

Metodologías Agile #2

Framework SCRUM



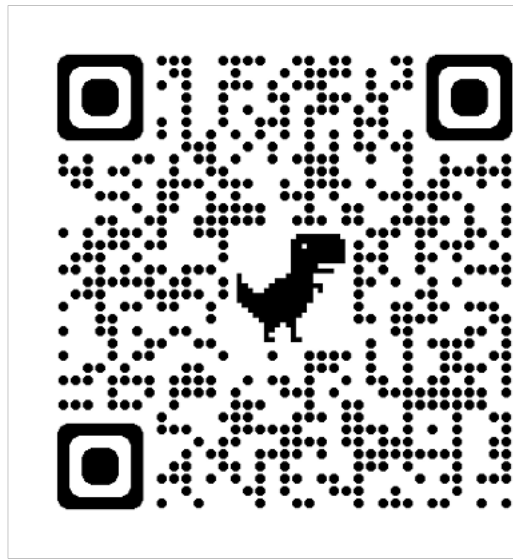
yaninawax



yaniwax



YANINA WAX

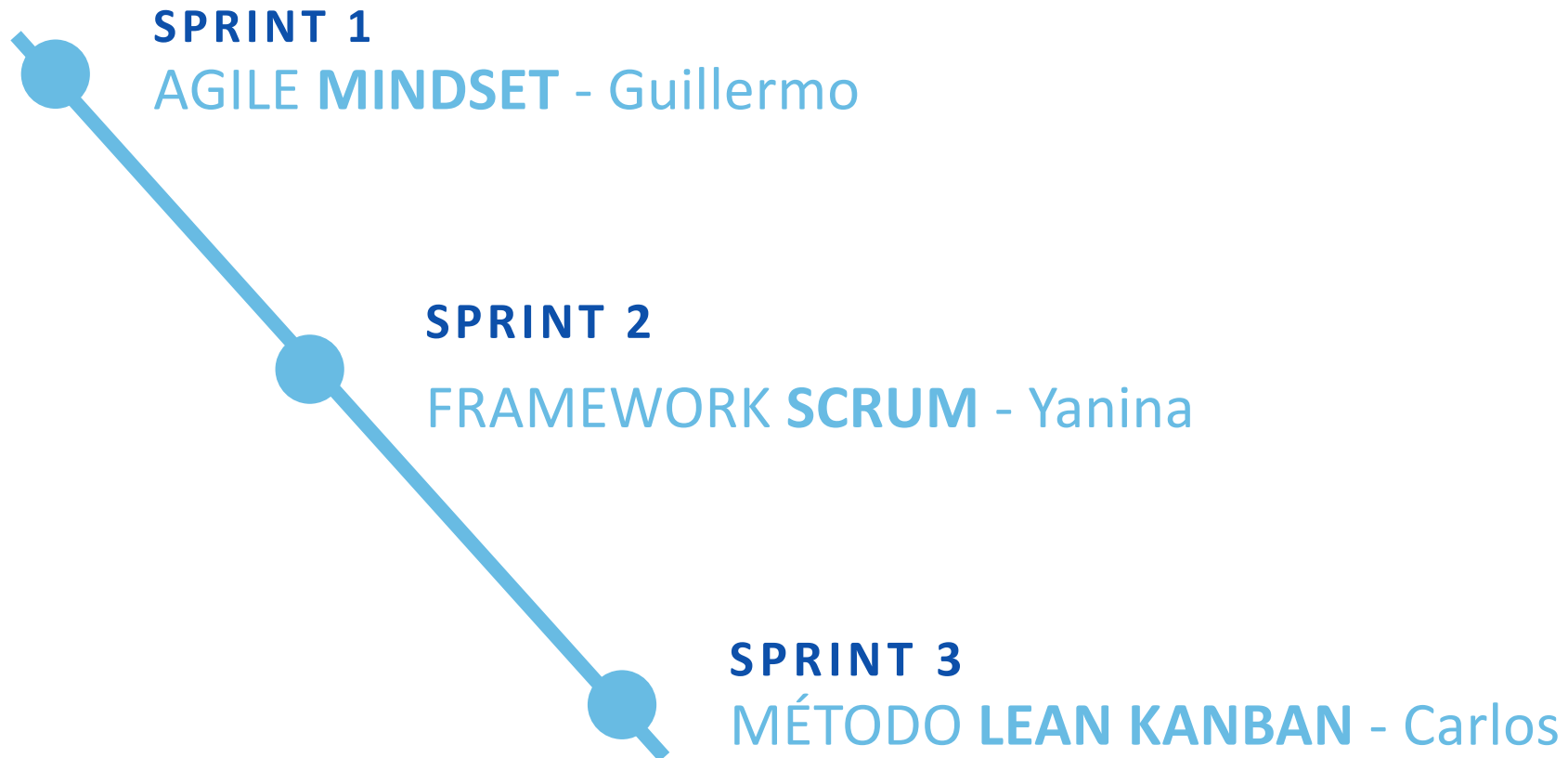


AGILE SPECIALIST



AGILE NOMAD

ITINERARIO

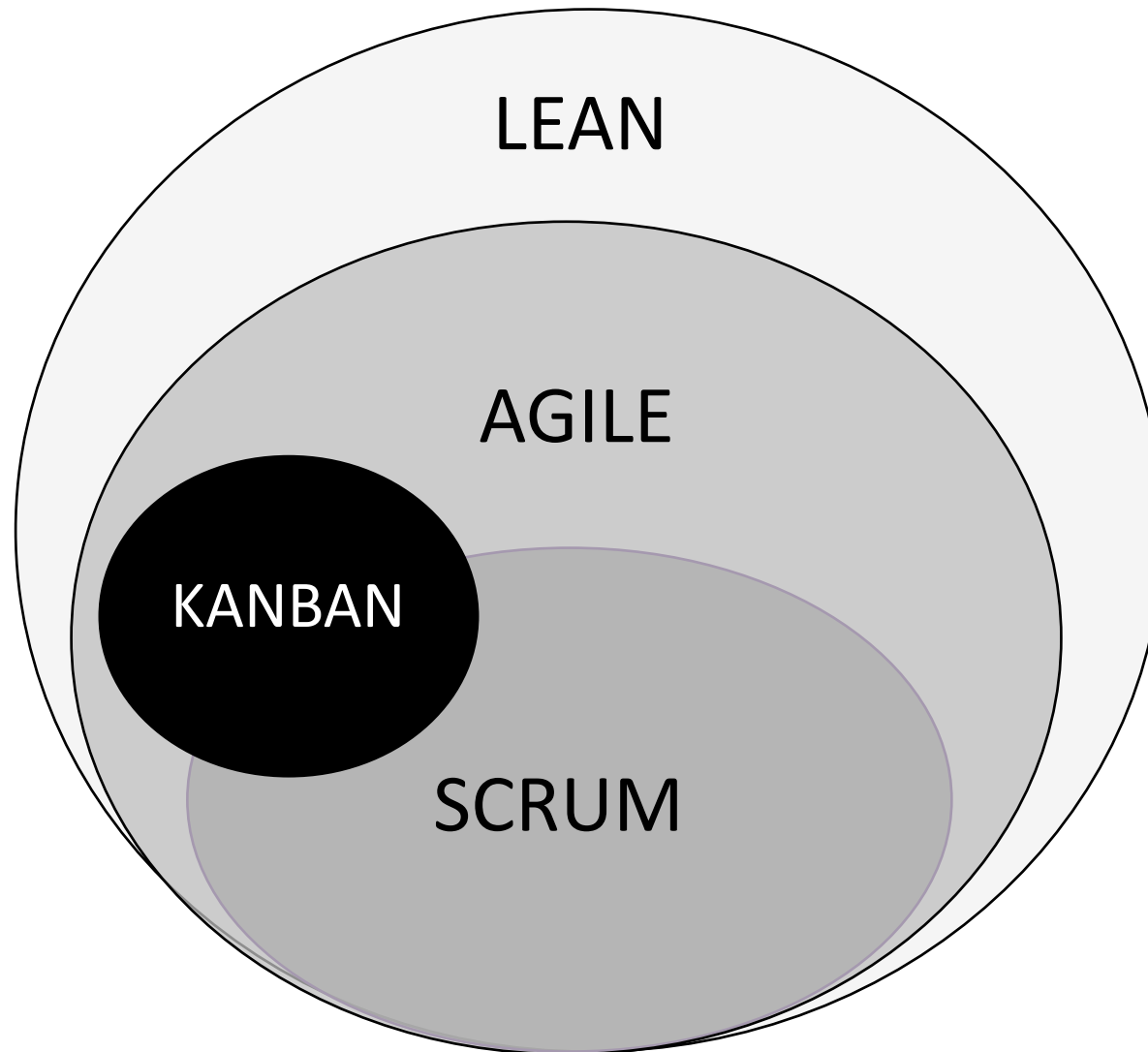


Definamos AGILE

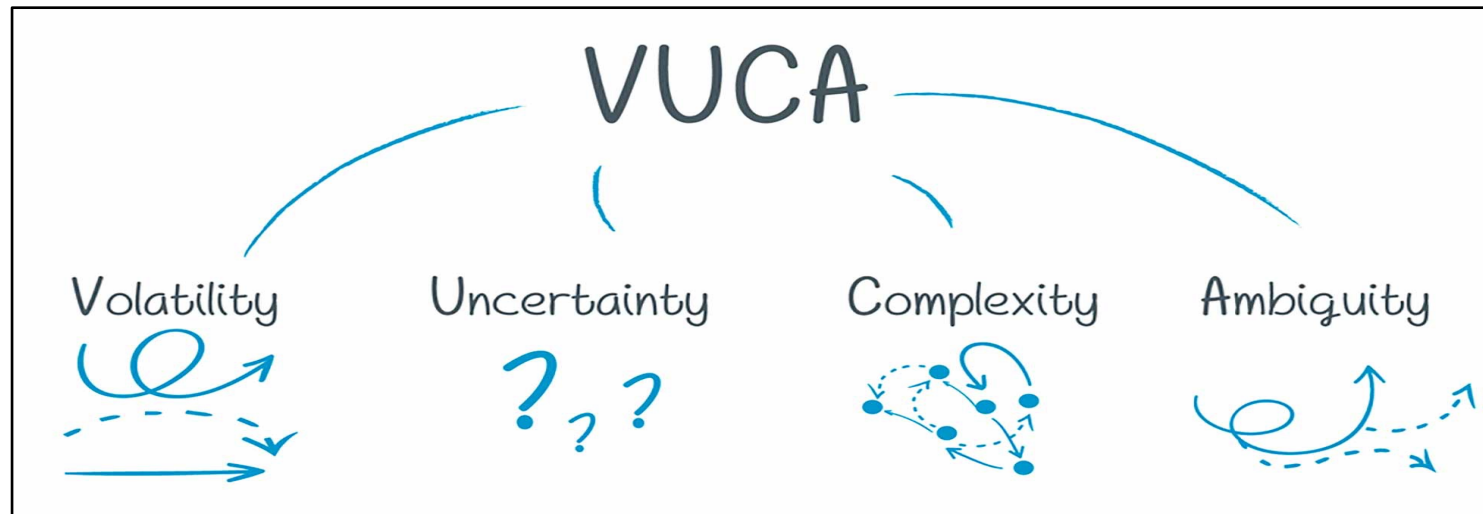


La agilidad es la capacidad de responder rápida y deliberadamente a la incertidumbre y los cambios en los requerimientos del cliente (mercado) mientras controlamos el riesgo.... Y todo ello para; generar y entregar valor.

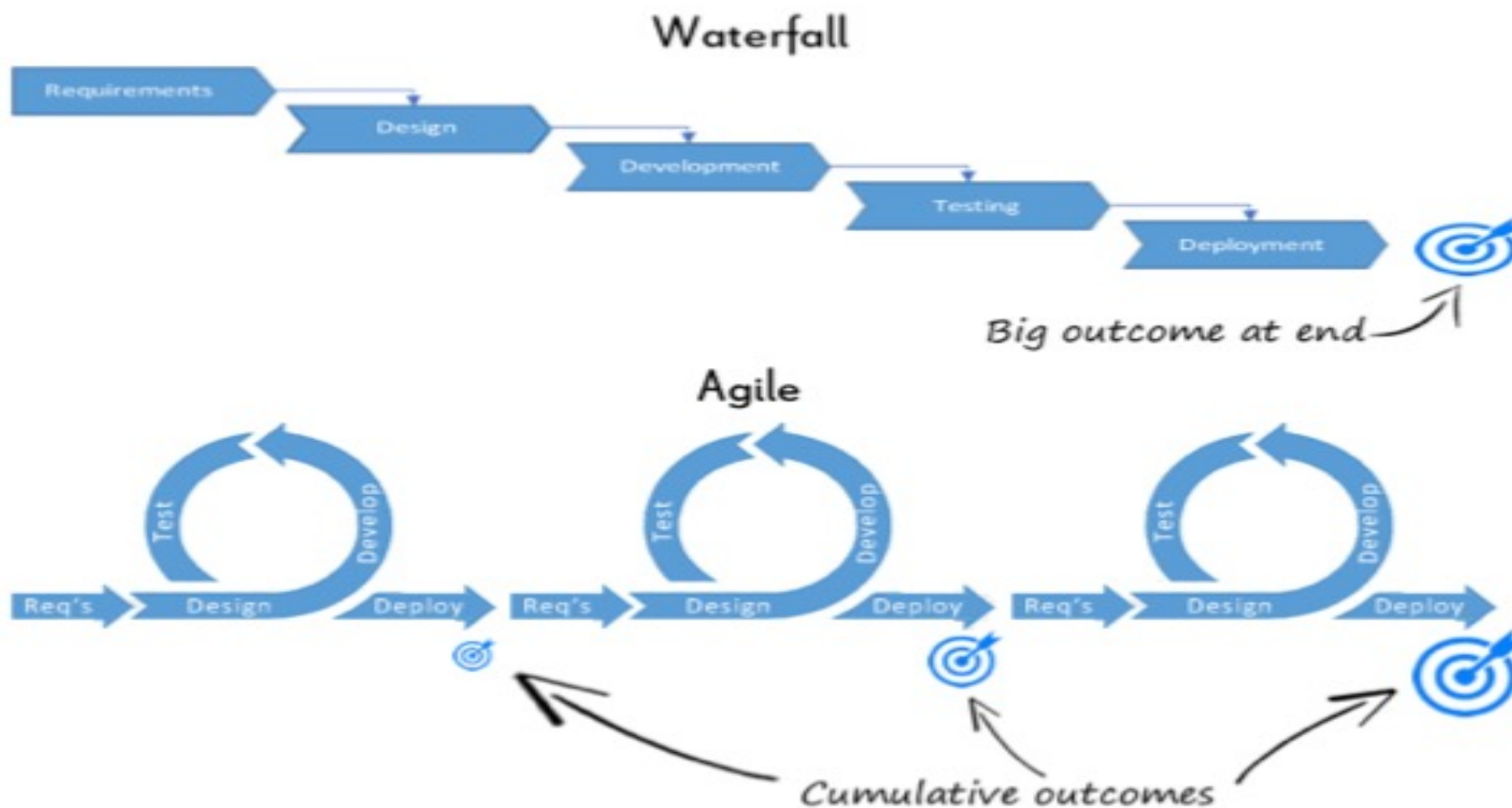
RÁPIDO Y DELIBERADAMENTE (1)



CAMBIOS DE REQUERIMIENTO DEL CLIENTE (2)



GESTIONAR EL RIESGO (3)



**Ser Agile
vs
Hacer Agile**

MANIFIESTO ÁGIL – POSTULADOS

Individuos e interacciones
sobre procesos y herramientas

Propuestas y soluciones

Software funcionando
sobre documentación extensiva

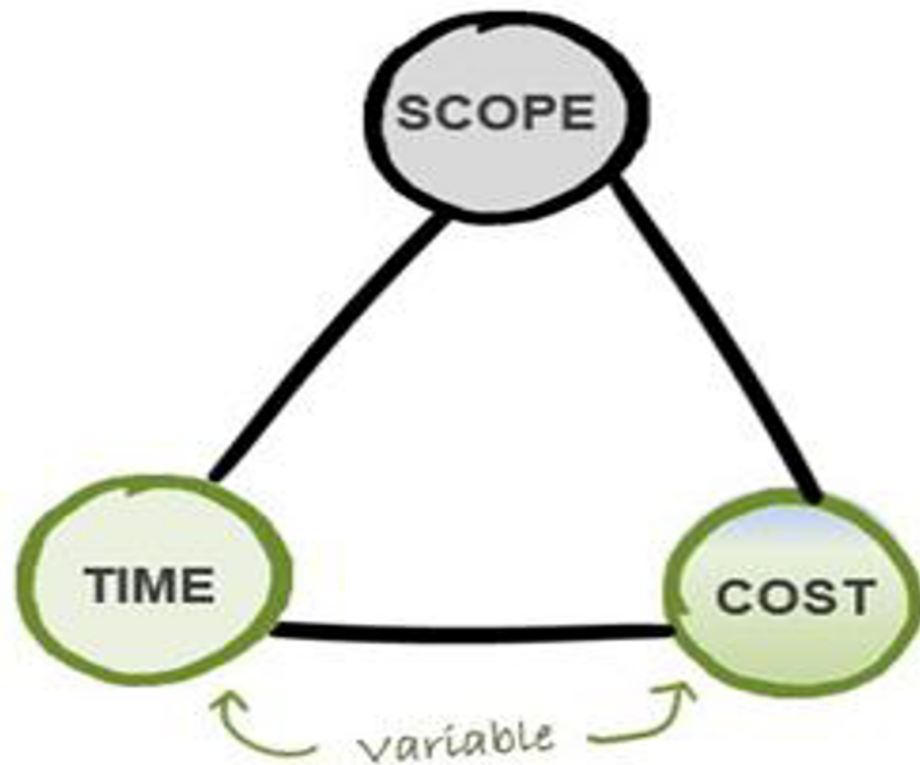
Respuesta ante el cambio
sobre seguir un plan

Colaboración con el cliente
sobre negociación contractual

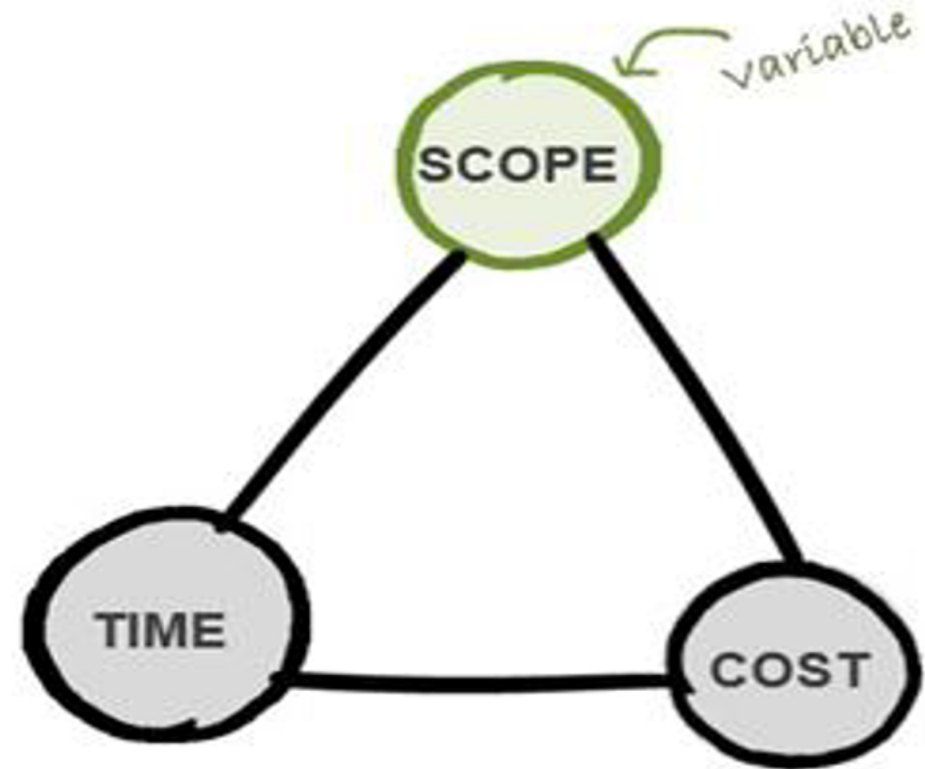
Esto es, aunque valoramos los elementos de la derecha,
valoramos más los de la izquierda.

TRIANGULO TRADICIONAL VS AGILE

Traditional: predictive and sequential

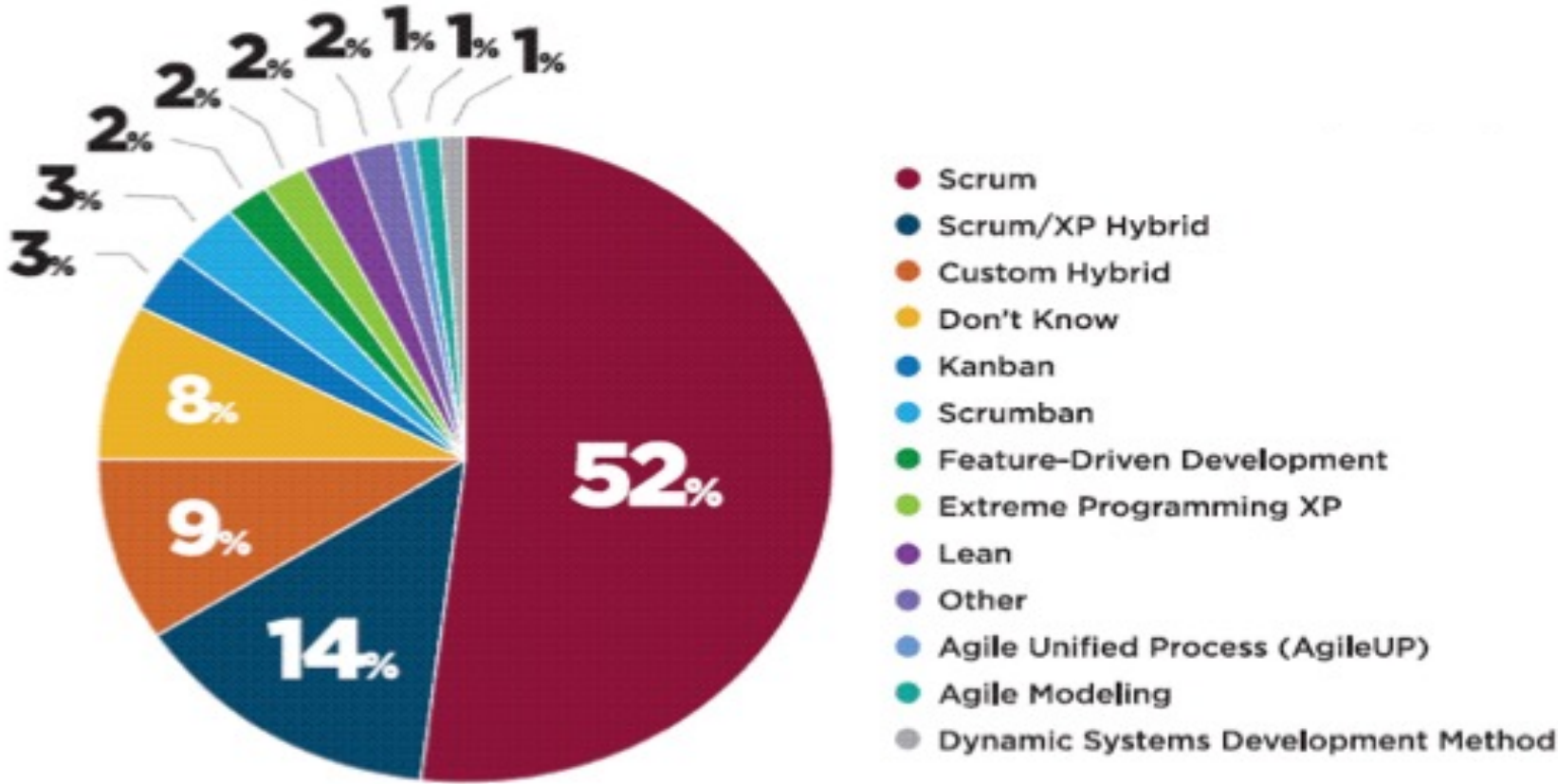


Agile: adaptive and iterative



HACER AGILE

METODOLOGÍA AGILE



Shu

守

SEGUIR
LAS REGLAS

Ha

破

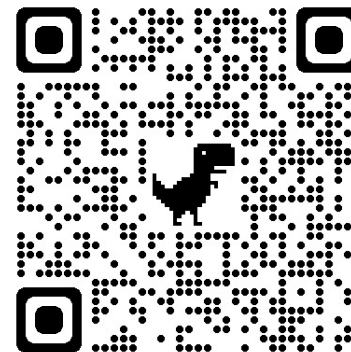
ROMPER
LAS REGLAS

Ri

離

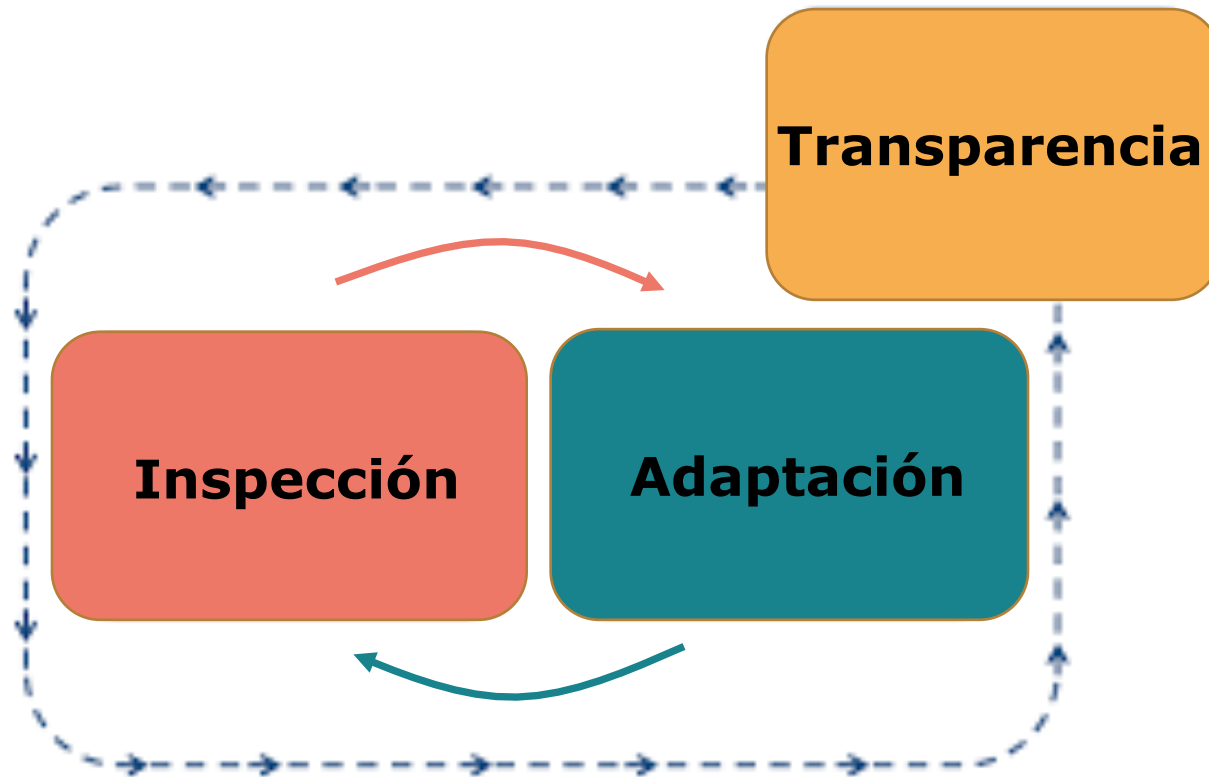
INNOVAR
CREAR REGLAS

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**.

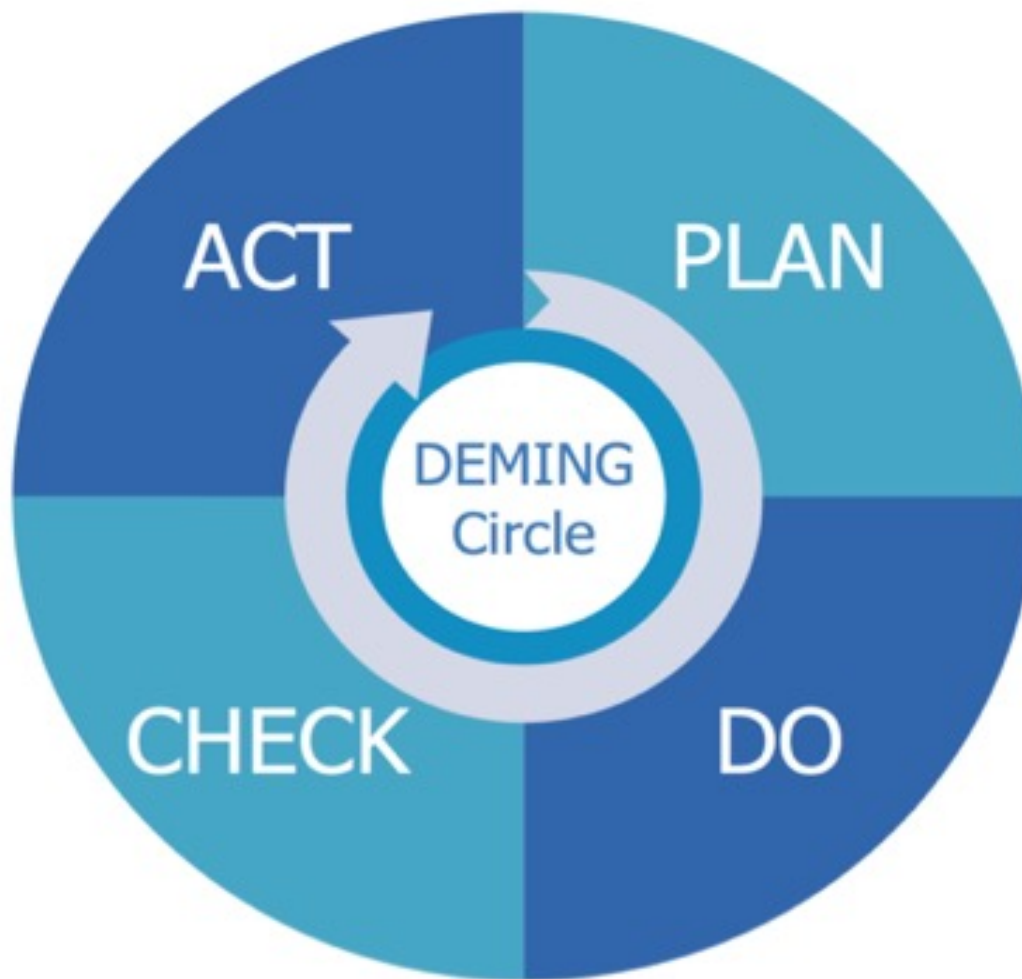
LOS 3 PILARES DE SCRUM

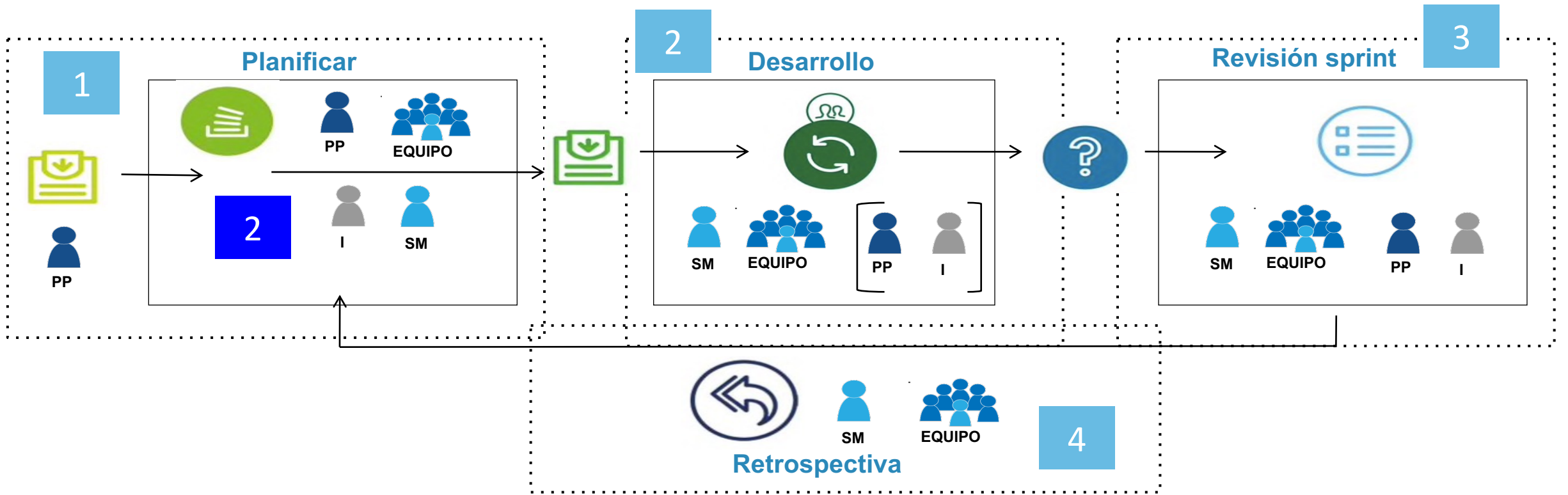


CICLO DE DEMING

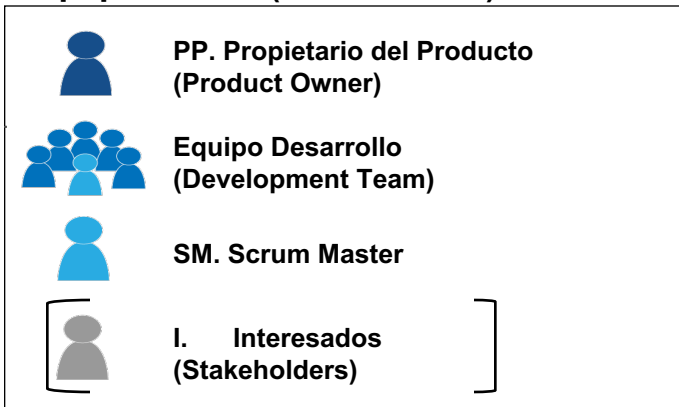


IMPORTACO

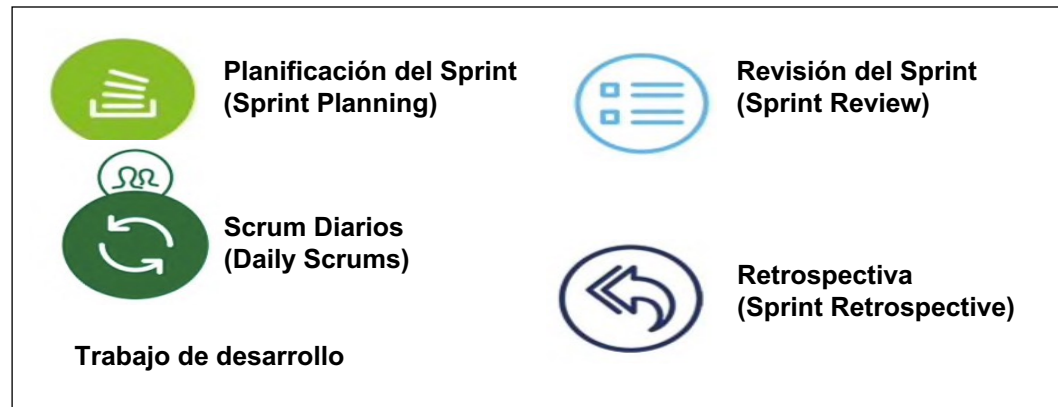




Equipo Scrum (Scrum Team)



Eventos (Events)

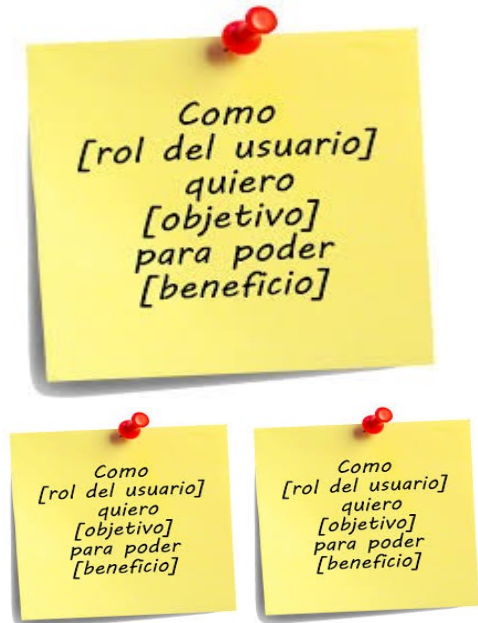


Artefactos (Artifacts)



PLANIFICACIÓN (SPRINT PLANNING)

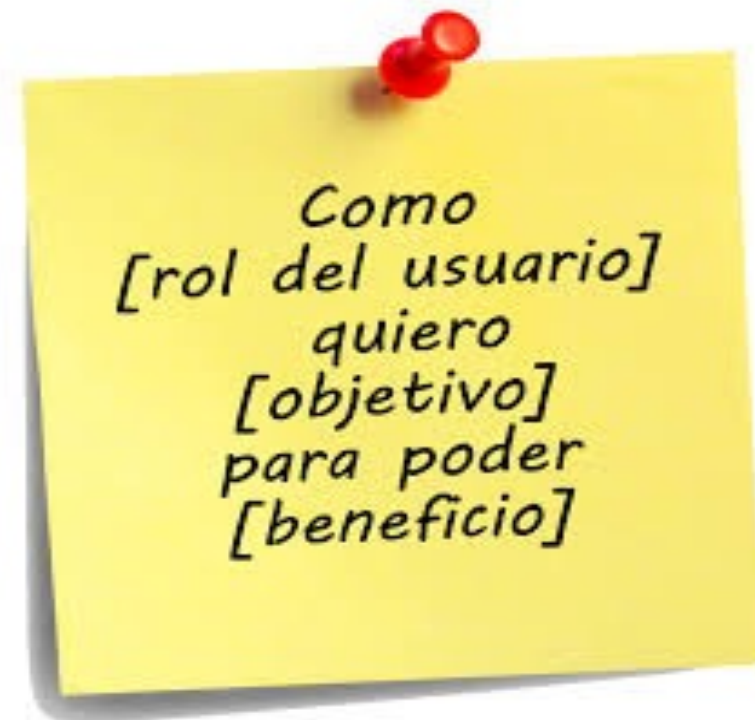
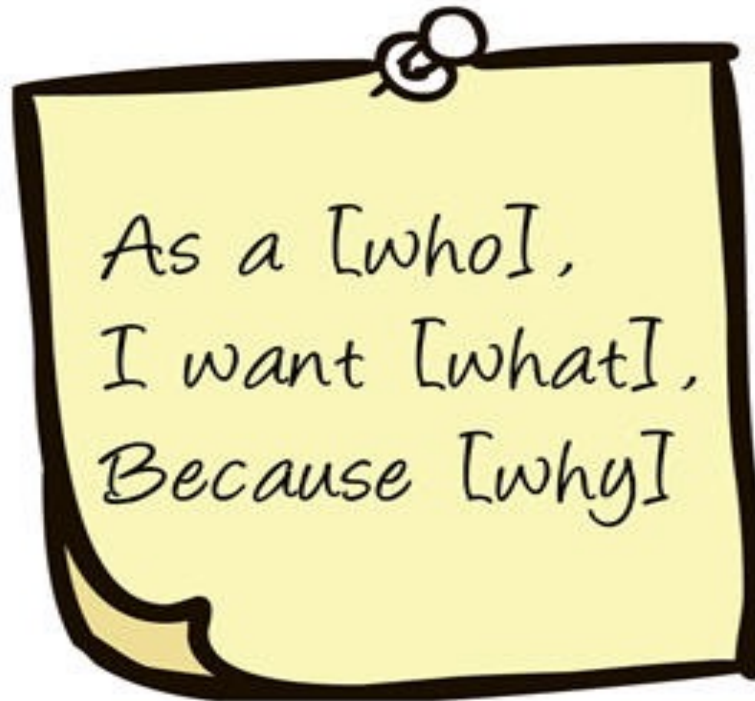
Estratégica

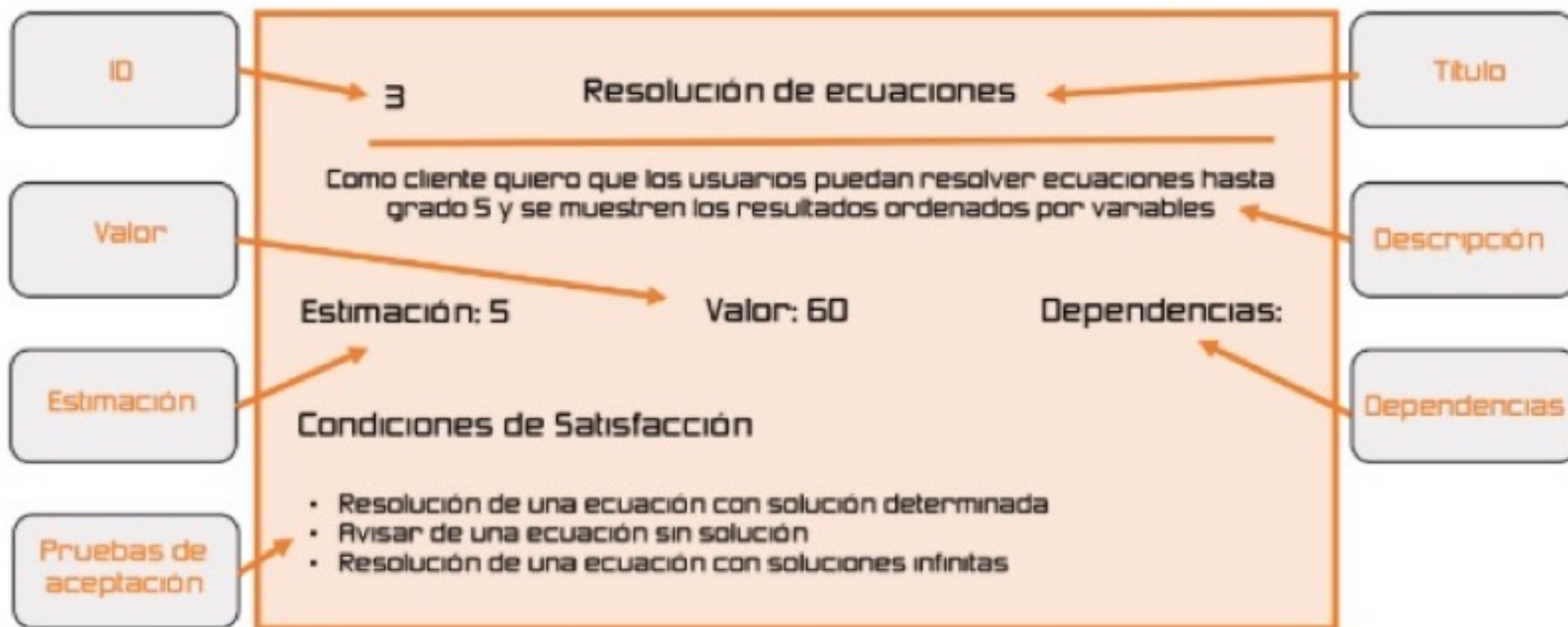


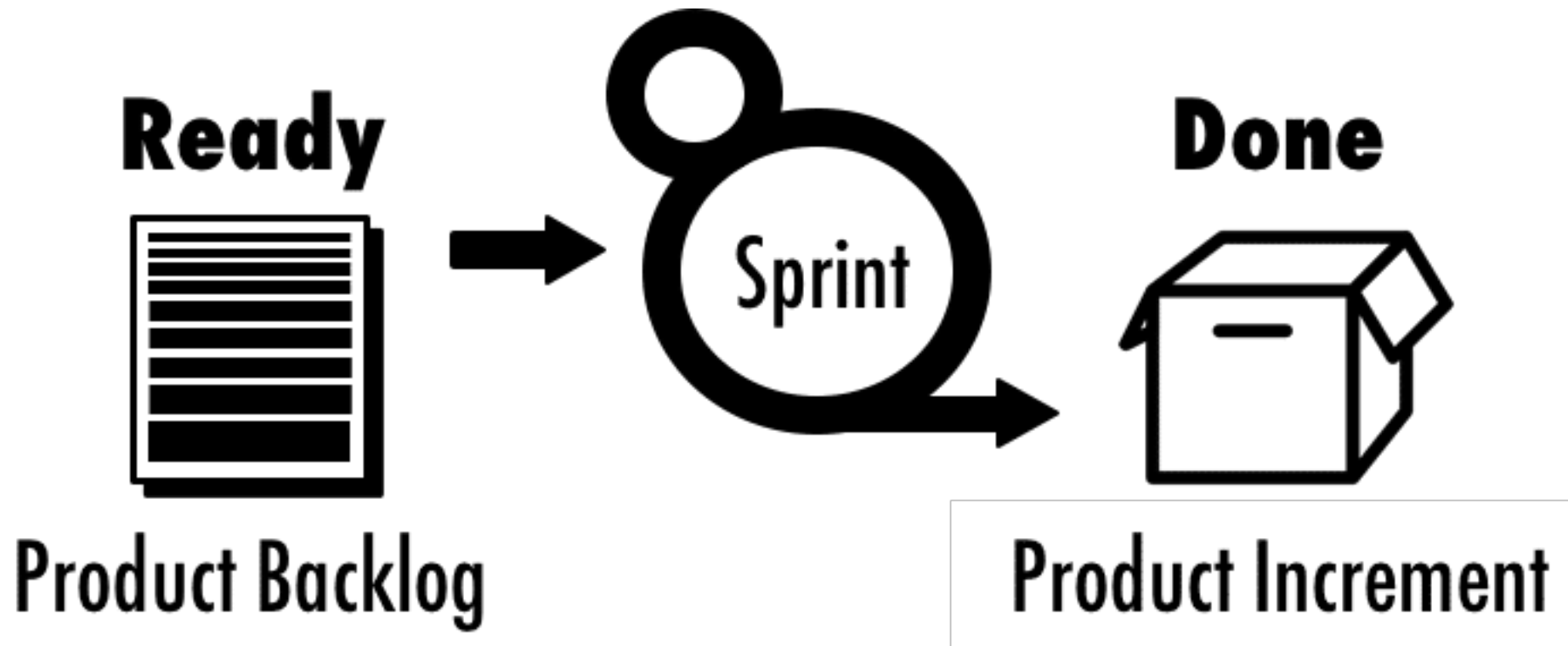
Táctica



HISTORIAS DE USUARIO (USER STORIES)





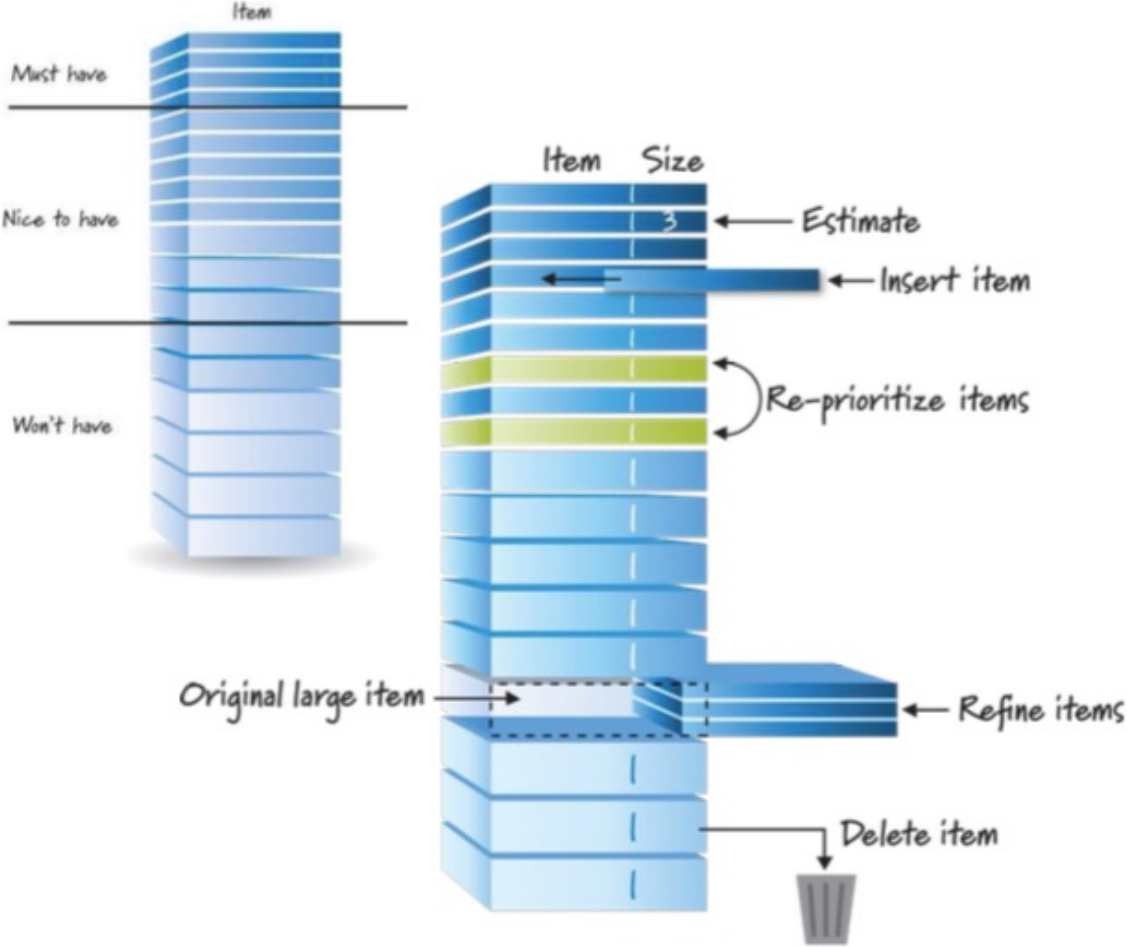


LAS 3 C's

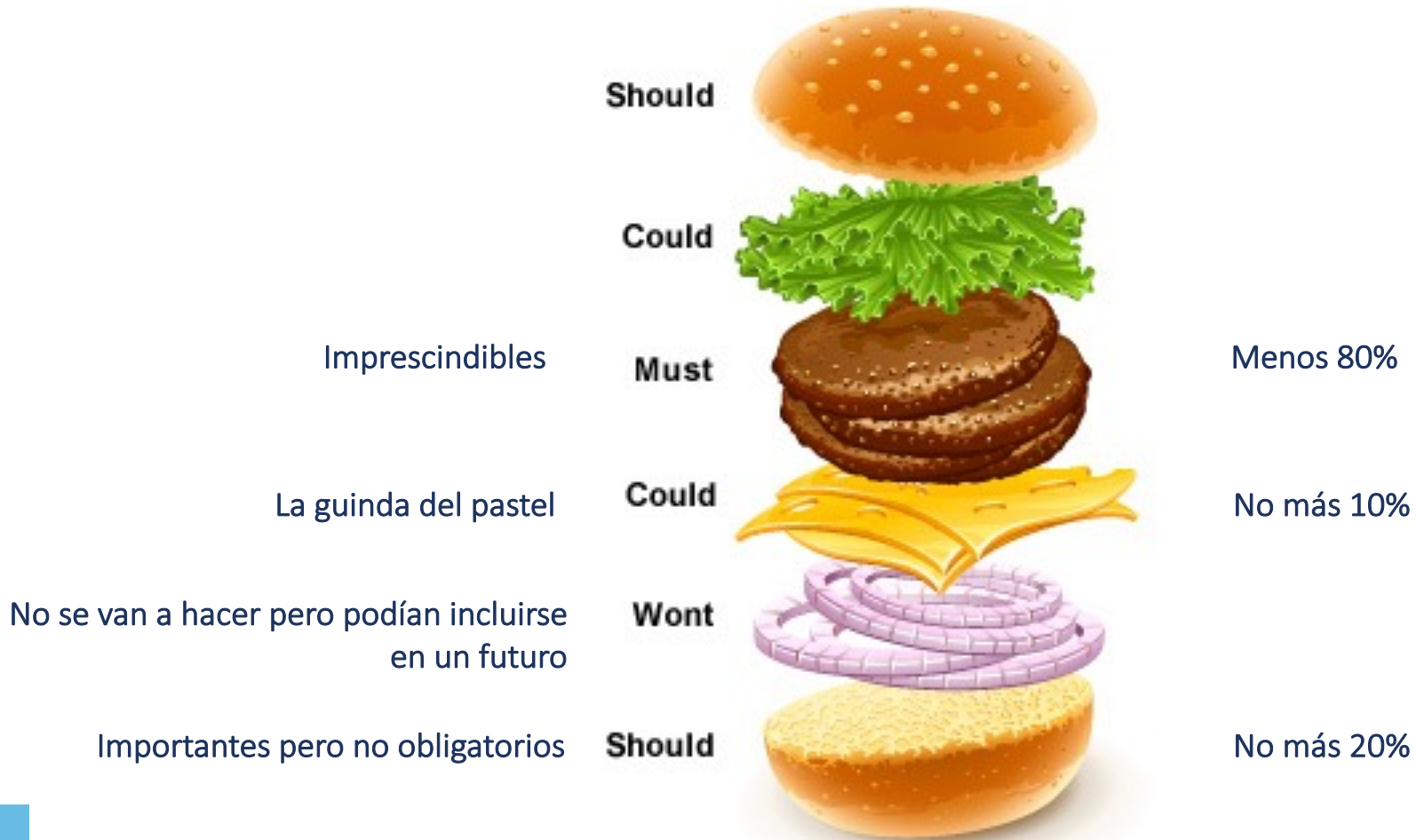


1

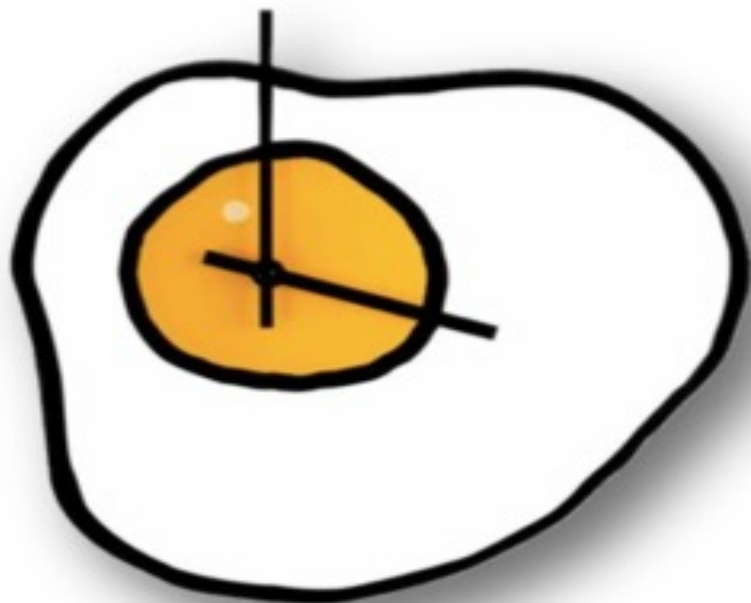
PILA DE PRODUCTO (BACKLOG)



PRIORIZACIÓN MoSCoW



ESTIMACIÓN (UNIDAD RELATIVA)

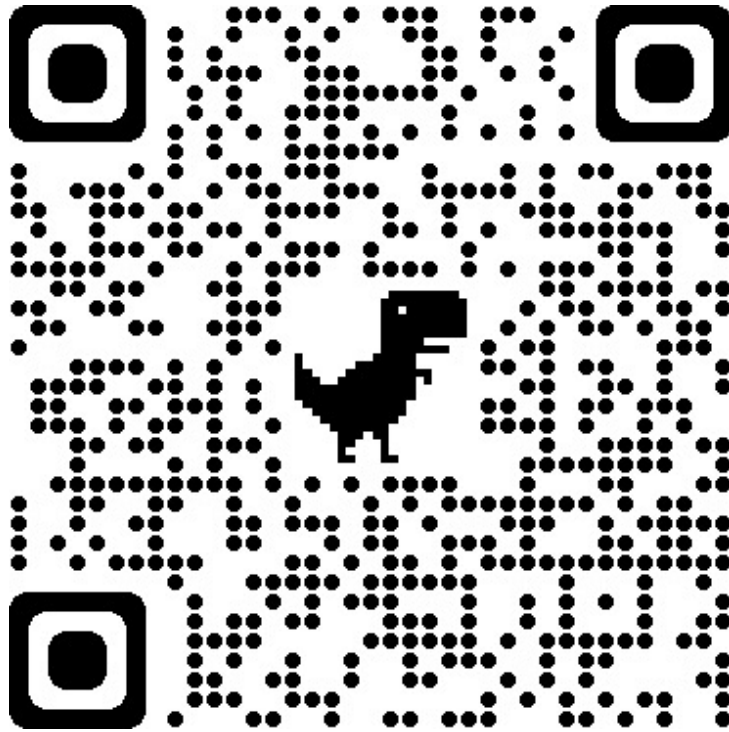


Tiempo ideal (24 horas / 40 horas)
Vs
Unidad relativa (Puntos de historia o story points)

Medir es costoso
Medir no es un fin en si mismo

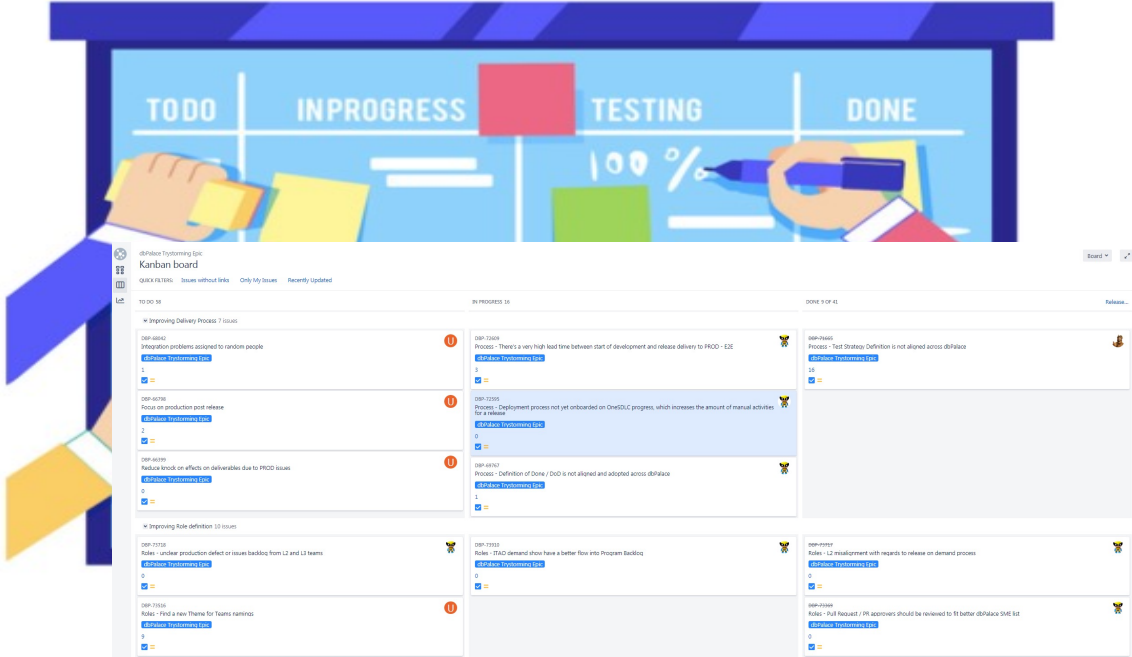
El tiempo ideal es la medida del trabajo o el esfuerzo.

ESTIMACIÓN DE PÓQUER

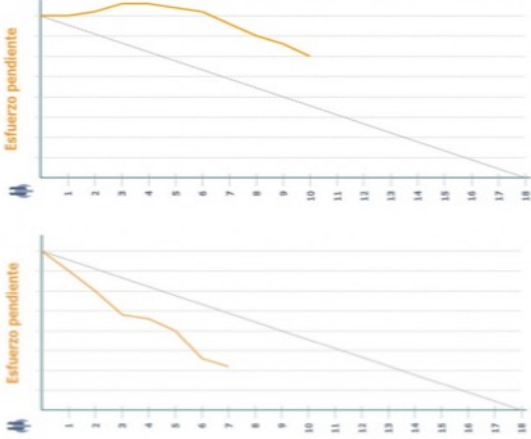
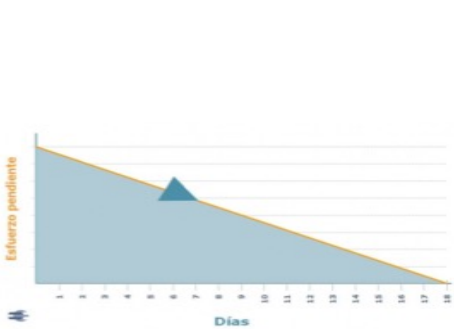


La estimación de póquer es una práctica ágil empleada para estimar el esfuerzo que requieren las tareas

Tablero - board



Seguimiento



REUNIÓN DIARIA (DAILY SCRUM)



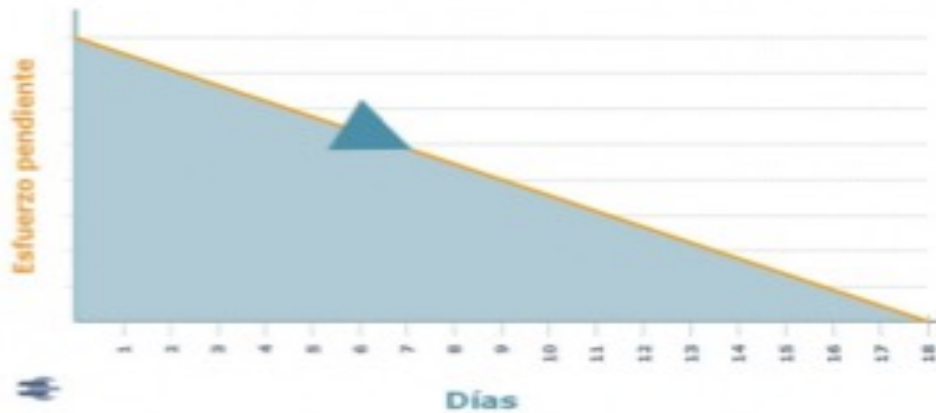
- Una reunión de reporte con el equipo
- Una reunión de reporte con el PO
- Obligatorio que acuda el SM y el PO.
- Una reunión que se realiza a primera hora de la mañana.
- Una reunión de 15 minutos y donde cada miembro debe participar máximo 2 minutos.



- Una reunión donde el objetivo es que el equipo inspeccione y adapte su sprint backlog para poder alcanzar el sprint goal.
- Conveniente contar con el PO para puede facilitar la resolución de impedimento
- Importante que el horario y el sitio donde se realiza estén establecidos de antemano.

BURN DOWN CHART ¿QUÉ TAL VOY?

Medimos el trabajo PENDIENTE



Sprint subestimado



Sprint sobrestimado



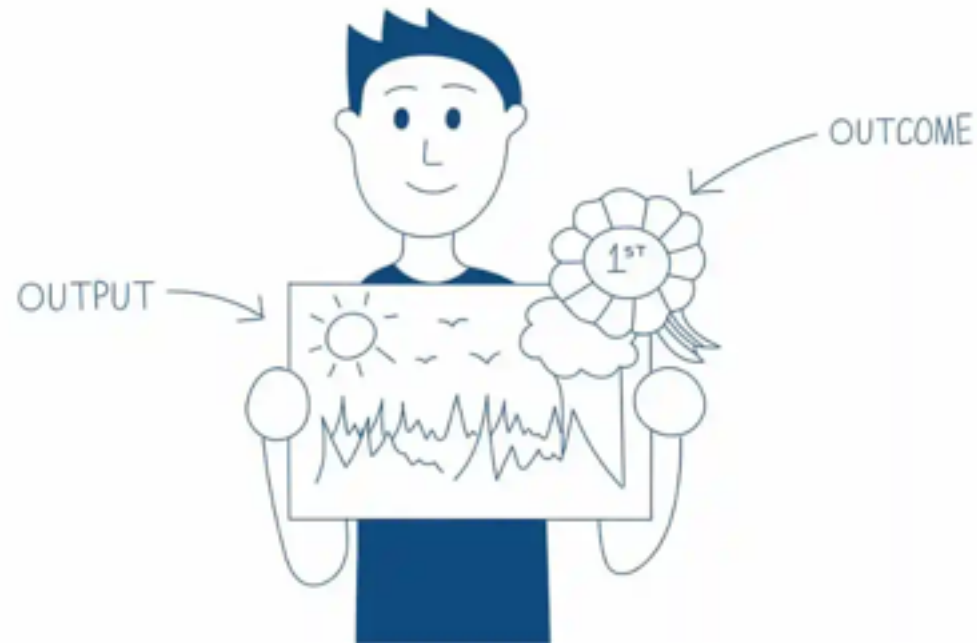
REVISION DEL SPRINT (SPRINT REVIEW)

El objetivo de la REVIEW tiene una doble finalidad: Hacer visible y explícito el progreso de VALOR obtenido y, conseguir el feedback para redirigir el producto, proceso y las personas (el equipo).

En definitiva:
La REVIEW es un “Product Retrospective”

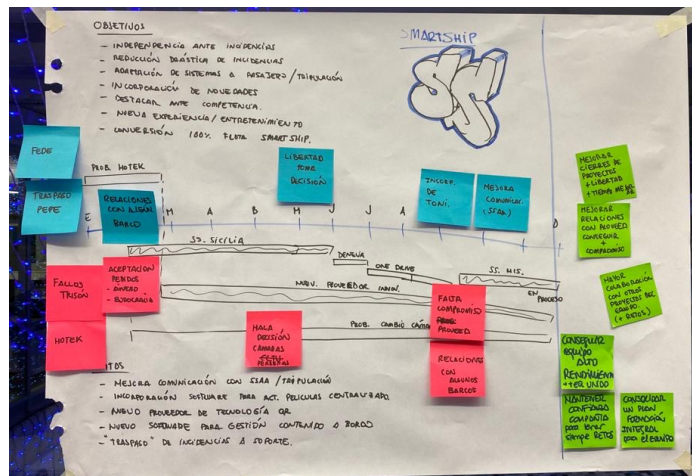
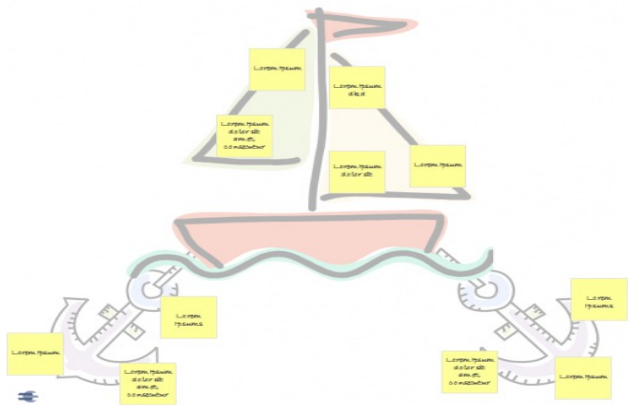
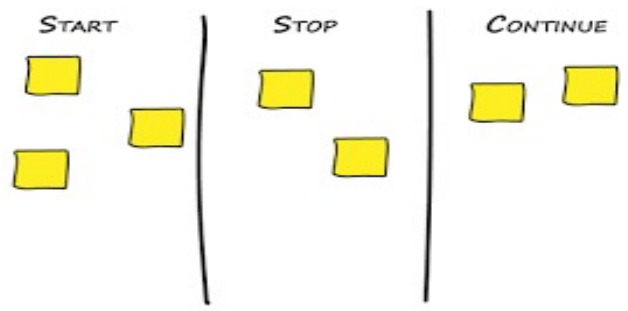
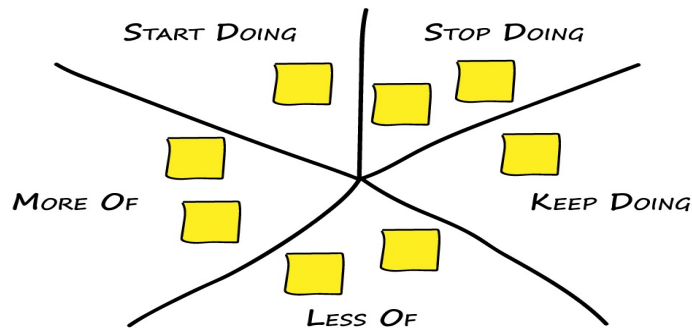


REVISION DEL SPRINT (SPRINT REVIEW)



**No tiene sentido cumplir los plazos de un proyecto si no soluciona un problema de negocio.
No se trata de hacer mucho sino de hacer cosas que maximicen el valor.**

RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE)



<p>LIKED 😍</p> <p>What did the team like?</p> <p>Se han cumplido todos los objetivos hasta el momento.</p> <p>Puntualidad y colaboración en todas las daily.</p> <p>Hemos trabajado como equipo, colaborando como una unidad y así mismo a mejorar nuestro compromiso.</p> <p>Estructura común. Misma pasión de trabajo (metodología).</p> <p>Equipo abierto al cambio. Autocontrol para evaluar y mejorar el proceso.</p> <p>RECONOCER TODOS. NUESTROS PUNTOS A MEJORAR.</p> <p>SERIEDAD EN EL TRABAJO.</p> <p>Estamos trabajando como equipo, siguiendo el marco de trabajo Scrum.</p>	<p>LEARNED 🧐</p> <p>What did the team learn?</p> <p>Independencia entre de los objetivos individuales. Hemos pasado por delante el objetivo común.</p> <p>No es difícil cambiar.</p> <p>El cambio se hace andando. Los roles van que van. Hemos pasado por delante el objetivo común.</p> <p>Adaptabilidad.</p> <p>Es importante y es el momento de la retroalimentación para que los roles sean más productivos.</p> <p>Para implementar proyectos no hay que como entre individuales, como equipo.</p> <p>Hemos podido cambiar de opinión al otro.</p> <p>Ave Félix frente a los cambios (riesgos).</p>
<p>LACKED 😞</p> <p>What did the team lack?</p> <p>Escucha activa al inicio. Roles independientes.</p> <p>Menor presión al cambio al principio.</p> <p>Definición Plan Contingencia a todos los niveles (recursos).</p> <p>Participación dentro de mi propio equipo.</p> <p>Disfrutar para aceptar cambios de momento. Agir, pero con el tiempo de trabajo.</p> <p>Prepararse las tareas previamente para que los resultados sean más efectivos.</p> <p>Menor presión al cambio al principio.</p> <p>Definición Plan Contingencia a todos los niveles (recursos).</p> <p>Participación dentro de mi propio equipo.</p> <p>Disfrutar para aceptar cambios de momento. Agir, pero con el tiempo de trabajo.</p> <p>Prepararse las tareas previamente para que los resultados sean más efectivos.</p>	<p>LONGED FOR 😞</p> <p>What did the team long for?</p> <p>Escucha activa al inicio. Roles independientes.</p> <p>Poner grafica burn-down chart en común.</p> <p>Comunicación de manera proactiva, dependencias, etc. (New York).</p> <p>Marcar reuniones con Marketing de forma proactiva, dependencias, etc. (New York).</p> <p>Detallar más las historias de usuario.</p> <p>Alinear las tareas de desarrollo con el marketing de forma proactiva, dependencias, etc. (New York).</p> <p>Interactuar mejor con el marketing de forma proactiva, dependencias, etc. (New York).</p> <p>Redefinir las reuniones del marco Scrum y la duración de los Sprints.</p>

RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE)

1

ACORDAR UN TIME BOX

Definir un tiempo para la realización



4

2

TENER CLARO EL OBJETIVO DE LA RETRO

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



4

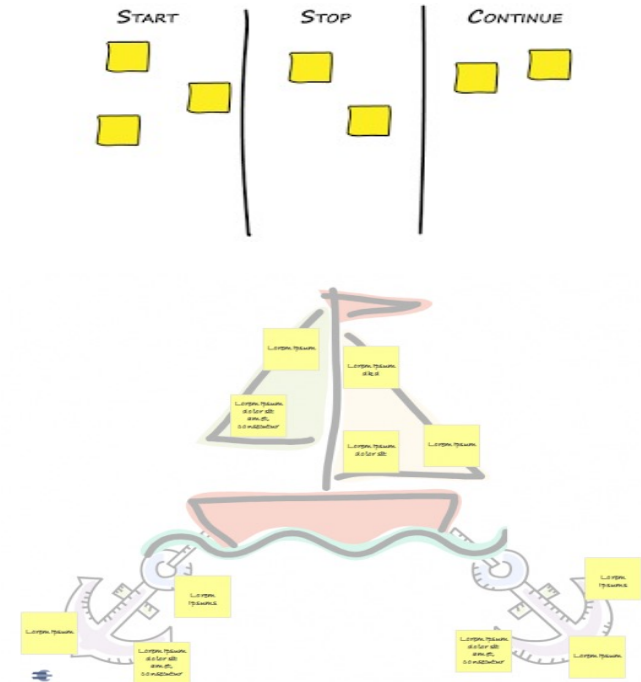
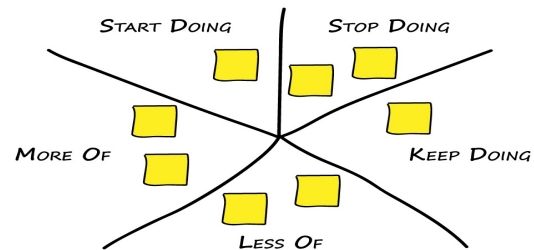
RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE)

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

4

Obtener una acción, un experimento

Acciones y experimentos para solucionar nuestro problema..

- Acción / experimento
- Plazos
- Responsables



RETROSPECTIVA (SPRINT RETROSPECTIVE)

5

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

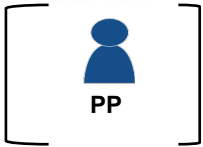


4

RESUMIENDO...



Retrospectiva
(Sprint Retrospective)



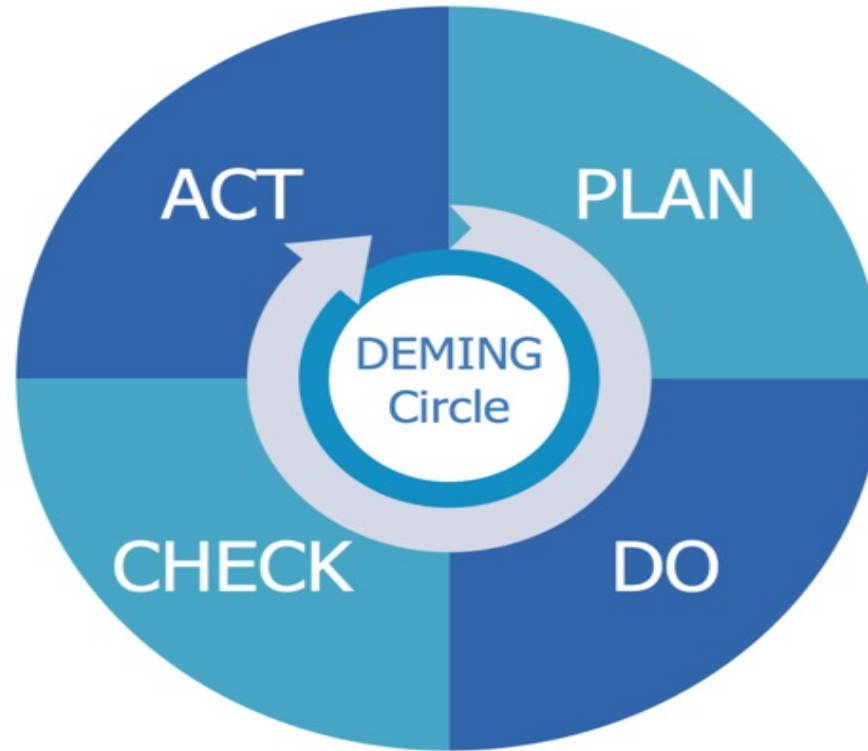
Planificación del Sprint
(Sprint Planning)



Revisión del Sprint
(Sprint Review)



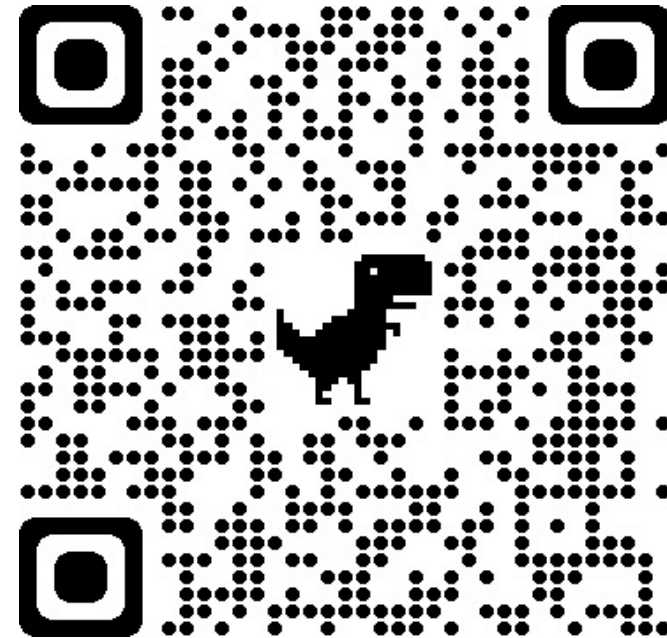
Scrum Diarios
(Daily)



Más info...



LECTURA AGILE



ORGANIZACIONES AGILES

Gracias!