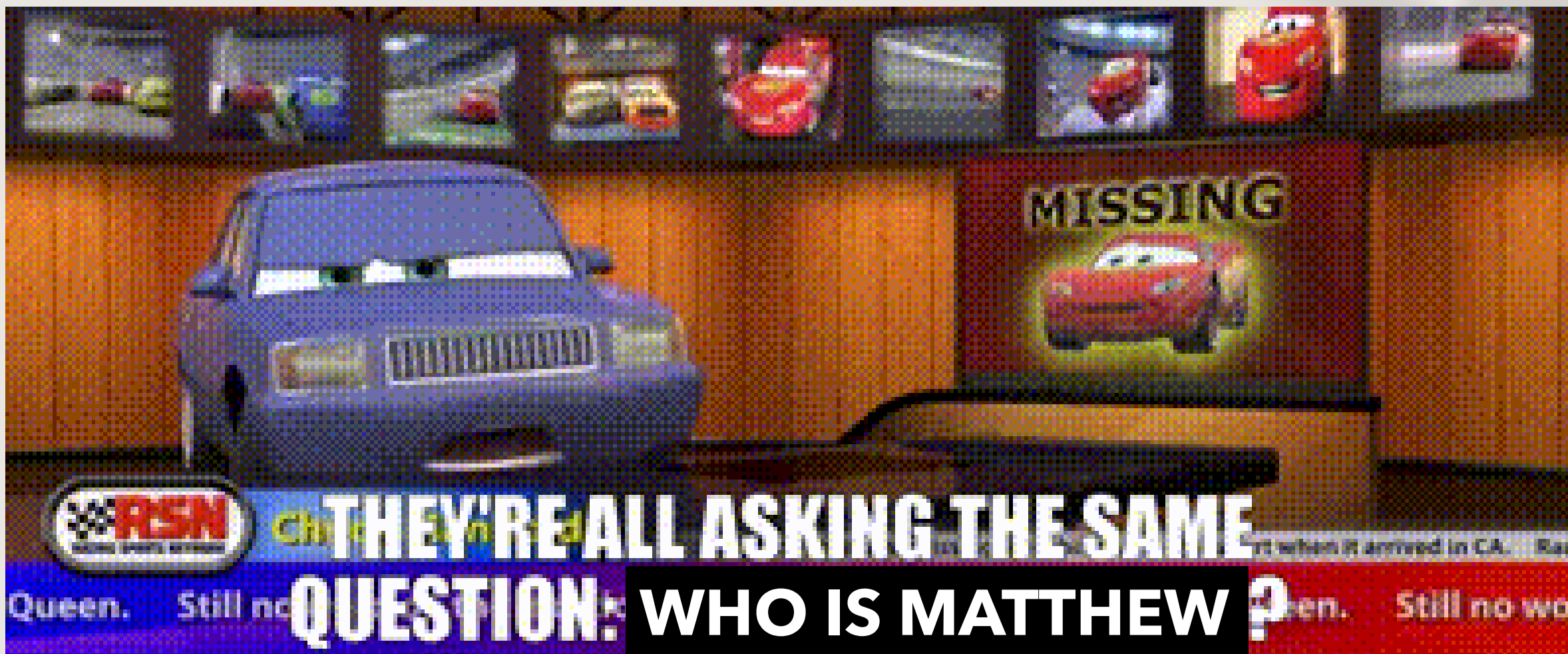


Team Topologies


**SE Radio 646: Matthew Skelton on Team
Topologies**

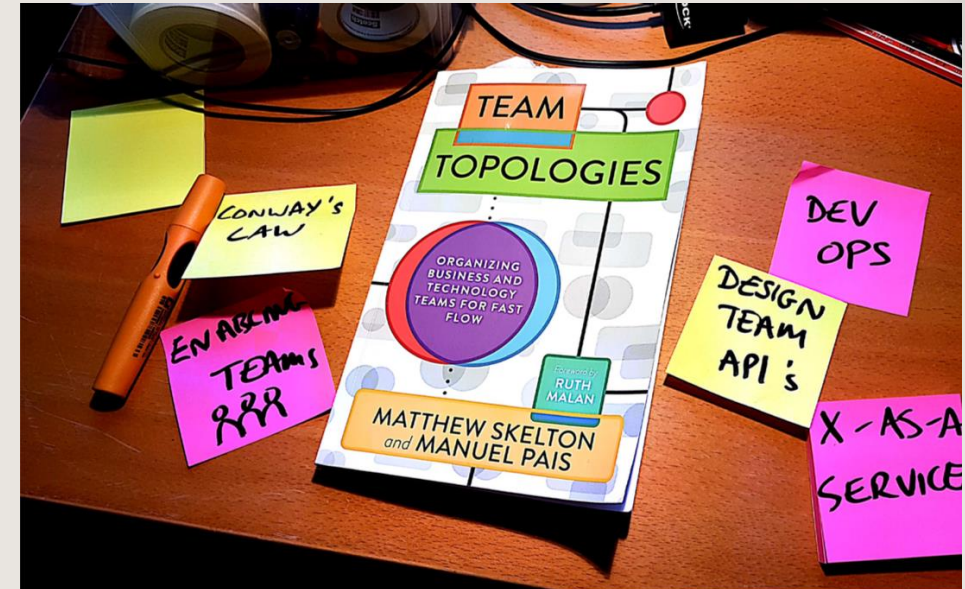
Cervero Luiña, Óscar UO295432
García González, Diego UO294255
Gómez Ogueta, Aitor UO294066





¿Quién es Matthew Skelton?

- Fundador y CEO de  **CONFLUX**
- Se centra en **ayudar a empresas**.
- Coautor junto a Manuel Pais del libro ***Team Topologies*** publicado en 2019.
- Licenciado en Ciencias de la Computación y Cibernética.
- Maestría en Neurociencia en Oxford.



¿Qué son las *Team*
Topologies?

- Surgen de las prácticas y pensamiento **DevOps** (2008).
- Organización de equipos con el único objetivo de mejorar nuestras capacidades como humanos para realizar un trabajo de forma efectiva y **a escala**.
- Se asientan en los conceptos de **flujo de valor** y **carga cognitiva**.



Ley de Conway

- Los sistemas arquitectónicos de una empresa son un reflejo de la organización de sus propios equipos de trabajo.



Desincronización



La sincronización gasta recursos y tiempo de manera innecesaria



Es mejor librarse de ella aplicando desincronización



Utilizar la sincronización pero dividida en grupos de equipos



Flujo de valor



Secuencia completa de actividades y procesos que transforman una necesidad o idea en un producto o servicio entregado al cliente.



Tiene un enfoque en el cliente, ya que todo el flujo debe asegurar su satisfacción y estar alineado con sus necesidades.



Optimizar y entender estos flujos es clave para una entrega continua y efectiva.

Carga cognitiva



Características:

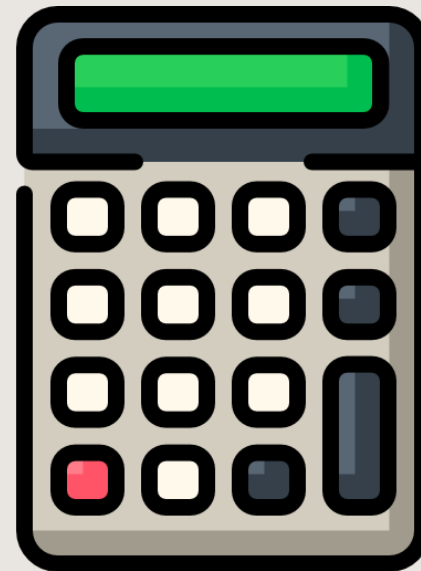
- Afecta a todo el equipo
- Reduce productividad y retrasa la obtención de valor
- Se empieza a notar en grupos de trabajo que se van expandiendo

Como balancearla :

- Encontrar una tarea que esté resultando difícil de resolver
- Aislarla y dársela a un único equipo o a un grupo reducido
- Que el resto del equipo se olvide completamente

Cosas con las que tener cuidado:

- No dejar muy fina la carga cognitiva
- Ayudarnos con el uso de la tecnología
- No abusar del uso del fast flow



STREAM- -ALIGNED TEAM

- Stream-Aligned Team
- Empowered Team

TEAM TEAM

- Enabling Team
- Empowering Team

EMPOWERING SUBSYSTEM TEAM

- Enabling Team

PLATFORM TEAM

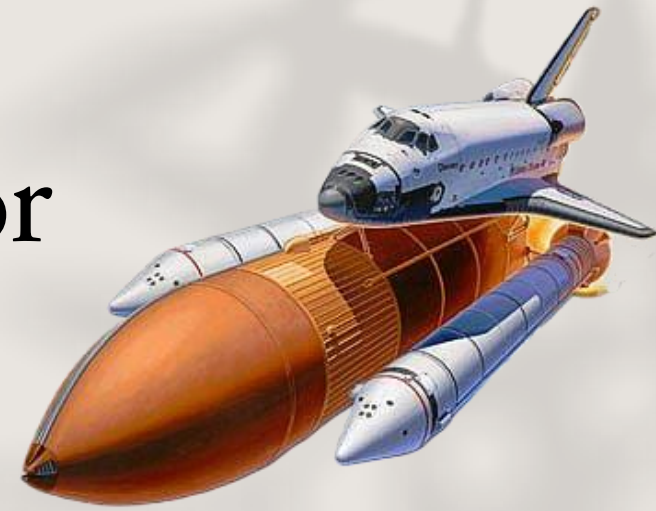
- Association

Tipos de Equipos

- Equipo alineado con el flujo de valor.
- Equipo habilitante.
- Equipo de subsistemas.
- Equipo de Plataforma.



Equipo alineado con el flujo de valor



- Equipo principal.
- Se encarga de la entrega "end-to-end" sin transferencias intermedias.
- Debe contar con todos los recursos necesarios para brindar valor de forma independiente.
- Su tamaño óptimo es pequeño (alrededor de 8 personas) para mantener autonomía y confianza.
- El objetivo es conseguir un flujo veloz.

Equipo habilitante

- **NO** son expertos en desarrollo de software.
- **NO** entregan valor directamente al cliente.
- Se encarga de ayudar los equipos alineados a adquirir las habilidades y clarificar conocimientos que les faltan.



Equipo de Subsistemas

- Se especializa en partes del software que requieren un alto nivel de conocimiento especializado.
- Su objetivo es trasladar la carga cognitiva del equipo alineado a este.
- Compuesto por expertos en la tarea a realizar.
- Esto elimina la sobrecarga cognitiva al equipo alineado.



Equipo de plataforma

- No es un tipo de equipo separado, es una agrupación de equipos.
- Cada uno de los equipos sirve soporte al equipo alineado.



Organización dinámica de equipos.

Los equipos **NO** deben de ser estáticos y rígidos.

Las necesidades de las organizaciones y los sistemas de software cambian constantemente.

FLEXIBILIDAD.

Adaptabilidad a nuevas necesidades.

Interacciones evolutivas entre equipos.

Ciclo de vida de los equipos.

Autonomía dentro de límites claros.



Iniciarse a las *Team
Topologies*

¿Debería implementar las *Team Topologies*?

Nos debemos de preguntar

Primer paso

FASE DE BÚSQUEDA

- Estudiar el mercado.
 - En casos "extremos", LA NECESIDAD SE CREA.
- Búsqueda de clientes potenciales.



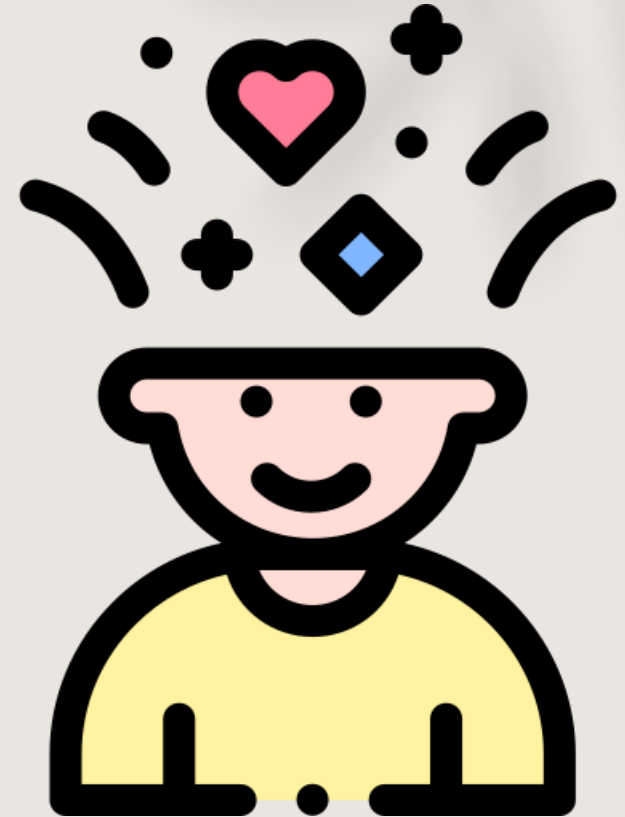
Segundo paso FASE DE ANÁLISIS

- Analizar las necesidades del cliente.
- Analizar las personas y tecnologías que tenemos a nuestra disposición.



Tercer paso FASE DE EXPLOTACIÓN

- Creación de un prototipo.
- Saber utilizar con cabeza el FOMO.



Cuarto paso FASE DE DESARROLLO

- Entrar de lleno al desarrollo del producto.
- Flujo de valor constante.
- Carga cognitiva equilibrada.



The background of the image is a dark, textured surface filled with numerous question marks. The question marks are rendered in a 3D style, with some appearing in a light beige or gold color and others in a dark grey or black color. They are scattered across the frame, creating a sense of depth and repetition. The text "RONDA DE PREGUNTAS" is centered over this background.

RONDA DE PREGUNTAS