

Retrospectivas



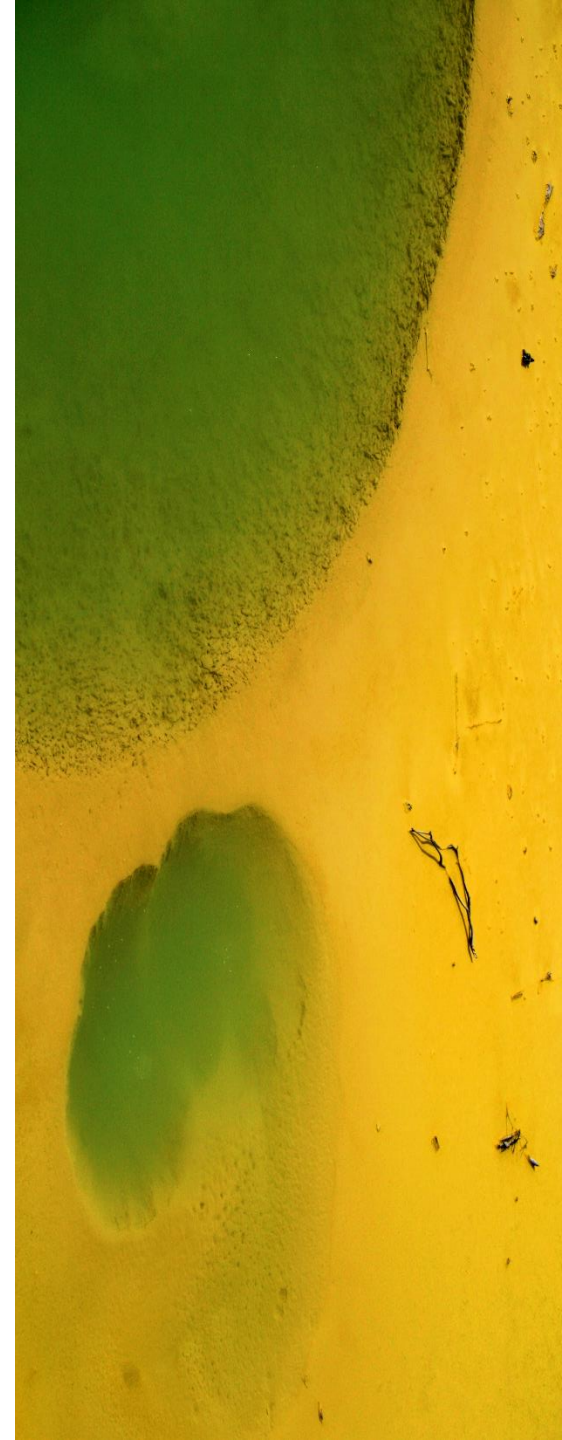
"Here is Edward Bear, coming downstairs now, bump, bump, bump, bump on the back of his head, behind Christopher Robin. It is, as far as he knows, the only way of coming downstairs, but sometimes he feels that there really is another way, if only he could stop bumping for a moment and think of it, and then he feels that perhaps there isn't."

“Aquí está Edward Bear, bajando por las escaleras, golpeando, golpeando, golpeando en su nuca, detrás de Christopher Robin. Es, por lo que él sabe, el único modo de bajar escaleras, pero a veces él siente que realmente hay otro camino, si sólo él pudiera dejar de chocar durante un momento y pensara en ello.”

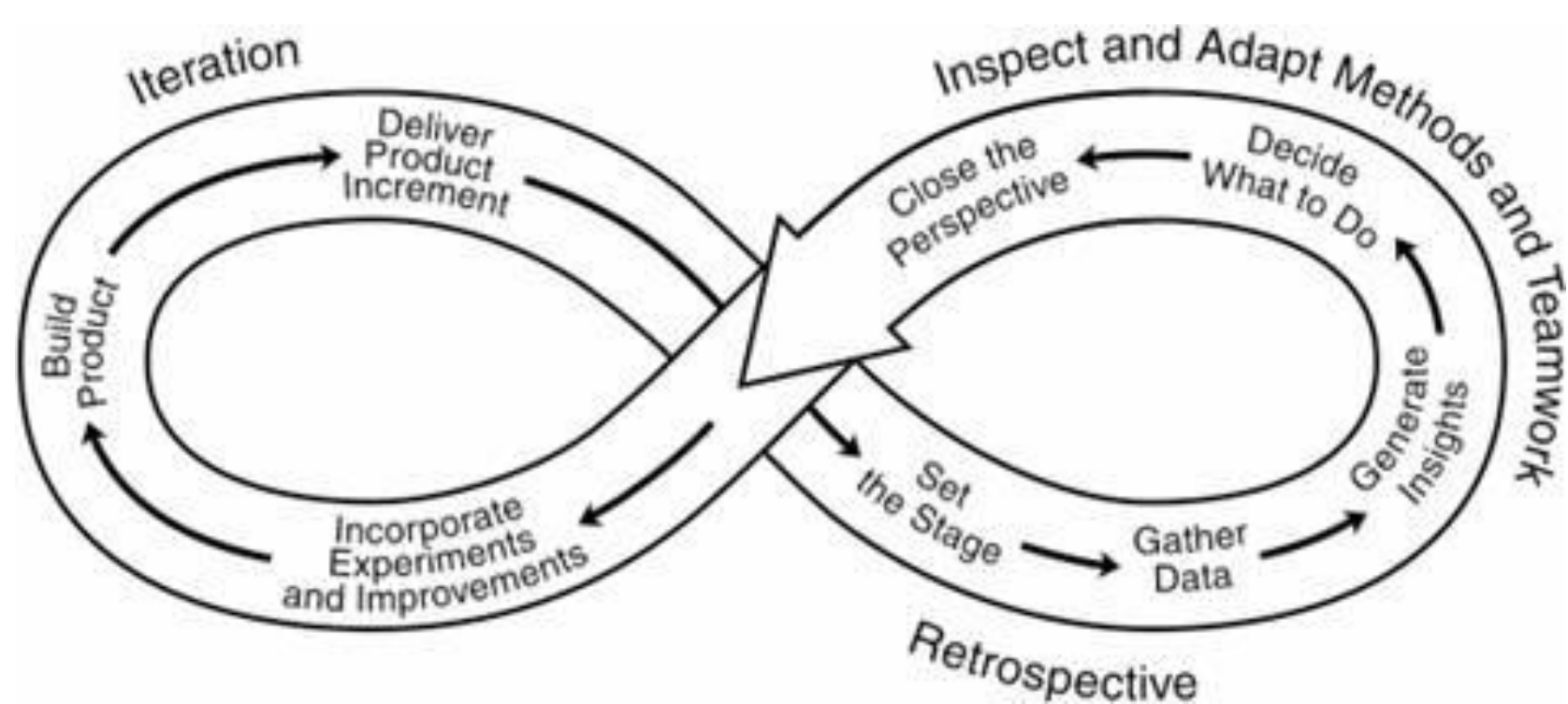
Retrospectiva

Del Agile Manifiesto:

A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para a continuación ajustar y perfeccionar su comportamiento en consecuencia.



¿Por qué?



- Se acuerdan del empirismo?
- Las Retrospectivas son evento que ocurre al final de la iteración
- Son una herramienta que contribuirá a planificar y mejorar la próxima versión.
- El equipo analiza tres cosas: lo que salió bien, lo que no hizo y lo que podría mejorarse, a través de una serie de dinámicas
- Es el equipo el que puede hacer el cambio y este cambio vendrá desde el equipo

Buscamos en el pasado para mejorar el futuro

- Cada pregunta que disparamos en un sesión de estas características está orientada a entender y racionalizar los eventos que se dispararon y como el equipo reaccionó.
- Buscando en el pasado mejoramos la próxima interacción. Actuando sobre la forma en la que el equipo trabaja, cubriendo “que hacemos” y “como lo hacemos”.

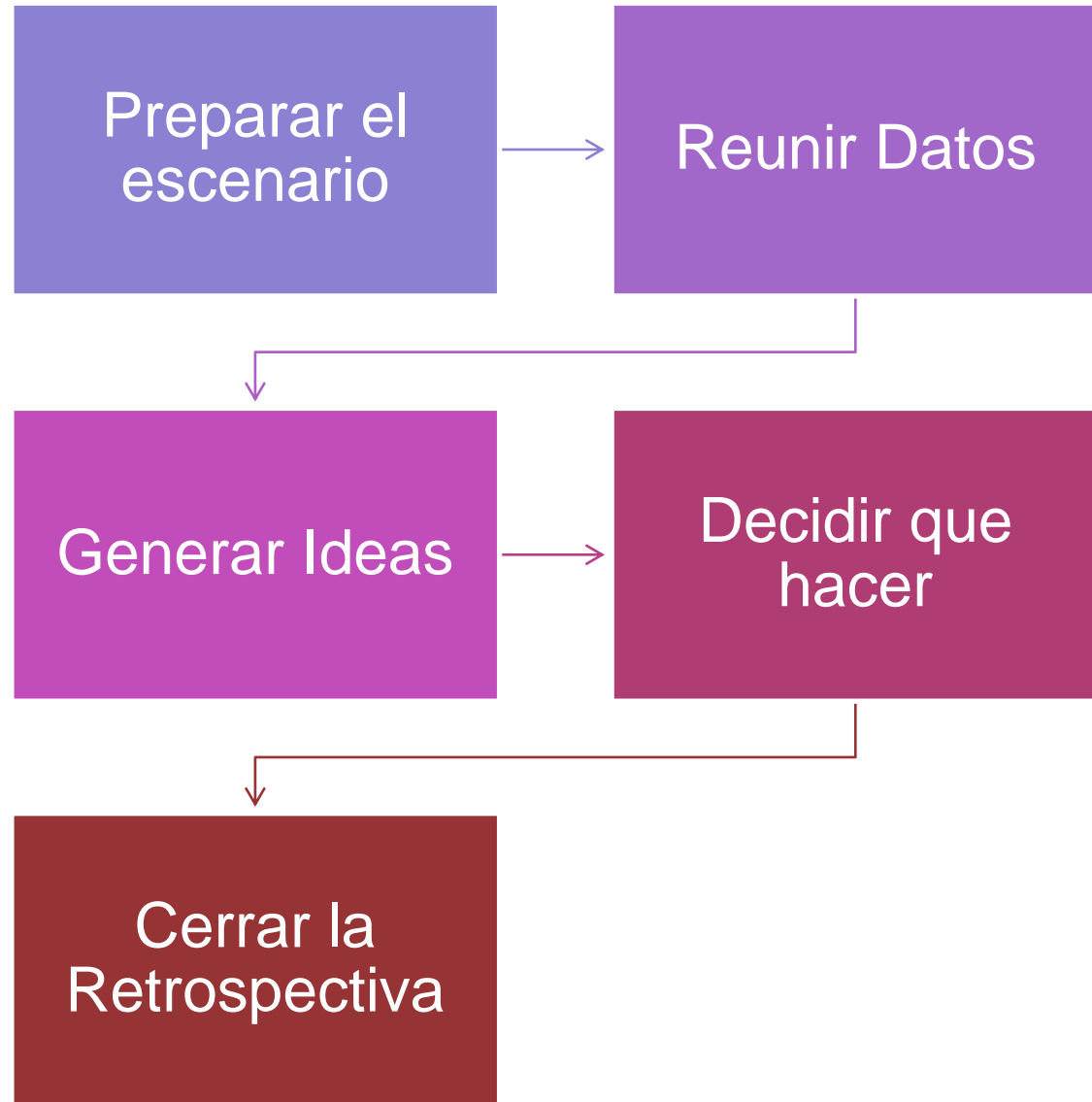




Retrospectivas Agiles

Son reuniones que se realizan al final de un período de trabajo, usualmente una iteración y/o un release.

Todo muy lindo, pero cómo empezamos?



My Retrospective Outline
9:30 - 12

9:30 Set Stage - Welcome everyone, reiterate goal & time, review working agreements

9:40 Activity - Focus On / Focus Off

- small groups (3?)
- discuss mindset = no blame

9:45 Gather Data - *Activity* Timeline with 6 iterations, Color Code Cards/Stickers for feelings

- Blue = Sad, Pink = Mad
- Yellow = Surprised, Green = Glad

10:30 Generate Insight - *Activity* - Patterns & Shifts, *Activity* - Cause & Effect, Fishbone, Report Out

Take a break?

11:15 Decide What to do - *Activity* - Take list of Common Threads & Prioritize w/ Dots, Optional Activities - Pick one

- Story Cards
- Working Agreements
- Proposals

11:50 Close

- Plus / Delta on Retro
- Appreciations
- Thank you to group

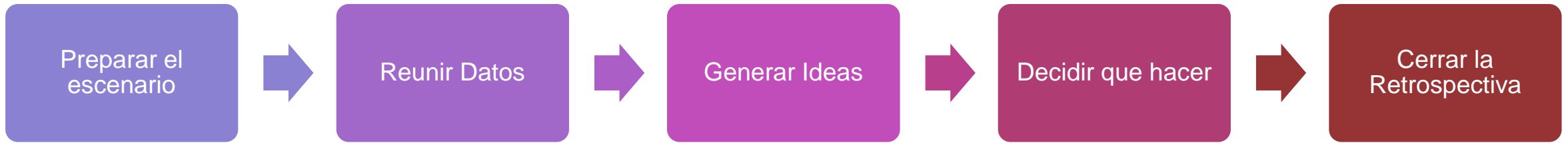
Ejemplo de Agenda

Objetivo de la Retrospectiva:
Aprender de iteraciones previas y
encontrar causas raíces de los
problemas.

AGENDA

9:30 a.m - 12 p.m

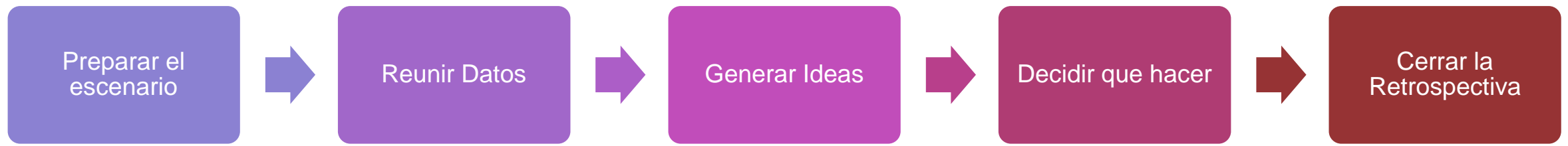
- ☐ Inicio - Descripción General
- ☐ Examinar la Historia del Proyecto
- ☐ Buscar Patrones
- ☐ Analizar y Sintetizar Hallazgos
- ☐ Priorizar el Plan
- ☐ Cierre



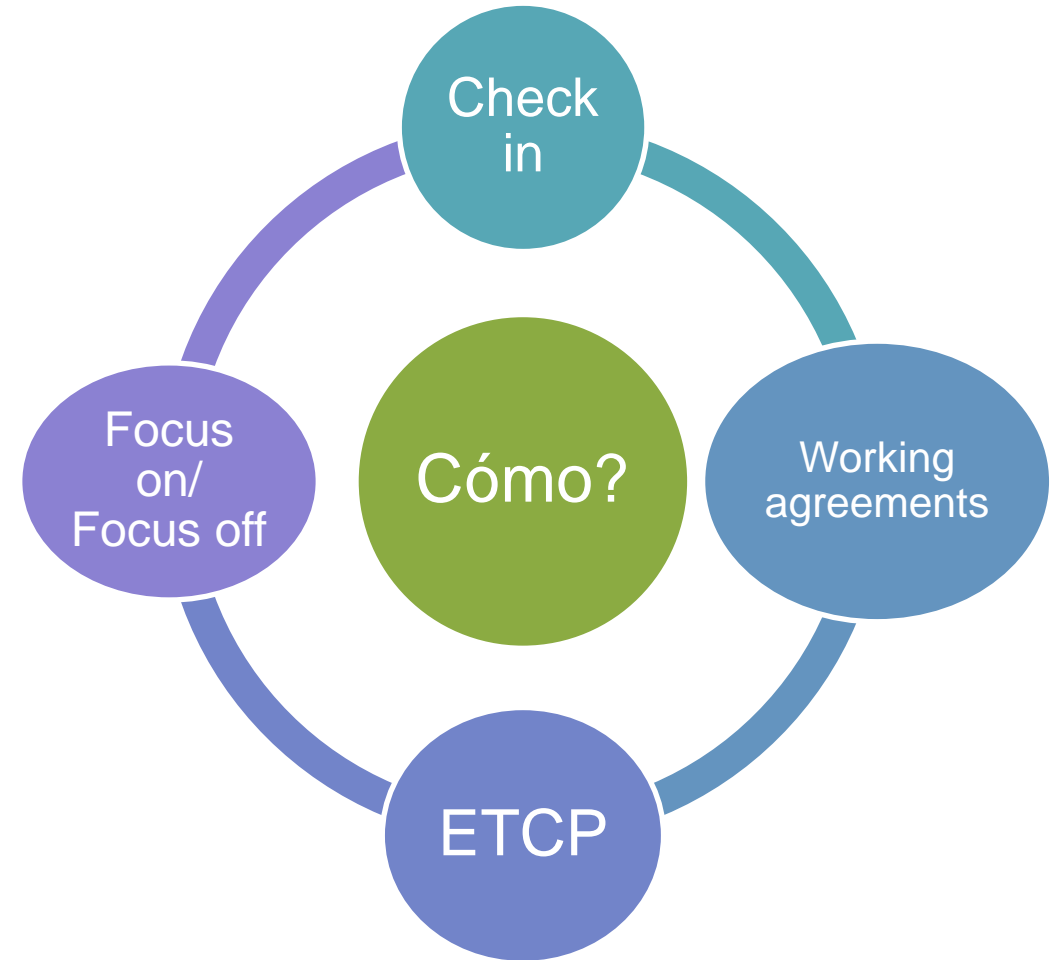
Preparar el escenario

Aquí se prepara el equipo para el trabajo que van a hacer en la retrospectiva, puede ser tan simple como la revisión del objetivo, la revisión de la agenda, el registro y la revisión de los acuerdos de trabajo.

Cuando el grupo tiene que trabajar más para estar listo para esta fase, utilice alguna de estas actividades.



1. Preparar el escenario



Actividades para Preparar el escenario: **Check-In**

Propósito: preguntas abiertas sobre la actividad para poner foco en la retrospectiva y dejar otros aspectos afuera. Ayuda a la gente a expresar lo que quiere de la retrospectiva.

Tiempo necesario: 5 a 10 minutos dependiendo del tamaño del equipo

Descripción: Luego de recibir a los participantes y revisar el objetivo y al agenda, el líder de la retrospectiva realiza una pregunta breve. Cada persona contesta en orden a su turno.

Pasos:

1. Realizar una pregunta que cada persona pueda responder con una palabra o frase corta.
2. Vaya alrededor de la habitación escuchando la respuesta de cada persona. Puede agradecer a cada persona si quiere, si lo hace asegúrese de agradecer a todos.

Materiales y preparación: Elegir la pregunta con anticipación.

Check-In (continuación)

Preguntas posibles:

- ¿Cuál es la palabra (única) que describe lo que necesitas para ti mismo de esta sesión?
- En uno o dos palabras, ¿que te está pasando justo ahora?
- En uno o dos palabras, ¿cuáles son tus expectativas de esta retrospectiva?
- ¿Cuál es la única cosa que está en tu mente? (Si se utiliza esta pregunta también pregunte que necesita cada persona para dejar su preocupación a un lado)
- Identificar 4 o 5 palabras de emociones (feliz, enojado, triste, esperanzado, inquieto). Cada miembro del equipo debe elegir una palabra que represente su estado emocional. Este tipo de check-in es útil cuando hubo un conflicto o falla, porque se pueden obtener sentimientos fuertes relacionados con los eventos de la iteración.

Actividades para Preparar el escenario: **Focus on / Focus off**

(Utilízelo para preparar el escenario en una retrospectiva de iteración)

Propósito: Ayuda a establecer una mentalidad para la comunicación productiva. Ayuda a los participantes a dejar de lado culpas y juicios.

Tiempo necesario: 8 a 12 minutos dependiendo del tamaño del grupo.

Descripción: Luego de dar la bienvenida a los participantes y revisar los objetivos y la agenda, el líder de la retrospectiva describe patrones de comunicación productiva e improductiva. Luego de describir estos patrones, los participantes discuten lo que significa para ellos la retrospectiva.

Pasos:

1. Llamar la atención hacia el poster Focus on / Focus off y léalo brevemente.
2. Formar grupos pequeños de no más de 4 personas por grupo. Cada grupo toma un par de palabras para definir y describir.
3. Pida a cada grupo que discuta lo que significan las dos palabras y que comportamientos representan ellos. Pídales que describan el impacto que podrán tener en el equipo y en la retrospectiva.
4. Cada grupo presenta su discusión al equipo completo.
5. Pregunte si están dispuestos a permanecer en la columna de la izquierda (Focus On)

Focus On / Focus Off

Pregunta...

en lugar de Defensa

Diálogo...

en lugar de Discusión

Conversación...

en lugar de Discusión

Acuerdo...

en lugar de Defenderse

Focus on / Focus off (continuación)

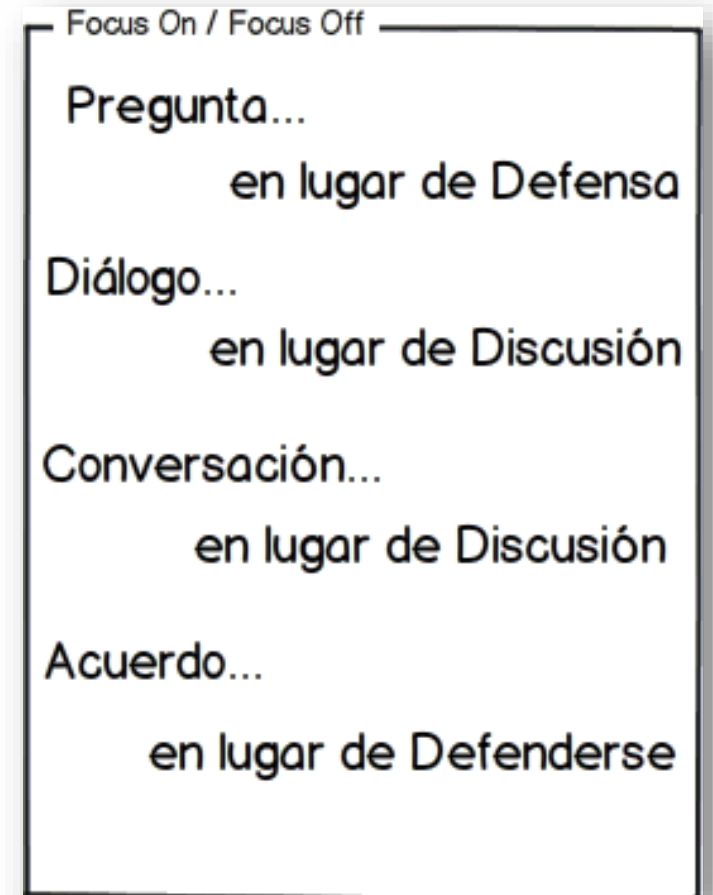
Materiales y preparación: Prepare un rotafolio con los términos . Focus On / Focus Off antes de empezar.

Ejemplos:

Para una retrospectiva de release o proyecto, use esta como disparador para establecer acuerdos de trabajo para la retrospectiva.

Muchos equipos llegan adelante los comportamientos de Focus on como acuerdos de trabajo para mejor la comunicación día a día.

Esta es una gran actividad para focalizar la atención en comportamientos y cómo afectan en el equipo.



Actividades para Preparar el escenario.

ESVP (Explorer / Shopper / Vacationer / Prisoner)

ECTP: votación anónima pidiendo que se declaren como se sienten para a la actividad.

E: Exploradores están ansiosos por descubrir nuevas ideas y puntos de vista. Ellos quieren aprender todo lo que pueda acerca de la iteración / release / proyecto.

C: Compradores buscan en toda la información disponible, y estará encantado de volver a casa con una nueva idea útil.

T: Turistas no están interesados en el trabajo de la retrospectiva, pero están felices de estar lejos de la rutina diaria. Pueden prestar atención en algunas ocasiones, pero están sobre todo contentos de estar fuera de la oficina

P: Prisioneros sienten que han sido obligados a asistir y preferirían estar haciendo otra cosa.

TYPES of PARTICIPANTS	
Explorer	444
Shopper	111
Vacationer	1
Prisoner	

Actividades para Preparar el escenario. **ESVP**

Pasos:

1. Explicar que se va a realizar una encuesta para conocer a cerca de como las personas ven su participación en la retrospectiva.
2. Muestre y defina los términos.
3. Distribuya trozos de papel para que cada persona exprese su actitud hacia el aprendizaje en la retrospectiva. Que lo doble por privacidad.
4. Conforme escriban y entreguen los papeles, mezclarlos.
5. Pida a uno de los participantes que marque los votos en el histograma. Luego de leer cada voto, colóquelo en el bolsillo.

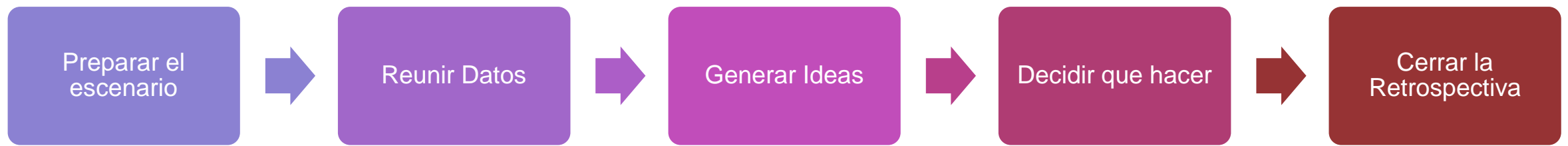
TYPES of PARTICIPANTS	
Explorer	
Shopper	
Vacationer	
Prisoner	

Actividades para Preparar el escenario.

Working Agreements

Setear los acuerdos de trabajo para la retrospectiva, subdividir al grupo en sub grupos y cada cual elabora acuerdos de trabajo, luego todos exponen los suyos, finalmente se prioriza cuáles se seguirán y lo respetan





Reunir los datos

La recopilación de datos crea una imagen compartida de lo que pasó durante la iteración, release o proyecto. Sin datos, el equipo está especulando sobre qué cambios y mejoras se pueden hacer. Estas actividades ayudan a ver e integrar diferentes tipos de datos.

2. Reunir los datos

sección

creamos una **imagen compartida** en vez

para tratar de **entender** que
pasó

En esta

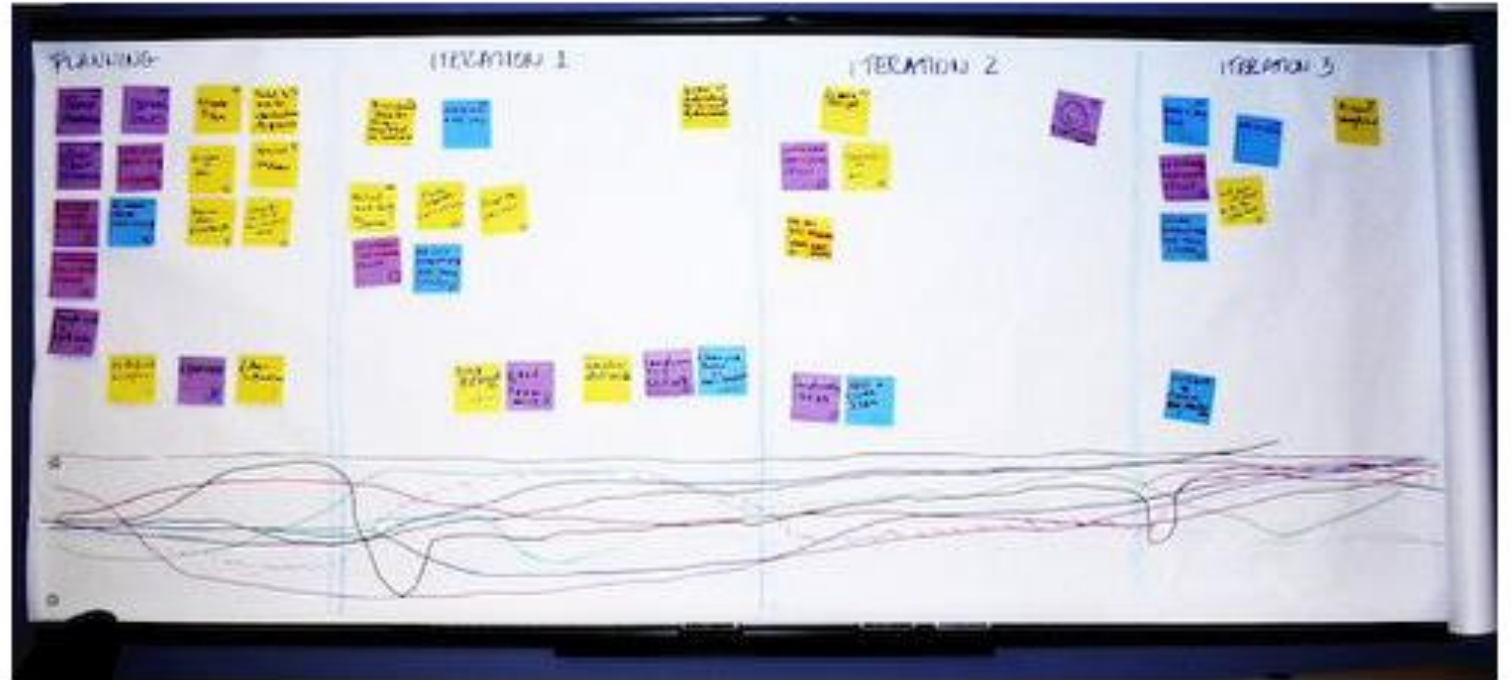
de una
especulación

Memoria
colectiva

Dinámicas para apoyo en las actividades


Timeline

Código de Color (se hace sobre el time line, colores de alta y baja energía, generalmente rojo y verde)



Dinámicas para apoyo en las actividades

Sad Mad Glad




Conceptos poco claros (Disparidad entre Teoría y Práctica)

No LLEGAR A COMPRENDER EN SU TOTALIDAD LA ESTRUCTURA DE RESUMITIVO

- TP muy generales o abstractos
- Falta de ejemplos para desarrollar los prácticos
- Bibliografía pobre o mal organizada
- Apuntes de la cátedra
- La materia debería ser anual
- Mater no es dinámica
- Que no este todo el material en ~~español~~ español

TP FLEXION



Biblio. incompleta, incorrecta, desactualizada


La bibliografía en inglés

Muchos TP juntos para un solo día o entrega

El profesor dice que el tema es de Seguridad

No se cierran los conceptos

- Apunte de la cátedra
- Poco tiempo para realizar el parcial práctico
- Que no dem ejemplar de ejercicios resueltos
- No hay ejercicios resueltos o algo que sirva de guía para realizar los prácticos



- NUEVAS IDEAS, conceptos útiles y prácticos

- Compartir ideas con discusiones abiertas (TPs) + clases

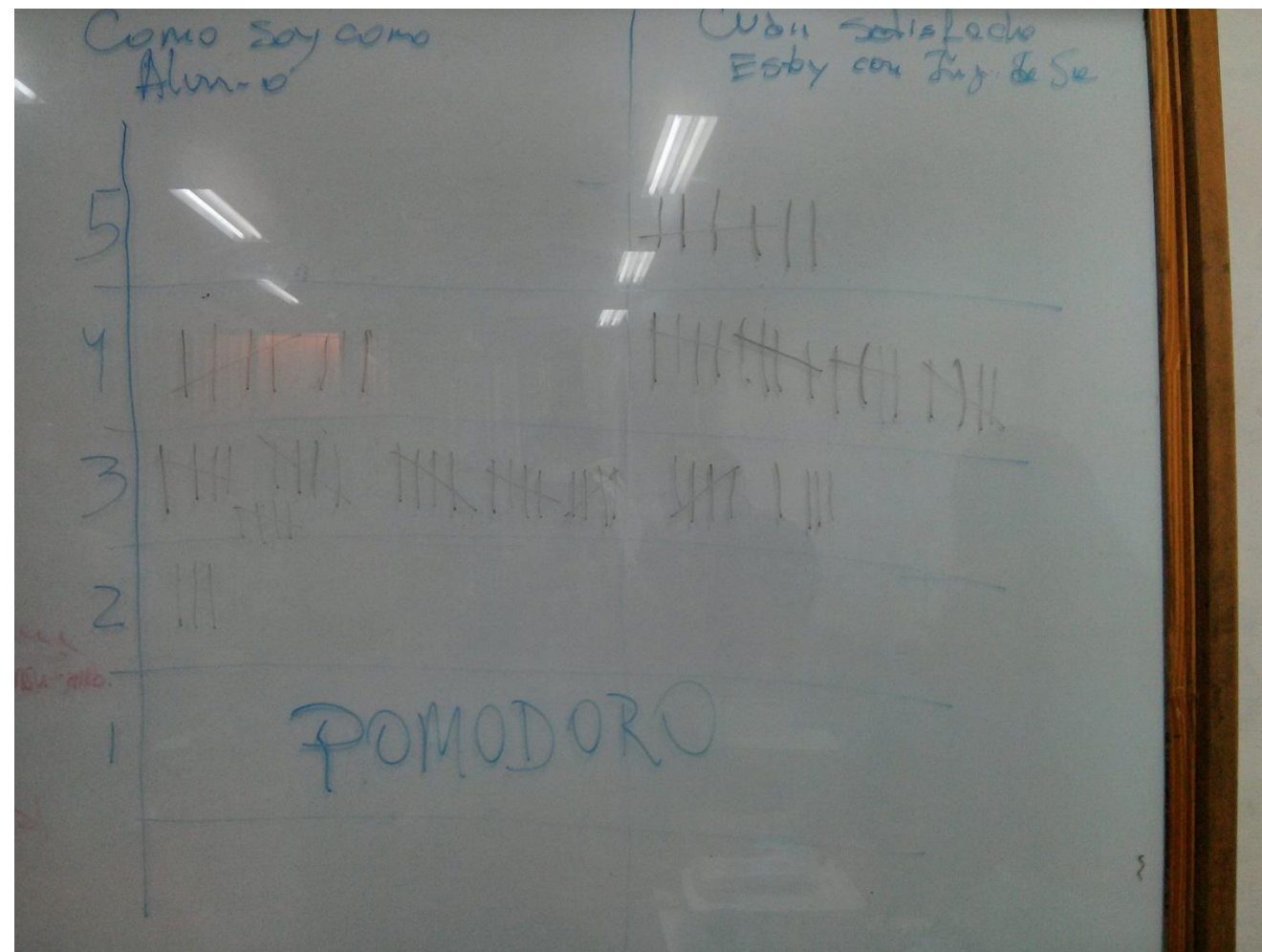
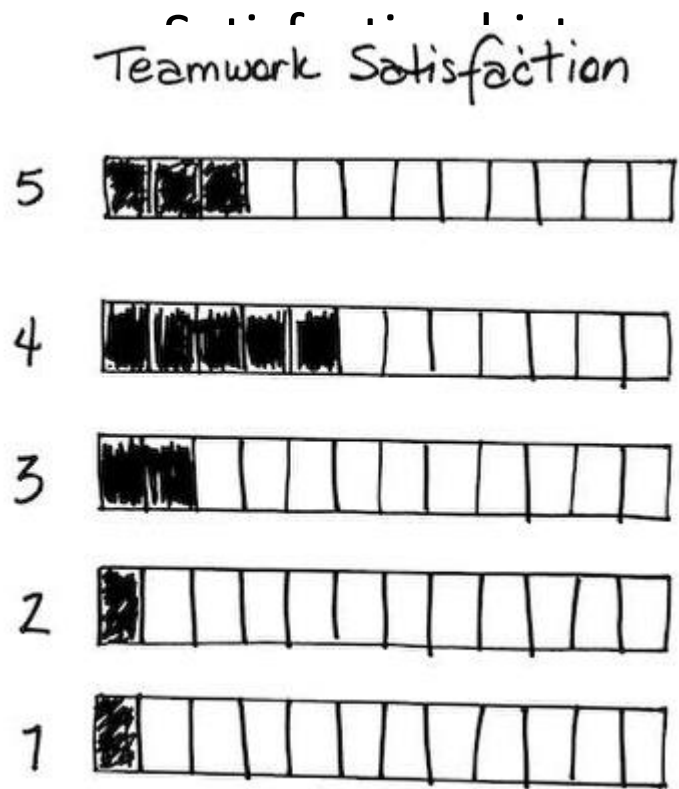
- La actualización que posee la cátedra en cuanto a los métodos ágiles de desarrollo de su

- Trabajo en equipo

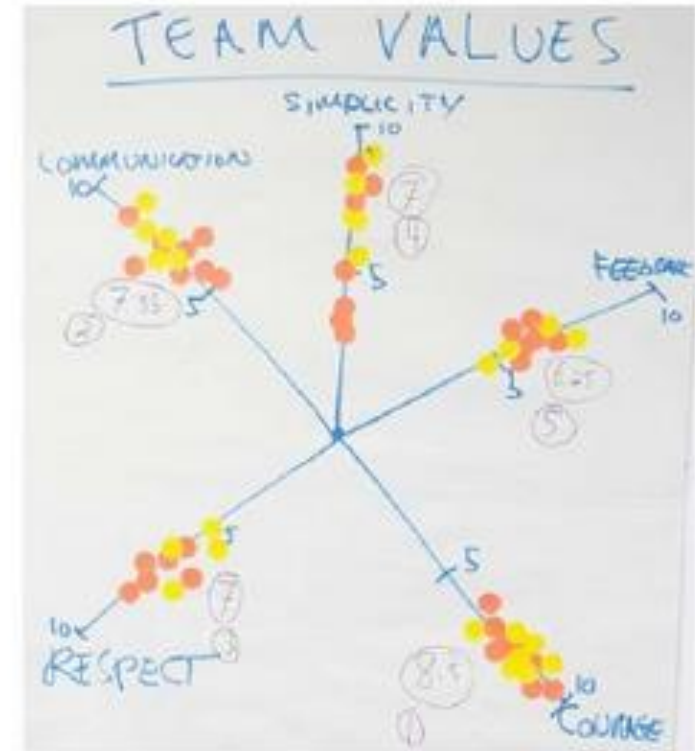
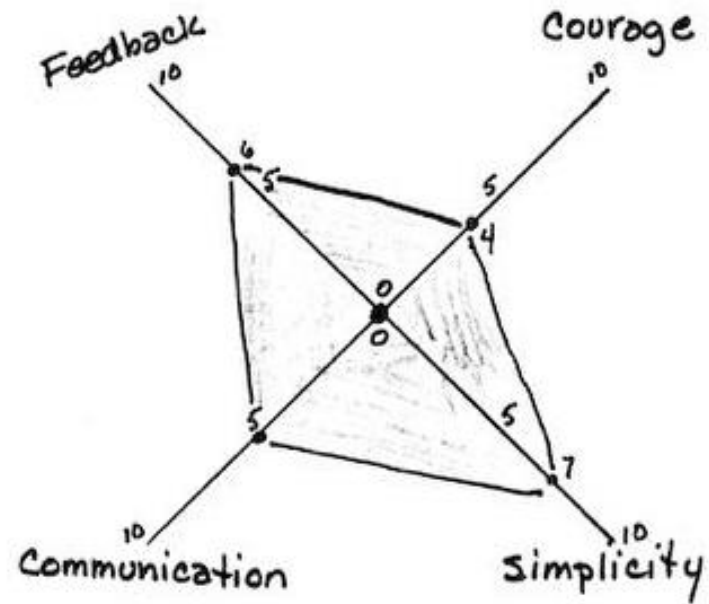
- contenido de filminas.
- Dinámica de las clases
- Que se realice feedback de la clase
- Prácticos ENTRENADOS. Valoración que se PUEDEN EMPEZAR Y TERMINAR EN CLASES.
- Que se tengan en cuenta opiniones personales
- Mejoró el No chocante
- Incorporación de nuevos temas en las filminas
- Clases no densas, son dinámicas
- Retrospectiva

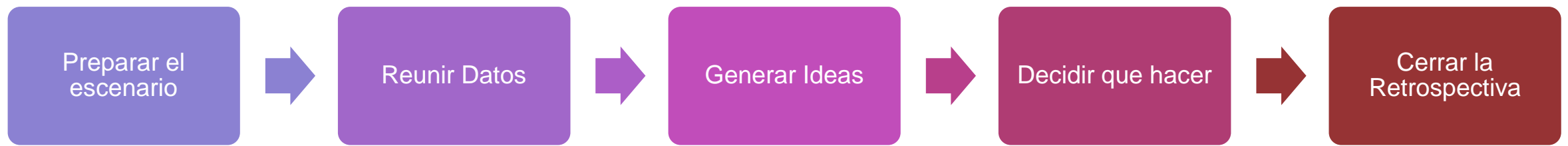
Dinámicas para apoyo en las actividades

Satisfacción del Equipo de Trabajo



Dinámicas para apoyo en las actividades





Generar ideas

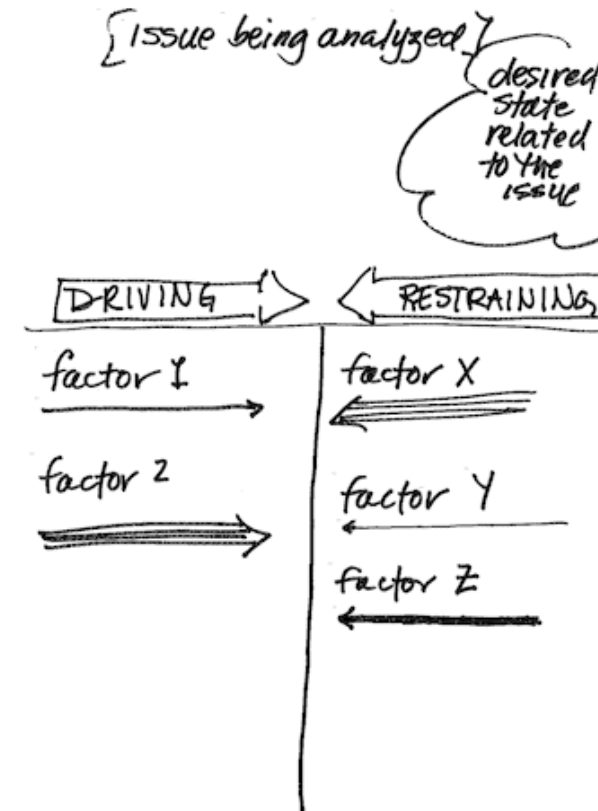
Es aquí donde el equipo evalúa los datos y que hacer con la información resultante de ellos. Estas actividades ayudan a que el equipo interprete los datos, los analice, genere ideas y descubra las razones para el cambio

Dinámicas para apoyo en las actividades

Brainstorming



Force field analysis

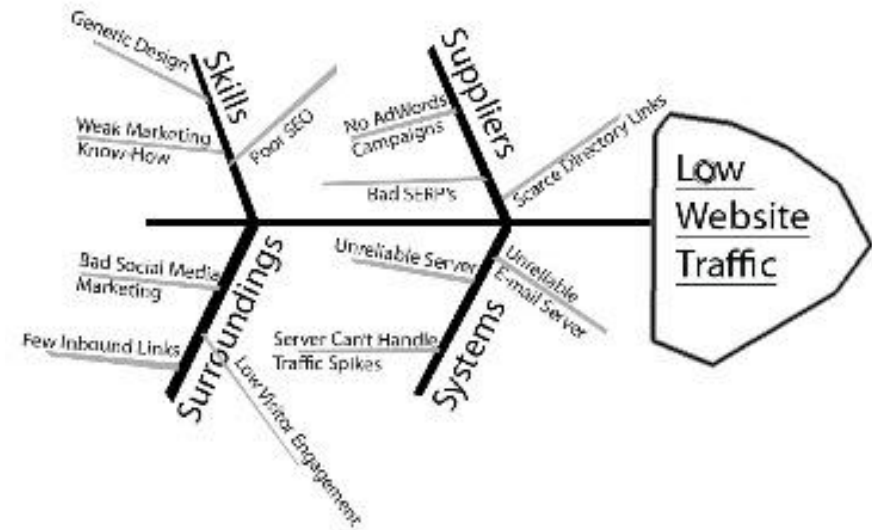


Dinámicas para apoyo en las actividades

- Five Whys

Defect	Reasons
Why-1: Why did THE DEFECT occur?	
Why-2: Why did THAT occur?	
Why-3: Why did THAT occur?	
Why-4: Why did THAT occur?	
Why-5: Why did THAT occur?	
Why-6: Why did THAT occur?	

- Fishbone







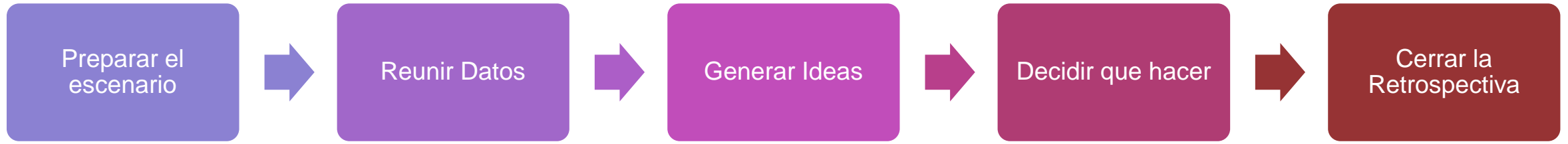
Dinámicas para apoyo en las actividades

● Prioritize with Dots

- Ideas for Team Experiments for Next Iteration
- Start brown bag-lunch & learn
 - Increase pairing time to 5 hrs/day or 25 hrs/week
 - Write more unit tests before coding
 - Measure time spent in "slack" activities
 - Institute late penalty/fee for daily stand-up meetings
 - Contact customer at least 2x a week
 - More celebrations!
 - More furniture for better communication flow
 - More white board space

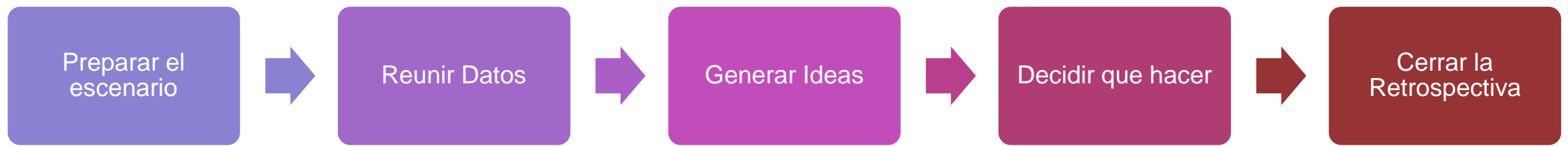
● Learning Matrix

 Kept to pairing schedule Velocity higher than ever Brown bag - refactoring to patterns Followed working agreement about feedback Kept the build going	 Stayed late 3 nights Pair switching Bad snacks No celebrations
 Invite other teams to brown bags.	 Marco to Ulrike for brown bag Ulrike to Lisa for book recommendation Lisa to testing team for help with acceptance tests



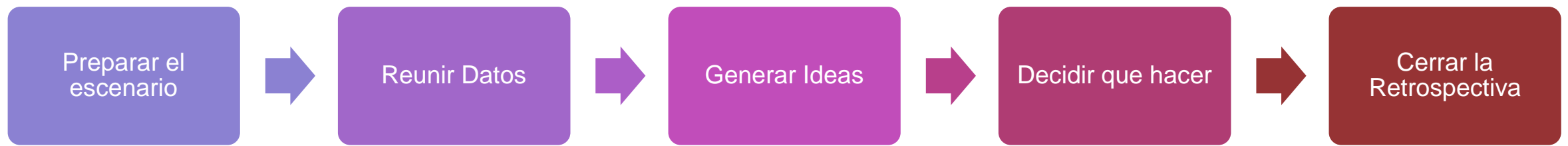
Decidir que hacer

Mueve el enfoque del equipo para la siguiente iteración. En estas actividades, los miembros del equipo desarrollan propuestas para la acción, identificar las acciones más prioritarias, elaborar planes detallados para experimentos, y establecen metas medibles para alcanzar los resultados.



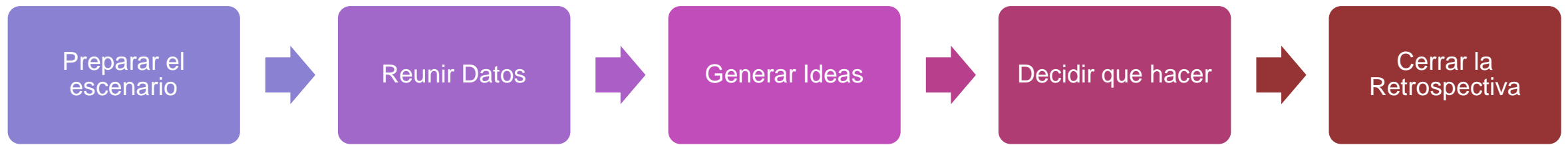
Decidir que hacer

- ⦿ Priorizar, generalmente las votaciones ayudan y bastante.
- ⦿ Para iteraciones cortas, no más de 2 o 3 cosas en Dejar de hacer, seguir haciendo y empezar a hacer
- ⦿ Esta etapa es fundamental, sino se ejecuta, la retro queda trunca



Cierre de la retrospectiva

Ofrece momentos para la mejora continua, para reflexionar sobre lo que sucedió durante la retrospectiva, y para expresar agradecimiento. Actividades de otras secciones pueden ser adaptadas para su uso en el cierre



Para terminar la Retrospectiva

- ⦿ Agradecer
- ⦿ Repasar la lista de cosas a mejorar
- ⦿ Ver quien implementa que
- ⦿ Cierre/aplausos

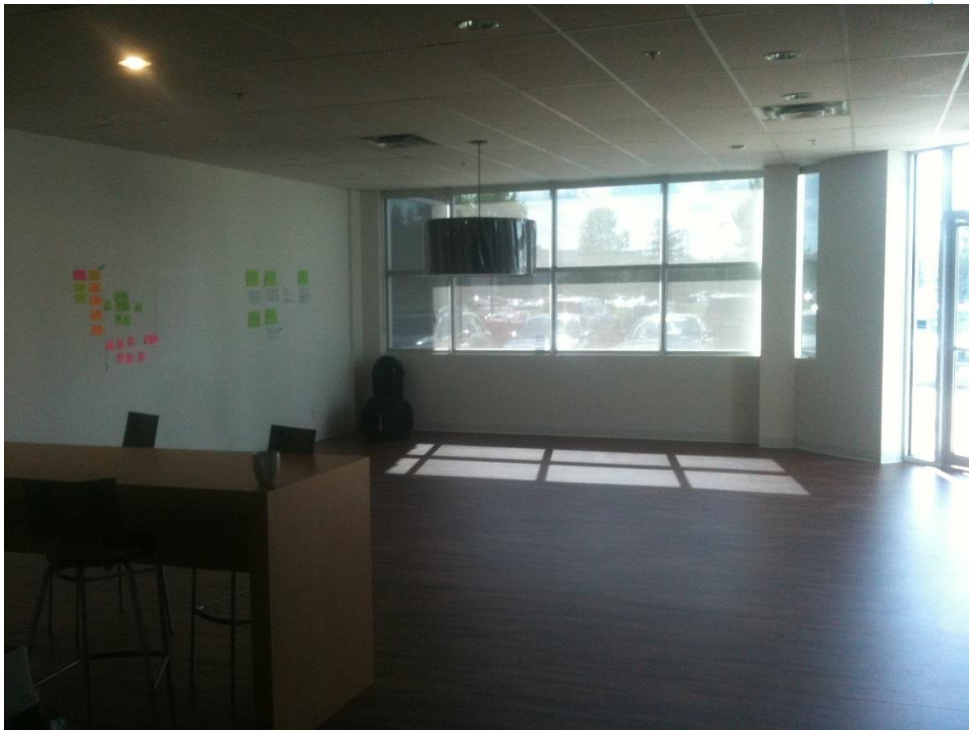
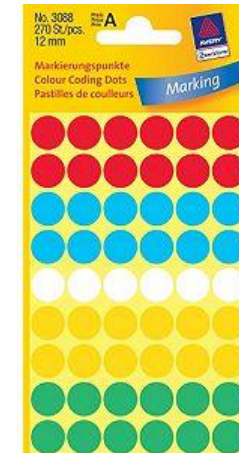
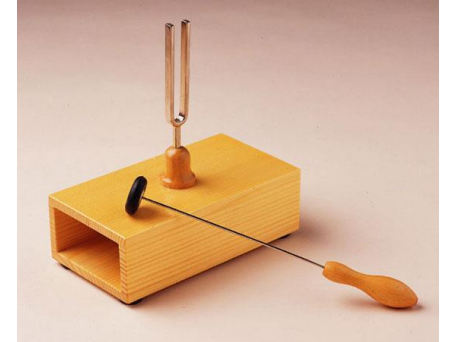
Estructurando una retrospectiva

¿Cómo funcionaría para una retrospectiva de 2 horas?		
1. Preparar el escenario.	5 %	6 minutos
2. Reunir datos.	30 – 50 %	40 minutos
3. Generar ideas.	20 – 30 %	25 minutos
4. Decidir qué hacer.	15 – 20 %	12 minutos
5. Cerrar la retrospectiva.	10 %	17 minutos

¿Cuándo ...qué...?

Fase	Actividad	Iteración	Release	Fin de Proyecto
Preparar el escenario	ESVP	✓	✓	✓
	Check-in	✓		
	Focus On / Focus Off			
	Working Agreements	✓	✓	✓
Reunir Datos	Triple Nickles	✓	✓	✓
	Time Line and Variations	✓	✓	✓
	Color-Coded Dots	✓	✓	✓
	Locating Projects Strenghts	✓	✓	✓
	Identify Themes	✓	✓	✓
	Mad, Sad, Glad	✓	✓	✓
Generar Ideas	Patterns and Shifts	✓	✓	✓
	Fishbone	✓	✓	✓
	5 Whys	✓		
	Report Out and Synthesis	✓	✓	✓
	Brainstorming / Filtering	✓	✓	✓
	Force Field Analysis		✓	✓
	Priorize with Dots	✓	✓	✓
Decidir que hacer	The Retrospective Planning Game		✓	✓
	Academy Awards		✓	✓
	Triple Nickels	✓	✓	✓
	SMART Golas	✓	✓	✓
Cerrar la Retrospectiva	+ / Delta	✓		
	Appreciations	✓	✓	✓
	Temperature Reading	✓	✓	✓

Herramientas...



¿Cuándo huelen mal?

- Las respuestas vienen de los líderes y no de los participantes.
- Solo unos pocos participan.
- Nadie habla del “elefante”
- Disfrazan el “elefante”
- Buscan “la bala de plata”
- Cuando se hacen donde trabaja el equipo
- De corta duración (20 min o menos)
- No se priorizan mejoras
- No se implementaron las últimas mejoras
- No hay preparación



Es como mirar por el espejo retrovisor...

- ⦿ Retrospectivas y feedback son el corazón de cualquier implementación exitosa Agile / Scrum, el corazón del empirismo.
- ⦿ Enfocarse solamente en las cosas que se hicieron bien puede llevarnos a cometer errores serios. El desarrollo de sistemas es una actividad compleja.
- ⦿ Media hora no es suficiente tiempo....
- ⦿ Cada retrospectiva es única. Elija donde hacer foco
- ⦿ Elija las actividades de modo tal que los miembros del equipo participen activamente de la sesión.
- ⦿ Las retrospectivas no lo arreglan todo!



Es como mirar por el espejo retrovisor...

- ⦿ No son el lugar para dar feedback sobre la performance individual.
- ⦿ Los gerentes no deben asistir y si lo hacen es por invitación del equipo, no deben participar, sólo observan desde el fondo de la sala.
- ⦿ Las retrospectivas no son la respuesta a la falta de excelencia técnica o carencia de habilidades.
- ⦿ Las retrospectivas ayudan a los equipos a pensar, decidir y actuar juntos.
- ⦿ Las retrospectivas ayudan a los equipos a re evaluar sus diseños y cambiar su cultura.
- ⦿ Las retrospectivas ayudan a los equipos a mejorar, con el tiempo logran que buenos equipos se conviertan en grandes equipos.



Para crecer y mejorar

No hay posibilidades de mejoras continuas sin este tipo de actividad, un equipo que no las realiza atenta contra su propia sustentabilidad y compromete seriamente el éxito del producto y su calidad.



Mas info en...

- Wiki:
[http://retrospectivewiki.org/index.php?title=Agile Retrospective Resource Wiki](http://retrospectivewiki.org/index.php?title=Agile_Retrospective_Resource_Wiki)
- Libro: Agile Retrospectives: Making Good Teams Great. Derby, Esther; Larsen, Diana; Schwaber, Ken. Pragmatic Bookshelf.

