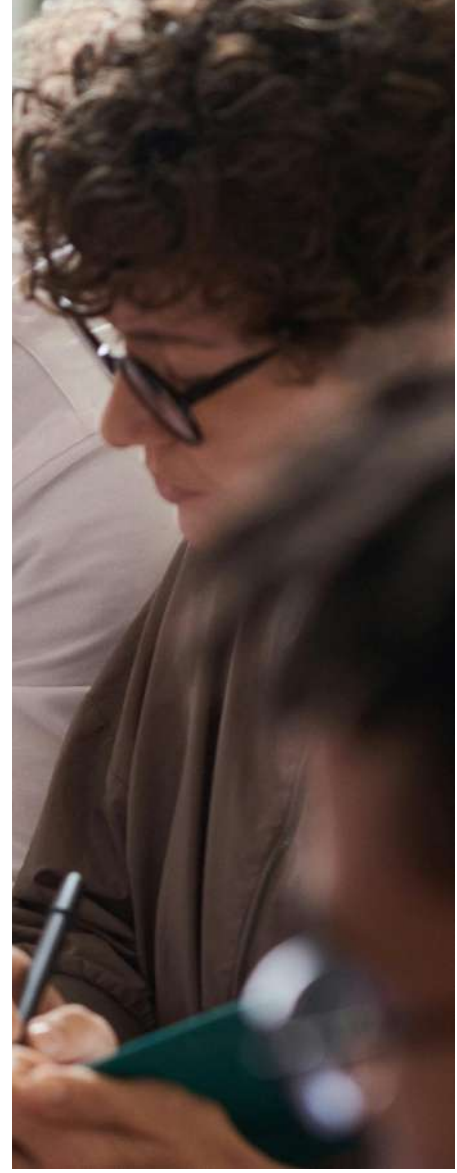


SER Y HACER AGILE

WORKBOOK de aprendizaje





"SI DE VERDAD VALE LA PENA HACER ALGO,
VALE LA PENA HACERLO A TODA COSTA."

- GILBERT KEITH CHESTERTON

CONTENIDO

04

UN BREVE VIAJE
POR EL CURSO

05

¿ERES ÁGIL O ERES
AGILE?
DIFERENCIA LOS CONCEPTOS

06

SER Y HACER AGILE
¿NO ES LO MISMO?

09

¿CÓMO SER AGILE?
PLANTILLAS Y HERRAMIENTAS

14

RINCÓN
DEL CONOCIMIENTO
LIBROS Y ARTÍCULOS
RECOMENDADOS

UN VIAJE BREVE POR EL CURSO

La mentalidad Agile es algo que no solo basta comprender, **sino que debemos entender como aplicar en nuestro día a día.** El Agilismo lo podemos definir como **una forma de pensar o hacer las cosas, en donde construimos con nuestro usuario en el centro,** buscando que este sea la principal fuente de validación y que se le puedan **hacer entregas periódicas y escalonadas de valor.** El Agilismo puede traer como beneficios la **reducción de costos y de riesgos en los proyectos, mejorar el Time To Market, adaptación a las variables del mercado,** entre otros.

Para comenzar a tener una mentalidad Agile debemos entender cómo se conectan distintas metodologías en este proceso, comenzando por el **Design Thinking, con el que se explorará el problema,** siguiendo con el **Lean Startup que nos ayudará con el diseño del valor de nuestro producto,** y finalizando con la **metodología Agile que nos ayudará a materializar dicho valor.** Hay 4 criterios que pueden ayudarte a determinar si tu iniciativa es realmente Agile: **1. Que la iniciativa esté conectada con la generación de valor. 2. Que permita experimentar y aprender con otros en función de colaboración. 3. Que tenga un tiempo definido para realizar entregas de valor (recomendamos 4 meses). 4. Que haya un nivel de incertidumbre ya que la solución no es totalmente clara.**

Para el desarrollo de un proyecto Ágil contamos con una primera etapa que llamamos **"Inception", donde todos los posibles involucrados participan para desarrollar una visión y propósito común,** y como consecuencia de

Viable (MVP), que **reune las características mínimas para probar y experimentar.** Con estos Insumos podemos iniciar un proyecto desde el Agilismo, comenzando por **definir claramente los roles, buscando que sea un equipo multidisciplinario.** Este equipo realizará las llamadas **Historias de Usuario, marcos de trabajo que nos ayudarán a entender al usuario y sus deseos** con 3 simples preguntas. Luego, clasificar estas Historias de Usuario por sus características o necesidades que satisface nos ayudará a depurarlas de una mejor manera y **poder encontrar esa solución efectiva para nuestro usuario.** Las Historias de Usuario pueden ser refinadas, pero **no pueden ser cambiadas estructuralmente.**

Al estar desarrollando proyectos Ágiles contamos con unas ceremonias en particular, que no son más que **distintas maneras de darle forma al proyecto.** La primera de estas ceremonias es el **Sprint Planning,** en esta ceremonia todas las partes del proyecto se reúnen para **llegar a un acuerdo sobre el incremento que se tendrá al finalizar el sprint.** Luego, tenemos las ceremonias **Daily, cortas pero periódicas,** donde el equipo desarrollador cuenta cuales son sus principales obstáculos para cumplir con el incremento propuesto en la ceremonia anterior. Al finalizar el sprint tenemos 2 ceremonias a realizar: Primero, el **Sprint Review,** en donde se reúne a todo el equipo y se revisan las Historias de Usuario que tenía el equipo desarrollador, para revisar si se cumplieron las expectativas. La última de las ceremonias es el **Sprint Retrospective,** en donde analizaremos qué salió bien, qué no salió tan bien, y que cambios se deben tener en cuenta para el siguiente Sprint.

Con todo esto, podremos ser y hacer Agile de forma efectiva, entendiendo que **no se trata de hacer las cosas rápido, sino de entregar valor de forma temprana.**

¿ERES ÁGIL O ERES AGILE?

Naturalmente asociamos el término de Agile con la agilidad, es decir, **hacer las cosas de manera rápida y efectiva**, y aunque esto es una habilidad valiosa para cualquier proyecto, debemos entender que **no significa lo mismo que ser Agile o que el Agilismo**.

¿QUÉ ES AGILISMO ENTONCES?

El Agilismo se refiere a la capacidad de **adaptarse rápidamente a los cambios, centrarse en el cliente y entregar valor de forma temprana**. Se trata de una metodología que busca que las empresas, proyectos o equipos **hagan entregas parciales para evaluar la satisfacción de sus públicos de interés y ajustarlas según sus sugerencias**.

Si bien es una metodología traída desde el mundo del desarrollo de software, se puede adaptar a una gran variedad de líneas de negocio, experiencias, o procesos

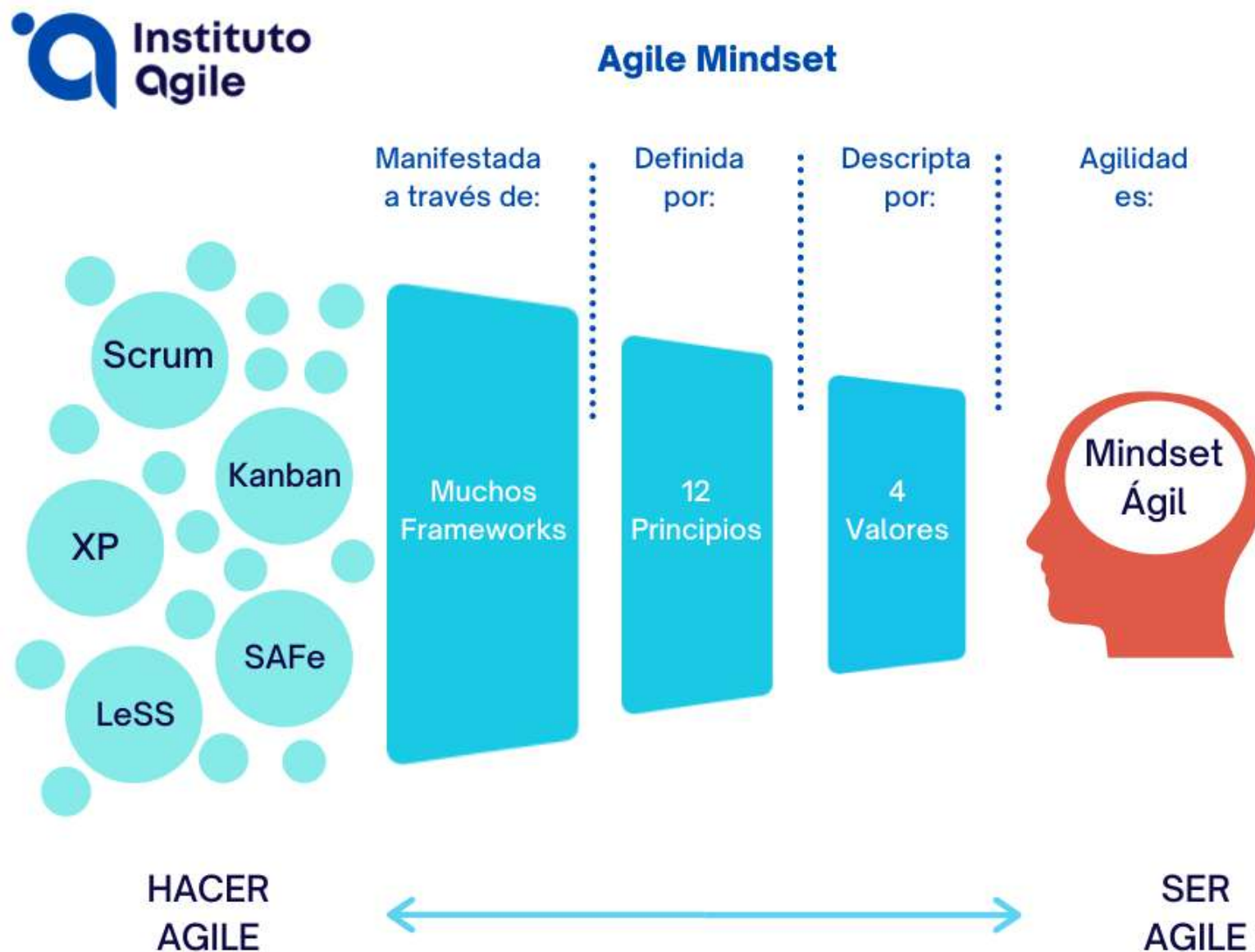
"EL PODER ES LA CAPACIDAD DE LOGRAR OBJETIVOS. EL PODER ES LA CAPACIDAD DE CAMBIAR LAS COSAS"



SER Y HACER AGILE

¿NO ES
LO MISMO?

Hablar de alguien con un mindset Ágil **no es lo mismo que hablar de alguien que es Agile** en su accionar cada día. Ser y hacer Agile implica **tener en cuenta una gran cantidad de elementos** y poder aplicarlos en la vida diaria. Para que lo entiendas mejor observa este gráfico del Instituto Agile:



www.institutoagile.com

¿QUÉ BENEFICIOS TIENE EL AGILISMO?

REDUCCIÓN DE COSTOS
Y RIESGOS EN LOS
PROYECTOS

UN MAYOR FOCO
EN CLIENTE

MEJOR TIME TO MARKET
GRACIAS A UNA MAYOR
EFICIENCIA DE PROCESOS

HABILIDAD PARA MANEJAR
EL CAMBIO DE PRIORIDADES
Y DEFINICIÓN DE OBJETIVOS

EMPODERAMIENTO, COMPROMISO,
MOTIVACIÓN Y SENTIDO DE PERTENENCIA

¿POR DÓNDE COMENZAR?

1

DESIGN THINKING

EXPLORAR EL PROBLEMA



LEAN STARTUP

DISEÑO DEL VALOR



2

3

AGILE

MATERIALIZAR EL VALOR

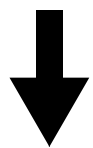


¿CÓMO SER AGILE?

PLANTILLAS Y HERRAMIENTAS

MAPA DE IMPACTO

¿POR QUÉ?



¿Qué se quiere resolver?



Objetivo
Objetivo

¿QUIÉN?



Personas que impactan o que son impactadas.



Actores

¿CÓMO?

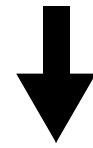


Cómo impactar a cada persona.



Impacto

¿QUÉ HACER?



Acciones macro a seguir.



Entregables



MATRIZ MOSCOW

Es una técnica poderosa para el seguimiento de las prioridades, que se categorizan y ubican en un modelo de matriz.

MUST HAVE

Requerimientos no negociables que debe tener el proyecto para ser exitoso.

SHOULD HAVE

Requerimientos importantes pero no vitales para el proyecto.

NOMBRE DEL PROYECTO

COULD HAVE

Requerimientos que serían agradables de incorporar sin que afecten el curso del proyecto.

WILL NOT HAVE

Requerimientos más allá del alcance del proyecto o que añaden poco o nulo valor.

HISTORIAS DE USUARIO

Pequeñas cápsulas de información que creamos en base a nuestro usuario y un reto en específico. Estas deben responder a 3 simples preguntas: **¿Qué hacer?** **¿Para quién?** **¿Para qué?** (Los beneficios que espera el usuario).

EJEMPLO

Crear una golosina con un juguete en su envoltura, que sea saludable y tenga un sabor rico para los niños.

¿Qué hacer?

Desarrollar una golosina que tenga un juguete de X características en su envoltura.

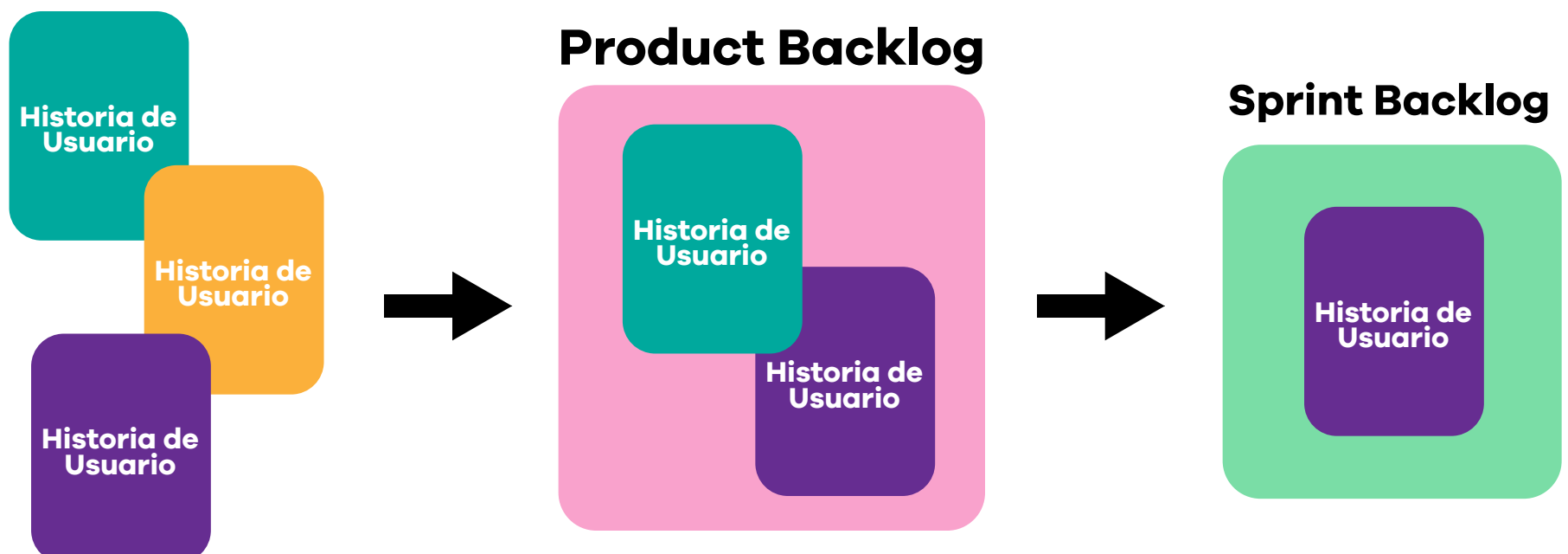
¿Para quién?

Para niños de X rango de edad.

¿Para qué?

Para incrementar el grado de satisfacción o de interés de los niños hacia esta golosina y así tener mayor engagement del producto.

Todas estas historias deben construirse con diferentes necesidades o deseos en mente, y guardarse en una caja grande llamada **Product Backlog**. Las historias de usuario seleccionadas y a las cuales se les hará foco se llevarán a una caja más pequeña llamada **Sprint Backlog**.



PLANTILLA HISTORIAS DE USUARIO

Aunque pueden realizarse de forma digital, se recomienda enormemente realizarlos en físico.

RETO

¿Cuál es ese desafío al que nos queremos enfrentar?

¿Qué hacer?

¿Para quién?

¿Para qué?

CEREMONIAS PARA PRÁCTICAS ÁGILES

SPRINT PLANNING

Es una de las ceremonias más indispensables debido a que en ella **se reúne todo el equipo para evaluar en qué capacidad están de comprometerse con lo que está planteado en el backlog para ejecutar durante el sprint, generando así un compromiso de incremento de valor.** Después de terminado el planning, **no se realizan cambios que pongan en peligro el objetivo del sprint.**

En esta sesión de planificación lo más importante es definir el qué y el cómo. **¿Qué se puede entregar en el incremento resultante del próximo sprint? ¿Cómo se logrará el trabajo necesario para lograr el incremento?**

DAILY

Reuniones cortas, **normalmente de 15 minutos**, que se hacen de forma periódica durante el sprint, su propósito no es que cada integrante cuente detalladamente acerca de sus asignaciones sino **que comparta si identifica que hay algo que lo esté alejando del cumplimiento del objetivo.** Esto aumenta la cohesión, transparencia y comunicación del equipo. En esta ceremonia se responde principalmente 3 preguntas por parte del equipo desarrollador, **qué hiciste, qué harás hoy y qué impedimento se ha presentado.**

SPRINT REVIEW/RETROSPECTIVE

Se reúne todo el equipo desarrollador con el product owner y el scrum master, para **analizar cuál fue el incremento de valor que se tuvo durante el sprint**, en otras palabras cuáles son los entregables que le brindaremos al usuario. La mecánica de esta ceremonia es que cada persona del equipo desarrollador expone la historia de usuario de la cual era responsable y **cuál es la funcionalidad construida de lo que desarrolló.**

Luego, en el Sprint Retrospective se revisa **qué salió bien durante el sprint, que no salió tan bien, qué mantener, qué quitar y cómo se vienen sintiendo**, con el objetivo

RINCÓN DEL CONOCIMIENTO

LIBROS Y ARTÍCULOS RECOMENDADOS PARA EXPLORAR

LA GUÍA COMPLETA DE PLANIFICACIÓN AGILE DE PROYECTOS PARA PRINCIPIANTES

BUSINESS MAP

No planificar es planificar el fracaso. Esta frase del experto en gestión del tiempo Alan Lakein resume a la perfección la importancia de la planificación en la gestión de proyectos. Por mucho que odiemos las fechas y los alcances fijos en el mundo Agile, estos son el pan de cada día en muchas organizaciones, y no podemos ignorar su importancia.

CLICK AQUÍ PARA IR



¿QUÉ ES LA METODOLOGÍA 'AGILE'?

BBVA

'Agile' es mucho más que una metodología para el desarrollo de proyectos que precisan de rapidez y flexibilidad, es una filosofía que supone una forma distinta de trabajar y de organizarse. De tal forma que cada proyecto se 'trocea' en pequeñas partes que tienen que completarse y entregarse en pocas semanas. El objetivo es desarrollar productos y servicios de calidad que respondan a las necesidades de unos clientes cuyas prioridades cambian a una velocidad cada vez mayor.

CLICK AQUÍ PARA IR



CONTINÚA TU PROCESO DE
APRENDIZAJE
CON:

