



UTN.BA
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

**Centro de
e-Learning**

Diplomatura en Metodologías Ágiles

Módulo 3

Mas allá del Mainstream

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



UTN.BA
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

**Centro de
e-Learning**

p. 2

Módulo 3 - Unidad 10

Retrospectivas, Actividades

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Presentación:

El Módulo 3 introduce a los participantes en la Mejora Continua, el modelo de Aprendizaje y en los desafíos de Agile avanzado.

Se persigue comprender los desafíos de Agile en la transformación de grandes organizaciones, mejoras continuas a largo plazo, métricas. También una visión a futuro que habla que, en 15 años, 2035, todos los productos dentro de su núcleo tendrán una parte de Software.

Dentro de Agile avanzado otro de los puntos es la aparición del Coaching como un nuevo rol clave en las organizaciones.



Objetivos:

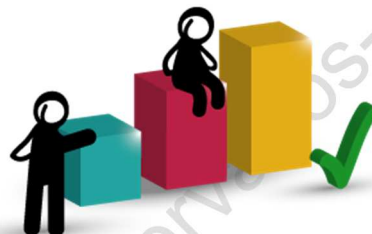
Que los participantes logren:

- Avanzar a mayor nivel sobre los conceptos de una Retrospectiva.
- Aprender herramientas para cada etapa de Retrospectiva



Bloques temáticos:

1. Set the Stage: Check-In, Focus On/Focus Off
2. Gather Data: Timeline, Color Code Dots, Team Radar, Mad Sad Glad
3. Generate Insights: Brainstorming, Force Field, Fishbone, 5 Whys
4. Decide What To Do: Objetivos SMART, Circle of Questions
5. Close: +/-Delta, Temperature Reading, ROTI
6. 60 Actividades más para Retrospectivas



Consignas para el aprendizaje colaborativo

En esta Unidad los participantes se encontrarán con diferentes tipos de actividades que, en el marco de los fundamentos del MEC*, los referenciarán a tres comunidades de aprendizaje, que pondremos en funcionamiento en esta instancia de formación, a los efectos de aprovecharlas pedagógicamente:

- Los foros proactivos asociados a cada una de las unidades.
- La Web 2.0.
- Los contextos de desempeño de los participantes.

Es importante que todos los participantes realicen algunas de las actividades sugeridas y compartan en los foros los resultados obtenidos.

Además, también se propondrán reflexiones, notas especiales y vinculaciones a bibliografía y sitios web.

El carácter constructivista y colaborativo del MEC nos exige que todas las actividades realizadas por los participantes sean compartidas en los foros.

** El MEC es el modelo de E-learning colaborativo de nuestro Centro.*

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Tomen nota:

Las actividades son opcionales y pueden realizarse en forma individual, pero siempre es deseable que se las realice en equipo, con la finalidad de estimular y favorecer el trabajo colaborativo y el aprendizaje entre pares. Tenga en cuenta que, si bien las actividades son opcionales, su realización es de vital importancia para el logro de los objetivos de aprendizaje de esta instancia de formación. Si su tiempo no le permite realizar todas las actividades, por lo menos realice alguna, es fundamental que lo haga. Si cada uno de los participantes realiza alguna, el foro, que es una instancia clave en este tipo de cursos, tendrá una actividad muy enriquecedora.

Asimismo, también tengan en cuenta cuando trabajen en la Web, que en ella hay de todo, cosas excelentes, muy buenas, buenas, regulares, malas y muy malas. Por eso, es necesario aplicar filtros críticos para que las investigaciones y búsquedas se encaminen a la excelencia. Si tienen dudas con alguno de los datos recolectados, no dejen de consultar al profesor-tutor. También aprovechen en el foro proactivo las opiniones de sus compañeros de curso y colegas.



1. Set the Stage: Check-In, Focus On/Focus Off

En esta primera etapa de la Retrospectiva damos una herramienta concreta, Focus On / Focus Off o Enfocar y Desenfocar de Diana Larsen y Esther Derby¹.

Esta consiste en escribir la siguiente lista:

Enfocar	Desenfocar
Indagación	Defensa
Diálogo	Debate
Conversación	Argumento
Compresión	Defensa

Paso 1: Pedir que lean el cuadro a todos los participantes

Paso 2: Formar grupos de hasta 4 personas que tomen una fila de la tabla. Ejemplo: Diálogo y Debate.

Paso 3: Pida opinión sobre qué significan esas dos palabras, qué comportamientos representan y qué impacto tienen en la reunión.

Paso 4: Que cada grupo comparta sus conclusiones.

Paso 5: Invitar a todos a estar *Enfocados* en Indagación, Diálogo, Conversación y Comprensión.

Esta actividad es una de las bases de la colaboración, autoorganización e inteligencia colectiva.

¹ Creadores de "Agile Retrospectives@



2. Gather Data: Timeline, Color Code Dots, Team Radar, Mad Sad Glad

En esta sección vamos a ver una serie de actividades para obtener datos. En algunos casos puede ser necesario pedir a los participantes que obtengan esto antes de la reunión, este es un punto para tener presente.

Timeline o Línea de Tiempo

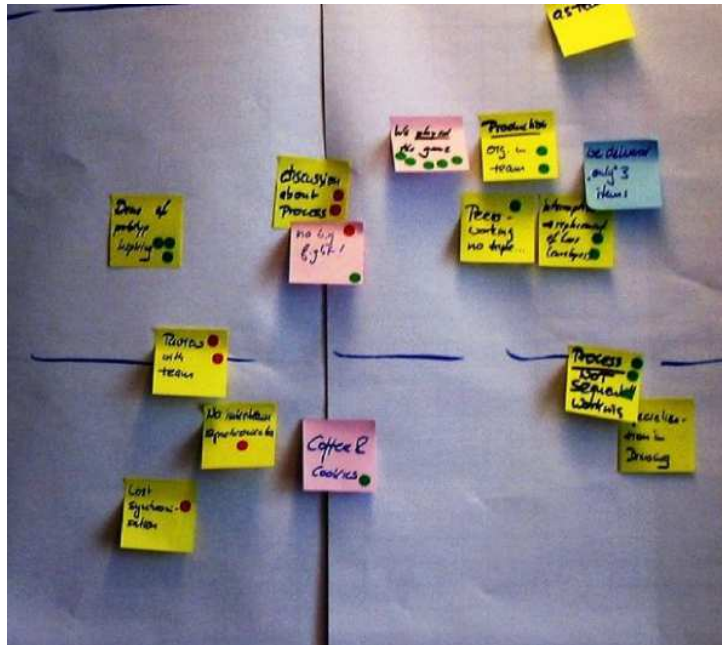
Los participantes registran los eventos significativos y los ordenan cronológicamente

Paso 1: Dividir los participantes en grupos de 5 o menos personas.

Paso 2: Repartir tarjetas y marcadores. Dejar 10 min a los participantes para escribir los eventos memorables y/o personalmente significativos. Se trata de recabar perspectivas múltiples. El consenso sería perjudicial. Todos los participantes presentan sus tarjetas y las ordenan. Está bien agregar tarjetas sobre la marcha.

Paso 3: Analizar.

Color Code Dots : Código en Puntos de Color



Paso 1: Indique un código de color para expresar la satisfacción, por ejemplo Verde: Satisfecho, Rojo: Insatisfecho.

Paso 2: Luego con Postit de puntos de color o utilizado marcadores pinte los datos provistos de acuerdo a la visión de cada participante.

Esto puede utilizarse para la actividad de Timeline.

Team Radar: Radar de Equipo

El radar del equipo nos da la oportunidad de comparar nuestras perspectivas individuales sobre cómo van las cosas.

Paso 1: Proponer a los participantes que elijan 5 temas a analizar. Por ejemplo: Colaboración, Entrega, Calidad, Métricas, otros.

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Paso 2: Dibujar 5 ejes que se conecten en un punto (radar) y poner en un extremo de los ejes los temas elegidos.

Paso 3: Cada Eje tiene 3 valor, bajo, medio, alto. Pedir a los participantes que pongan de uno a 3 puntos en cada eje.

Paso 4: Conversar entre las diferencias de cada punto no para cambiarlos sino para entenderlos

Paso 5: Poner el promedio de los puntos y la figura que se genera.

Mad Sad Glad: Enojado, Triste o Contento

Recolectar eventos donde los miembros del equipo se sintieron enojados, tristes o contentos y buscar las razones.

Paso 1: Colocar 3 rotafolios con el títulos: uno 'enojado', otro 'triste' y otro 'contento'.

Paso 2: Dar 5 a 10 minutos para que los miembros del equipo escriban postits con un evento cada uno donde sintieron esta emoción.

Paso 3: Cuando se acaba el tiempo, todos pegan sus postit en los respectivos rotafolios.

Paso 4: Agrupar los postit relacionadas y pedir al grupo nombrar los grupos definidos.

Paso 5 Cerrar planteando alguna pregunta para conversar sobre los grupos como:

- ¿Qué sobresale?
- ¿Qué fue inesperado?
- ¿Qué fue difícil en esta tarea?
- ¿Qué fue divertido?
- ¿Qué tendencias detectan?
- ¿Qué significan para el equipo?
- ¿Sugerencias sobre cómo seguir?

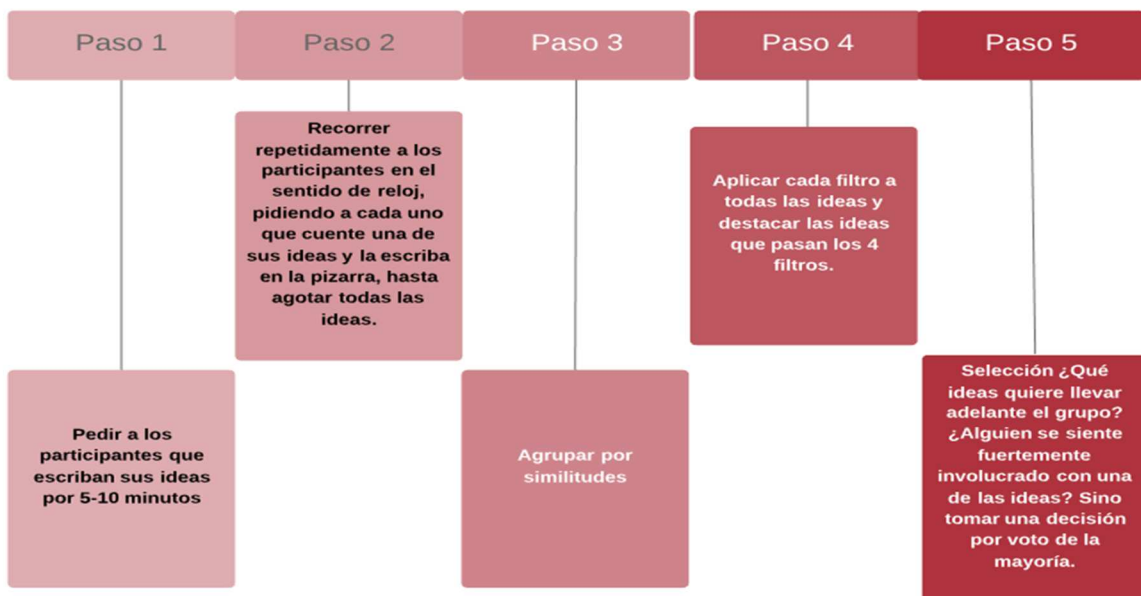


3. Generate Insights: Brainstorming, Force Field, Fishbone, 5 Whys

Una de las traducciones comunes de “Insights” suele ser “Indagar”, aplicado a esto es que el equipo indague en por qué sucedió esto. Otra interesante es “Revelar”, lograr que el equipo encuentre el por qué.

Brainstorming: Tormenta de Ideas

Esta práctica tiene múltiples usos. En todos sus usos, es una técnica de apertura de ideas. Ya sea para buscar muchas posibles soluciones o buscar muchas posibles problemáticas y luego seleccionar.



Force Field: Campo de Fuerza

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Analizar los factores que apoyan y dificultan una iniciativa en particular

Paso 1: Indicar el tema que el equipo explorará en profundidad (calidad, implementación, daily meeting, refinamiento, u otro tema seleccionado y votado en una etapa anterior).

Paso 2: Dividir la sala en grupos de 3-4 personas cada uno.

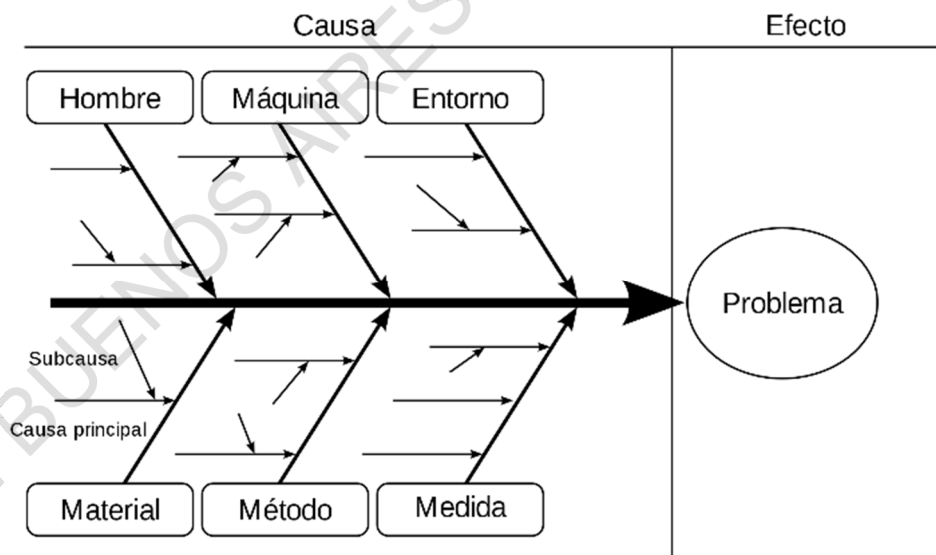
Paso 3: Darles de 5 a 7 minutos para enumerar todos los factores, controladores y acciones que contribuyen al tema. Agrupar o descartar duplicados.

Paso 4: Repita el paso 3 para los factores que van en contra del tema seleccionado.

Paso 5: Elegir 3 factores, que aporten o que vayan en contra.

Paso 6: Dedicar 5 minutos por factor, para conversar sobre cómo potenciarlo si un factor que contribuye y como debilitarlo o anularlo si un factor que resta.

Fishbone: Espina de Pescado: Ishikawa





Esta es una técnica que parte de un problema, y analiza cuáles fueron los distintos tipos de causas de este. Y luego llega a las causas principales.

Paso 1: Determinar el problema a tratar

Paso 2: Determinar los tipos de Causas.

Paso 3: Luego de esto se siguen buscando las causas de las causas en un determinado tiempo.

Paso 4: Ponderar para saber cuáles son las más importantes.

Paso 5: Pensar acciones para resolver estas.

5 Whys: 5 Por qué

Esto es muy similar a Espina de pescado. Se busca encontrar la causa raíz del problema.

Paso 1: Definir un problema

Paso 2: Preguntarse por qué es esto un problema?

Paso 3: Repetir el paso 2, hasta que tenga sentido hacer esta pregunta.

Paso 4: Una vez identificada la causa raíz, buscar acciones para resolverla.



“Todas estas técnicas con criterio y experiencia, pueden ser combinadas y adaptadas.”

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



4. Decide What To Do: Objetivos SMART, Circle of Questions

El objetivo de esta sección es decidir qué acciones comprometer para realizar por el equipo de desarrollo.

Objetivos SMART:

Tanto las acciones como objetivos tienen que tener ciertas características para que sean más probables que se cumplan. Las que se recomienda son las características SMART.



Específico: Debe ser clara y unívoca, no prestarse a confusiones por generalidades. Por ejemplo, la acción “mejorar comunicación”, es totalmente ambigua e inespecífica. ¿Qué parte de la

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



comunicación a hay que mejorar? ¿Envío de mail? ¿Comunicación de los Construido? ¿Dar feedback?

Medible: Debe poder medirse si la acción se hizo o no, y qué efecto generó. Si no se sabe cómo medirla, probablemente no está bien definida la acción.

Alcanzable: Debe ser algo posible, no imposible.

Realista: Debe ser alcanzable para las personas que van a participar y en el periodo tiempo que tienen.

En tiempo: Debe estar definido cuándo se va a realizar la acción.

Circulo de Preguntas:

Preguntas y respuestas van y vienen en un círculo del equipo. Esta una excelente forma de llegar a que lograr un acuerdo de equipo con el entendimiento de la decisión.

Paso 1: Todos se sientan en círculo.

Paso 2: Explicar que se van a hacer preguntas en el orden del círculo, para averiguar lo que el grupo quiere hacer.

Paso 3: Empezar haciendo la primera pregunta al vecino, por ejemplo “¿Cuál es la cosa más importante que deberíamos empezar en la próxima iteración?”

Paso 4: El vecino responde y hace una pregunta relacionada a su vecino.

Paso 5: Terminar cuando emerge un consenso o si se agota el tiempo.

Tener en cuenta pasar por todo el círculo por lo menos una vez, para que todos puedan ser escuchados.

Decidir con criterio

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Un error común en una Retrospectiva es decidir acciones sin entender el problema. Por esto están cada una de las etapas. También entender el consenso de la acción definida es clave para que esta se cumpla. Si hay personas fuertemente en contra, incluso su cumplimiento puede generar un nuevo problema.

UTN BUENOS AIRES -derechos reservados-



5. Close: +/-Delta, Temperature Reading, ROTI

Este es el cierre de la actividad, se puede realizar varias cosas para esto:

+/-Delta

+ : Cada participante escribe qué cosas le gusto de la Retrospectiva.

Delta: Escribe algo para mejorarla

Temperature Reading: Tomar la Temperatura

Los participantes registran su estado de ánimo representado por su temperatura corporal. Si esta en temperatura normal 36 grados, normal, si esta muy caliente 40 es que están enojados, si es 30 grados o menos que les fue indiferente.

Paso 1: Dibujar un termómetro

Paso 2: Dar una explicación de la actividad

Paso 3: Que hagan una cruz cerca del termómetro de la temperatura que están experimentando.

ROTI: Retorno de la Inversión

Dar un feedback de los participantes del tiempo invertido en la Retrospectiva, qué retorno obtuvo.

Paso 1: Comentar el propósito de la actividad

Paso 2: Hacer una pregunta y contestar en círculo sin repetir, La pregunta puede ser ¿Qué descubrieron en esta Retrospectiva? o ¿Qué valor les dio esta Retrospectiva? o ¿Qué valor dio lo que escuchas de tus compañeros?

Paso 2 (alternativo): Responder con los dedos de la mano qué valor apporto al equipo, 1 Inusable, 5 es Fundamental, Excelente. Y el resto de valores 2,3 y 4 intermedios entre esos.

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



“Independientemente de lo que descubramos, entendemos y
verdaderamente creemos que todos hicieron el mejor trabajo posible con
base en lo que se sabía en el momento, los recursos disponibles y la
situación dada”

Primer Directiva de una Retrospectiva



6. 60 Actividades más para Retrospectivas

A continuación, continuamos con los ejemplos de inspiración para las retrospectivas²:

Indagar

Las 4 Originales (#55)

Hacer las 4 preguntas claves de Norman Kerth

Norman Kerth, inventor de las retrospectivas, identificó las siguientes 4 preguntas clave:

¿Qué hicimos bien, que nos estaríamos olvidando de no discutirlo?

¿Qué aprendimos?

¿Qué podríamos hacer distinto la próxima vez?

¿Qué cosa nos sigue desconcertando?

¿Cuáles son las respuestas del equipo?

Dinámica para toda la Retrospectiva

Invitar al Cliente (#56)

Poner al equipo en contacto directo con un cliente o una de las partes interesadas (stakeholder)

² Fuente : <https://retromat.org/es>



Invitar a un cliente o stakeholder interno a la retrospectiva. Pedir al equipo que haga TODAS las preguntas:

¿Cómo utiliza el producto el cliente?

¿Qué es lo que más le molesta?

¿Qué funcionalidad le facilita más la vida?

Pedir al cliente que muestre su típico flujo de trabajo.

...

Cierre

Dígalo con Flores (#57)

Cada miembro del equipo demuestra su aprecio hacia otro con una flor.

Comprar una flor por cada miembro del equipo y repartirlas al final de la retrospectiva. Cada miembro debe entregar una flor a alguien como muestra de aprecio.

Indagar

Jefe encubierto (#58)

¿Si tu jefe hubiera sido testigo del último sprint, que le gustaría cambiar?



Imaginar que el jefe estuvo presente todo el sprint pasado en el equipo, de incógnito. ¿Qué pensaría de las interacciones y de los resultados? ¿Qué le gustaría cambiar?

Esta configuración favorece que el equipo se vea a sí mismo desde un ángulo diferente.

Apertura

Histograma de Felicidad (#59)

Crear un diagrama de felicidad para generar diálogo A

Preparar un rotafolio con una escala horizontal del 1 (Infeliz) al 5 (Feliz).

Cada participante de a uno coloca su post-it de acuerdo con su felicidad y lo comenta.

Si alguien más tiene el mismo puntaje, colocar su post-it arriba del que ya está colocado, formando un histograma

Si algo relevante sale de lo comentado, dejar que el equipo decida entre discutirlo en el momento o posponerlo para discutirlo más tarde en la retrospectiva

Cierre

¡AHA! (#60)

Tirarse una pelota para generar aprendizaje

Tirarse una pelota (por ejemplo, una pelota anti-estrés) entre los miembros del equipo para descubrir pensamientos positivos y experiencias de aprendizaje. Dar una pregunta que cada persona debe responder cuando atrapa la pelota, como por ejemplo:

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Una cosa que aprendí en el último sprint

Una cosa asombrosa que alguien hizo por mi

De acuerdo a la pregunta pueden surgir temas que molestan a los participantes. Si detecta este tipo de al construye, indagar un poco más sobre el tema. Con la pregunta 'Una cosa linda' se puede cerrar con una nota positiva.

Decisiones

Fiesta de Tragos (#61)

Identificar, discutir, clarificar y priorizar activamente un conjunto de acciones

Cada participante escribe en un post-it una acción que le parezca importante realizar - cuando más específica (SMART) mejor. Luego los miembros del equipo pasean y discuten de a 2 sobre los post-its como si fuera una fiesta de tragos. Cada pareja discute de las acciones de sus dos post-its. Cerrar la discusión luego de 1 minuto. Cada pareja divide 5 puntos entre los dos post-its, poniendo más puntos al post-it más importante. Organizar entre 3 y 5 vueltas (según el tamaño del grupo). Al final todos suman los puntos de cada post-it. Se ordenan las acciones de acuerdo a sus puntos y el equipo decide cuantas de ellas se pueden hacer en la próxima iteración, partiendo de la más votada.

Recolectar datos

Expectativas (#62)

¿Qué esperan de ti? ¿Qué puedes esperar de ellos?

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Dar a cada participante una hoja de papel. La mitad inferior está vacía. La mitad superior está dividida en dos secciones:

¿Qué pueden esperar de mis compañeros?

¿Qué espero yo de mis compañeros?

Cada uno llena la parte superior por su lado. Cuando todos terminaron, deben pasar su hoja a la izquierda y empezar a revisar la hoja que recibieron. En la parte inferior escriben lo que ellos esperan personalmente de esta persona, la firman y la pasan a la izquierda.

Cuando las hojas dieron toda la vuelta, tomar el tiempo de revisar y compartir las observaciones.

Decisiones

Frutas Colgando Bajo (#63)

Visualizar las promesas y facilidades de posibles acciones para ayudar a elegirlas

Presentar un árbol dibujado previamente. Repartir post-its redondos y pedir a los participantes que escriban las acciones que les gustaría ejecutar - una por post-it. Cuando todos terminaron, recuperar los post-its y leerlos de a uno. Ubicar cada 'fruta' en el árbol de acuerdo a la evaluación de los participantes:

¿Es fácil de ejecutar? Ubicarlo abajo. ¿Difícil? Ubicarlo arriba.

¿Parece muy beneficioso? Ubicarlo hacia la izquierda. ¿Hay dudas en cuanto a su valor? A la derecha.

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



La elección lógica es de seleccionar las acciones de las frutas de más abajo a la izquierda. Si no hay consenso, se puede discutir brevemente para acordar acciones o hacer un voto por puntos.

Recolectar datos

Cuartos - Identificar Historias Aburridas (#64)

Categorizar las historias en dos dimensiones para identificar las aburridas

Dibujar un gran cuadrado y dividirlo en 2 columnas. Titularlas 'Interesante' y 'Aburrido'. Pedir al equipo que escriban todo lo que hicieron durante la última iteración en post-its y que los ubiquen en la columna correspondiente. Pedirle escribir en los post-its una estimación aproximada de cuanto les llevo cada historia.

Agregar luego una línea horizontal para que el cuadro tenga 4 partes. Titular la parte de arriba 'Corto' (horas) y la parte de abajo 'Largo' (días). Acomodar los post-its con esa división.

Las historias largas y aburridas están ahora bien agrupadas y listas para ser 'atacadas' en otras fases de la retrospectiva.

(Dividir la evaluación en varios pasos mejora el foco. Se puede adaptar los cuartos para múltiples otras categorizaciones en 2 dimensiones.)

Recolectar datos

Consulta Apreciativa (#65)

Levantar el espíritu de todos con preguntas positivas

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Esta es una actividad basada en rondas. En cada ronda se hace una pregunta al equipo, sus miembros escriben sus respuestas (darles a todos tiempo para pensar) y luego las leen en voz alta a los demás.

Preguntas propuestas para equipos de desarrollo de software:

¿Cuándo fue la última vez que estuviste realmente comprometido / motivado / productivo?
¿Qué hiciste? ¿Qué había ocurrido? ¿Cómo te sentiste?

Desde la perspectiva del código de la aplicación: ¿Qué es lo más increíble que han construido juntos? ¿Qué lo hace grandioso?

De las cosas que has construido para esta compañía: ¿Cuál ha sido la de más valor? ¿Por qué?

¿Cuándo fue tu mejor momento con el Dueño de Producto? ¿Qué fue lo bueno acerca de eso?

¿Cuándo fue mejor tu colaboración?

¿Cuál fue tu contribución más valiosa a la comunidad de desarrolladores (de esta compañía)?
¿Cómo lo hiciste?

Deja tu modestia a un lado: ¿Cuál es tu habilidad / rasgo de personalidad más valiosa con la que has contribuido al equipo? ¿Ejemplos?

¿Cuál es la característica más importante de tu equipo? ¿Qué te diferencia del resto?

Indagar

Escritura Cerebral (#66)

Las tormentas de ideas escritas nivelan la participación de los introvertidos

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Hacer una pregunta central, como por ejemplo '¿Qué acciones de mejoras deberían ejecutarse en el próximo sprint? Repartir hojas y marcadores. Todos escriben sus ideas. Luego de 3 minutos, todos pasan su hoja a su vecino y siguen escribiendo ideas en la nueva hoja. Si se quedan sin idea, pueden leer las ideas ya escritas en la hoja y extenderlas. Reglas: no se aceptan comentarios negativos y cada uno escribe sus ideas una sola vez (si varios escriben la misma idea no hay problema).

Rotar las hojas cada 3 minutos hasta que todos hayan tenido todas las hojas. Rotar una última vez. Ahora todos leen su hoja y eligen las mejores 3 ideas. Escribir las 3 mejores ideas de cada hoja en una pizarra para la siguiente fase.

Cierre

Para Llevar (#67)

Registrar lo que los participantes descubrieron durante la retro

Cada participante escribe en un post-it la cosa más notable que descubrió durante la retro. Pegar los post-its contra la puerta. De a uno los participantes leen su post-it.

Indagar

Mapa de la Compañía (#68)

Dibujar un mapa de la compañía como si fuera un país

Repartir hojas y marcadores. Preguntar: '¿Qué pasaría si la compañía / sector / equipo fuera un territorio? ¿Cómo sería su mapa? ¿Qué pistas agregarías para viajar seguro?' Dejar que los participantes dibujen por 5-10 minutos. Mostrar los dibujos y revisarlos entre todos para aclarar y debatir las metáforas más interesantes.

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Indagar

Lo Peor Que Podríamos Hacer (#69)

Explorar como arruinar con seguridad el próximo sprint

Repartir post-its y marcadores. Pedir a todos ideas para transformar el próximo sprint / entrega en un desastre asegurado - una idea por post-it. Cuando todos terminaron, mostrar todos los post-its y revisarlos entre todos. Identificar y discutir los temas emergentes.

En la fase siguiente revertir estas acciones negativas en sus opuestos.

Apertura

3 por 1 - Apertura (#70)

Chequear satisfacción con los resultados del sprint, coordinación & estado de animo, todo a la vez

Preparar una pizarra con dos ejes. El eje Y es 'Satisfacción con el resultado del sprint', El eje X es 'Cantidad de veces que nos coordinamos'. Pedir a cada participante que dibuje, en la intersección correspondiente a su satisfacción y nivel de coordinación, un emoticono representando su estado de animo (no solo un punto). Debatir las variaciones sorprendentes y los ánimos extremos.

(Variar el eje X para reflejar temas actuales del equipo, como por ejemplo 'Cantidad de veces que programamos de a pares'.)



Cierre

3 por 1 - Cierre ¿Se ha escuchado a todo el mundo? (#71)

Chequear satisfacción con los resultados de la retro, distribución equitativa del tiempo hablando & estado de ánimo

Preparar una pizarra con dos ejes. El eje Y es 'Satisfacción con el resultado de la retro'. El eje X es 'Distribución equitativa de tiempo hablando' (a más igualdad, más a la derecha). Pedir a cada participante que marque el punto intersección entre su satisfacción y la percepción del balance en tiempo hablando - con un emoticono que indique su estado de ánimo (en vez de simplemente un punto). Discutir las desigualdades en tiempo hablando (y los estados de ánimo extremos).

Decisiones

Repartir los dólares (#72)

¿Qué tanto vale una acción para el equipo?

Enumerar la lista de posibles acciones. Dibujar una columna al lado, con el título 'Importancia (en \$)'. El equipo tiene 100 dólares (virtuales) para gastar en las acciones. Mientras más importante sea para ellos, más deberían gastar. Hazlo más divertido utilizando dinero de papel como el del Monopolio.

Dejar que el equipo acuerde los precios. Identificar las 2 o 3 acciones con mayor cantidad de dinero como las elegidas.



Decisiones

Competencia (#73)

Ideas de acción compiten para 2 lugares disponibles

Pedir a todos que piensen en dos cambios que les gustaría implementar y escribirlos en dos post-its separados. Dibujar dos espacios para un post-it en la pizarra. El primer miembro del equipo pone su mejor idea de cambio en el primer espacio. Su vecino pone su mejor idea en el segundo espacio. El tercer miembro tiene que hacer competir su mejor idea contra la de las dos que ya están en la pizarra que menos le guste. Si el equipo prefiere su idea, la ubica en el espacio en lugar de la otra. Se continua hasta que todos hayan presentado sus dos ideas.

Tratar de no empezar el circulo con los miembros del equipo que más dominan.

Indagar

Pesimismo (#74)

¿Qué podríamos haber hecho para arruinar el último sprint?

Empezar la actividad preguntando: '¿Qué podríamos haber hecho para arruinar completamente el último sprint?'. Registrar las respuestas en la pizarra. Siguiendo pregunta: "¿Qué sería lo opuesto?'. Registrar las respuestas en la pizarra, en otra parte. Pedir ahora a los participantes que comenten los ítems en la parte de lo 'Opuesto' pegando post-its que contesten la pregunta: '¿Qué nos impide hacer eso?'. utilizar post-its de otro color para comentar sobre los comentarios, preguntando: '¿Por qué es así?'.
UTN - BUENOS AIRES - derechos reservados

Recolectar datos

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Escribiendo lo que no se puede hablar (#75)

Escribir los temas que no se pueden hablar en voz alta

¿Crees que hay ciertos temas que nunca se hablan dentro del equipo? Considera esta actividad silenciosa: remarca primero la confidencialidad ('Lo que pasa en Las Vegas se queda en Las Vegas') y anuncia que todas las notas de la actividad se destruirán al final. Luego distribuir a cada participante un papel para que escriba el gran tabú de la compañía.

Cuando todos terminaron, pasan su papel a su vecino izquierdo. El vecino lo lee (en silencio) y puede escribir comentarios. Luego se pasan de vuelta los papeles una y otra vez hasta que lleguen de vuelta a su autor. Cada uno lee los comentarios. Finalmente, todos los papeles se despedazan o se queman.

Apertura

Ronda de Admiración (#76)

Los participantes expresan lo que admiran unos de otros

Iniciar una ronda de admiración dirigiéndote a tu vecino y diciendo 'Lo que más admiro de ti es...' Entonces tu vecino dice lo que admira de su vecino y así sucesivamente hasta que el último participante cuenta lo que admira de ti. Se siente genial, ¿verdad?

Cierre

Seguir Adelante (#77)

¿Cuál es la probabilidad de que las acciones elegidas sean ejecutadas?



Pedir a cada uno que dibuje un emoticono de su estado de ánimo en ese momento en un post-it. Dibujar una escala en una pizarra, etiquetando 'Probabilidad de que concretamos las acciones elegidas'. Marcar un '0%' a la izquierda y '100%' a la derecha. Pedir a cada uno ubicar su post-it en la escala según su confianza en que sea concretada por el equipo.

Debatir los resultados interesantes como bajas probabilidades o estados de ánimo negativos.

Recolectar datos

Las 4 As - Amado, Aprendido, Ausente, Anhelado (#78)

Explorar individualmente qué cosas se han Amado, se han Aprendido, fueron Ausentes o se han Anhelado

Cada persona piensa individualmente en los siguientes cuatro aspectos:

¿Qué me gusto (Amado)?

¿Qué aprendí (Aprendido)?

¿Qué ha escaseado (Ausente)?

¿Qué se ha echado en falta (Anhelado)?

Retomar las respuestas, a través de post-its en la pizarra o bien a través de una herramienta digital si están distribuidos. Formar 4 grupos para cada A, leer todas las notas e identificar patrones y reportar las conclusiones al grupo. Utilizar estas conclusiones como entradas para la siguiente fase.

Recolectar datos

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Value Stream Mapping (#79)

Dibujar un 'value stream map' (mapa de flujo de valor) del proceso

Explicar un ejemplo de 'Value Stream Mapping'. (Si no estás familiarizado, mira este video o esta hoja imprimible.) Pedir al equipo que dibuje el 'value stream map' de su proceso desde el punto de vista de una historia de usuario. Si fuera necesario, dividirlos en pequeños grupos, y/o facilitar el ejercicio. Mirar el mapa creado. ¿Dónde están las demoras y los cuellos de botella?

Recolectar datos

Repetir & Evitar (#80)

Reflexionar sobre que repetir y que comportamientos evitar

construir dos rotafolios titulados 'Repetir' y 'Evitar'. Los participantes deben escribir temas para las 2 columnas sobre post-its - 1 por tema. Se pueden utilizar colores para los post-its: por ejemplos para las categorías 'Personas', 'Procesos', 'Tecnología', etc. Pedir a cada participante que lea sus post-its y los pegue en la columna correspondiente. ¿Todos los temas son unánimes?

Apertura

Resultados Esperados (#81)

Todos expresan los resultados que esperan de la retrospectiva

Los miembros del equipo definen sus objetivos para la retrospectiva, o sea los resultados que esperan. Por ejemplo:

Estaré feliz si definimos una buena acción

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Quiero que hablemos sobre nuestra diferencia respecto a Tests de Unidad y acordar como los vamos a manejar en el futuro

Consideraré esta retrospectiva un éxito si definimos un plan para ordenar el \$ModuloOscuro

[Se pueden verificar estos objetivos cerrando la retro con la actividad #14.]

[El Meet - Core Protocol, que inspira esta actividad, describe también 'Chequeos de Alineación': cuando alguien piensa que la retrospectiva no está cumpliendo con las necesidades de los participantes, pueden solicitar un 'Chequeo de Alineación'. Entonces cada uno dice un número entre 0 y 10 que refleja que tanto está consiguiendo de lo que espera. La persona con el número más bajo toma el control para acercarse a lo que quiere.]

Apertura

3 Palabras (#82)

Cada uno resume el último sprint en 3 palabras

Pedir a todos que describan la última iteración en solo 3 palabras. Esperar un minuto para que puedan prepararlo, luego escuchar las palabras de todos de a uno. Esta actividad ayuda a las persona a recordar el último sprint para tener un punto de partida.

Cierre

Retro Dardo (#83)

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Verificar si se llega al blanco para los temas importantes

Dibujar uno o varios blancos en una pizarra. Escribir una pregunta cerca de cada blanco, por ejemplo:

¿Hablamos de lo que era importante para mí?

¿Hablé en forma abierta?

¿Tengo confianza de que vamos a mejorar en la próxima iteración?

Los participantes ubican su opinión con un post-it. Un acierto en el medio es un consenso al 100%. Afuera del blanco es un 0% consenso.

Apertura

Tabla de Acciones de la Última Retro (#84)

Evaluar como seguir con las acciones de la última retro

Crear una tabla con 5 columnas. En la primera columna enumerar las acciones definidas en la última retro. Titular las otras columnas: 'Más de', 'Seguir', 'Menos de' y 'Parar'. Los participantes ubican un post-it por línea de acuerdo a lo que quieren respecto a la acción correspondiente. Luego facilitar un breve debate sobre cada acción, preguntando por ejemplo:

¿Por qué deberíamos para esto?

¿Por qué vale la pena seguir con esto?

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



¿Sus expectativas están cumplidas?

¿Por qué hay tanta variación en las opiniones?

Apertura

Saludos desde la Última Iteración (#85)

Cada participante escribe una tarjeta postal sobre la iteración

Hacer recordar los elementos de una tarjeta postal:

Una imagen en el frente,

Un mensaje en una mitad de la parte posterior,

La dirección y el sello en la otra mitad.

Repartir tarjetas vacías y darle 10 minutos al equipo para que cada uno escriba una tarjeta postal a una persona que todos conozcan (por ejemplo un ex-colega). Cuando se termina el tiempo, recuperar las tarjetas, mezclarlas y re-distribuir las. De a uno, cada participante lee en voz alta la tarjeta que recibió.

Recolectar datos

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Líneas de Comunicación (#86)

Visualice como fluye la información dentro, fuera y alrededor del equipo

¿La información no fluye tan bien como lo necesita? ¿Sospecha que hay embotellamientos? Visualice el flujo de la información para encontrar puntos de partida para las mejoras. Si usted desea ver un flujo específico (ej. requerimientos de producto, impedimentos, ...) consulte el Mapa de Flujo de Valor (#79). Para situaciones más desordenadas, intente algo parecido a Diagramas-Causa-Efecto (#25).

Observe el dibujo terminado. ¿Dónde están los retrasos o callejones sin salida?

Recolectar datos

Histograma de Satisfacción de Reuniones (#87)

Crear un histograma sobre cómo fueron las reuniones durante el sprint

Preparar una pizarra para cada reunión que se repite en cada iteración, (por ejemplo, cualquier ceremonia de Scrum) con una escala horizontal desde 1 ('No cumple con lo esperado') a 5 ('Sobrepasa las expectativas'). Cada miembro del equipo ubica un post-it basado en su valoración para cada reunión. Facilitar un breve debate sobre por qué algunas de las reuniones no tienen un 5.

Se puede discutir mejoras como parte de esta actividad o en actividades posteriores como El juego de la Perfección o Más & Delta.

Decisiones

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



El Mundial de los Impedimentos (#88)

Los impedimentos compiten uno contra otro al estilo del Mundial

Preparar una pizarra con un fixture para cuartos de final, semi-final y final. Todos los participantes escriben acciones en un post-it hasta que tengan ocho. Mezclar y colocar de manera aleatoria las acciones en el fixture.

El equipo elige luego la mejor acción de cada partido de cuartos de final. Mover la acción ganadora a la siguiente ronda hasta tener un ganador del mundial de impedimentos.

Si quieren tomar más de una o dos acciones se puede jugar el partido por el tercer puesto.

Recolectar datos

Retro Boda (#89)

Obtener muestras de algo viejo, nuevo, prestado y azul

Extrapolando una costumbre anglosajón para casamientos, pedir a los miembros del equipo muestras para las siguientes categorías:

Algo viejo

Feedback positivo o crítica constructiva de una práctica establecida

Algo nuevo

Feedback positivo o crítica constructiva de experimentos en curso

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Algo prestado

Herramienta/idea de otro equipo, de la web o suya para un posible experimento

Algo azul

Algún bloqueante u origen de conflicto

Un ejemplo por post-it. Solamente hay una regla: si alguien pone algo en la categoría azul, tiene que poner también algo positivo en al menos una de las otras categorías.

Cada participante pega sus post-its en las categorías correspondientes y describe la idea brevemente.

Apertura

Celebrar los Valores Ágiles (#90)

Recordar los valores ágiles que han mostrado

Dibujar 4 grandes burbujas y escribir en cada una un valor ágil:

Individuos e interacciones

Entregar software funcionando

Colaboración con el cliente

Responder al cambio

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Pedir a los participantes que escriban los momentos en donde sus colegas han mostrado alguno de los valores - 1 post-it por cada caso. En orden, dejar que todos coloquen su post-it en la burbuja correspondiente y lo lean en voz alta. Celebrar como todos tienen incorporados los valores ágiles :)

Indagar

Sesión de Rotafolios (#91)

Dividir un grupo grande en grupos más pequeños para crear rotafolios

Después de haber identificado un tema importante en la fase anterior, es tiempo de entrar en detalles. Dividir el grupo en subgrupos de 2-4 personas que prepararán cada uno un rotafolio para ser presentado a los otros grupos. Si ha identificado más de un tema principal, permita que los miembros del equipo seleccionen el tópico que deseen profundizar.

Provea de una orientación al equipo sobre el contenido de los rotafolios o respuestas a cubrir como:

¿Qué ocurre exactamente? ¿Por qué es esto un problema?

¿Por qué / Cuando / Cómo ocurre esta situación?

¿Quién se beneficia de la situación actual? ¿Cuál es el beneficio?

Soluciones posibles (con Pros y Contras)

¿Quién podría ayudar a cambiar la situación?

... lo que se considere apropiado en esta situación, etc.

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Los grupos tienen de 15 a 20 minutos para discutir y crear sus rotafolios. Después juntar a todos y cada grupo tiene 2 minutos para presentar sus resultados.

Cierre

Afiche Motivacional (#92)

Convertir acciones en afiches para mejorar su visibilidad y seguimiento

Tomar cada acción y crear su afiche divertido (de ejemplo).

Elegir una imagen

Acordar un título

Escribir una descripción paródica

Imprimir la obra de arte lo más grande posible (A4 como mínimo) y exponerla en un lugar clave.

Recolectar datos

Contar una Historia con Palabras Estructurantes (#93)

Cada participante cuenta una historia sobre la última iteración incluyendo ciertas palabras

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Dar a todos algo en lo cual puedan escribir su historia. Introducir luego las palabras estructurantes, que influyen la historia a escribir:

Si la iteración podría haber sido mejor:

Puede fijar un par de palabras estructurantes, por ejemplo: 'triste', 'enojado', 'feliz' o 'mantener', 'eliminar', 'agregar'. Adicionalmente se debe escribir la historia en primera persona. Eso permite evitar recriminar al resto.

Si la iteración fue un éxito:

El equipo puede elegir sus propias palabras estructurantes o puede proveer palabras aleatorias para liberar la creatividad.

Ahora cada participante debe escribir una historia de no más de 100 palabras sobre la última iteración. Tienen que utilizar por lo menos una vez cada palabra estructurante. Limitar a 5-10 minutos.

Cuando todos terminaron, leen en voz alta su historia. Dejar luego un espacio de debate sobre las temáticas comunes a las distintas historias.

Indagar

ATPSM - construye Tu Propio Scrum Master (#94)

El equipo construye el SM perfecto \& escuchando distintos puntos de vista

Dibujar un Scrum Master en un rotafolio conteniendo tres secciones: cerebro, corazón y estómago.

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Paso 1: '¿Qué características demuestra su Scrum Master perfecto?'

Pedir a los participantes que escriban en silencio una característica por post-it. Dejar que expliquen sus post-its y los ubiquen en el dibujo.

Paso 2: '¿Qué debería saber el Scrum Master perfecto sobre el equipo para que pueda trabajar bien con ustedes?'

Paso 3: '¿Cómo pueden dar soporte al Scrum Master para que pueda hacer un trabajo brillante?'

Se puede adaptar la actividad para otros roles, p.e. construye Tu Propio Dueño De Producto.

Indagar

Si fuera tu (#95)

¿Qué pueden mejorar los sub-grupos en sus interacciones?

Identificar entre los participantes los distintos sub-grupos que interactuaron durante la iteración, p.e. desarrolladores/testers, clientes/proveedores, dueño de producto/desarrolladores, etc. Dejar 3 minutos para que los participantes puedan escribir en silencio lo que piensan que su grupo hizo que pudo haber tenido un impacto negativo sobre otro grupo. Cada persona debería ser parte de un solo grupo y escribir post-its para todos los otros grupos - 1 tema por post-it.

Luego en orden cada participante lee sus post-its y los entregan al grupo correspondiente. El grupo afectado lo evalúa desde 0 ('No fue un problema') a 5 ('Fue un gran problema'). De esta forma se recolectan percepciones y entendimiento compartido de los problemas. Se pueden seleccionar algunos para trabajarlo en otras actividades.



Decisiones

El árbol solucionador de problemas (#96)

¿Tiene un gran problema? Identifica los pasos que te llevan a resolverlo

Tomar post-its y rotuladores. Escribir en un post-it el gran problema que te gustaría solucionar y pégalo en la parte de arriba de una pared amplia. Pedir a los participantes que escriban en post-its ideas o acciones que podrían llevar a cabo para solucionar el problema. Pegar estos post-its por debajo del post-it en el que está escrito el problema. Repetir esto para cada idea poniendo las nuevas ideas un nivel debajo de la anterior. Para cada idea o acción, preguntar si es algo que se puede hacer en una iteración y si todo el mundo entiende qué se necesita hacer. Si la respuesta es no, descomponer esa idea en nuevas ideas poniéndolas en el nivel inferior. Una vez llegado a un nivel donde las ideas son bien entendidas y se pueden realizar en una iteración, facilitar un voto por punto para que las personas del equipo decidan qué acción trabajar en la siguiente iteración.

Recolectar datos

#TwitteaMiSprint (#97)

Generar en equipo el hilo en twitter de la iteración

Pedir a los participantes que escriban en post-its 3 o más tweets sobre la iteración que acaban de completar. Los tweets pueden referirse a la iteración completa, a historias individuales, pueden ser una diatriba o autopromoción desvergonzada, siempre que sean breves. Los hashtags, emoticonos, imágenes adjuntas y nombres de usuario son bienvenidos. Dar diez minutos para escribir los tweets, luego ordenarlos en un hilo de tiempo y conversar temas, tendencias, etc. Luego invitar a los participantes a escribir sus respuestas a los tweets, retwittearlos, ponerlos como favoritos, continuando la conversación.



Recolectar datos

Día de Lavandería (#98)

¿Qué cosas son claras y se sienten bien, y cuáles son poco precisas e implícitas?

Utilizar esta actividad si sospecha que el equipo toma muchas decisiones inconscientemente sin apenas cuestionar nada. Permite averiguar las cosas sobre las cuales se debe hablar para obtener una comprensión explícita de ellas.

Se necesita:

3 metros aprox. de sogá como tendedero

alrededor de 20 broches para colgar ropa

una remera blanca (cortada en papel)

unos pantalones sucios (cortados en papel)

Cuelgue el tendedero y marque el centro, por ejemplo, con una cinta. Cuelgue la remera limpia en un lado y los pantalones sucios en el otro. Pida al equipo que escriba en notas de papel elementos correspondientes a cada categoría. Cuelgue las notas con los broches y organízasalas en grupos por similitud. Luego el equipo elige 2 temas "sucios" y 2 "limpios" de los que quieren hablar, por ejemplo, votando por puntos.



Decisiones

Votación con Planning Poker (#99)

Use sus cartas de Planning Poker para una votación sin influencia

Si algunos miembros del equipo son muy influyentes y/o tímidos, puede reutilizar las cartas de Planning Poker para votar simultáneamente:

Escriba todas las acciones sugeridas en post-its y colóquelas en una pared. Entregue un mazo ordenado de tarjetas de Planning Poker a cada participante. Cuente las propuestas y elimine cartas de la parte posterior de las barajas de cartas para dejar el mismo número de cartas que de propuestas. Si hay 5 propuestas podría tener las cartas '1', '2', '3', '5', y '8'. Eso depende de su maso (algunos tienen carta '1/2'). No importa, siempre y cuando todos los participantes tengan el mismo conjunto de valores.

Explique las reglas: elegir una carta para cada propuesta. Elegir un valor bajo si la acción no vale la pena en su opinión. Elegir un valor alto si vale la pena iniciar la acción en la próxima iteración.

Dales un minuto a todos para pensar su clasificación interna y luego presente la primera acción propuesta. Todos eligen una carta y la revelan al mismo tiempo. Sume los números de todas las tarjetas y escriba la suma sobre el post-it de la acción. Elimine las cartas utilizadas. Repita esto para todas las acciones. Si tiene más acciones que los valores del maso de cartas, los jugadores pueden utilizar "sin tarjeta" (sumando 0) el número de veces que sea necesario.

Implemente la acción con la suma más alta en la siguiente iteración. Agregue más acciones solo si hay consenso del equipo para hacerlo.



Decisiones

Diagrama del paisaje (#100)

Evalúa las acciones a ejecutar basándose en su claridad y elije cuales llevar a cabo.

Esta actividad es útil cuando un equipo ha generado muchas acciones de mejora que dan solución a una serie de problemas ambiguos, volátiles, de mucha incertidumbre y complejos.

Dibujar un Diagrama del paisaje (Landscape Diagram), por ejemplo: un eje x etiquetado como 'Certeza sobre el enfoque' y un eje y etiquetado como 'Acuerdo sobre el problema'. Ambos tienen una escala que va desde baja incertidumbre / acuerdo en cada uno de sus orígenes hasta la parte alta a la derecha. Para cada acción preguntamos '¿Qué tan de acuerdo estamos sobre que resolver este problema nos genera un impacto beneficioso? ¿Cuánta certeza tenemos sobre los primeros pasos a dar en la solución al problema?' Situamos la nota en el diagrama donde corresponda.

Cuando todas las acciones están situadas en el diagrama, se discute brevemente el 'mapa' creado. ¿Qué acciones nos darán el mayor beneficio en la próxima iteración? ¿Cuáles son más a largo plazo?

Elegir 2 acciones del área de acciones simples / ordenadas del mapa o 1 acción del área de acciones más complejas.

Cierre

Buenos deseos sin fin (#101)

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Formula tus mejores deseos para la siguiente iteración

Pararse en círculo y explicar que el objetivo es retomar los mejores deseos para la siguiente iteración, construyendo sobre los deseos de los otros participantes. Si lo hacen por primera vez, comienza dando la primera propuesta de deseo. A continuación, siguiendo el orden del círculo, cada persona agrega algo al deseo. Se puede saltar a las personas que no encuentran nada para agregar. Cuando sienta que se está perdiendo fuerza con tu propuesta, pida que otra persona del círculo proponga otro deseo. Continuar hasta que a nadie se le ocurra ningún matiz más que añadir

Ejemplo:

El facilitador propuso 'Vamos a finalizar todas las historias en la siguiente iteración'. La siguiente persona continúa con 'y además es algo que va a encantar a nuestros clientes'. Y a su vez la siguiente persona añade 'y además vamos a ser capaces de probar todas las features de forma automatizada'. Así sucesivamente hasta que a nadie no se le ocurra nada más que añadir.

A continuación, iniciamos una nueva ronda por ejemplo con un deseo como 'vamos a escribir código mantenible en la siguiente iteración'.

Cierre

Tu y Yo (#102)

Reconocer el esfuerzo de los compañeros de equipo y auto-mejorar un poco.

Pintar 2 columnas en una pizarra o un rotafolio: 'Gracias!' y 'Mi acción'. Pedir a todo el mundo que escriba un post-it por columna: Algo que un compañero haya hecho y quiero agradecerse; y algo que quiero cambiar sobre mi propio comportamiento en la siguiente iteración. Puede ser algo realmente pequeño. Una vez que todos han escritos sus post-its, hacer una ronda para que cada persona presente sus post-its y los ponga donde corresponda en el tablero.

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Decisiones

Consenso sistémico (#103)

Comprobar resistencia en lugar de aprobación

¿Hay una temática muy debatida con varias opciones abiertas y el equipo no logra ponerse de acuerdo sobre cuál utilizar? En vez de buscar la mayoría para una de las opciones, lo cual generará ganadores y perdedores, probar a ver qué ocurre si intentamos poner la decisión al revés:

Dibujar una tabla con los votantes en la izquierda y las propuestas en la parte de arriba. Ahora todo el mundo debe completar su nivel de resistencia para cada una de las propuestas. 0 significa 'Sin resistencia - esto es lo que quiero', hasta 10, que significa 'Pégame un tiro ahora'. Dar una oportunidad a la propuesta menos odiada.

Cierre

Nota a uno mismo (#104)

Recuérdate a ti mismo tus buenas intenciones.

Mirando hacia atrás sobre conversaciones generadas, todo el mundo escribe un recordatorio para ella o el mismo sobre un cambio en su propio comportamiento, que quiere probar durante la próxima iteración. Es una auto reflexión silenciosa y no se comparte con el resto del grupo. Cada uno se lleva su nota a su escritorio y la pone en un lugar que mira frecuentemente.

Indagar

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Elección del Manifiesto (#105)

Diferentes partidos presentan sus manifiestos políticos para el cambio. ¿Cuál votarías?

¿Próximamente hay elecciones en tu país? Úsalas como temática de fondo para tu equipo, para convencer unos a otros de sus iniciativas de cambio.

Pedir a los participantes que se dividan en partidos políticos de 2 o 3 personas. Durante 20 minutos, cada partido trabajará en un manifiesto para el cambio. ¿Qué no está funcionando? ¿Cómo podríamos mejorar las cosas?

Después los partidos se vuelven a juntar y sus líderes exponen sus manifiestos. Hay que estar preparados para preguntas difíciles, quejas y protestas.

Ahora es tiempo de planificar un mundo mejor. Resumir los manifiestos con post-its, un color para cada partido. ¿En qué están de acuerdo los partidos? ¿Qué promesas son poco realistas y cuáles se pueden realizar?

Apertura

¿Quién lo ha dicho? (#106)

Atribuir frases a miembros del equipo y momentos.

Antes de la retrospectiva, dedica algo de tiempo buscando en los hilos de email, chats, discusiones de tickets y similares. Recolecta frases de la última iteración: Frases divertidas, o frases en las que sin el contexto suenan extrañas. Escribirlas con el nombre de la persona que lo dijo.

Leer las frases al principio de la retro, y pedir al equipo que adivine quien lo dijo - La fuente no debe delatarse. A veces el equipo no sólo sabrá quién lo ha dicho, si no también hablará sobre lo que estaba ocurriendo en ese momento.

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Apertura

Superheroes improbables (#107)

Imagínate a ti mismo como un superheroe ¿Cuál es tu superpoder?

Cada participante crea una versión superhéroe de si mismo basado en cómo se ven ellos mismos en el equipo / proyecto. Completar con los superpoderes apropiados, debilidades y un posible archi-enemigo.

Apertura

Conoce a tu vecino - Apertura (#108)

¿Cómo se sintió tu vecino/a derecho/a durante la iteración?

Pedir a cada miembro del equipo que describa brevemente como se sintió su vecino/a derecho/a durante la iteración. El/la vecino/a confirma luego o corrige su intento.

Una vez que cada uno/a dijo lo que piensa sobre cómo se siente sus compañeros/as, se puede dar una idea de lo conectados/as que están, cómo fluye la comunicación en el equipo, y si las personas toman conciencia de los sentimientos expresados, de alguna forma, por otros/as.

Cierre

Conoce a tu vecino - Cierre (#109)

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



¿Cómo se siente su vecino izquierdo acerca de la retrospectiva?

Pedir a cada miembro del equipo que adivine si su vecino de la izquierda piensa que la retrospectiva ha supuesto un buen uso de su tiempo y por qué. Su vecino confirmará o corregirá su suposición.

Si ha establecido el clima con la actividad #108, hacer esta ronda en la dirección contraria.

Recolectar datos

Crítica de cine (#110)

Imaginar que la última iteración fue una película y escribir una crítica sobre ella.

Hacer una introducción a la dinámica: Imagina que la última iteración fue una película y tienes que escribir una crítica:

¿Cuál era el género de la película (p.ej. horror, drama, ...)?

¿Cuál era el tema central? Descríbelo en 2-3 palabras.

¿Hubo un gran giro inesperado (p.ej. un tipo malo)?

¿Qué tipo de final hubo (p.ej. final feliz, final abierto)? ¿Te lo esperabas?

Personalmente, ¿Qué momento destacarías?

¿La recomendarías a un compañero?



Dar a cada miembro del equipo una pieza de papel y 5 minutos para responder a las preguntas de manera individual y silenciosa. Mientras (o antes de la sesión) dividir un rotafolio en 7 columnas con los siguientes encabezados 'Genero', 'Tema principal', 'Giro', 'Final', '¿Esperado?', 'Momento destacado', '¿Recomendada?'. Cuando todo el mundo ha terminado de escribir, rellenar el rotafolio mientras cada participante lee sus notas por turno.

Después revisar la tabla final y facilitar una conversación sobre

¿Qué es lo más destacable?

¿Qué patrones hay? ¿Qué significado tiene para el equipo?

¿Sugerencias sobre cómo continuar?

Dinámica para toda la Retrospectiva

Feedback Sándwich (#111)

Aprende como afrontar críticas constructivas con tus compañeros en confianza y de forma positiva

Prueba esta actividad para ayudar a equipos que únicamente se dicen cosas buenas entre ellos y se muestran reticentes a hablar de las preocupaciones o temas negativos que existen entre ellos. Si siempre evitan el conflicto, esto les impide aprovechar las oportunidades de mejora y los problemas pueden empeorar. Feedback Sándwich es una forma de aprender a dar y recibir feedback potencialmente crítico. Funciona así:

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Los miembros del equipo se sientan en círculo y se turnan para recibir feedback. La persona que recibe feedback no tiene permitido decir nada hasta que la persona que está hablando finalice sus 3 puntos. Una vez finalizado, la persona que recibe el feedback solo puede decir 'Gracias'. Cada uno se turna para recibir feedback hasta que todos los miembros del equipo hayan participado.

Varios días antes de la retro, enviar la siguiente información a los miembros del equipo para que la puedan preparar:

'Piense acerca las siguientes preguntas para cada uno de sus compañeros y prepare una respuesta antes de la sesión:

¿Qué admiras/respetas realmente de esta persona o algo que pienses que el/ella hace realmente bien en una situación profesional?

¿Qué debilidad crees que tiene esta persona? (Quizás algo que no hagan muy bien, que necesite trabajar más, etc.)

¿En qué crees que esta persona es prometedora, pero debería trabajar un poco mas para realmente destacar?

Estas preguntas son abiertas ya que pueden enfocarse tanto a habilidades técnicas como otras habilidades blandas o interpersonales. De esta forma podrías elegir destacar una fortaleza/debilidad técnica, o podrías comentar alguna conducta profesional, accesibilidad, habilidades técnicas, habilidades de comunicación, etc.

Advertencia: Esta actividad no trata de ser desagradable o molesta. Pretende ayudar al equipo a conocerse mejor entre ellos y mejorar como trabajan individualmente y como grupo. La idea no es ofender sino entender como tu equipo te ve y como seguir trabajando. Depende de ti lo que te lleves de la sesión, eres libre de ignorar las sugerencias de la gente si no estás de acuerdo con



ellas. Por favor da tu feedback gentilmente y recuerda agradecer a tu equipo por su feedback sobre ti.

Cierre

Cartas de agradecimiento (#112)

Los miembros del equipo escriben cartas de agradecimiento para entregarlas mas adelante

Preparar cartas en blanco. Cada miembro del equipo escribe en silencio una carta a otro miembro del equipo, agradeciéndole algo que haya hecho. Pueden escribir tantas cartas como quieran, y pueden dirigirlas a una persona en concreto o a varias personas. Recopilar todas las cartas. Considerar utilizar sobres con el nombre para mayor privacidad. Entregar las cartas durante la próxima iteración para alegrarle el día a alguien.

Variación: utiliza papel normal y deja a los participantes que doblen el papel en pequeñas grullas para tener algo de entretenimiento con origami.

Indagar

Definir el rumbo (#113)

Imagina que estás en un viaje - Acantilados y tesoros te esperan

Imagina que estás navegando en un bote en lugar de un producto o servicio. Pregunta a la tripulación las siguientes preguntas:

¿Dónde hay un tesoro por descubrir? (Cosas nuevas a probar)

¿Dónde hay un acantilado que evitar? (¿Qué preocupa al equipo?)

Centro de e-Learning SCEU UTN - BA.

Medrano 951 2do piso (1179) // Tel. +54 11 4867 7589 / Fax +54 11 4032 0148

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning



Manten el rumbo a ... (¿Qué procesos existentes van bien?)

Cambiar el rumbo a ... (¿Qué procesos existentes no van bien?)

Apertura

Ponme cara (#114)

Los participantes muestran cómo se sienten dibujando una cara en una mandarina

Cada miembro del equipo toma un rotulador y una mandarina con una nota pegada que pregunta: '¿Cómo te sientes? Por favor ponme cara'. Después de que todos hayan dibujado su cara hacer una ronda para comparar los trabajos artísticos y emociones. Es una forma alegre de Apertura.



Bibliografía utilizada y sugerida

- *<https://www.scrumguides.org/>. (2019). Retrieved from <https://www.scrumguides.org/>.*
- *Institute, P. M. (2017). A Guide to the Project Management Body of Knowledge - PMBOK 6th. Project Management Institute.*
- *Institute, P. M. (2017). Agile Practice Guide. Project Management Institute.*
- *Institute, P. M. (2018). Organizational Project Management Maturity Model. Project Management Institute.*
- *Nir, M. (2017). The Agile PMO. Amazon Digital Services.*



Lo que vimos:

- Retrospectivas, Actividades



Lo que viene:

- Frameworks para Escalar Ágiles

