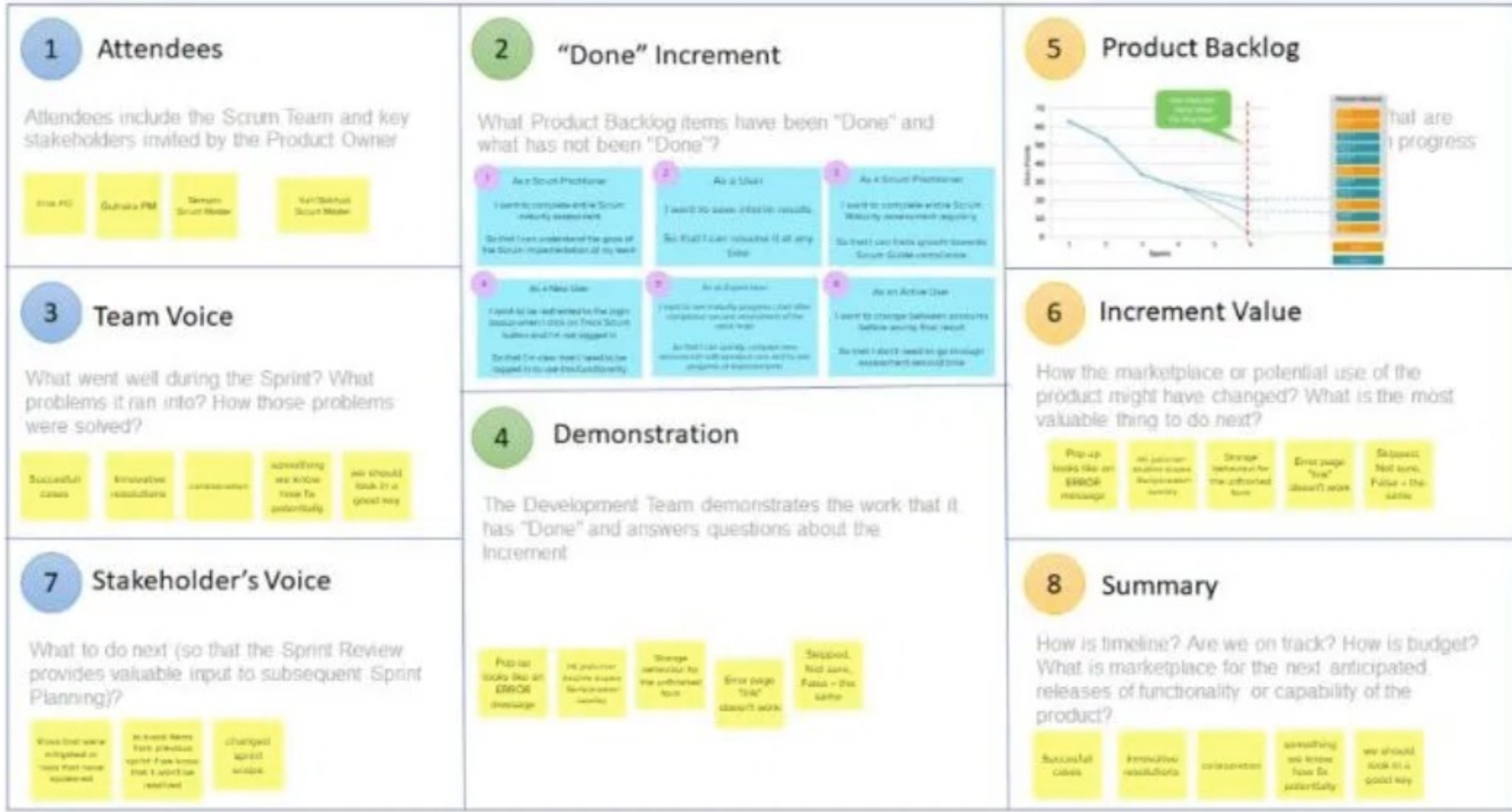
Not like this....



Like this!

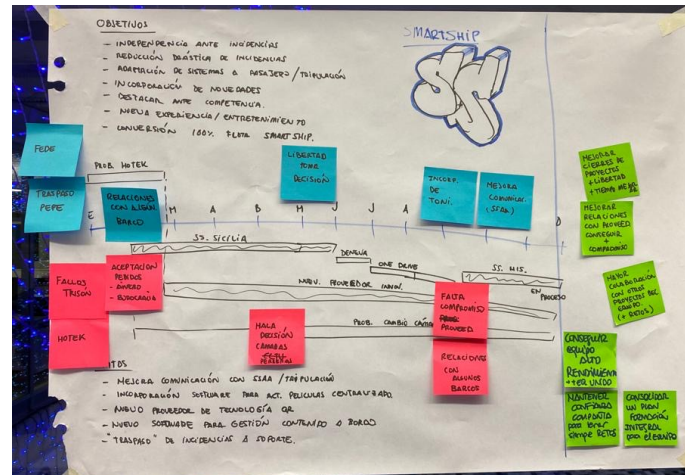
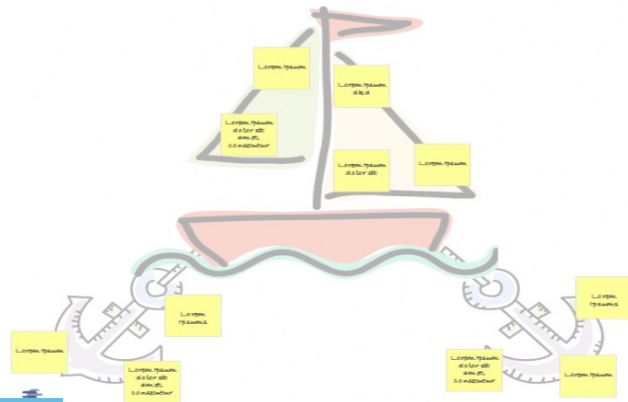
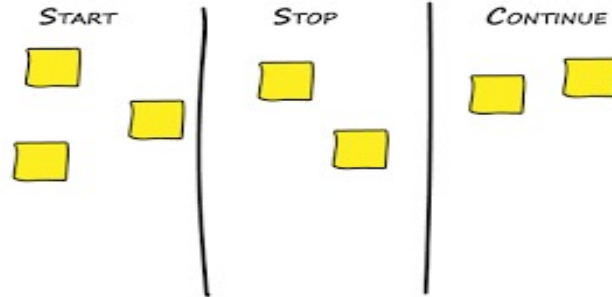
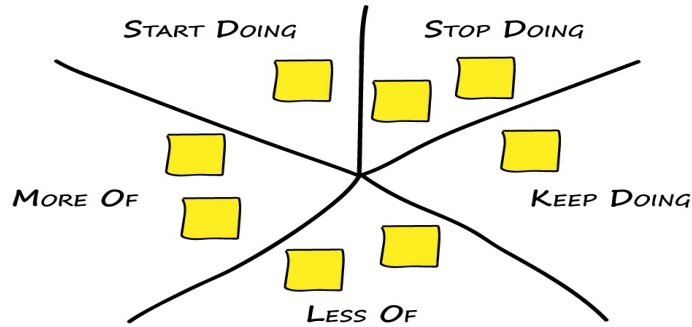


CHECK - Revisión



ACT - Revisión

Retrospectiva



<p>LIKED 😊</p> <p>What did the team like?</p> <ul style="list-style-type: none"> Puntualidad y colaboración en todas las daily Hemos trabajado como equipo, como una unidad y nos hemos ayudado mutuamente. Podemos compartir tiempo todos los departamentos, buscando la mejor solución. ESTRUCTURA COMÚN: mismo patrón de trabajo (metodología) Equipo abierto al cambio. Autorizados para evaluar y mejorar el proceso. CONOCER LOS PROCESOS DE TODOS LOS EQUIPOS, DE OTROS DEPTOS. ESTAMOS TRABAJANDO COMO EQUIPO, SIGUIENDO EL METRO DE TRABAJO SCRUM. 	<p>LEARNED 🧐</p> <p>What did the team learn?</p> <ul style="list-style-type: none"> No es difícil cambiar Independencia de los individuos hacia el equipo. Hemos aprendido a escuchar El cambio se hace primero, lo más difícil es que imaginas qué cosas se ponen en marcha. Hemos seguido con el objetivo marcado por la empresa en cada momento, de acuerdo a lo que se nos pide. Ave Fénix frente a los cambios (riesgos)
<p>LACKED 😞</p> <p>What did the team lack?</p> <ul style="list-style-type: none"> Menor presión al cambio al principio Definido Plan Contingencia a todos los niveles (personas) Participación dentro de mi propio equipo Difícil para aceptar el cambio de manera rápida, ya que se está en un momento de crisis. Prepararse las reuniones para que las reuniones sean más eficientes. Canal de validación del CEO en el Plan de PLM. El CEO debe tener los mismos para poder validar las reuniones para implementar todos los cambios propuestos. Falta de experiencia en el entorno Agile. Hay que comunicarse con todos los departamentos de manera independiente para poder implementar los cambios. 	<p>LONGED FOR 😞</p> <p>What did the team long for?</p> <ul style="list-style-type: none"> Poner grafica burndown chart en común Comunicación de manera proactiva, dependencias, etc. (Nivel VM) Marcar reuniones con Marketing y la duración de los Sprints Detallar más las historias de usuario

RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE)

1

ACORDAR UN TIME BOX

Definir un tiempo para la realización



4

RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE)

2

TENER CLARO EL OBJETIVO DE LA RETRO

Ser eficientes a través de la eliminación del desperdicio y aporte de valor



4

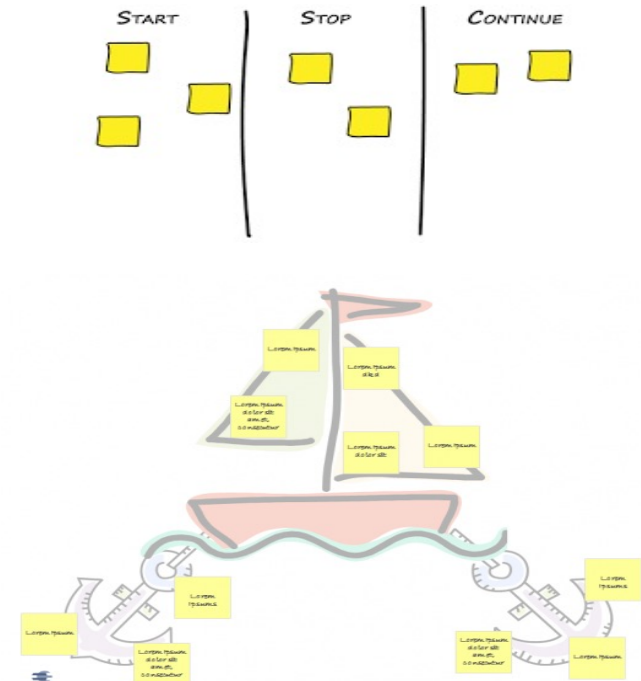
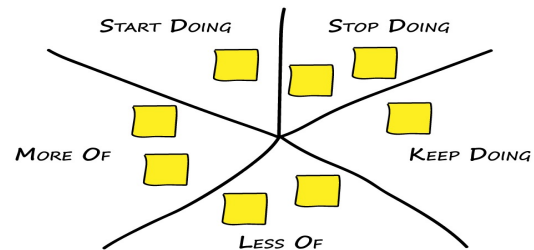
RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE)

3

Realizar dinámicas

El objetivo no es la dinámica sino que la dinámica es el camino...

- Brainstorming
- Five Whys
- Fishbone
- Estrella de mar
- Start, Stop y Continue



4

RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE)

4

Obtener una acción, un experimento

Acciones y experimentos para solucionar nuestro problema..

- Acción / experimento
- Plazos
- Responsables



4

RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE)

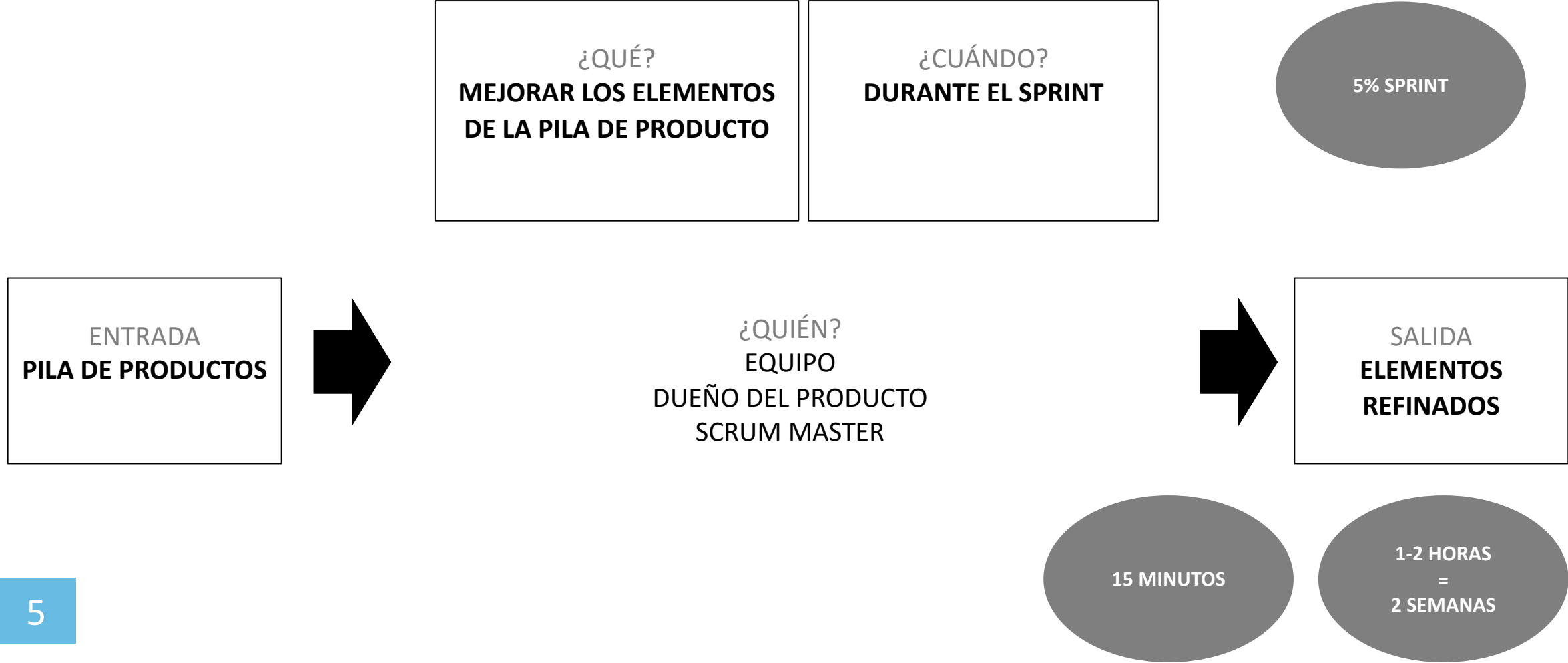
5

Contar con el 100% del equipo
Y esto incluye al PO



4

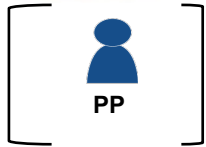
REFINAMIENTO (REFINEMENT)



RESUMIENDO...



Retrospectiva
(Sprint Retrospective)



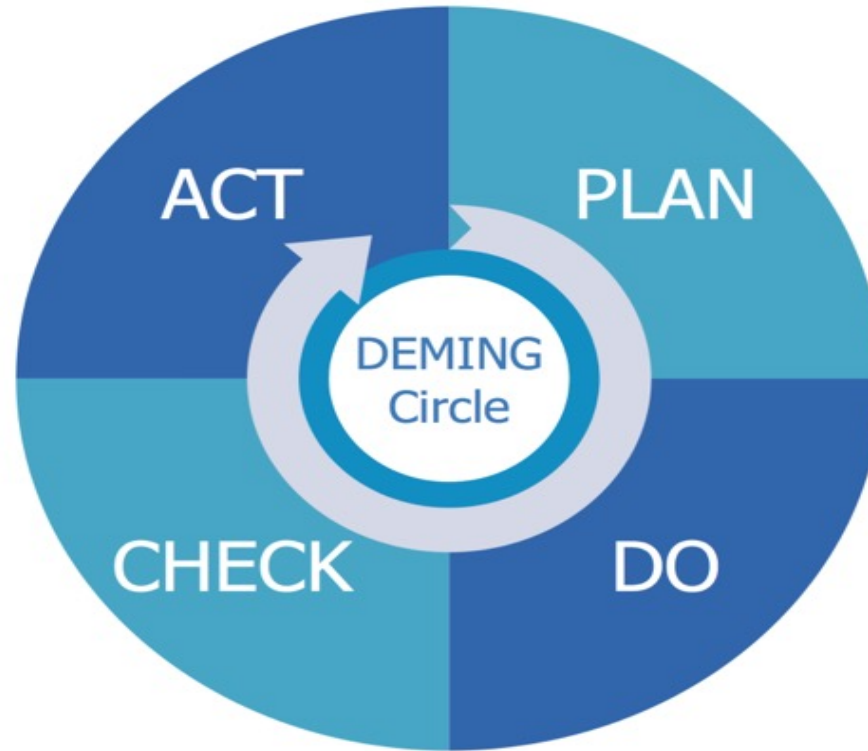
Planificación del Sprint
(Sprint Planning)



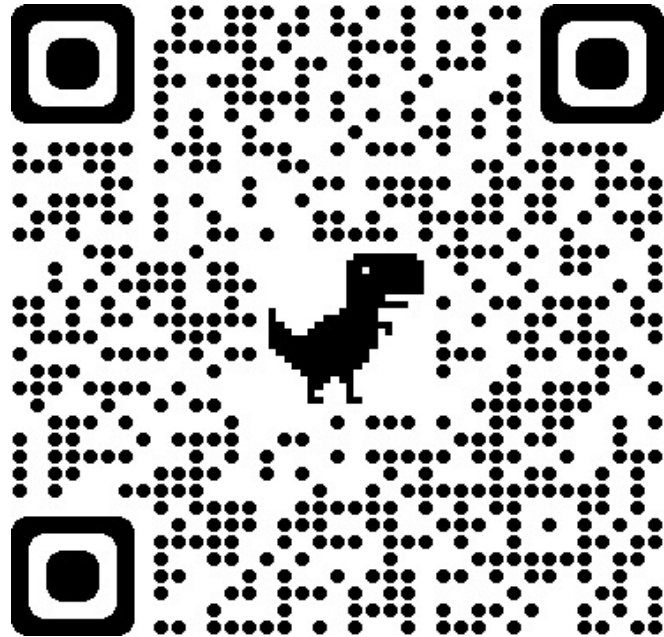
Revisión del Sprint
(Sprint Review)



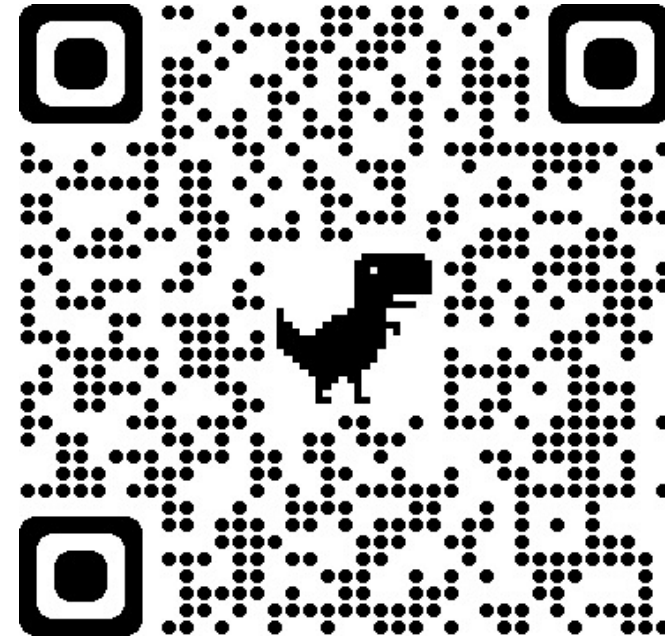
Scrum Diarios
(Daily)



Más info...



LECTURA AGILE
recomendada para el
verano del 2021



ORGANIZACIONES AGILES



Gracias!