

Metodologías Agile #2

Framework SCRUM



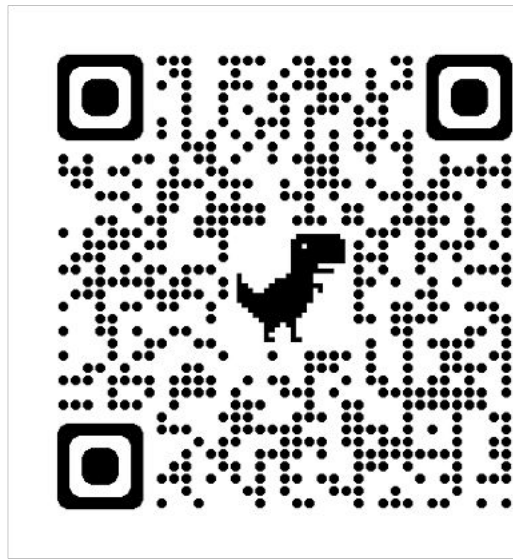
yaninawax



yaniwax



YANINA WAX



AGILE SPECIALIST



AGILE NOMAD

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.

**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

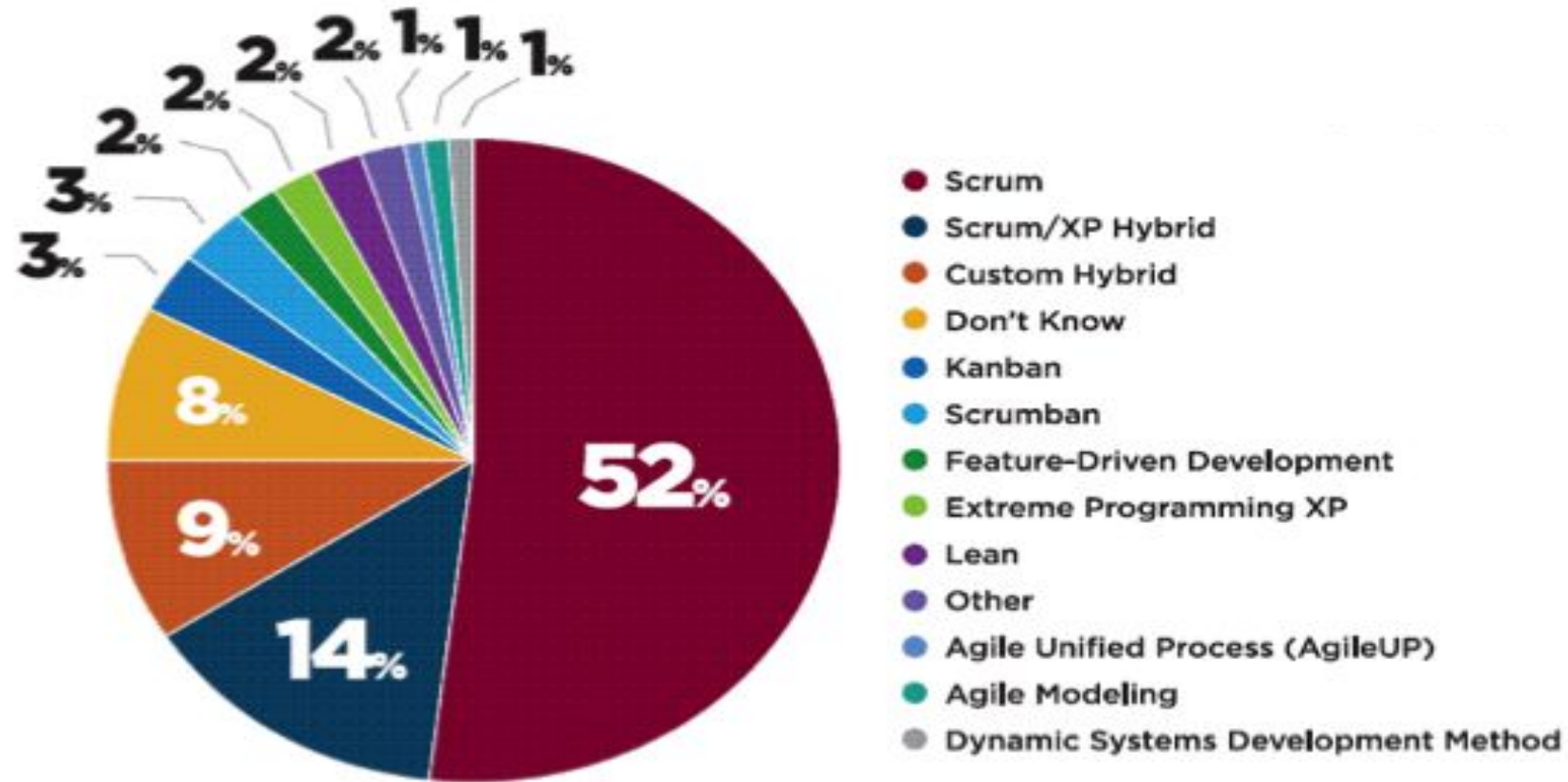
Software funcionando
sobre documentación extensiva

Colaboración con el cliente
sobre negociación contractual

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

Hacer Agile

METODOLOGÍA AGILE



Shu

守

SEGUIR
LAS REGLAS

Ha

破

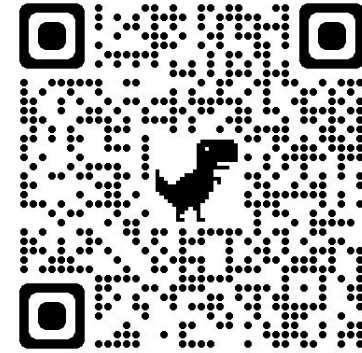
ROMPER
LAS REGLAS

Ri

離

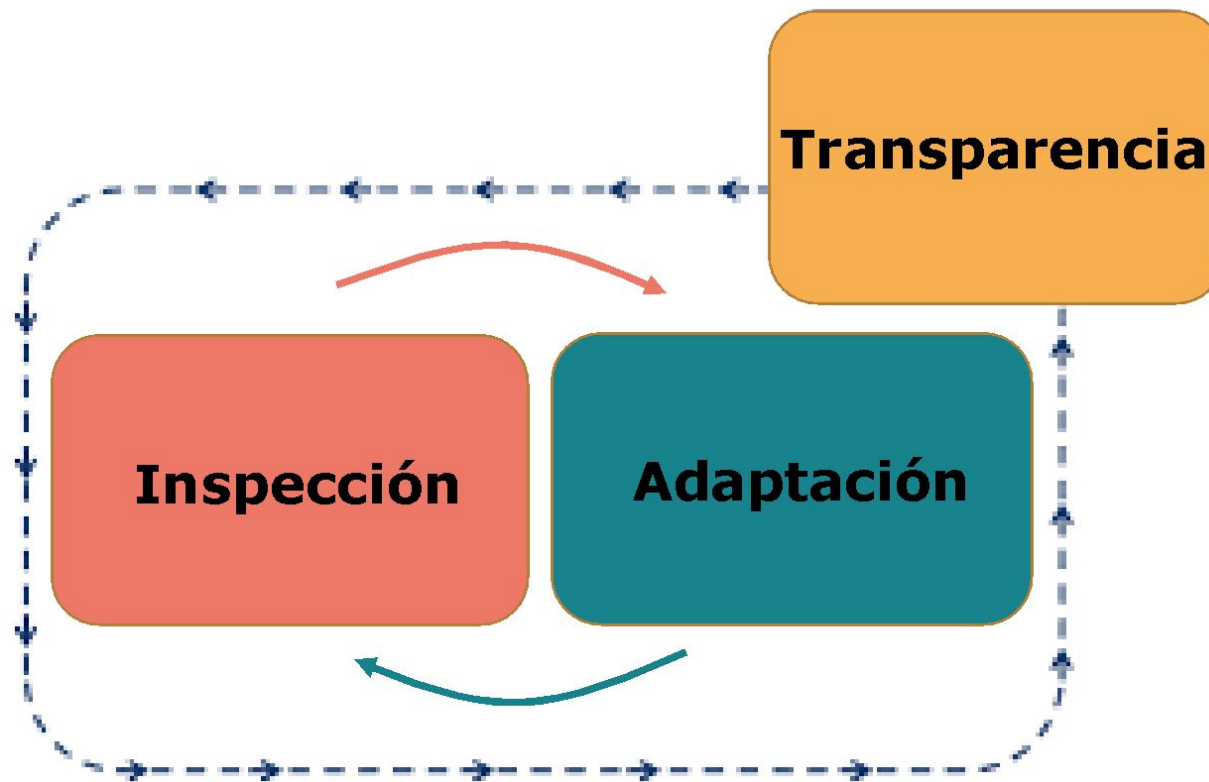
INNOVAR
CREAR REGLAS

SCRUM

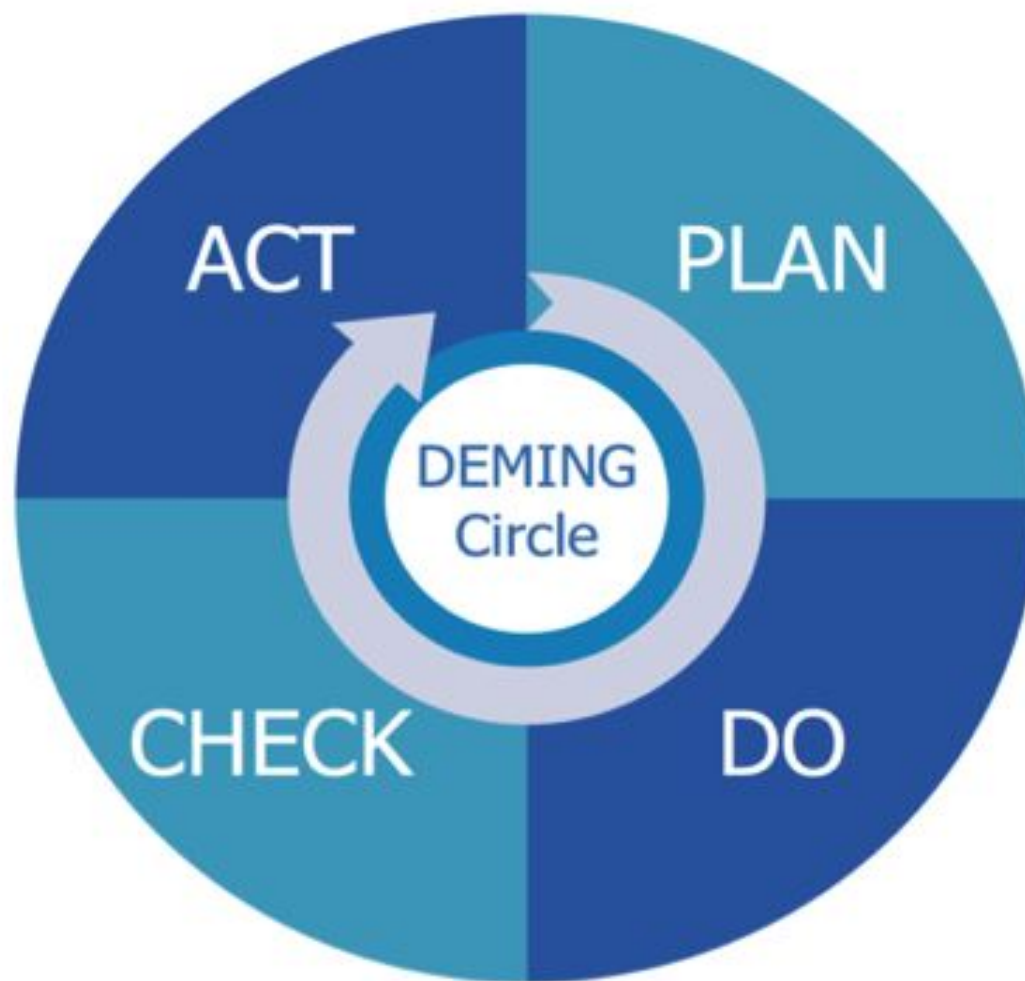


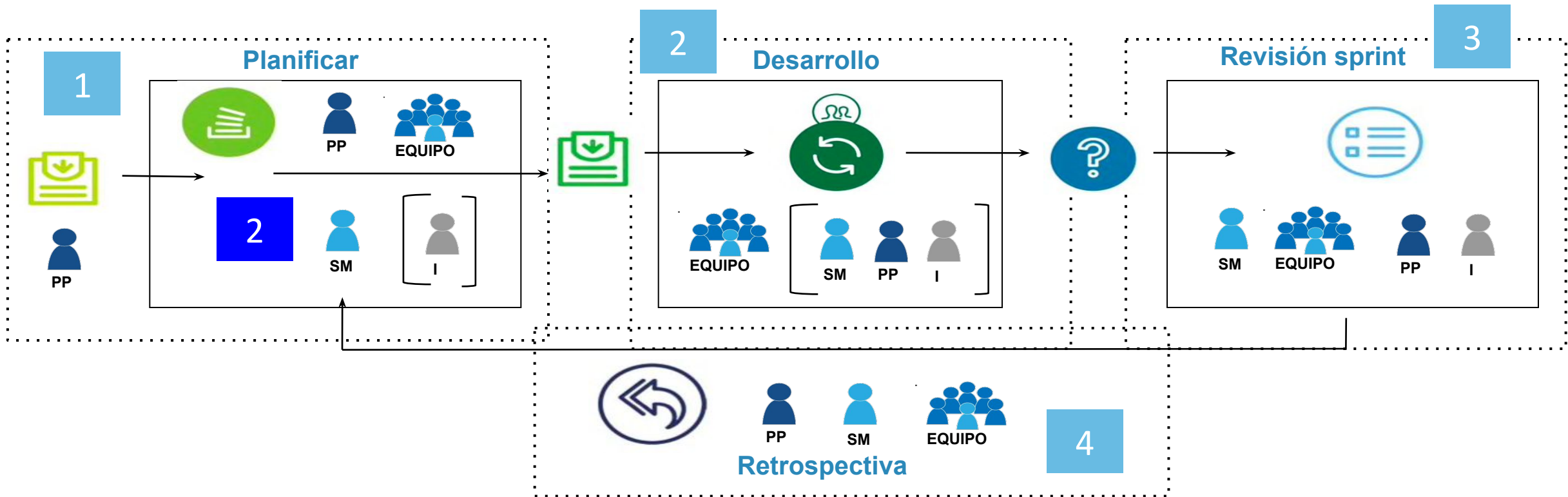
- Marco de trabajo para el desarrollo y el mantenimiento de productos **COMPLEJOS**.
- Se aplican un conjunto de **REGLAS** para trabajar colaborativamente en **equipos** altamente productivos.
- Empleo un enfoque **iterativo e incremental** para optimizar la **predictibilidad** y el control **de riesgos**.

LOS 3 PILARES DE SCRUM

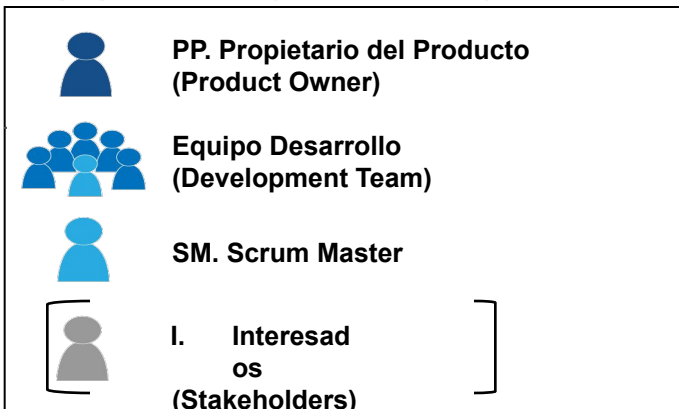


CICLO DE DEMING





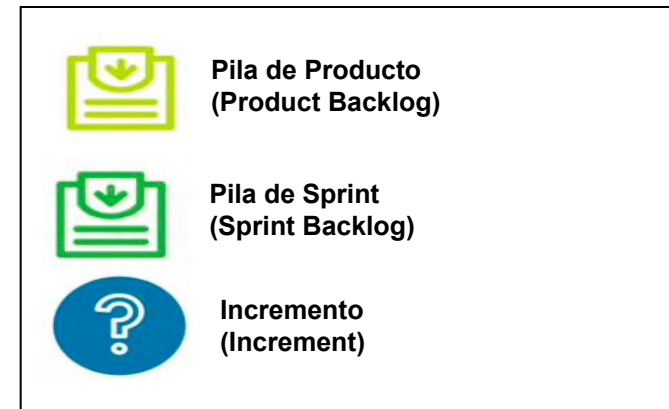
Equipo Scrum (Scrum Team)



Eventos (Events)

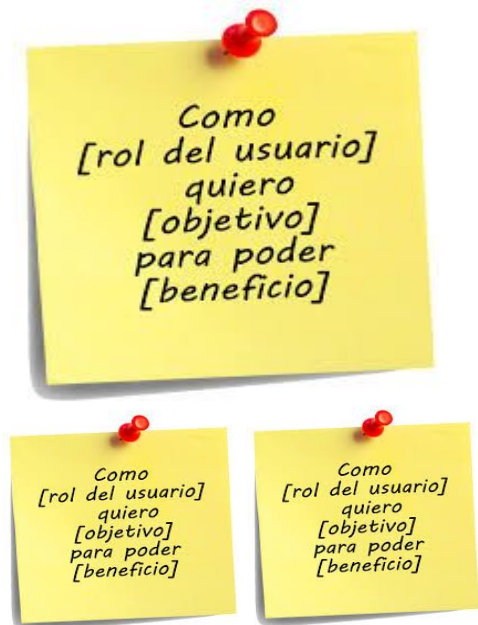


Artefactos (Artifacts)



PLANIFICACIÓN (SPRINT PLANNING)

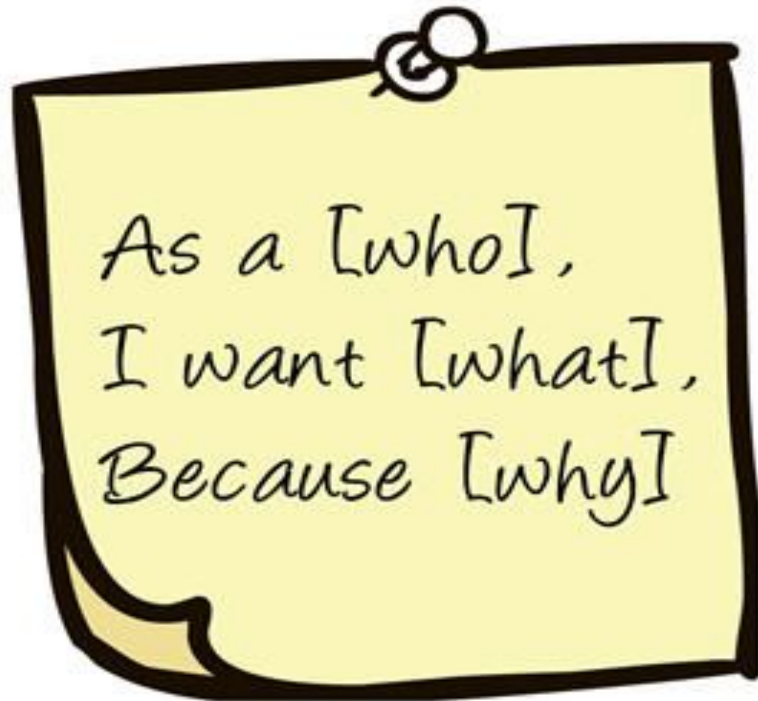
Estratégica

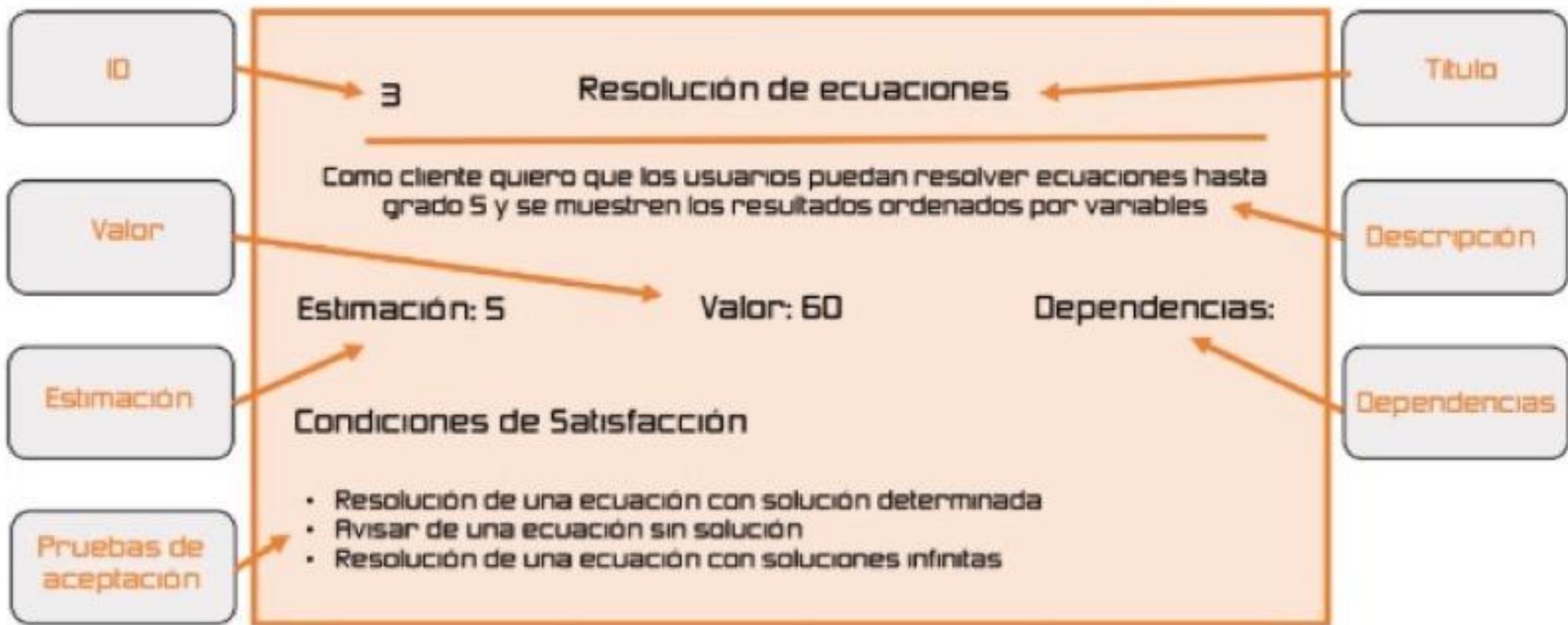


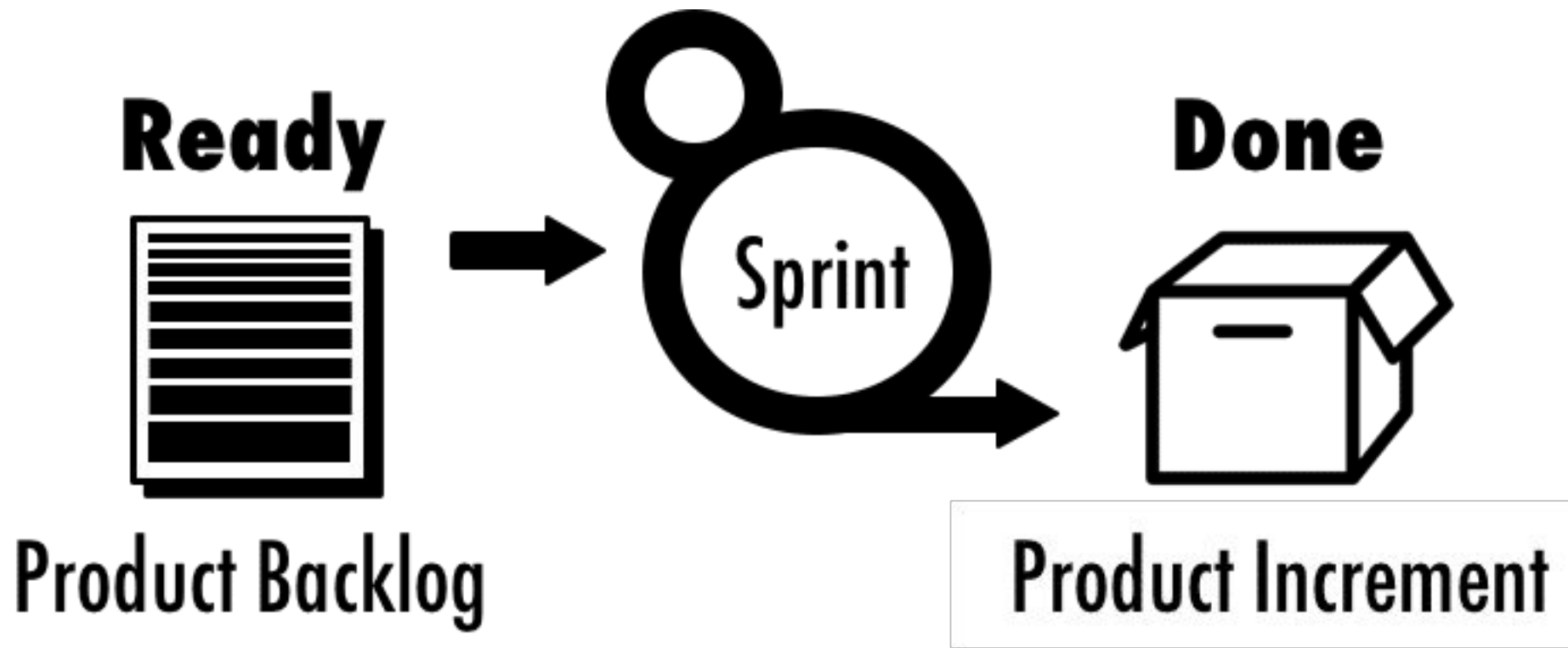
Táctica



HISTORIAS DE USUARIO (USER STORIES)







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

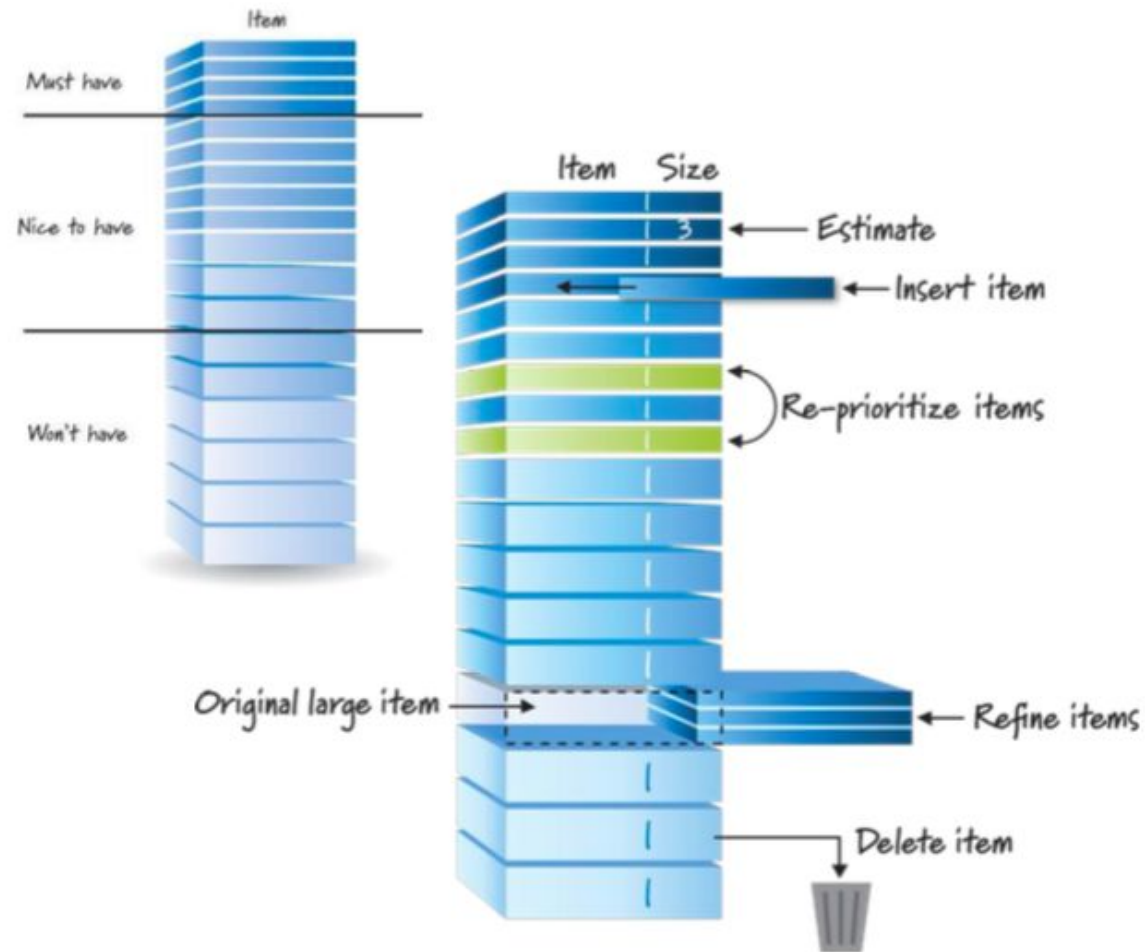
Lista de elementos que debe contener cada ítem del Product Backlog para que el negocio pueda aprobar su entrega.

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

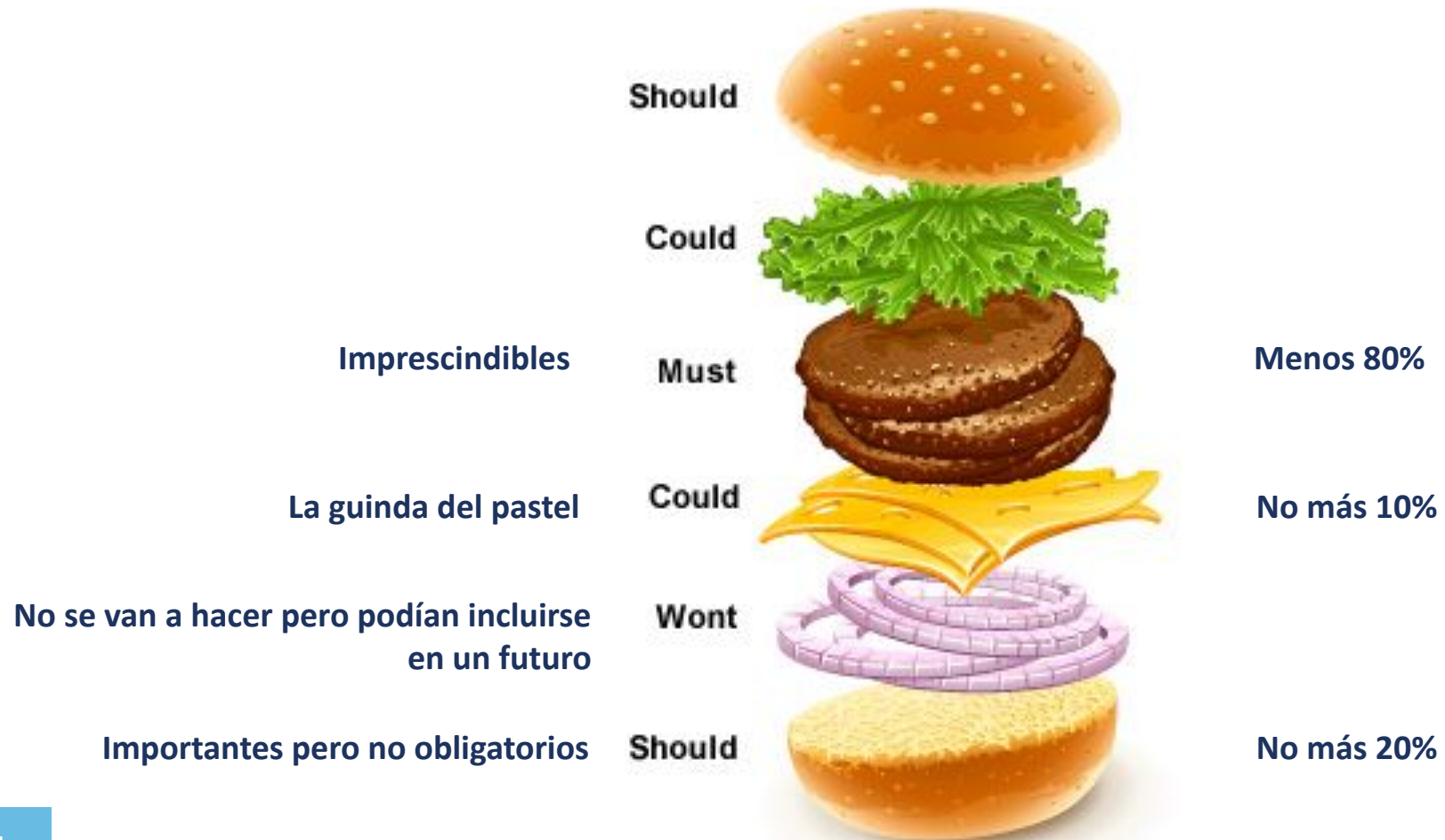
LAS 3 C's



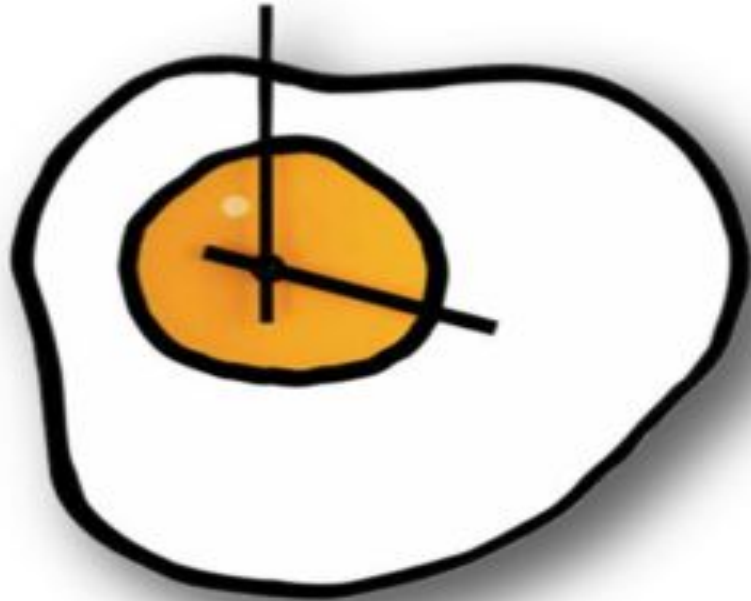
PILA DE PRODUCTO (BACKLOG)



PRIORIZACIÓN MoSCoW



ESTIMACIÓN (UNIDAD RELATIVA)



Tiempo ideal (24 horas / 40 horas)

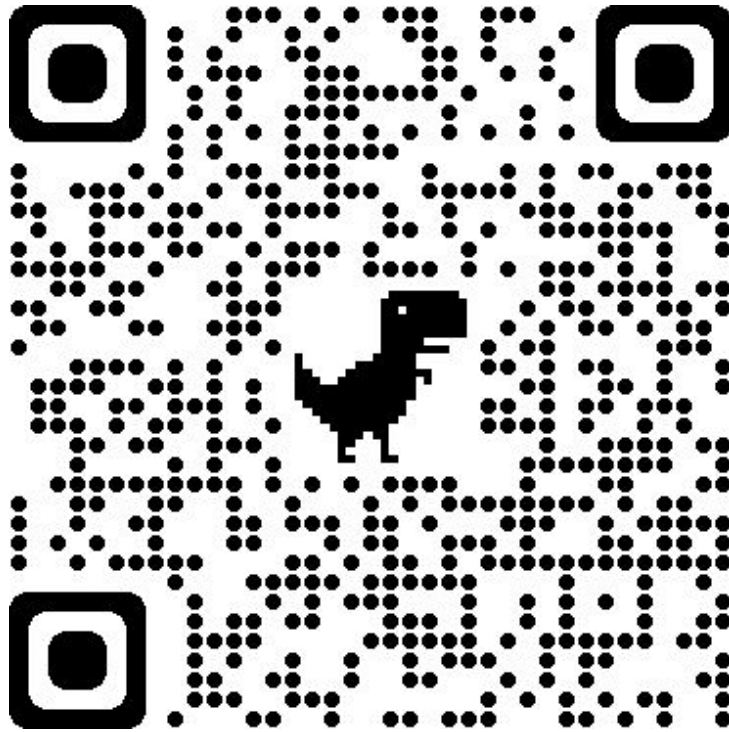
Vs

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

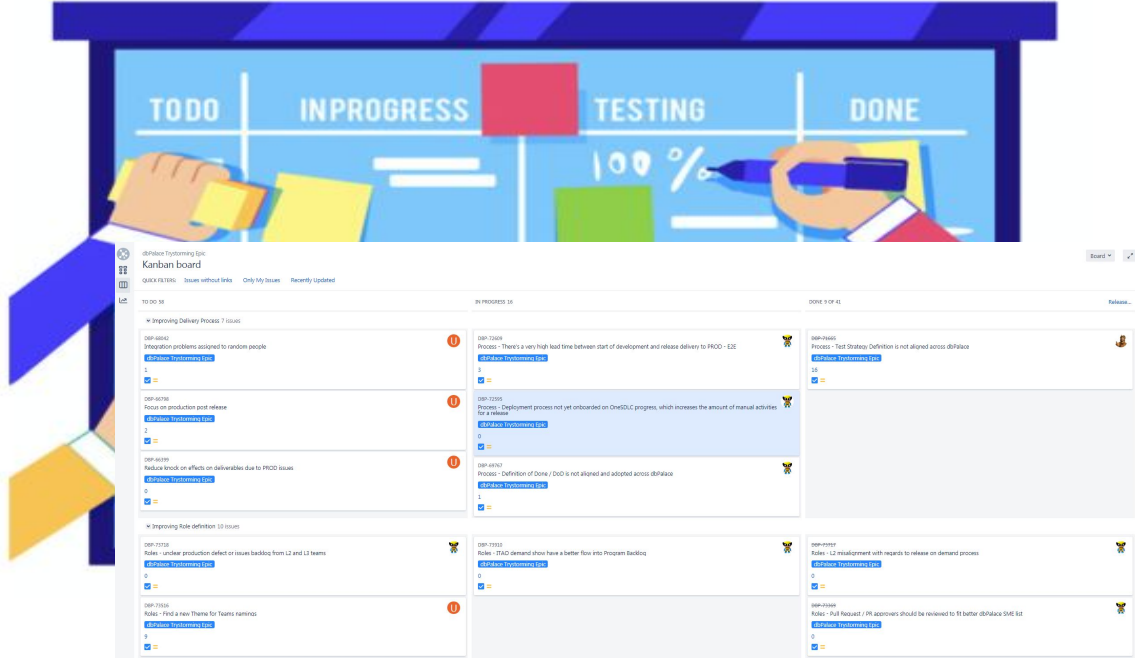


La estimación de póquer es una práctica ágil empleada para estimar el esfuerzo que requieren las tareas

DESARROLLO

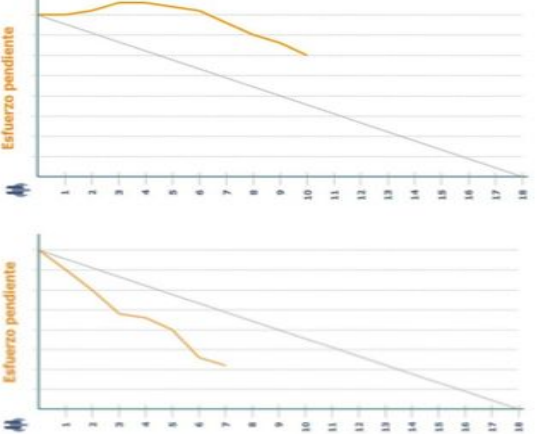
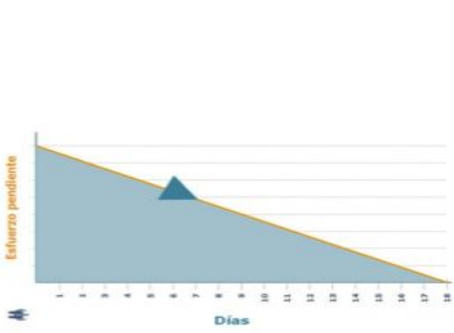
(DAILY)

Tablero - board



2

Seguimiento



REUNIÓN DIARIA (DAILY SCRUM)



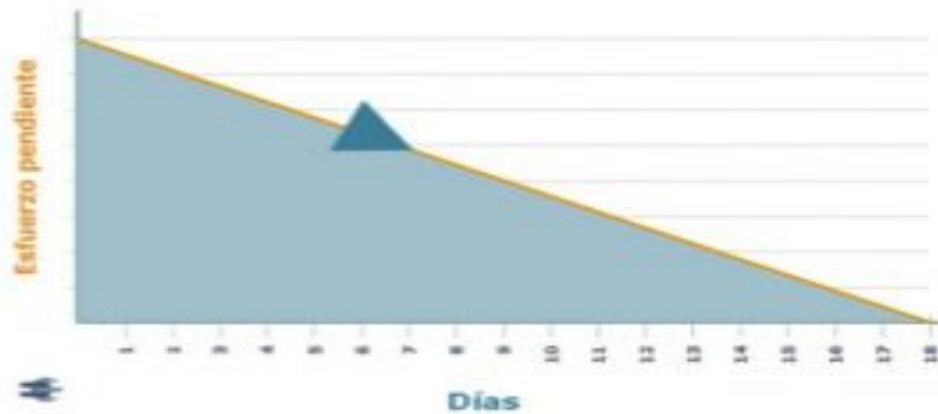
- Una reunión de reporte con el equipo
- Una reunión de reporte con el PO
- Obligatorio que acuda el SM y el PO.
- Una reunión que se realiza a primera hora de la mañana.
- Una reunión de 15 minutos y donde cada miembro debe participar máximo 2 minutos.



- 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?

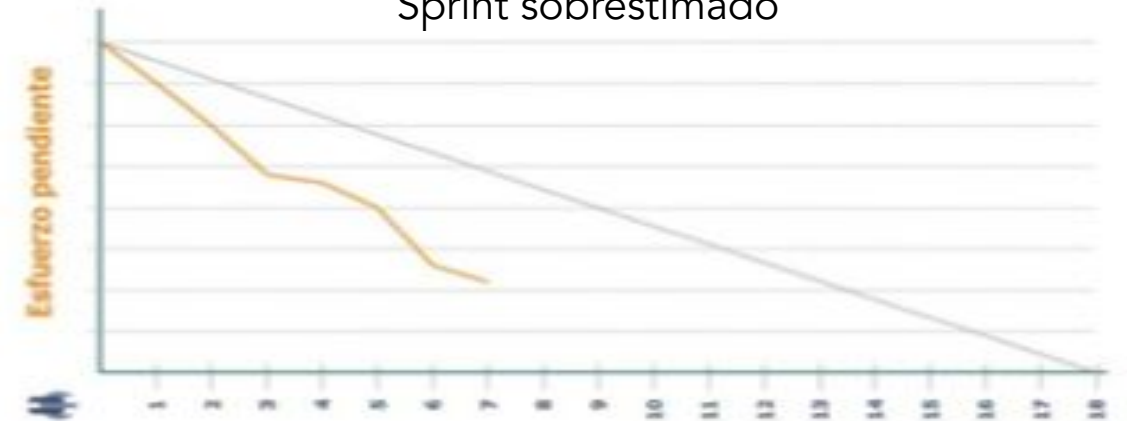
Medimos el trabajo PENDIENTE



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”

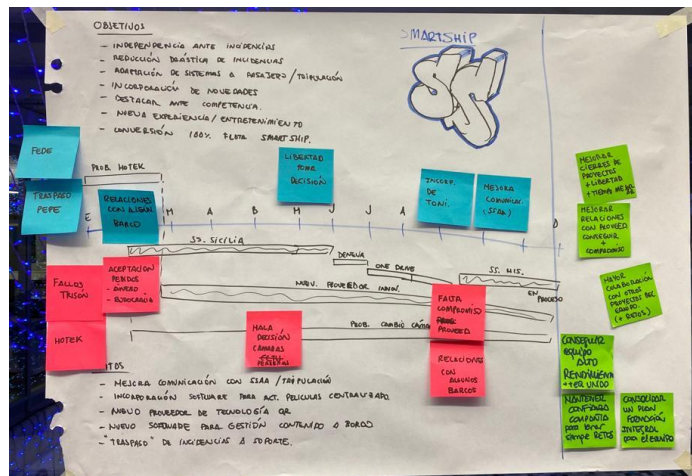
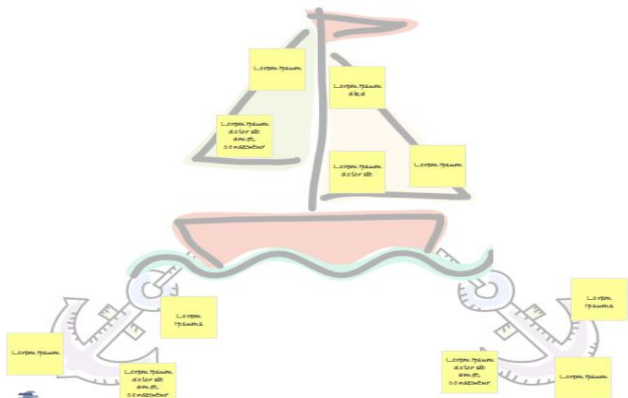
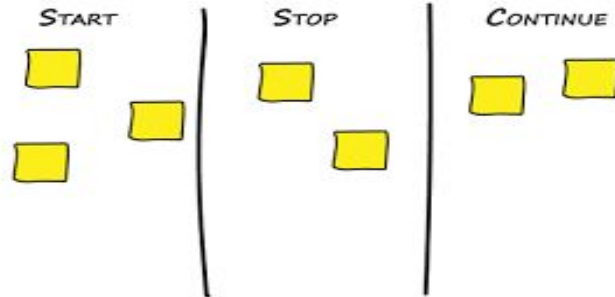
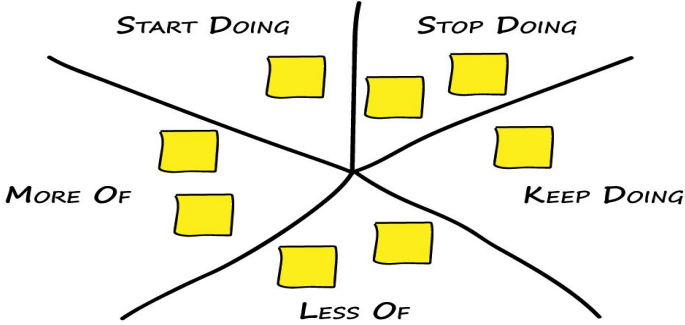


REVISION DEL SPRINT (SPRINT REVIEW)



**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> <ul style="list-style-type: none"> Puntualidad y colaboración en todas las daily Estructura común, mismo patrón de trabajo (metodología) 	<p>Se han cumplido todos los objetivos hasta el momento.</p> <ul style="list-style-type: none"> RECONOCER TODOS NUESTROS PUNTOS A MEJORAR SERIEDAD EN EL TRABAJO 	<p>LEARNED 🧐</p> <p>What did the team learn?</p> <ul style="list-style-type: none"> No es difícil cambiar Adaptabilidad 	<p>Independencia de los objetivos individuales. Hemos querido por delante el objetivo común.</p> <ul style="list-style-type: none"> Hemos aprendido a escuchar Hemos podido cambiar de opinión al otro. 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 Carri de validación del CEO en el Planner de PLM. 	<p>Escucha activa al inicio. Crear Independientes</p> <ul style="list-style-type: none"> Participación dentro de mi propio equipo Falta de experiencia en el entorno Agile. 	<p>LONGED FOR 😞</p> <p>What did the team long for?</p> <ul style="list-style-type: none"> Poner grafica burn-down chart en común Comunicación de nuestra metodología, dependencias, etc. (New YM) Detallar más las historias de usuario 	<p>Es importante y vital tener un patrón de trabajo común. Es importante tener un patrón de trabajo común.</p> <ul style="list-style-type: none"> Hemos seguido con el objetivo, pero no se ha cumplido en cada momento, de área a equipo. Para implementar proyectos no hay que como entre individuos, si como equipo.

RESUMIENDO

...



Retrospectiva
(Sprint Retrospective)



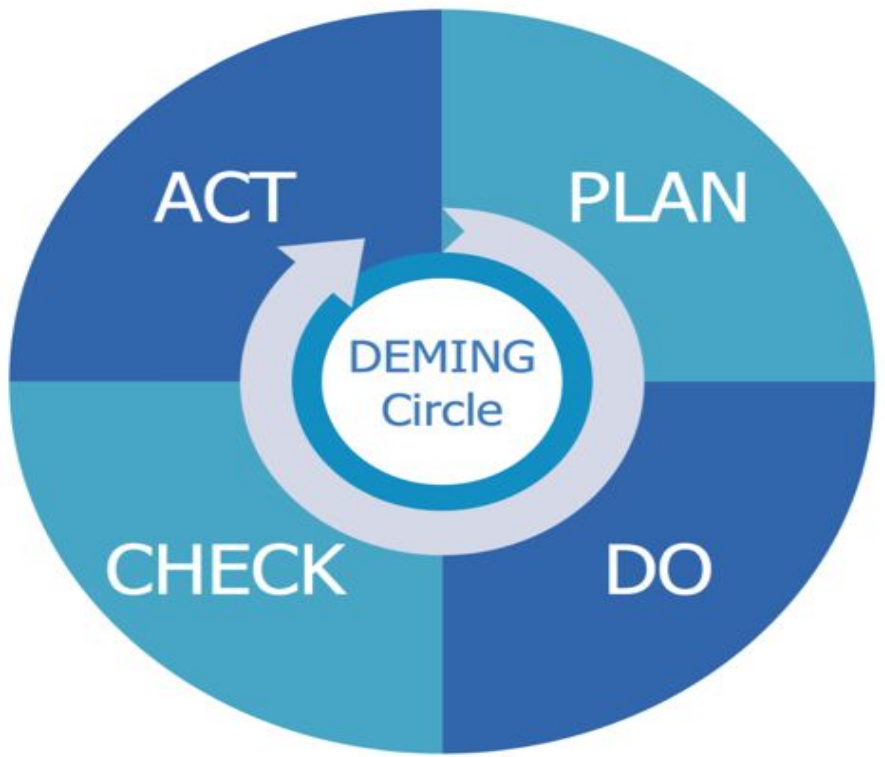
Planificación del Sprint
(Sprint Planning)



Revisión del Sprint
(Sprint Review)



Scrum Diarios
(Daily)



Más Info...



LECTURA AGILE



ORGANIZACIONES AGILES

Gracias!