

Agile methodologies

Scrum Framework

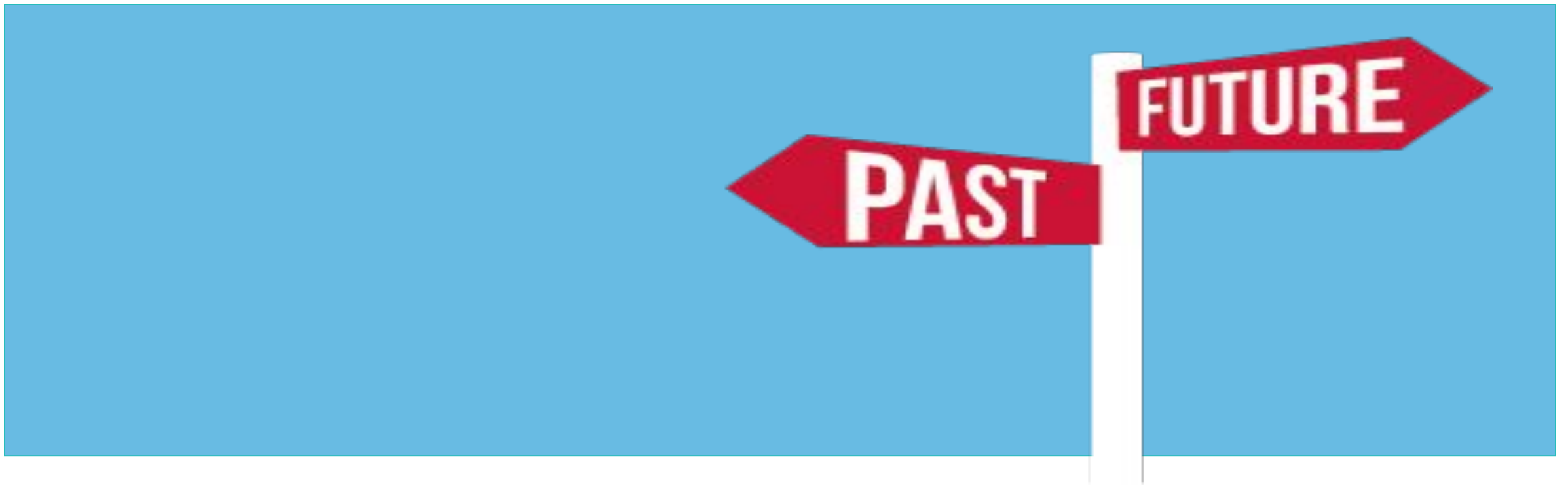


Agenda

- Agile
 - Why?
 - *Be agile*
 - *Do agile*

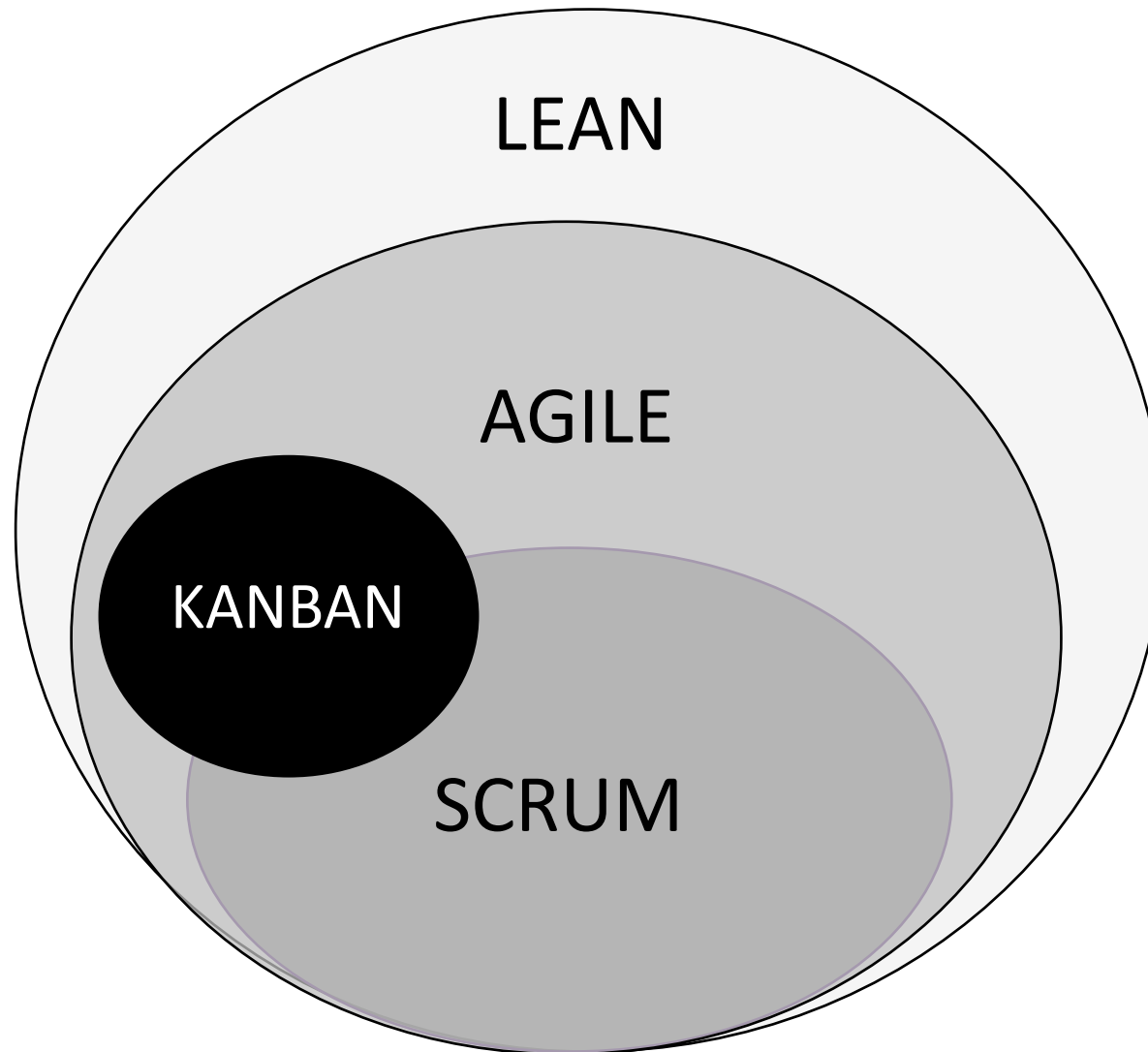
- Scrum
 - Pillars & Values
 - Roles
 - Ceremonies
 - Artifacts
 - Support tools & techniques

**Let's define
AGILE**

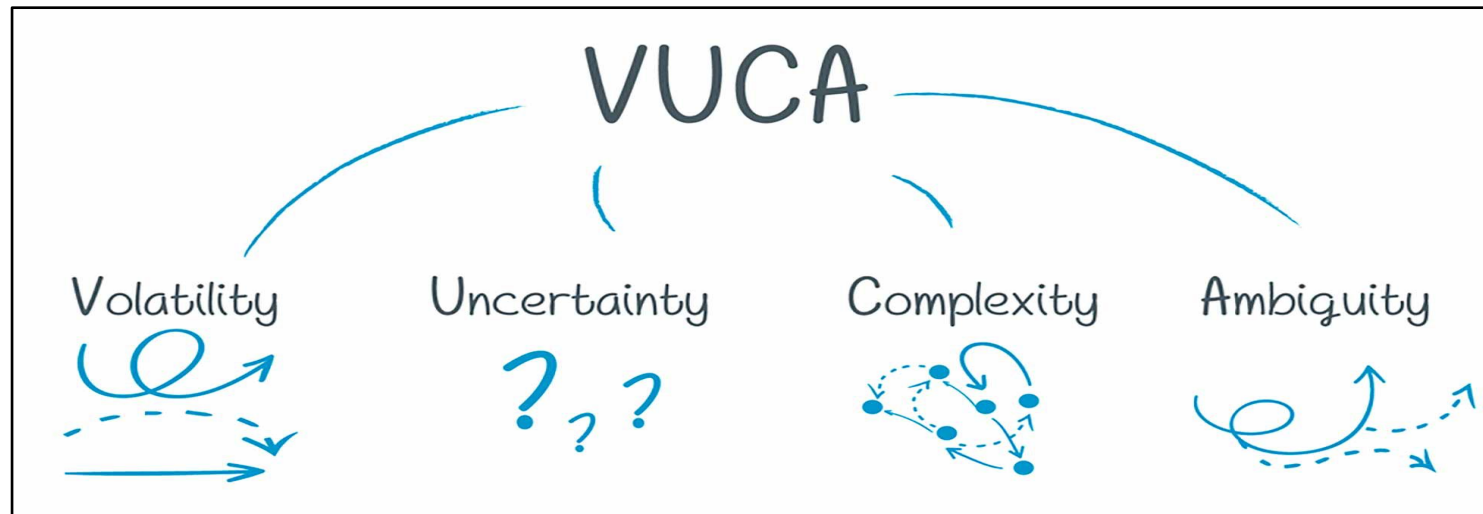


Agility is the ability to **quickly and deliberately** respond to uncertainty and **requirement changes** from the client & market while managing the **risk**, to create **value**.

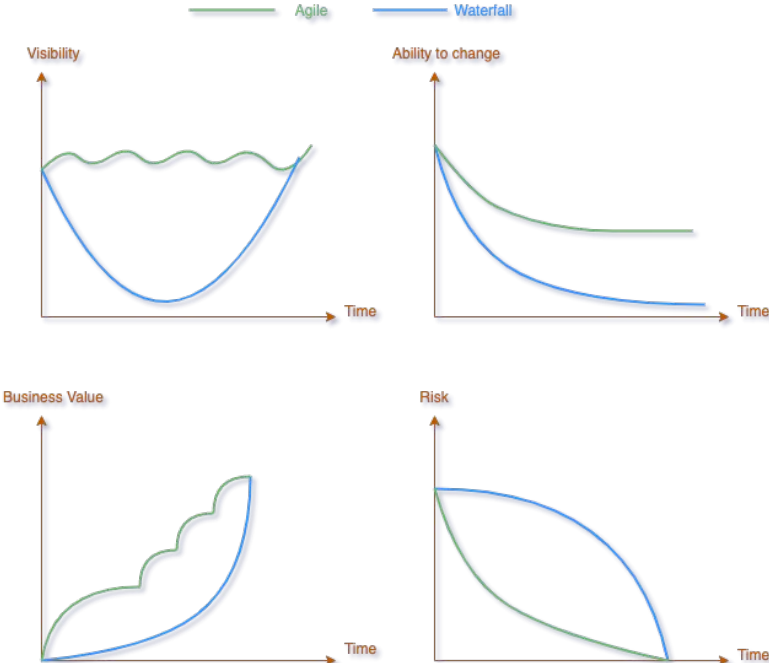
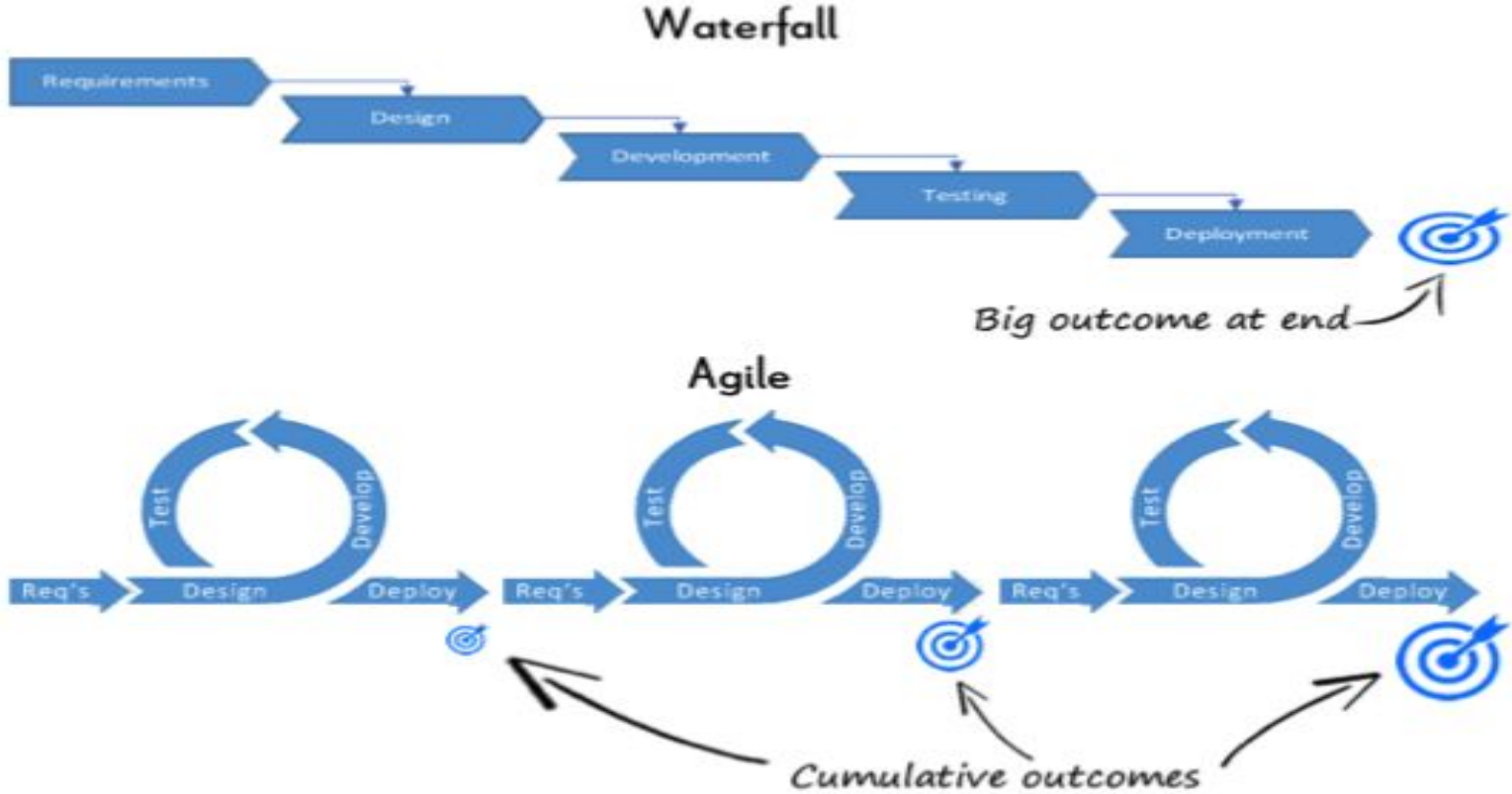
Quickly and deliberately



VUCA world

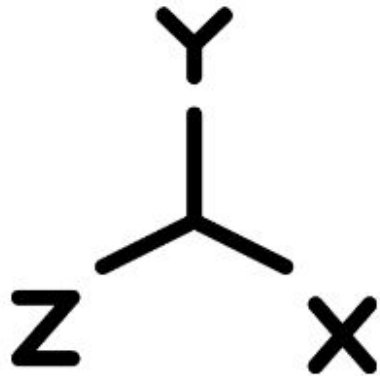


Risk Management





People



Product



Process



Agile levers:
Inhibitors & enablers

Agile People
Agile Product
Agile Process

**BE AGILE
VS
DO AGILE**

Agile Manifesto - Values

(proposals & solutions)

Individuals & interactions
over processes & tools

Working software
over extensive documentation

Responding to change
over following a plan

Customer collaboration
over contract negotiation

That is, while there is value in the items on the bottom, we value the items on the top more.

Agile Manifesto - Values



Customer Satisfaction



Welcome Change



Deliver Frequently



Working Together



Motivated Team



Face-to-Face



Working Software



Constant Pace



Good Design



Simplicity



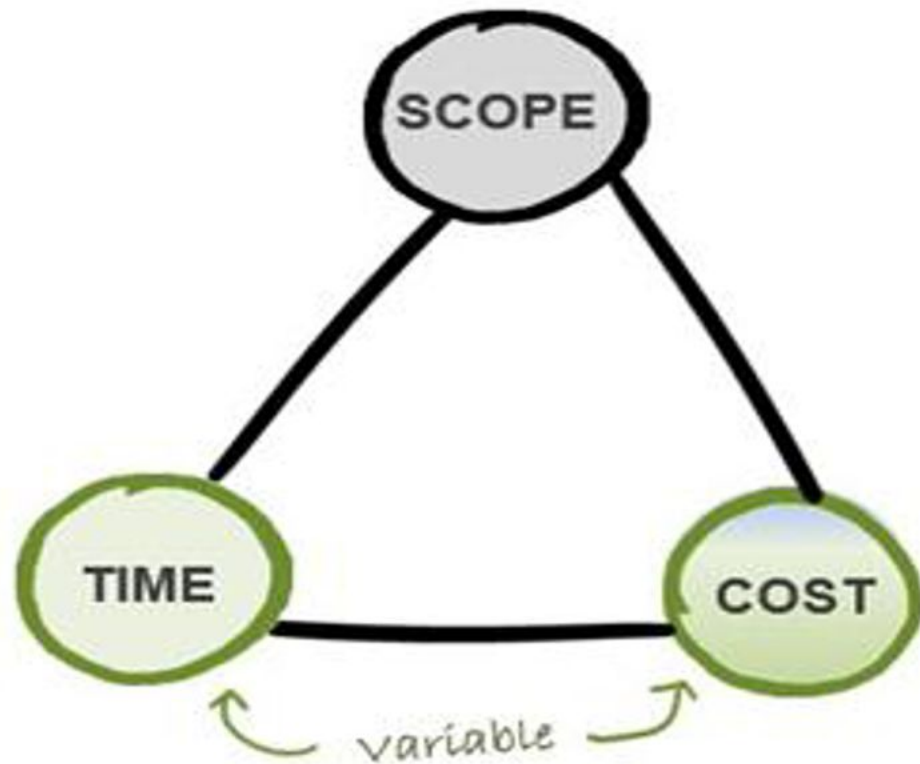
Self Organization



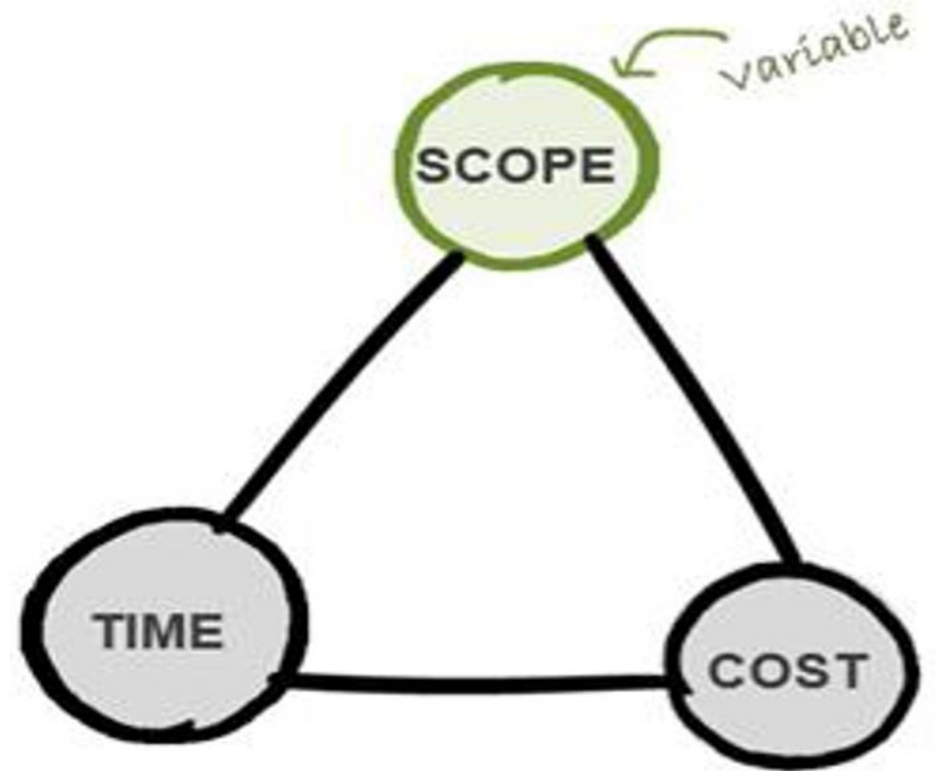
Reflect and Adjust

Project Management triangle: Traditional x Agile

Traditional: predictive and sequential

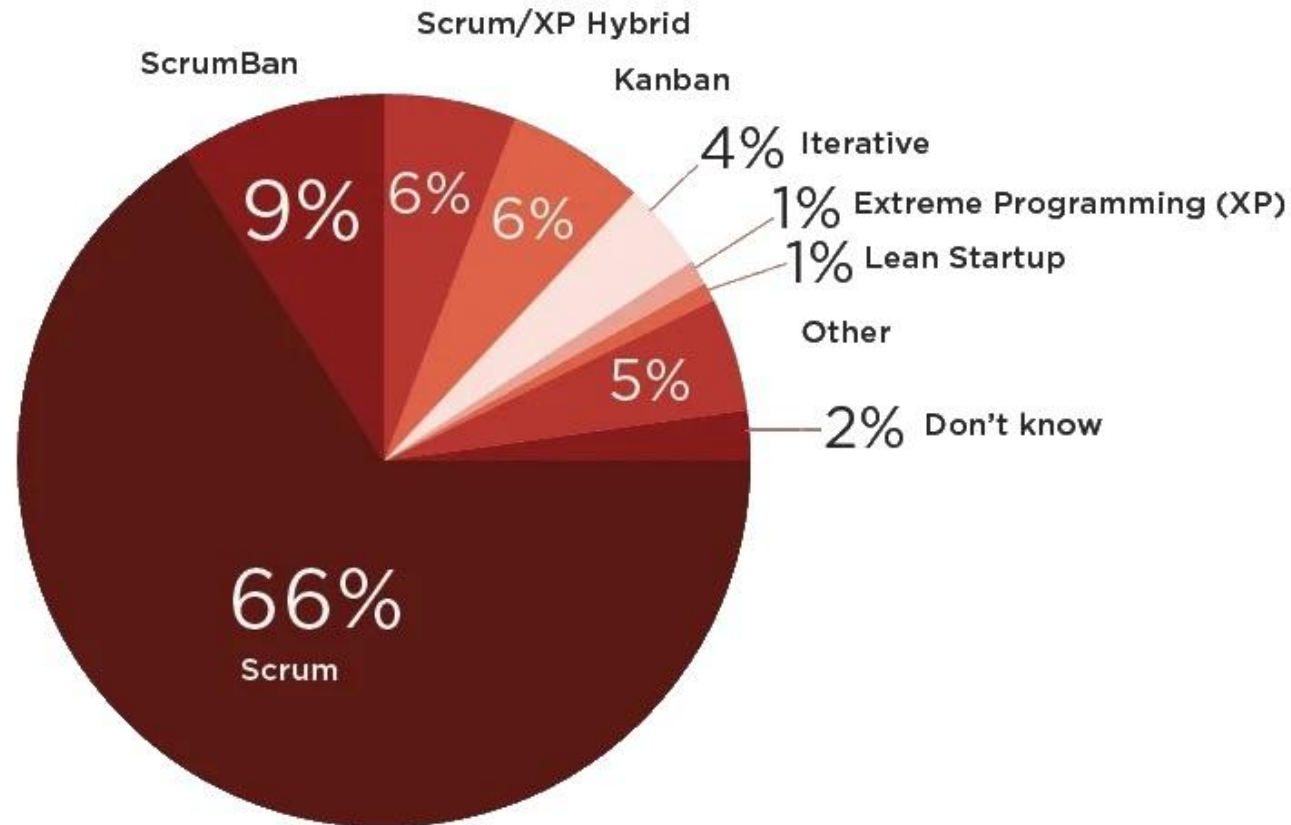


Agile: adaptive and iterative



DO AGILE

Agile methodologies distribution in 2021



**As of (2021). 15th State of Agile Report: Agile adoption accelerates across the enterprise*

Agile and the continuous experimentation

Shu

守

***Follow
the rules***

Ha

破

***Break
the rules***

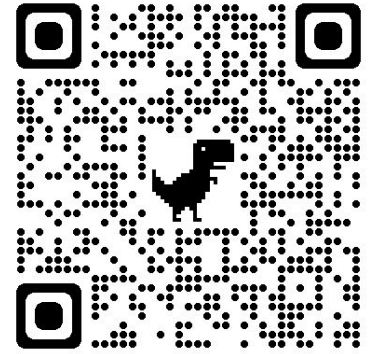
Ri

離

***Create
the rules***

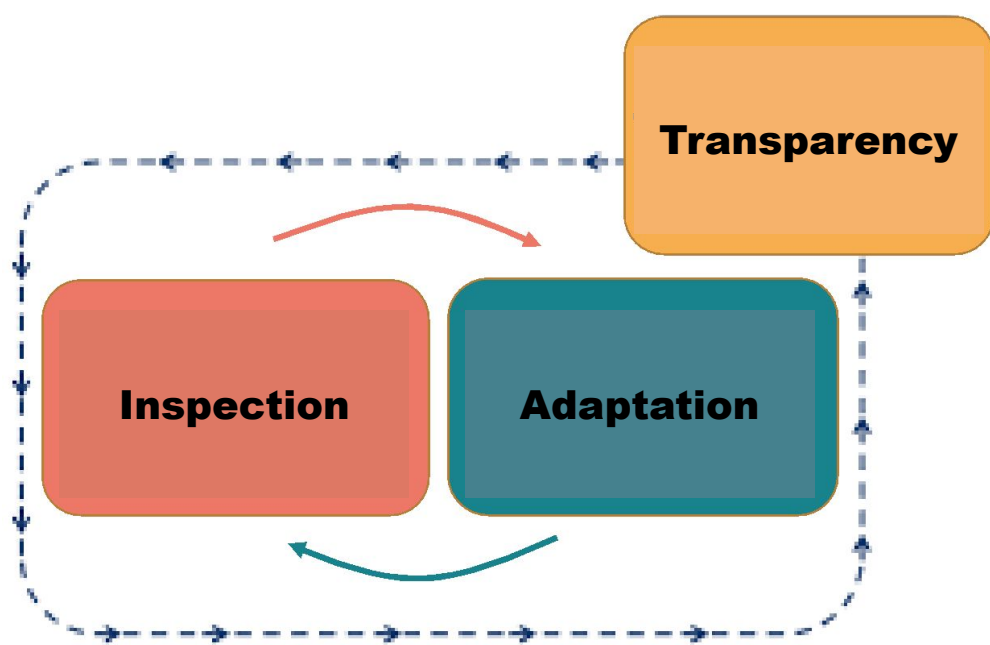
SCRUM

Scrum



- Framework for development & support of **COMPLEX** products.
- A set of guidelines are suggested to work **COLLABORATIVELY** in highly productive teams.
- Focus on iterative & incremental to optimise **PREDICTABILITY** and **RISK CONTROL**.

Scrum Pillars & Values



Focus



Openness



Respect

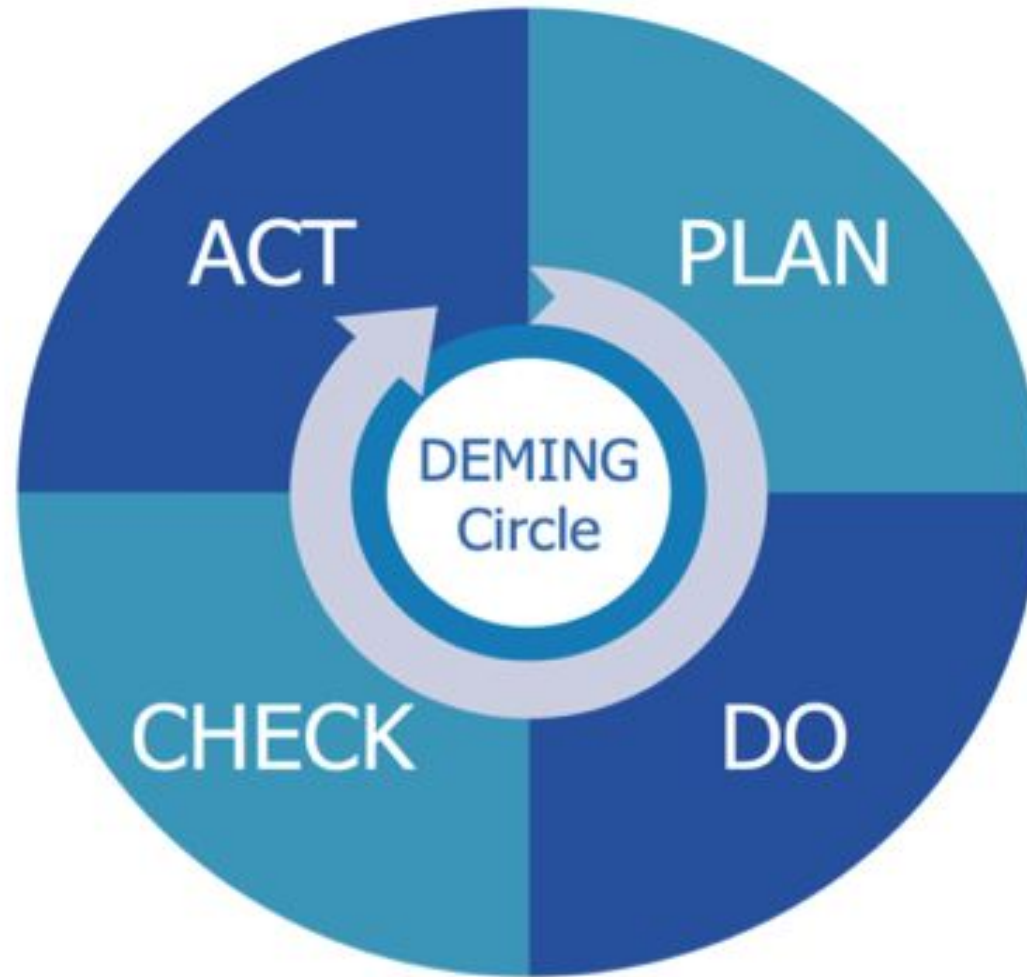


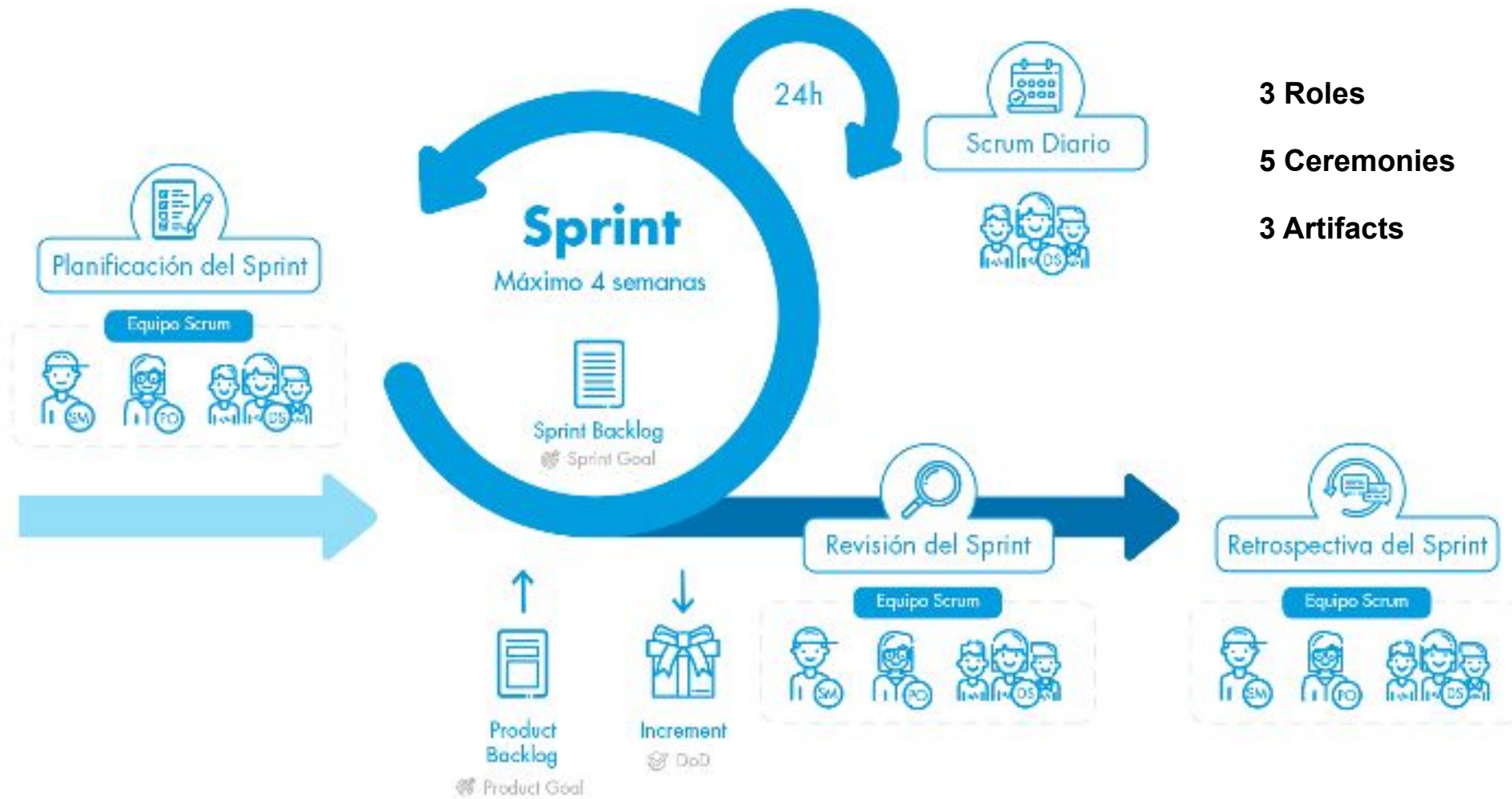
Commitment



Courage

Deming Circle





3 Roles

5 Ceremonies

3 Artifacts

Developers



Purpose

- Do the work:
 - Sprint planning
 - Backlog refinement (bring ideas, refine, solve...)

Skill sets

- Collaboration, team players
- Positive attitude
- Enough group knowledge to maximise autonomy (T-shaped skills)

Recommendations

- Mixed seniority
- Stable (but fluid) team
- Between 5 - 10 (a *lot* of factors impact on team size)

Product Owner



Purpose

- Prioritisation > Product Backlog ordering
- Product vision, objective and strategy

Skill sets

- Collaboration, team players
- Negotiation. Capacity to deal with uncertainty
- Capacity to think in an incremental way
- Communication

Recommendations

- In case of doubt... negotiate
- Always make prioritization criteria explicit
- Team, team, team
- Hold on because there'll be bumps ahead

Scrum Master



Purpose

- Remind team to focus on delivering value. Outcomes over outputs
- Improve process

Skill sets

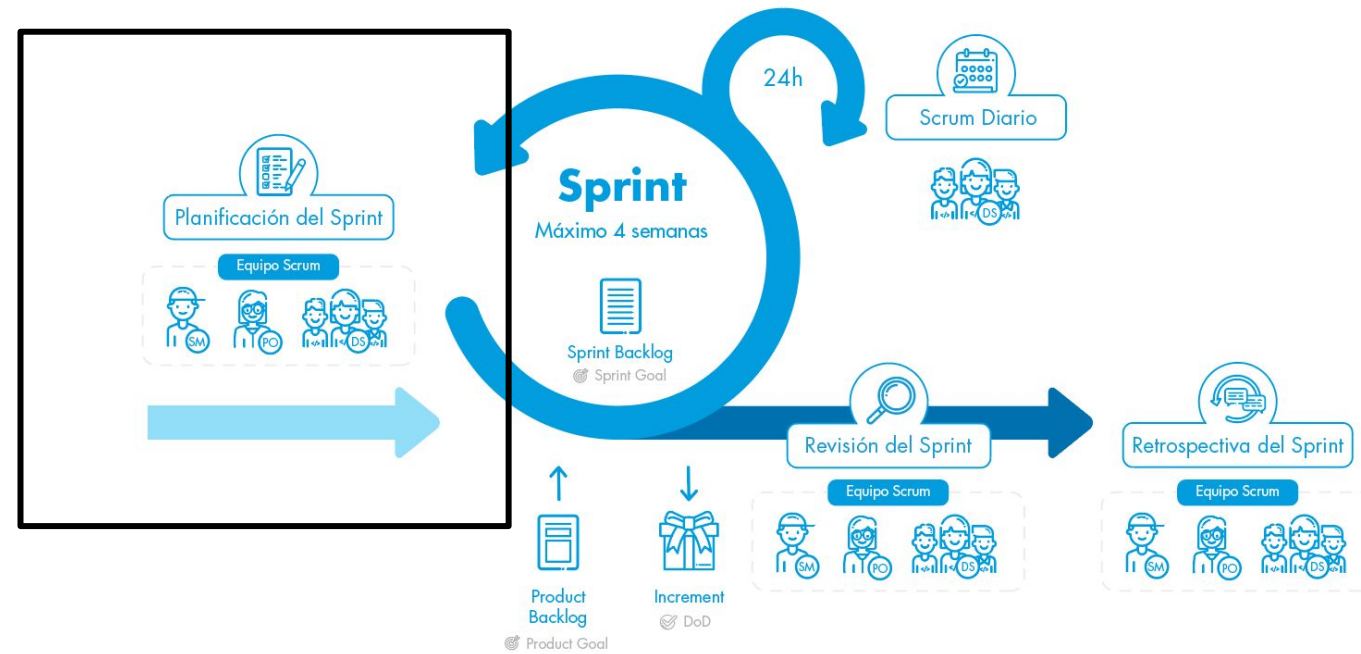
- Collaboration, team players
- System thinking
- Capacity to think in an incremental way
- Communication

Recommendations

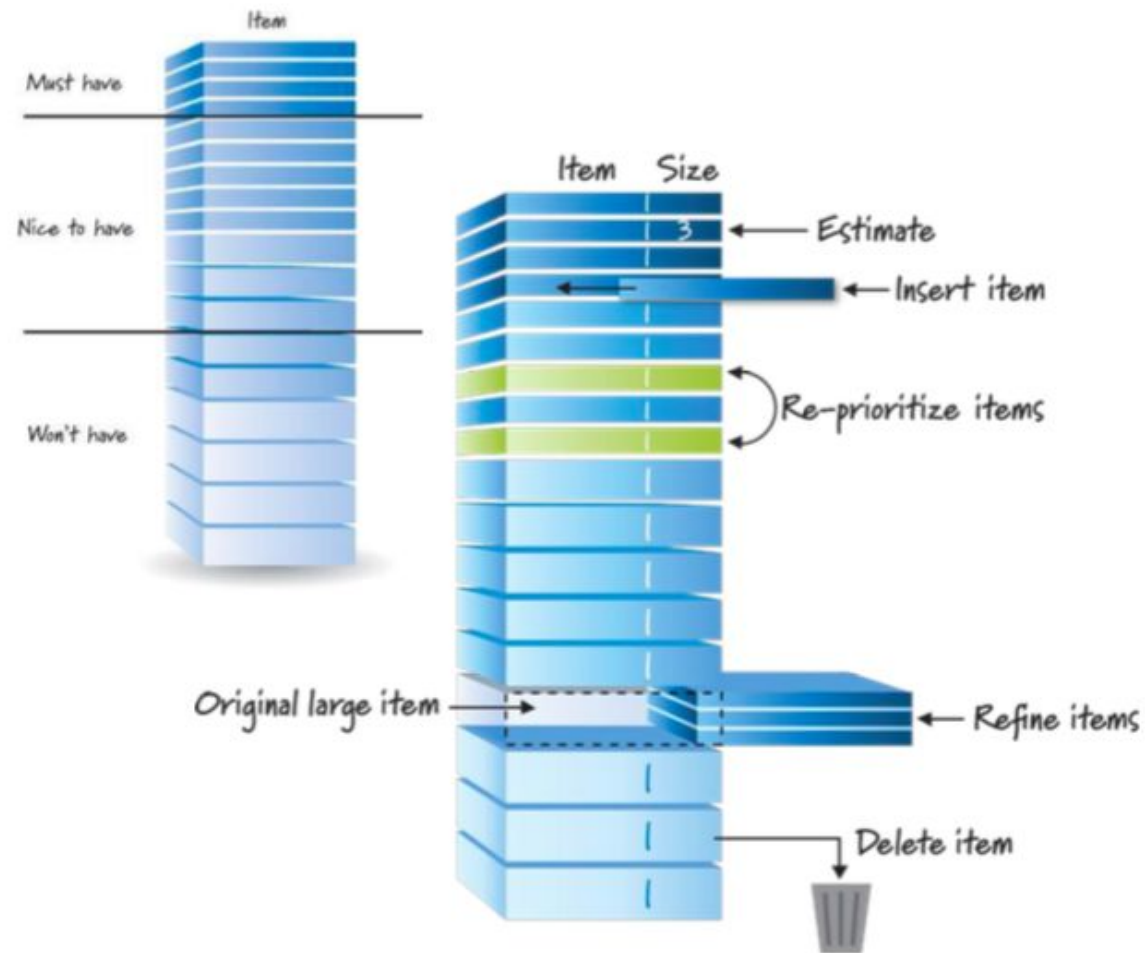
- Team, team, team
- Hold on because there'll be bumps ahead

Usually called SM

PLANNING



PRODUCT BACKLOG

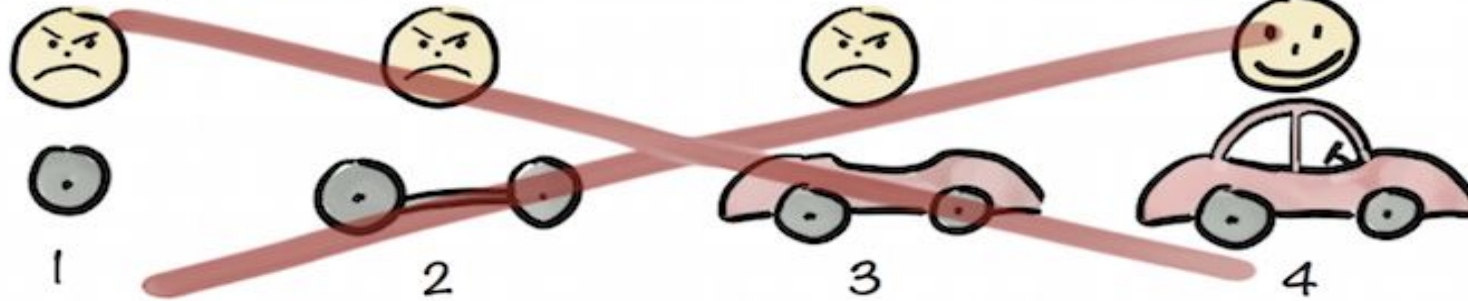


Let's Draw

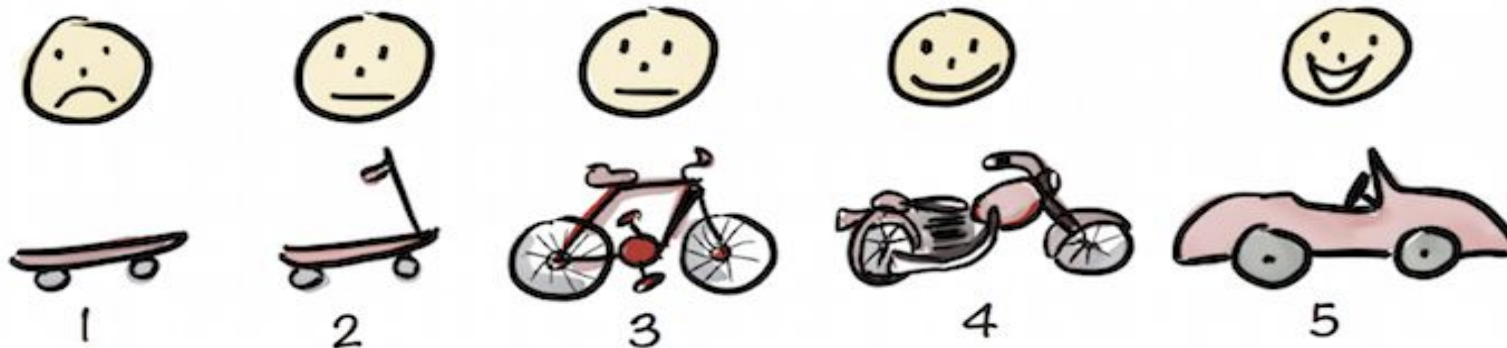


MVP (Minimal Viable Product)

Not like this....



Like this!



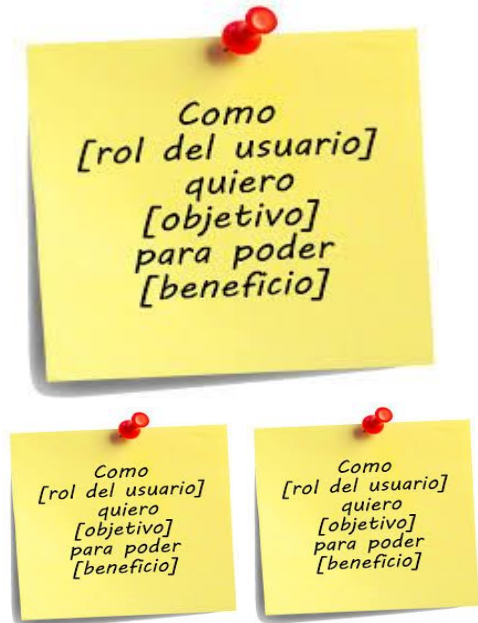
MVP (Minimal Viable Product)



Our brain is hardwired to really resist the MVP concept, maybe triggering a cognitive dissonance.
Our brain always prefers to conceive the final product.

Sprint Planning

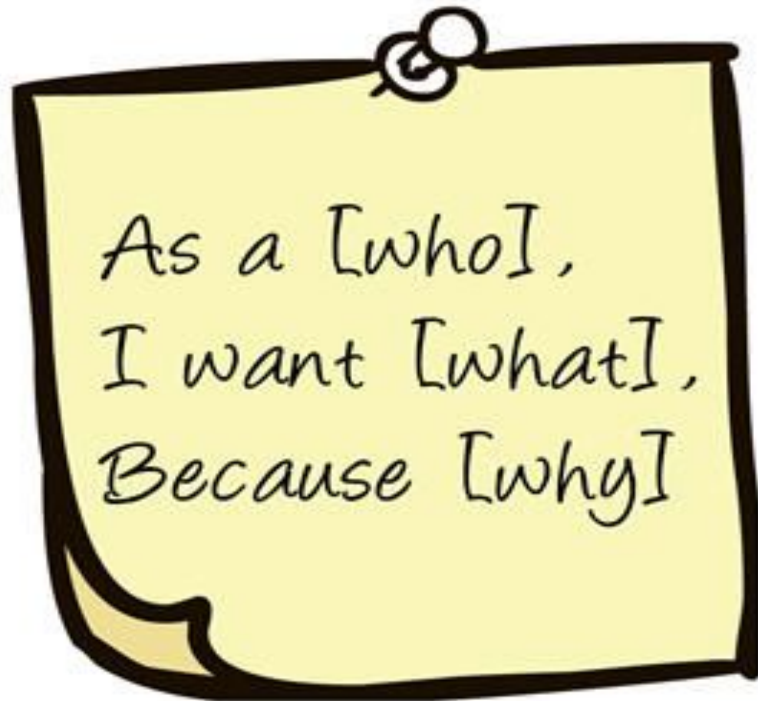
Strategy



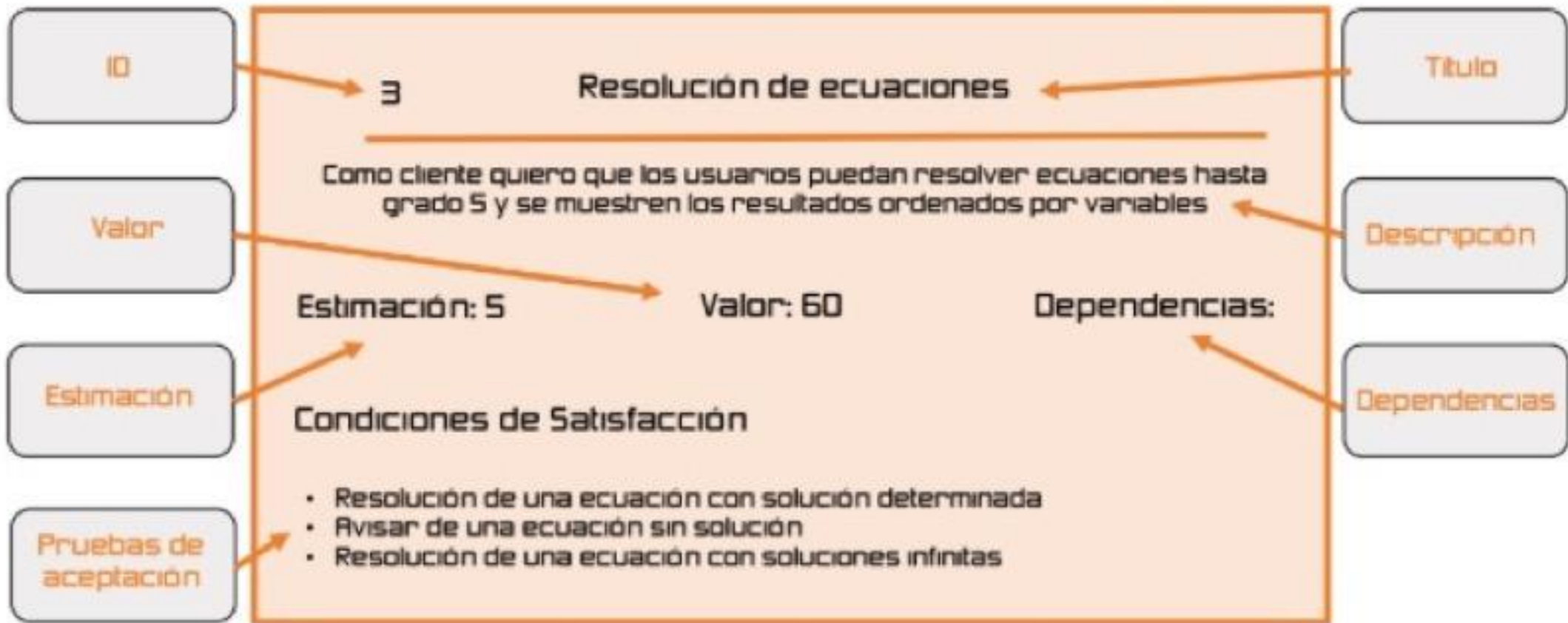
Tactics

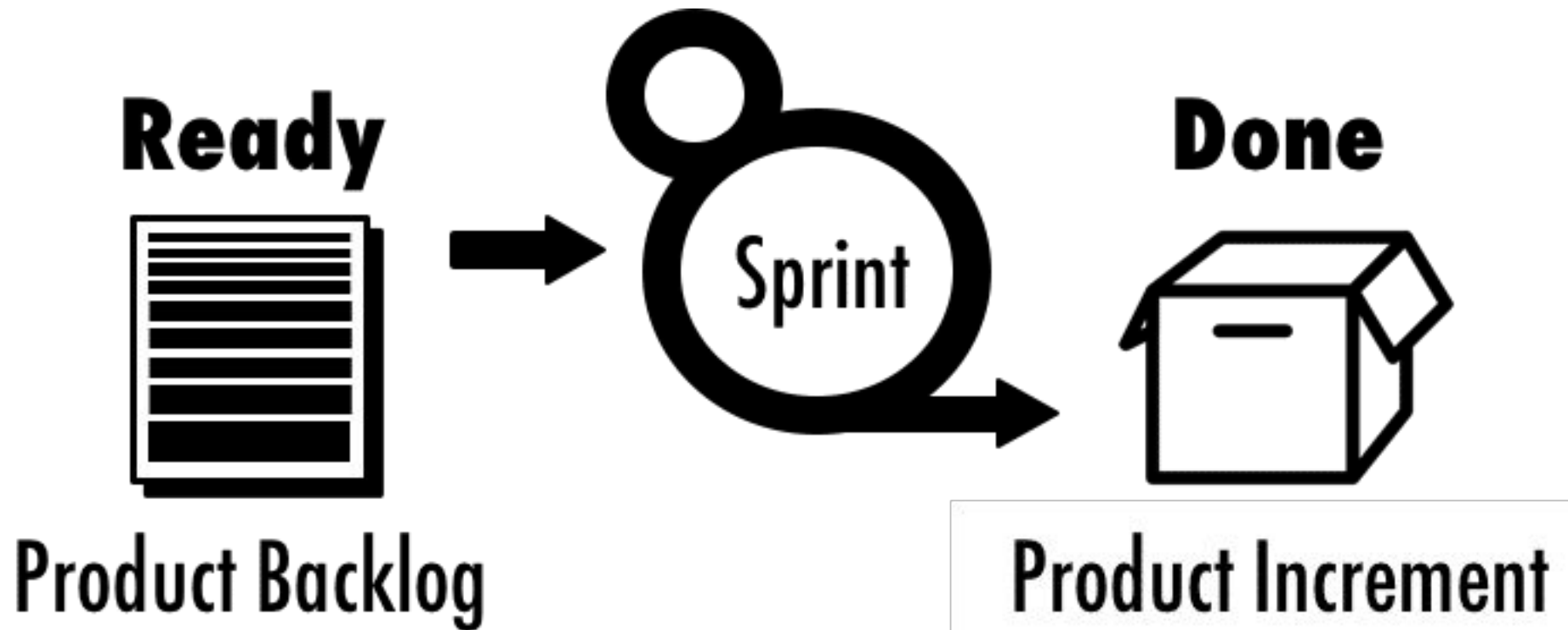


User Stories



User Stories





Definition of Ready (DoR)

List of elements that every item in the Product Backlog should have prior to enter a Sprint backlog

- Clear User Stories with a minimal amount of acceptance criteria
- User Stories have the right size, being able to comfortably fit in a Sprint
- User Stories have been properly refined and the team understands their nature, value and technical challenges
- User Stories are vertical, describing an end to end behaviour (visible to the business)
- User Stories have clear testing strategy considering functional and non functional aspects
- User Stories have identified the dependencies they have to other items in the backlog or to other backlogs
- User Stories are clearly aligned to the Sprint Goal

Definition of Done (DoD)

Public policy to define what “done” means

Examples:

- All acceptance criteria are delivered
- Approved by Dev team, PO, UX etc.
- Properly Tested
- Properly Documented
- No known bugs

Attention: Definition of Done and Acceptance Criteria are not the same.

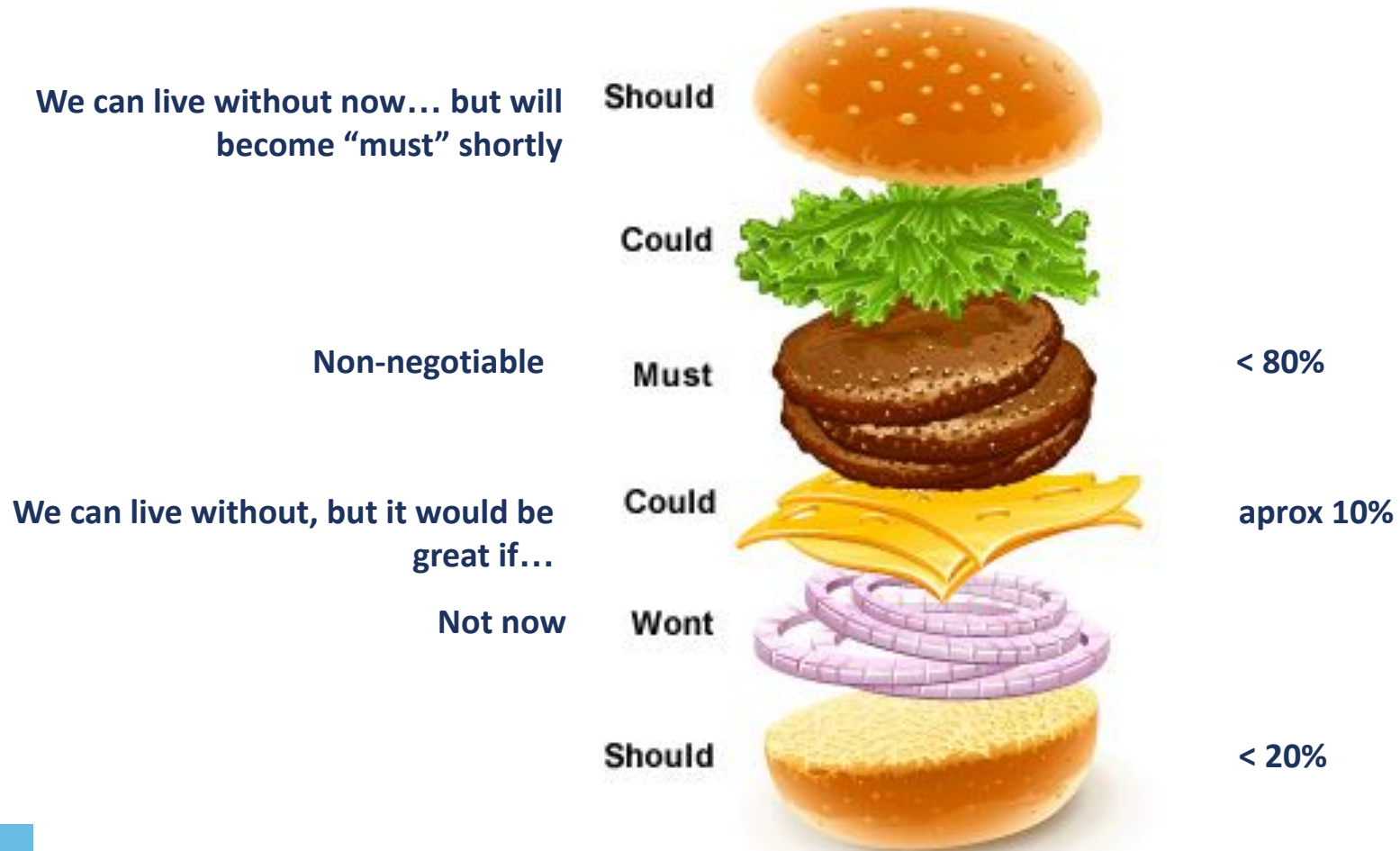
While Definition of Done is common to all Product Backlog items, Acceptance Criteria is User Story specific.

User Stories' 3 C's



1

Prioritization MoSCoW



Prioritization WSJF

$$\text{WSJF} = \frac{\text{Cost of Delay}}{\text{Job Duration (Job size)}}$$

If effort and CoDs are different, do the Weighted Shortest Job First!

$$\text{Cost of Delay} = \text{User-Business Value} + \text{Time Criticality} + \text{Risk Reduction and/or Opportunity Enablement}$$

© Scaled Agile, Inc.

Feature	User-business value	Time criticality	RR OE value	CoD	Job size	WSJF
		+	+	=	÷	=
		+	+	=	÷	=
		+	+	=	÷	=

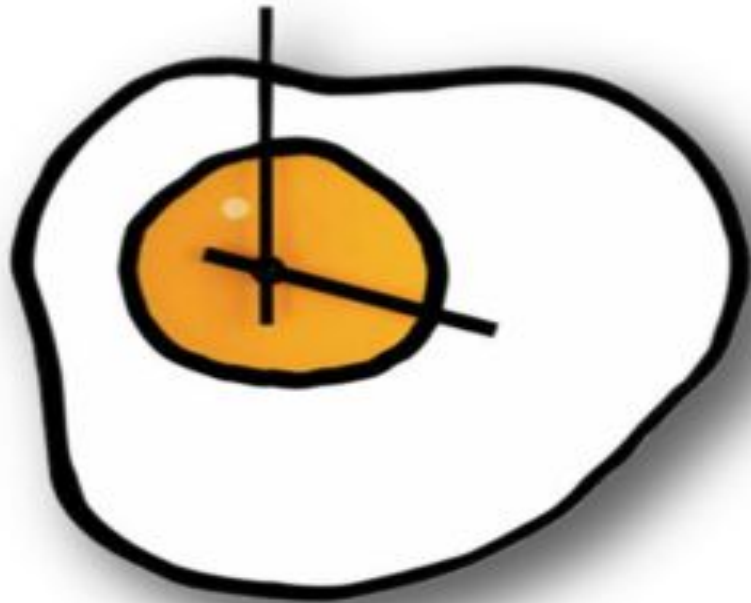
- Scale for each parameter: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20
- Note: Do one column at a time, start by picking the smallest item and giving it a "1."
- There must be at least one "1" in each column!
- The highest priority is the highest WSJF.

© Scaled Agile, Inc.

Relative Estimation



Relative Estimation



Ideal time (24 hours / 40 hours)

Vs

Relative unit (story points)

Measure is costly
Measure is a means to an end

The ideal time is the measurement of work or effort.

Planning Poker

The Poker planning is an agile practice used to estimate User Stories

Planning Poker usually use Fibonacci numbers to avoid misconceptions & (unintended) conversion to man days.

Important!

Estimation should be ephemeral, not the focus of planning.



Play Time! *Zoo-points*

Horse *13 Zoo-points*



Penguin *1 Zoo-points*



How will this work?

Based on these lower and upper “anchors”, the team should reach for an estimation of how much other animals weight.

Each one will think about a (Fibonacci) number one believes to be closer to the actual animal weight.

The value should always round up.

- If an animal is slightly heavier than a penguin, then the answer should be around 2.
- If an animal is heavier than a horse, it should be a 21.

Once each one has its value ready, then they'll be shared on chat all at once.

We then assess results and either discuss about results or move to next animal.













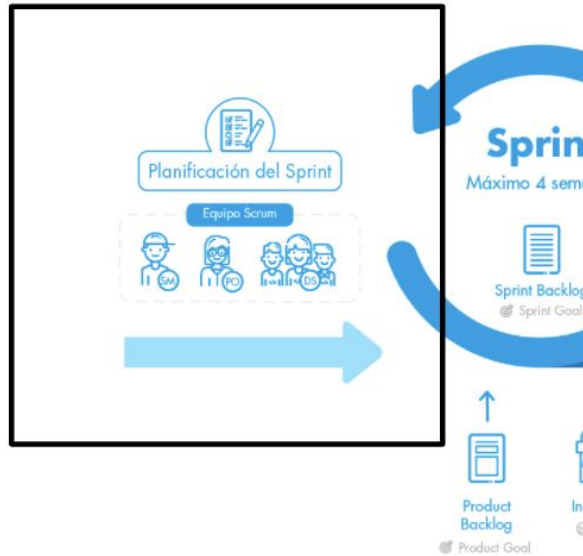


The bigger penguin species is the emperor, with a weight of 30 Kg

Animal	weight Kg	Penguin Equivalent	Fibonacci Equivalent
Deer	200	6,6	8
Bear	500	16,6	21
Cheep	50	2	2
Lion	180	6	8
Hyena	80	2,6	3
Jiraffe	800	26,6	34
Zebra	300	10	13

Sprint weight 89

Planning



Inputs

- “Ordered” and “minimally ready” Product Backlog
- Heuristics from previous iteration (“facts”)
- Previous review / retro feedbacks

Participants

- The Scrum team (PO, SM, Dev team)

Outputs

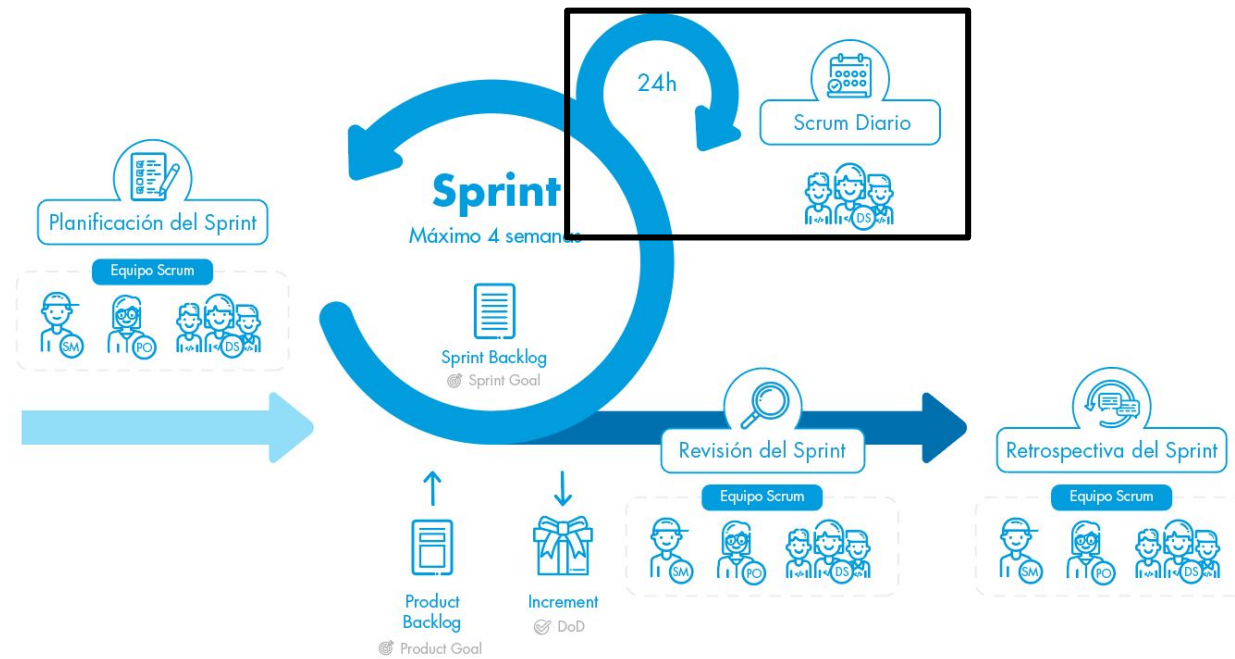
- Sprint Goal
- Sprint Backlog to deliver Sprint Goal

Key questions the Sprint Planning must address

- What’s the business value this sprint will add?
- What can be done during this Sprint?
- How will we do this work?

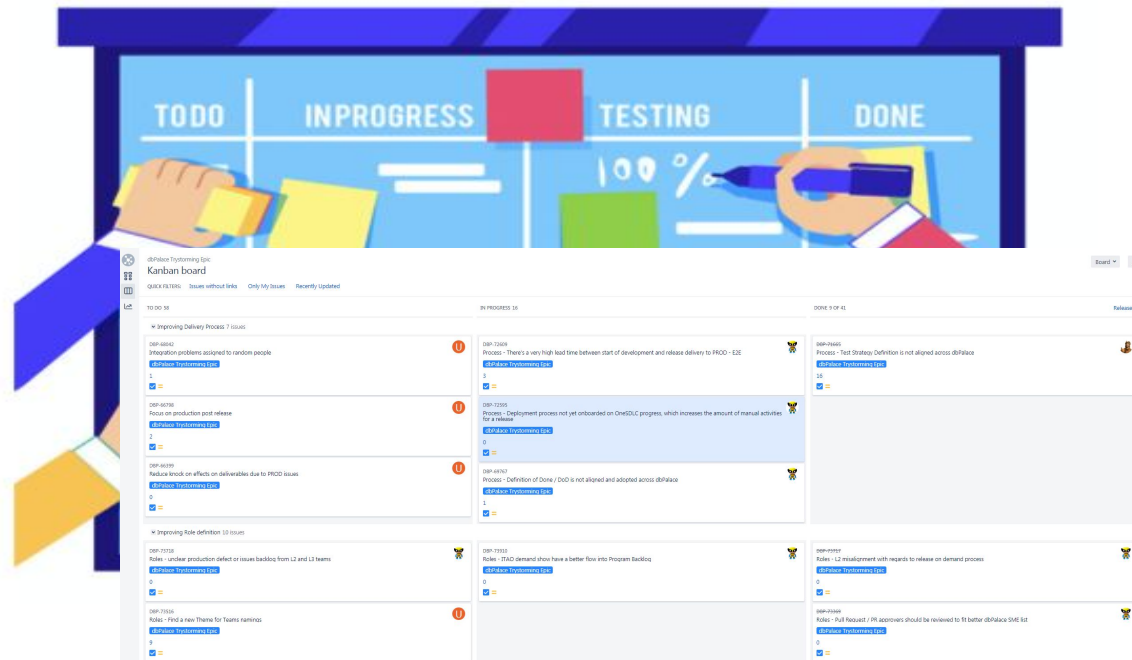
It’s recommended to take up to 2h / weeks in Sprint.
If it’s taking longer, we’re doing something wrong...

“DAILY SCRUM”

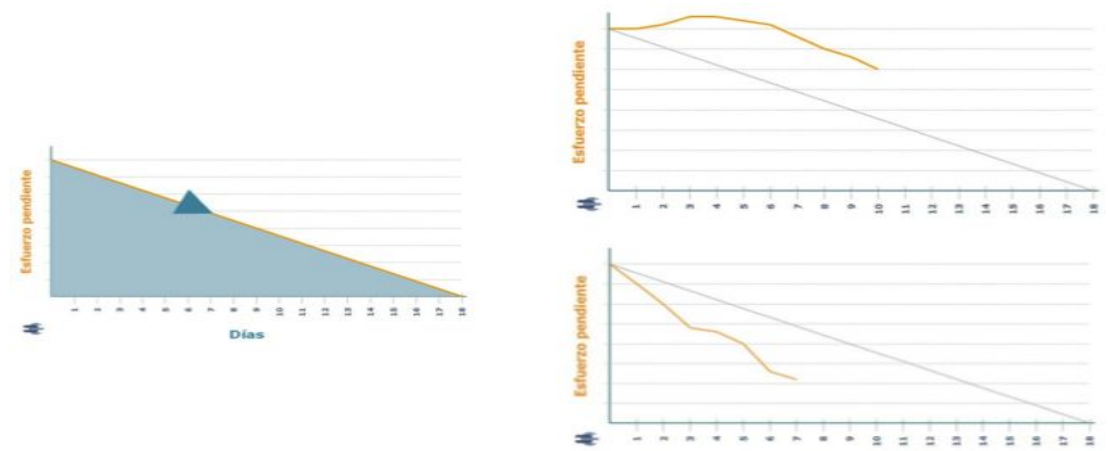


Sprint - Development

Board



Tracking



JIRA Agile

Trello

2

Daily Scrum



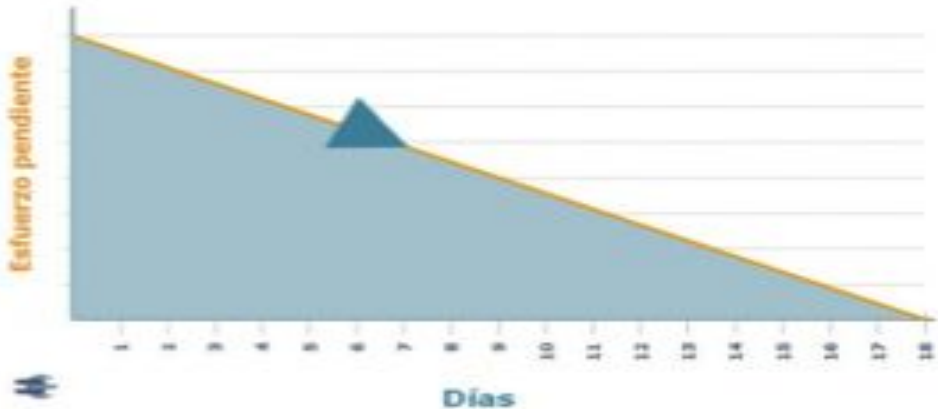
- A team report meeting
- A report meeting to the PO
- Mandatory to have SM or PO
- A meeting to dig into details of specific items



- A meeting where the objective is to have the team inspecting and adapting its Sprint backlog to **deliver the Sprint goal**
- A Dev team meeting for the Dev team
- It's useful to have (or invite) the PO to clarify any specific, very focused question
- Time and place should be agreed
- Should have a fixed cadency (that may change if the team consider required)

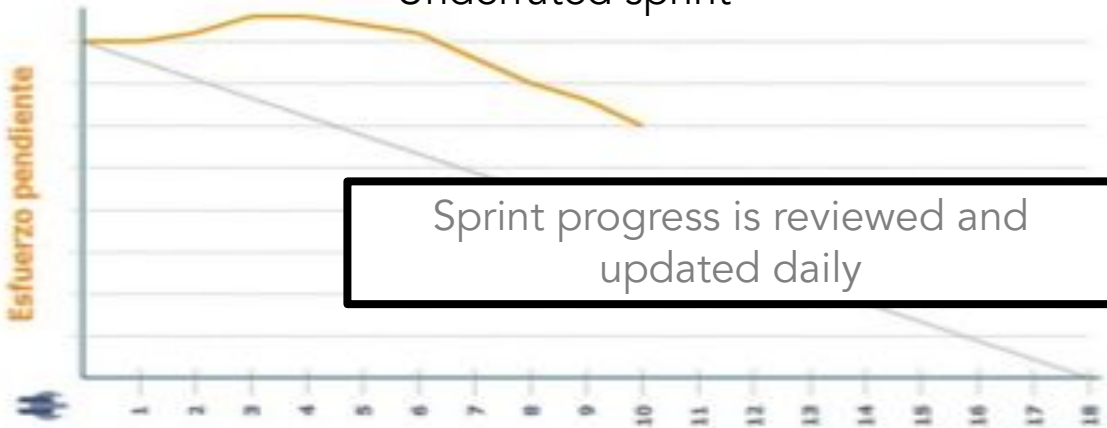
BURN DOWN CHART

We measure the pending effort

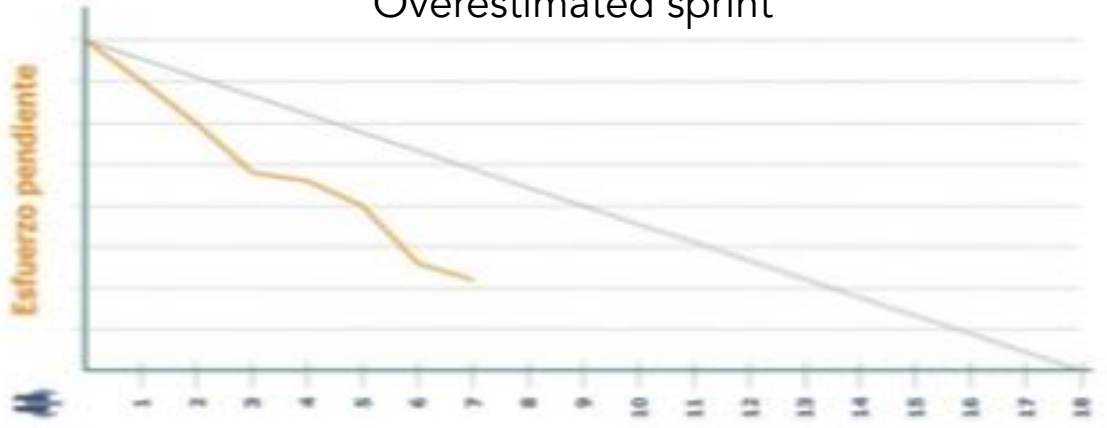


2

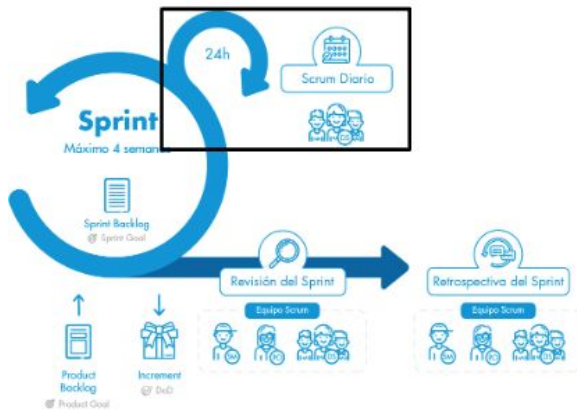
Underrated sprint



Overestimated sprint



Daily Scrum



Inputs

- Our Sprint Goal
- Our Sprint Backlog

Participants

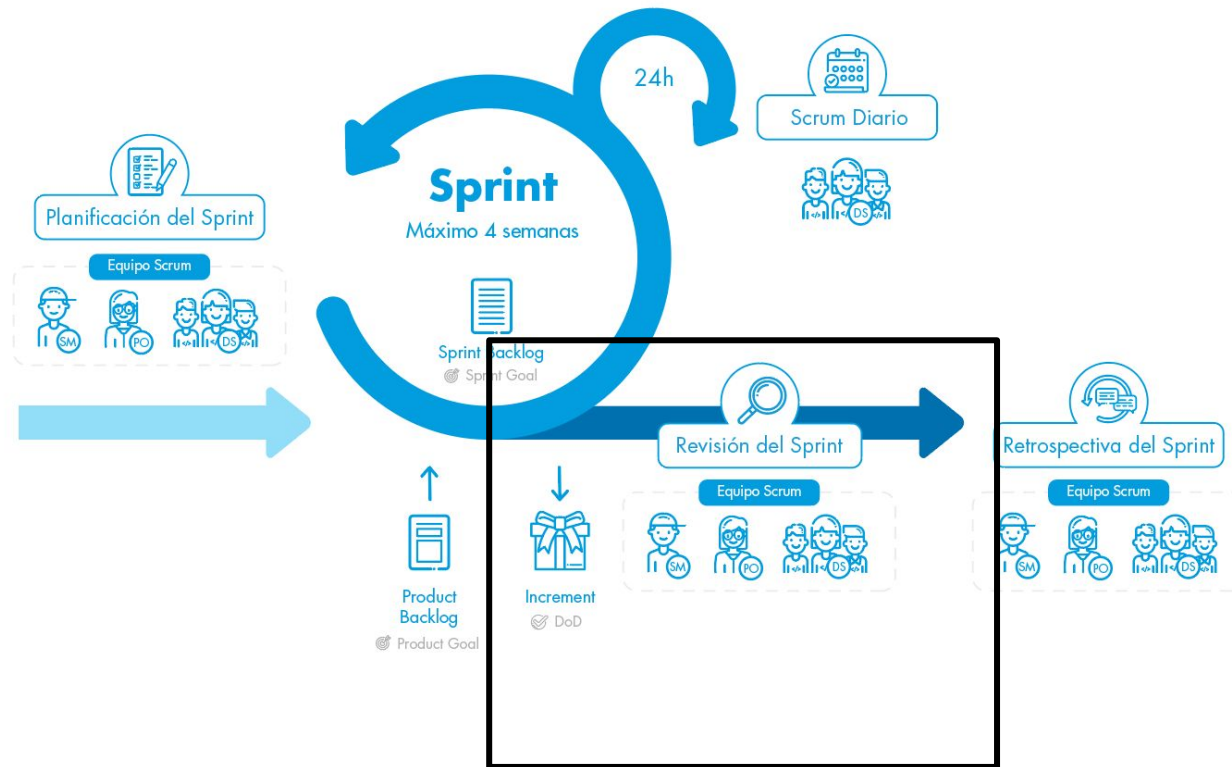
- The Dev Team
- (Optionals) Scrum Master and Product Owner

Outputs

- OK or “meet-after”

Recommended to stick to 15 min or less
If it's taking longer we're mixing up stuff...

“REVIEW”



Sprint Review

The Review meeting has two key purposes

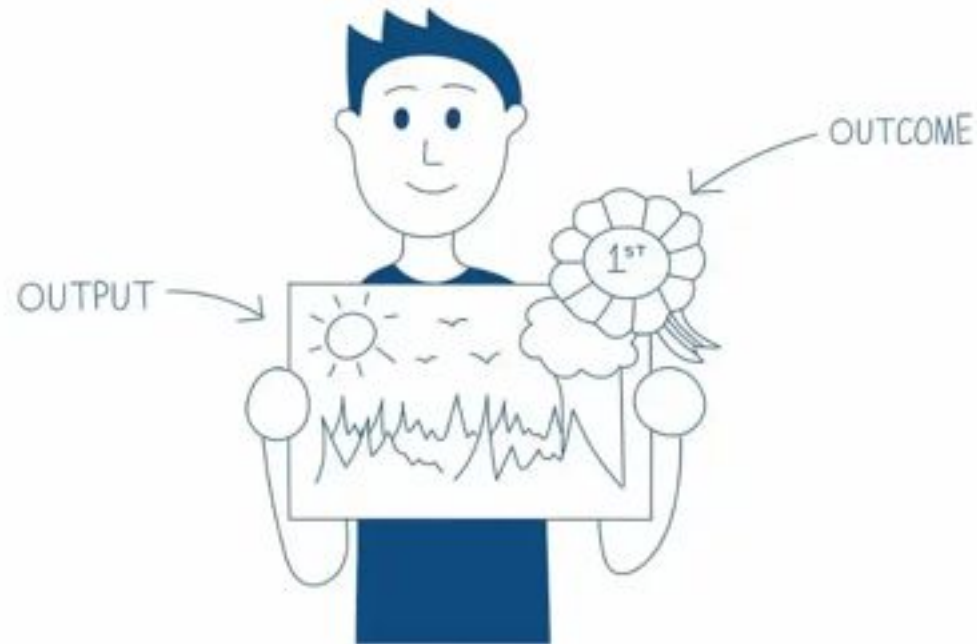
- Socialise the **value** obtained
- Gather feedback to replan product, process and people

In summary:

Review is a “Product Retrospective”



Sprint Review

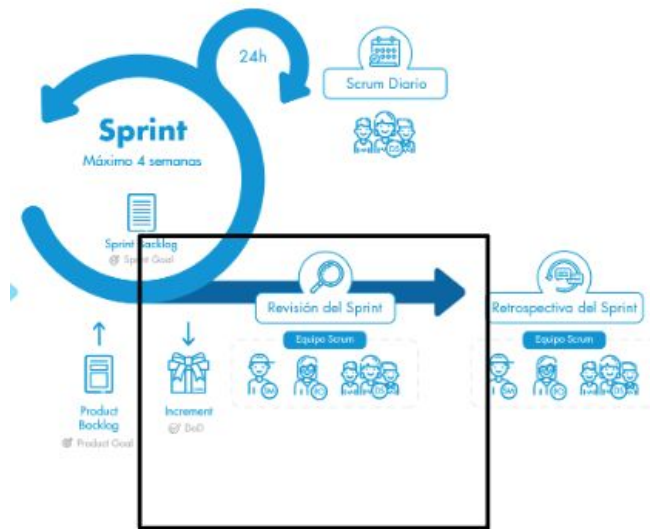


**It's useless to make it to the timelines if we're not solving an actual business problem.
It's not about doing a lot but to do the right things that will maximise value.**

3

Agile:
Simplicity--the art of maximizing the amount of work *not* done--is essential.

Sprint Review



Inputs (“facts”)

- What was the Sprint Goal
- What was the product increment that was expected to satisfy this goal
- What have we achieved

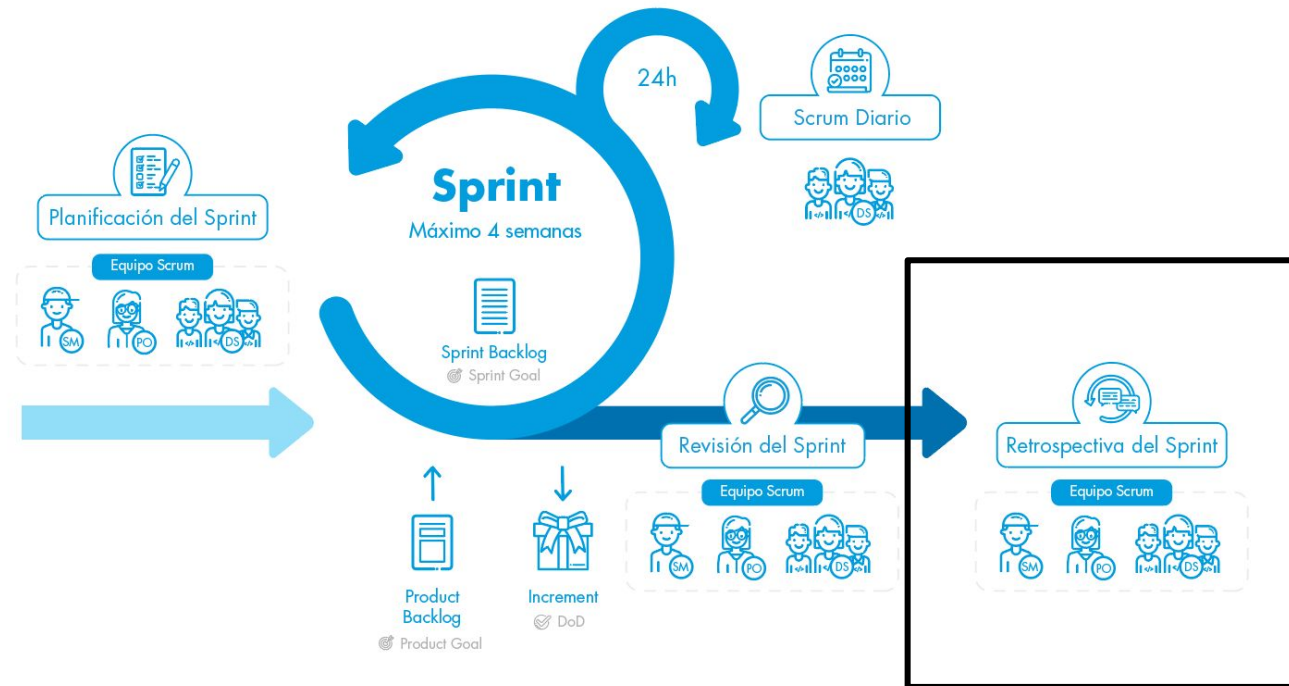
Participants

- PO, SM, Dev Team
- Other Stakeholders

Outputs

- Feedback to replan next Sprints
- Feedback to review product roadmap
- Feedback for retro

“RETROSPECTIVE”



Sprint Retrospective



Input

- What could be improved on previous iteration?
- What should I do to achieve this improvement?
- What have we done, what have we improved?

Participants

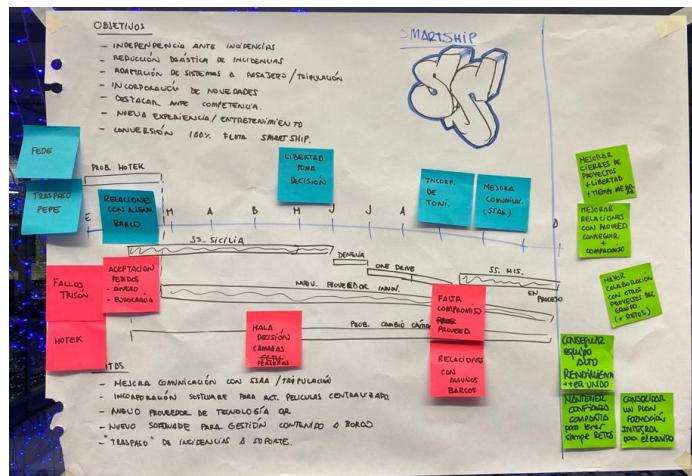
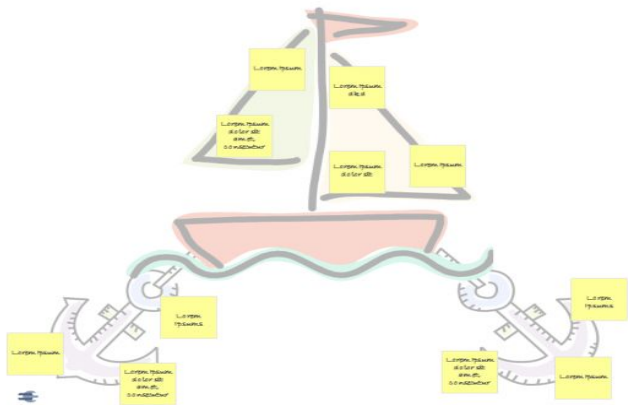
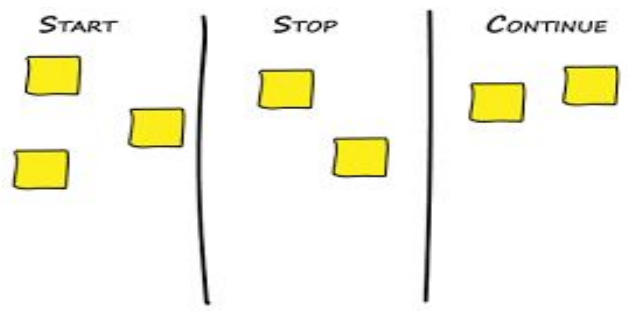
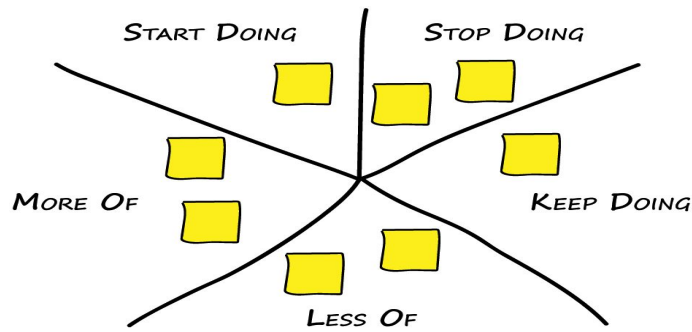
- Scrum team (PO, SM, Dev Team)

Outputs

- Feedback for next Sprints
- Concrete actions, with specific expected results
- Potentially, backlog items

Duration recommended is up to 2h. If it's taking longer, we're mixing thing up...

Sprint Retrospective

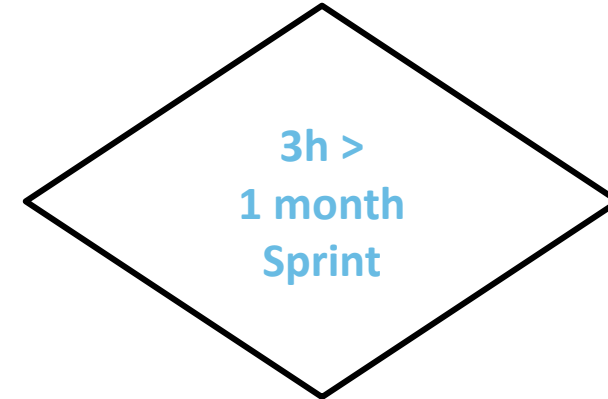


<p>LIKED 😍</p> <p>What did the team like?</p> <p>Puntualidad y colaboración en todas las daily</p> <p>Hemos trabajado como equipo, entendiendo como una unidad y así mejorar el hacer cotidiano.</p> <p>Podrá compartir siempre todos los datos y reportes, favoreciendo a la comunicación.</p> <p>RECONOCER TODOS NUESTROS PUNTOS A MEJORAR</p> <p>SERIEDAD EN EL TRABAJO</p> <p>Se han cumplido todos los objetivos hasta el momento.</p>	<p>LEARNED 🧐</p> <p>What did the team learn?</p> <p>No es difícil cambiar</p> <p>Adaptabilidad</p> <p>Independencia de los objetivos individuales. Hemos querido por delante el objetivo común.</p> <p>Hemos aprendido a escuchar</p> <p>Para implementar proyectos no hay que como entre los individuales, si como equipo.</p> <p>El cambio se hace pronto, los roles se hacen por el momento, en áreas o equipos.</p> <p>Hemos seguido con el objetivo de mejorar por el momento, en áreas o equipos.</p> <p>Hemos podido cambiar de escuchar al otro.</p> <p>Ave Fénix frente a los cambios (riesgos)</p> <p>Capacidad de adaptación del proceso de desarrollo. Buen ambiente y sin problemas (particular)</p>
<p>LACKED 😞</p> <p>What did the team lack?</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>Definir una especie de cuadro de mandos, para que se vea el estado de los recursos que se aplican en el momento de las cosas.</p> <p>Prepararse las bases previamente para que los recursos se puedan utilizar más eficientemente.</p> <p>Comunicación de manera proactiva, dependencias, etc. (New VM)</p> <p>Marcar reuniones con Marketing de forma proactiva, acordar de forma verbal.</p> <p>Detallar más las historias de usuario</p> <p>Escuchar activa al inicio. Crear Independientes</p> <p>Menor presión al cambio al principio</p> <p>Carri de validación del CEO en el Planner de PLM.</p> <p>Elaborar una lista de tareas para tenerlas claras y así poder trabajar de forma más organizada.</p> <p>Falta de experiencia en el entorno Agile.</p> <p>Aprender a comunicarse en el entorno Agile.</p> <p>Conservar equipo y datos. Reuniones más unidas.</p> <p>Conservar una buena comunicación con el cliente.</p> <p>Conservar una buena comunicación con el cliente.</p>	<p>LONGED FOR 😞</p> <p>What did the team long for?</p> <p>Poner grafica burn-down chart en común</p> <p>Comunicación de manera proactiva, dependencias, etc. (New VM)</p> <p>Marcar reuniones con Marketing de forma proactiva, acordar de forma verbal.</p> <p>Detallar más las historias de usuario</p> <p>Alinear los roles de los recursos, tenerlos claros y así poder trabajar de forma más organizada.</p> <p>Definir mejor el estado de los recursos, tenerlos claros y así poder trabajar de forma más organizada.</p> <p>Redefinir las reuniones del marco Scrum y la duración de los Sprints</p>

Sprint Retrospective

1

Agree Timebox
Set a time for its duration



4

Sprint Retrospective

2

Make clear the purpose of the retro

Be efficient through waste reduction and maximisation of value delivered



4

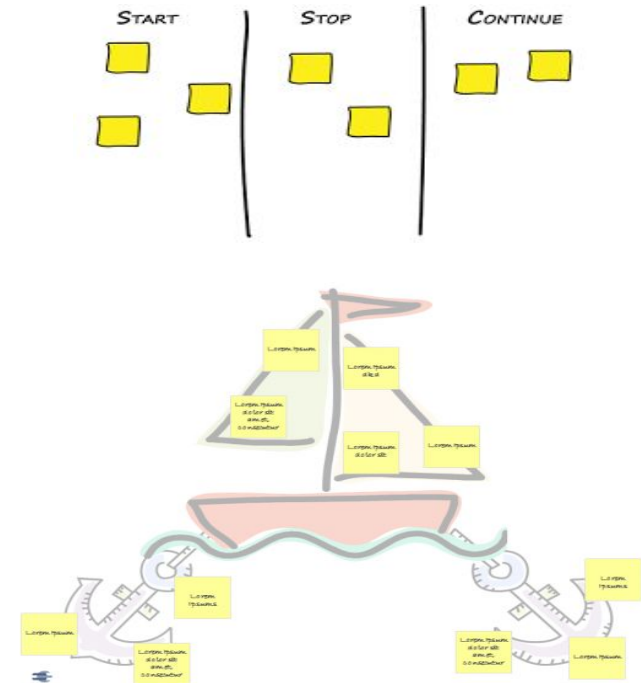
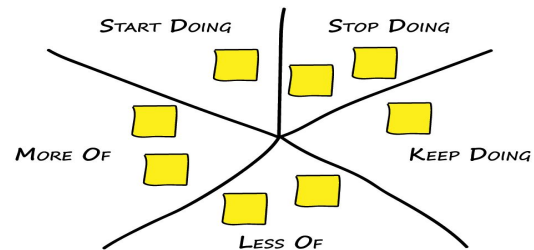
Sprint Retrospective

3

Have a dynamic

The dynamic is the means to a purpose, not the purpose itself...

- Brainstorming
- Five Whys
- Fishbone
- Starfish
- Start, Stop y Continue



4

Sprint Retrospective

3



4

Sprint Retrospective

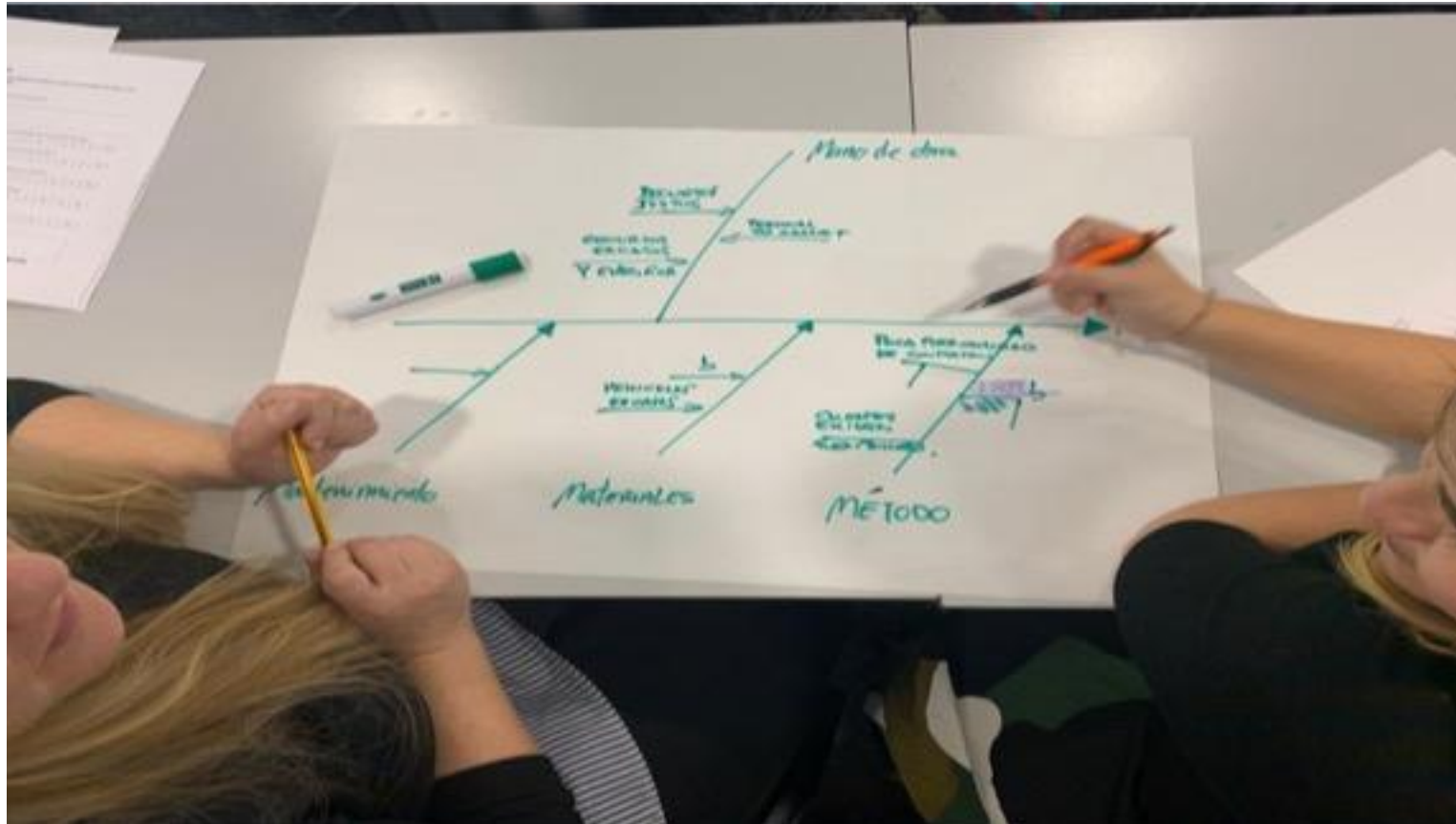
3



4

Sprint Retrospective

3



4

Sprint Retrospective

3

LIKED  <p>What did the team like?</p>					Se han cumplido todos los objetivos hasta el momento.
Puntualidad y colaboración en todas las daily	Hemos trabajado como equipo, celebrando como una unidad y en privado a realizar comentarios.	Poder compartir tiempo todos los departamentos, llevando a comunicarnos. Unidad.	RECONOCER TODOS NUESTROS PUNTOS A MEJORAR	SERIEDAD EN EL TRABAJO	
Estructura común, mismo patrón de trabajo (metodología)	Equipo abierto al cambio. Auto-critico para evaluar y mejorar el proceso.	Conocer los procesos de todos los equipos, de dpt distintos.	Estamos trabajando como equipo, siguiendo el marco de trabajo Scrum.		
LACKED  <p>What did the team lack?</p>					Escucha activa al inicio. Entes independientes
Menor presión al cambio al principio	Definición Plan Contingencia a todos los niveles (recursos)	Participación dentro de mi propio equipo	Dificultad para permitir el cambio de prioridad según priorizo con el marco de trabajo aplicado en nuestro día a día.	Prepararse las tareas previamente para que las reuniones fueran más eficientes.	
	Camí de validación del CEO en el Planner de PLM.	Elaborar tareas fuera de horario para sacar los individuos, guías críticas, para implementar todas las mejoras posibles.	Falta de experiencia en el entorno Agile.	Aportar comentarios en todo el proceso del ciclo de vida del producto, independientemente del área a la que pertenecemos.	
LEARNED  <p>What did the team learn?</p>					Capacidad de utilización del proceso de desarrollo (cuán ágiles y en problemas "personales")
No es difícil cambiar	Independientemente de los objetivos individuales, tenemos que estar por delante de los objetivos comunes.	Hemos aprendido a escuchar	El cambio se hace andando (se más duro lo que imaginas que cuando se pone en marcha)	Hemos seguido con el objetivo marcado por la empresa en cada momento, de áreas a marcar.	
Adaptabilidad	Es importante y no sólo cambiar. Seguir la estrategia marcada por la empresa como equipo, generando nuevos productos viables.	Para implementar proyectos no sólo es el y otros ámbitos, individuales, si como equipos.	Hemos podido cambiar de opinión al escuchar al otro.	Ave Fénix frente a los cambios (riesgos)	
LONGED FOR  <p>What did the team long for?</p>					Mejor utilización de un momento, actividad de desarrollo y reuniones en un espacio a tener en cuenta.
Poner gráfica burndown chart en común	Comunicación de nuevos proyectos, dependencias, etc. (Nivel YM)	Marcar reuniones con Marketing de forma periódica, actividad de forma crítica.	Detallar más las historias de usuario		
Abrir las tareas de los departamentos, que sea visible que se están en la zona de trabajo, con el fin de no afectar funciones.	Intentar definir funciones para poder seguir de forma autónoma que historias de usuario para no ser generos dependientes.	Redefinir las reuniones del marco Scrum y la duración de los Sprints			

4

Sprint Retrospective

3

The image shows a Sprint Retrospective board with four main sections: START, STOP, CONTINUE, and CONCLUSIONES. Each section contains sticky notes with text.

START
WHAT SHOULD THE TEAM START DOING?

- comunicar cuando hay producciones en línea
- Trabajar de forma ágil
- Mejorar la comunicación en el chat de los departamentos de desarrollo y comercial
- Mejorar la comunicación, seguimos sin ver un briefing de los proyectos.
- Desdoblar tarjetas como referencias
- Revisión de indicaciones. Evaluación de tareas de desarrollo para confirmar que son correctas
- Intentar facilitar las pruebas en línea.

STOP
WHAT SHOULD THE TEAM STOP DOING?

- Modificar los estándares continuamente
- Trabaja con los mismos errores, problemas, sistemas, precios etc.
- acomodarlos con valores reales
- exceso de columnas?
- Considerar como proyecto algo que es totalmente autónomo
- Cambios internos de última hora
- no empezar ningún proyecto hasta que no está definido, o hablar entre canales

CONTINUE
WHAT SHOULD THE TEAM CONTINUE DOING?

- mantener las reuniones en 10 minutos
- no mover sin tener precio.
- Trabajar de forma independiente en proyectos bien definidos
- Comunicar internos dentro de cada una de las tarjetas. Estado del desarrollo
- Reuniones rápidas
- Mantener al margen de las reuniones comerciales a comercial

CONCLUSIONES

- 1) Definir el proceso de fabricación de prueba piloto. Verlo con Julio, Ximo, Cesar y Joan.
- 2) Mejorar la comunicación del daily chat entre departamentos.
- 3) Las actualizaciones en las tarjetas las debe hacer cada uno de los miembros del equipo.
- 4) Desdoblar tarjetas por cada referencia según necesidad.
- 5) Pendiente siguiente reunión mejora de procesos puntuales (Yarina próxima visita)
- 6) Incorporar versiones en el código del producto cada vez que cambios los requisitos por parte de los comerciales
- 7) Columna de bloqueo cuando el desarrollo se bloquea por aceptación del cliente
- 8) Lead time, cycle time y KPI exitos
- 9) Adjuntar en la tarjeta del briefing el correo con confirmación de precio de materias primas especiales (consumo vs pedido anual estimado)

4

Sprint Retrospective

4

Agree one action or experiment

Actions or experiments to try to fix our problem...

- **Doable within a Sprint timeline**
- **Named a specific accountable**



4

Sprint Retrospective




5

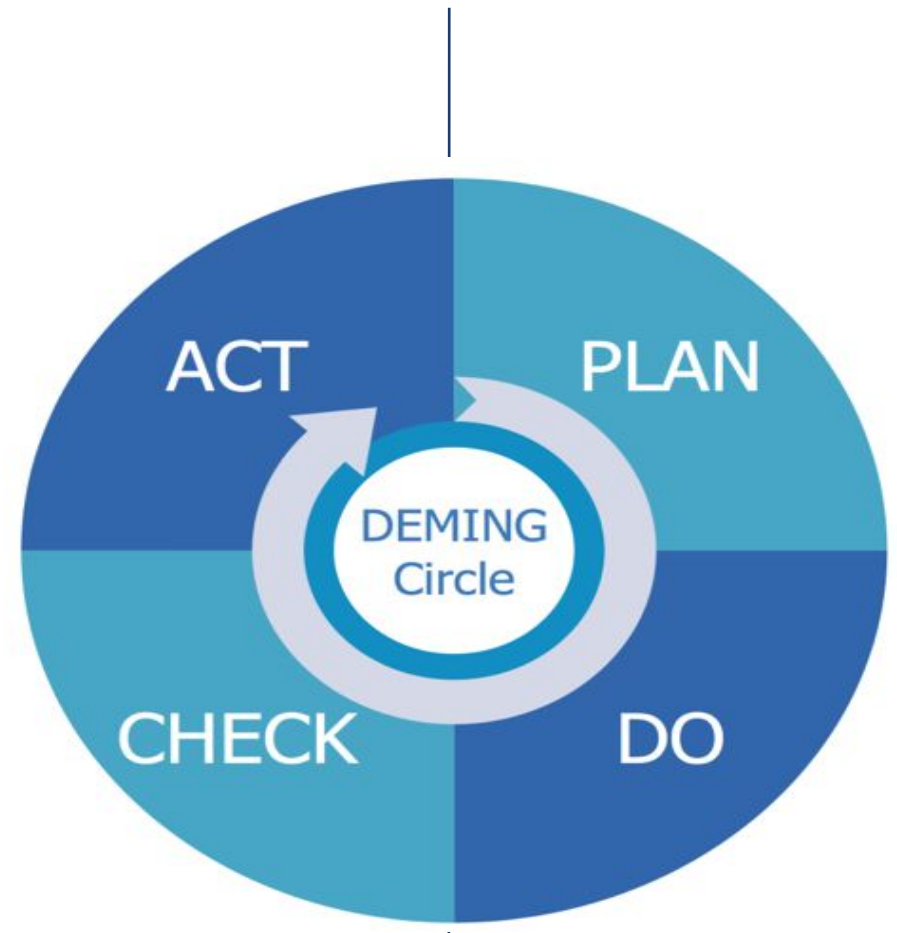
**Mandatory 100% Scrum team participation
Including the PO**







4


In Summary...




-  Scrum Master
-  Product Owner
-  Business Owner / Stakeholder



 **Sprint Retrospective**


 PO  TEAM  SM





 **Sprint Planning**

 PO  TEAM  SM

 **Sprint Review**

 PO  TEAM  BO  SM

 **Sprint + Daily Scrum**

 SM  TEAM  PO  BO

And now the hard work starts...

Thanks!