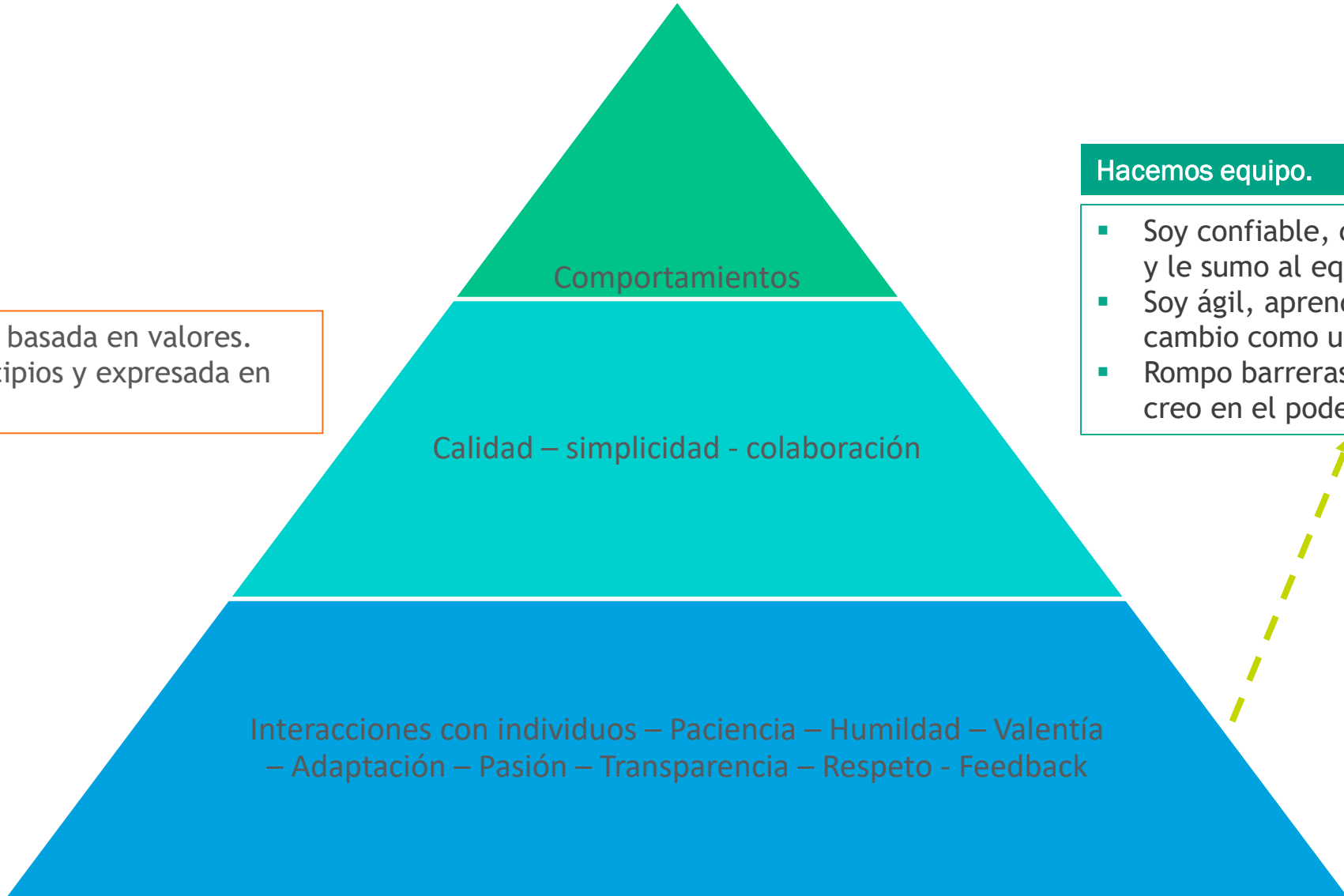


Introducción al agilismo

https://www.youtube.com/watch?v=RRy_73ivcms&feature=youtu.be

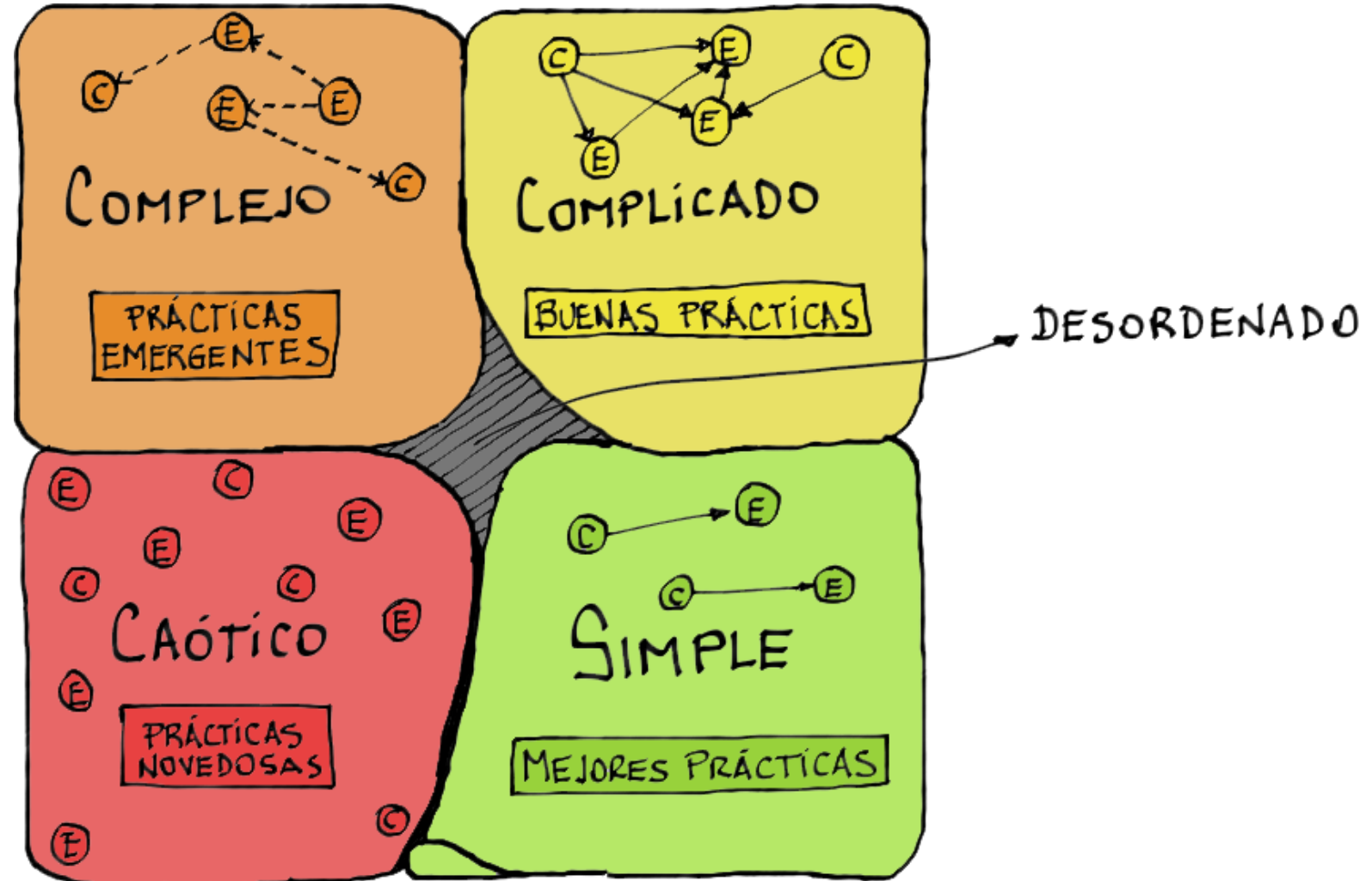
Debemos empezar por la cultura

Ágil: Mentalidad basada en valores.
Guiada por principios y expresada en prácticas.



Agilidad es:

La capacidad de las organizaciones de percibir, adaptarse y responder a un entorno dinámico e incierto.



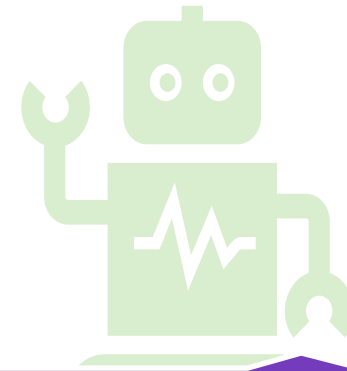
Agilidad no es:



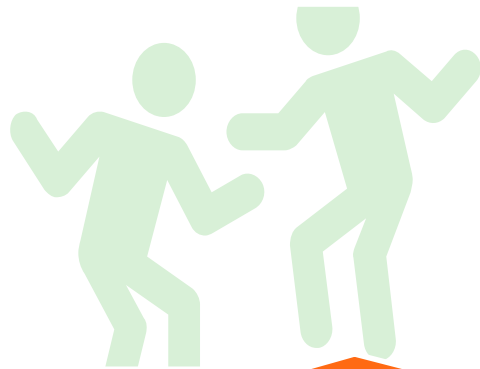
La solución maravilla



Anti planificación



Solo para startups



Indisciplina



Mas facil

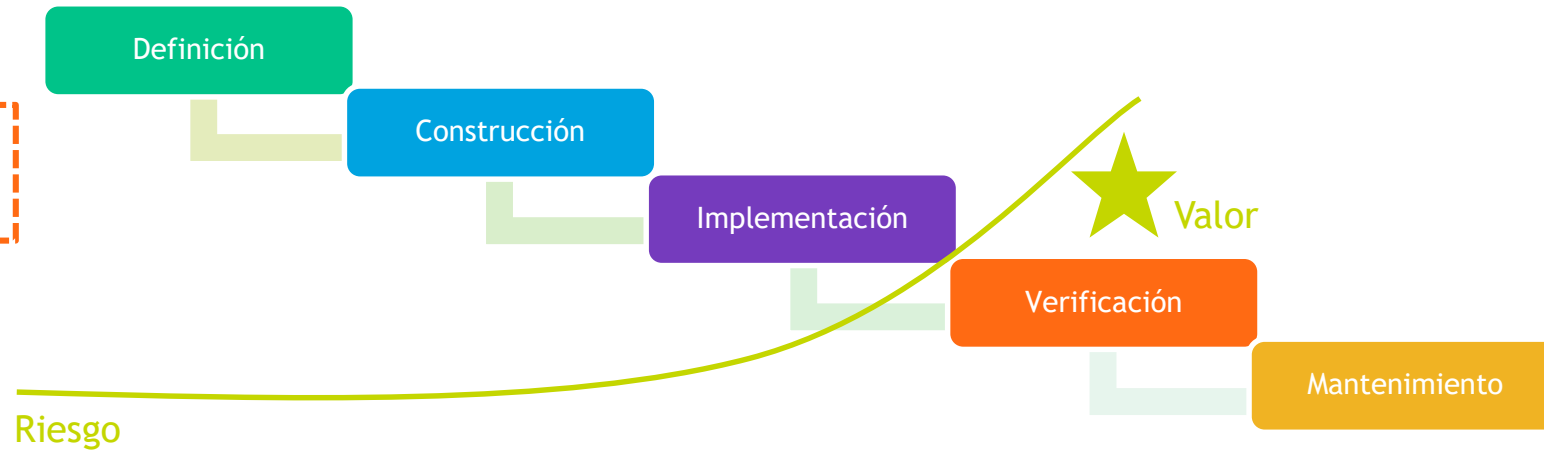


Beneficios inmediatos

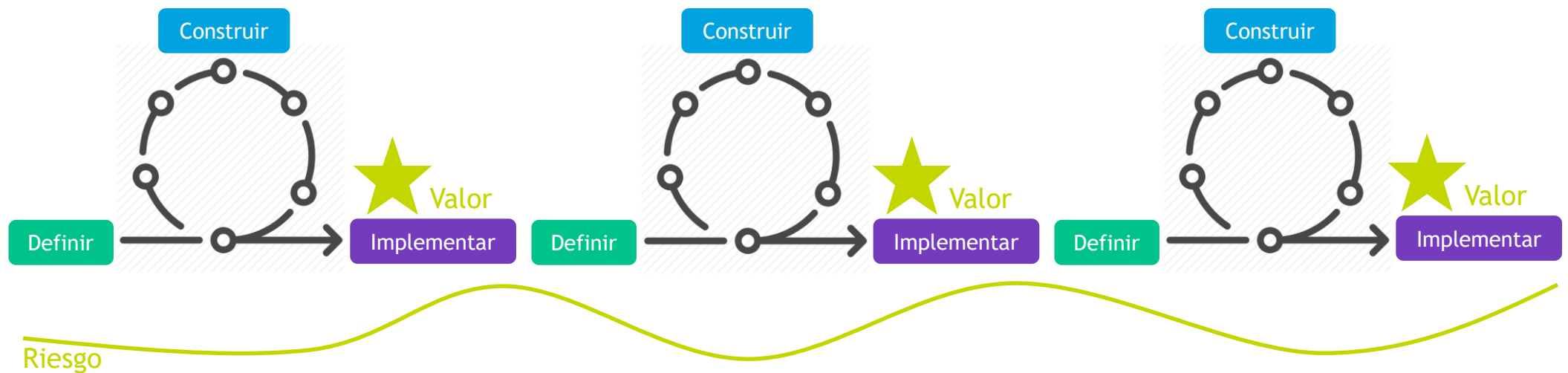
Método tradicional vs ágil

Tradicional

Al hacer especificaciones por escrito, solo se manifiesta el 7% de la necesidad.



Ágil



Ejercicio práctico – El juego de las monedas



Manifiesto Ágil - valores



Valoramos más los individuos y las interacciones que los procesos y las herramientas.

$R=R$ los resultados son directamente proporcionales a las relaciones. Relaciones con el equipo, el cliente, los proveedores...



Valoramos más el producto funcionando sobre la documentación extensiva.



Valoramos más la colaboración con el cliente sobre la negociación contractual.



Valoramos más la respuesta ante el cambio sobre seguir un plan.

Manifiesto Ágil - principios

La mayor prioridad es satisfacer al cliente

Aceptar que los requisitos cambian

Entregar software/productos funcionales frecuentemente

Los responsables del negocio y desarrolladores deben trabajar en conjunto constantemente

Desarrollamos proyectos en torno a individuos motivados

El método mas eficiente de comunicar información es conversaciones cara a cara

El software/producto funcionando es la principal medida de éxito

Los proceso ágiles promueven el desarrollo sostenible

La atención, junto a la excelencia técnica y al buen diseño, mejoran la agilidad en el proceso

La simplicidad es esencial

Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos autoorganizados.

A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre como ser mas efectivo.

Manifiesto Ágil - comportamientos



Compromiso



Foco



Respeto



Coraje



Transparencia



Confianza



Colaboración

Pensamiento de diseño, Lean, OKR, Scrum, Kanban son metodologías ágiles





Principios Lean:

- Eliminar ineficiencias
- Aumentar la retroalimentación
- Entrega rápida
- Potenciar el equipo
- Visión global y compartida



Desarrollo del cliente:

- Descubrimiento
- Validación
- Creación
- Crecimiento

Entregar productos o servicios en condición de extrema incertidumbre

Aprender

Aprender rápido:

- 5 Por qué
- Entrevistas a cliente
- Construcción de hipótesis
- Equipos multidisciplinarios
- Descubrir el problema que se va a resolver

La clave del éxito es acelerar el circuito

Medir

Medir rápido:

- Prueba A/B
- Métricas accionables, medibles, auditables

Construir

Construir rápido:

- Desarrollo continuo
- Trabajar en pequeños lotes
- Producto mínimo viable

Evaluación:

- Mejora continua
- aprendizaje

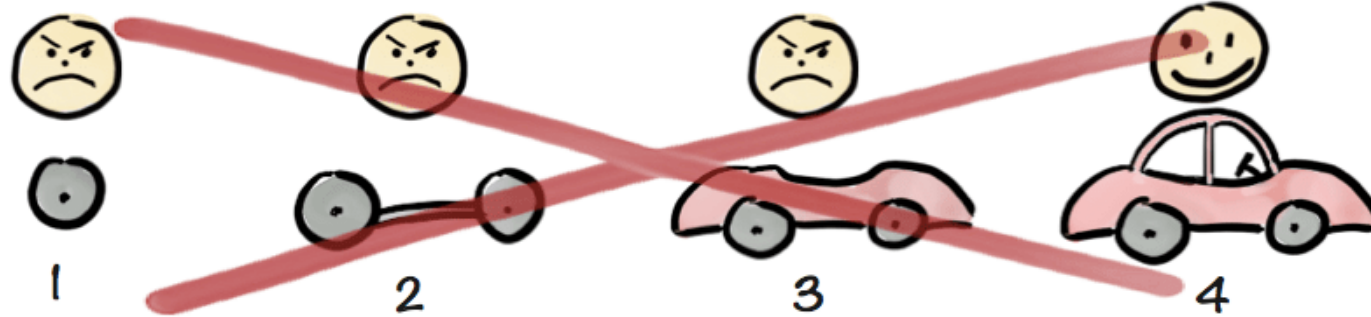
Producto Mínimo Viable – La hamburguesa más deliciosa



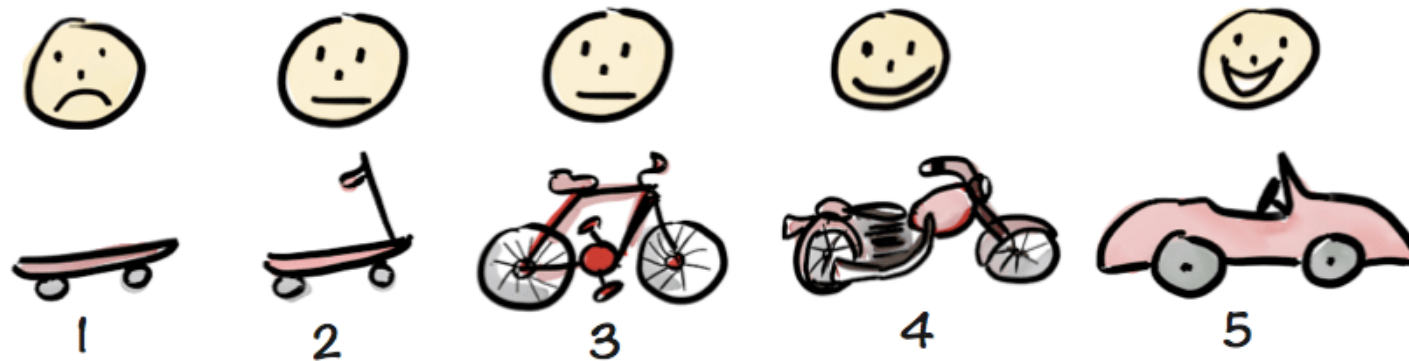
<https://reloj-alarma.es/cronometro/>

Producto Mínimo Viable

Not like this....



Like this!



Producto Mínimo Viable

Todo PMV debe enfocarse en el 20% de la funcionalidad que será utilizada el 80% del tiempo por el cliente.

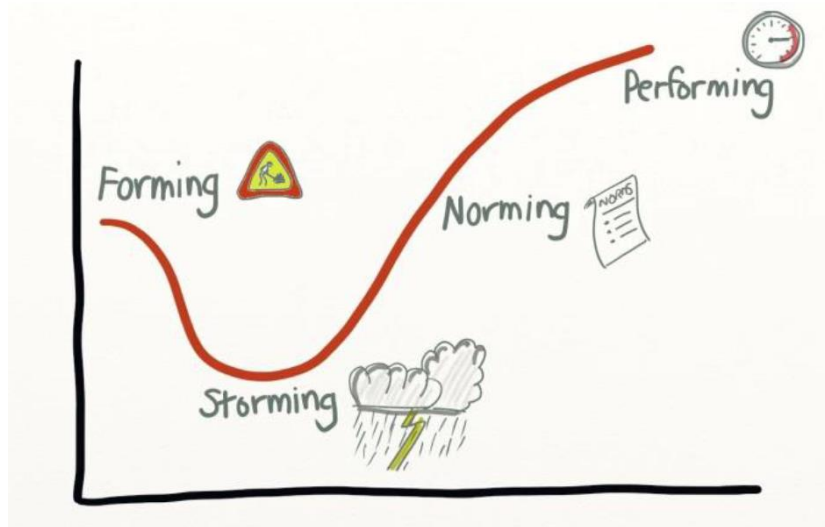
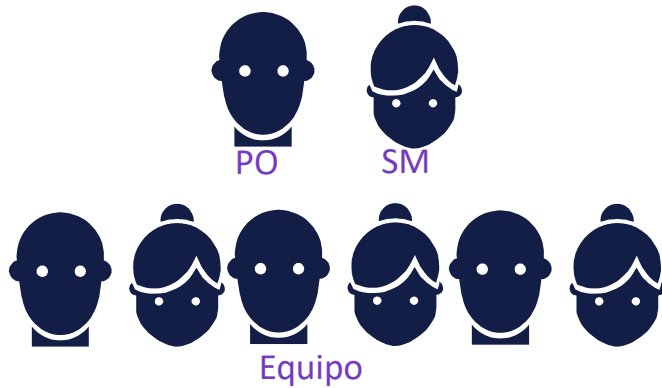




¿Cómo HACER UN
PROYECTO ÁGIL?

Empezar un proyecto ágil - Inception

Debe participar todo el equipo desarrollador y entre todos identificar qué es lo que se debe construir:



Por qué estamos aquí

Cual es la visión del producto

Cómo se vería el producto

Con quienes vamos a interactuar

Qué se va a cubrir y que no

OKR - matriz de impacto y esfuerzo

Cuál sería el ciclo del cliente y cómo saldría el MPV de allí

Qué nos mantiene despiertos

En que estamos dispuestos a ceder

Desarrollo de equipo

Ejercicio Práctico – La Lista

Número	Romano	Letra
1	I	a

<https://reloj-alarma.es/cronometro/>

KANBAN

- Metodología visual para el desarrollo de proyectos.
- El flujo de tareas visuales facilita la identificación de obstáculos en el proceso
- Promueve la colaboración

Estrategia Pull:

- Se trabaja de acuerdo a las capacidades
- Límite de tareas por proceso

Flujo visual:

- Tareas que representen historias de usuarios
- Colores para identificar diferentes temas
- Mover las tarjetas conforme el trabajo se vaya realizando

Trabajo en proceso:

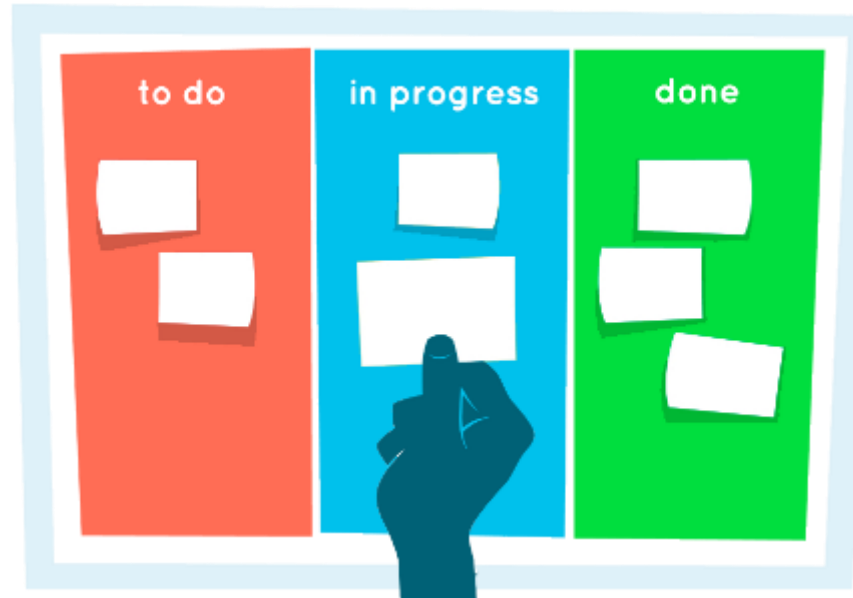
- Limitar las tareas
- Evitar multitasking
- Enfocarse en las prioridades

Foco en el flujo:

- Colaboración para eliminar barreras
- Identificar métricas para medir el ciclo y el tiempo de entrega al cliente

Mejoramiento continuo:

- Planear cómo mejorar el método actual
- Prototipar cambios para validarlos
- Monitorear
- Implementar si es exitoso



Reuniones: se realizan cada que sea necesario

- **Sesión de planeación:** para identificar prioridades y tareas a realizar
- **Diaria:** 15 minutos para presentar lo que hicieron ayer y lo que planean hacer hoy
- **Revisión de iteración:** presentación del producto para verificar que se cumplieron las necesidades
- **Retrospectiva:** Discusión del equipo acerca del proceso y cómo se puede mejorar

Estimación: Se estima el tamaño de la tarea para verificar si es necesario dividirla.

Nuevas tareas: durante el proceso es posible agregar tareas nuevas en cualquier momento

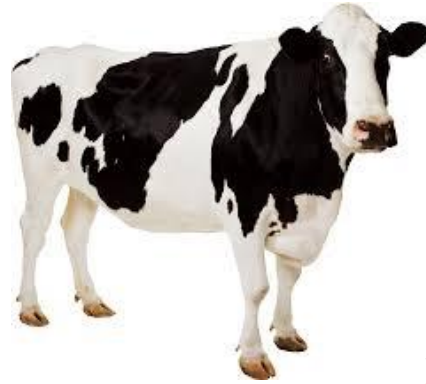
Roles: No hay roles definidos. Se enfoca en equipos multidisciplinarios.











scrum

Ejercicio práctico - Estimación

¿Qué tanto esfuerzo requiere bañar a los siguientes animales?



1 1 	2 2 	3 3 	5 5 
8 8 	13 13 	21 21 	

Casos de la vida real

Ejercicio práctico – El juego de la pelota

Objetivo: pasar la mayor cantidad de pelotas posibles

Reglas:

- Todos hacen parte de **un gran equipo**
- Cada pelota debe tener tiempo en el aire
- Cada pelota debe pasar al menos una vez por todos los participantes
- No se puede pasar al vecino inmediato de la derecha o izquierda
- Cada pelota debe terminar en la persona en la que empezó
- Hay un total de 3 sprints

Tiempos:

- 2 mins preparación - solo en el primer sprint
- Estimados
- 1 minutos por iteración
- 1 minuto de discusión



<https://reloj-alarma.es/cronometro/>

¿Qué tal sí...?



- Todos los proyectos los comenzamos con un Inception.
- Trabajamos en mejorar las relaciones y la eficiencia dentro de nuestro equipo.
- Empoderamos a los equipos para que decidan cómo hacer las tareas de acuerdo a sus capacidades.
- Enfocamos nuestro trabajo del día a día para hacer una cosa a la vez.

