

Retrospectiva - Fundamentos



Agenda

1. ¿Cómo se hacían los proyectos antes?
2. ¿Qué es Scrum?
3. ¿Qué es una retro?
4. Pasos para preparar una retro



¿Cómo era antes?



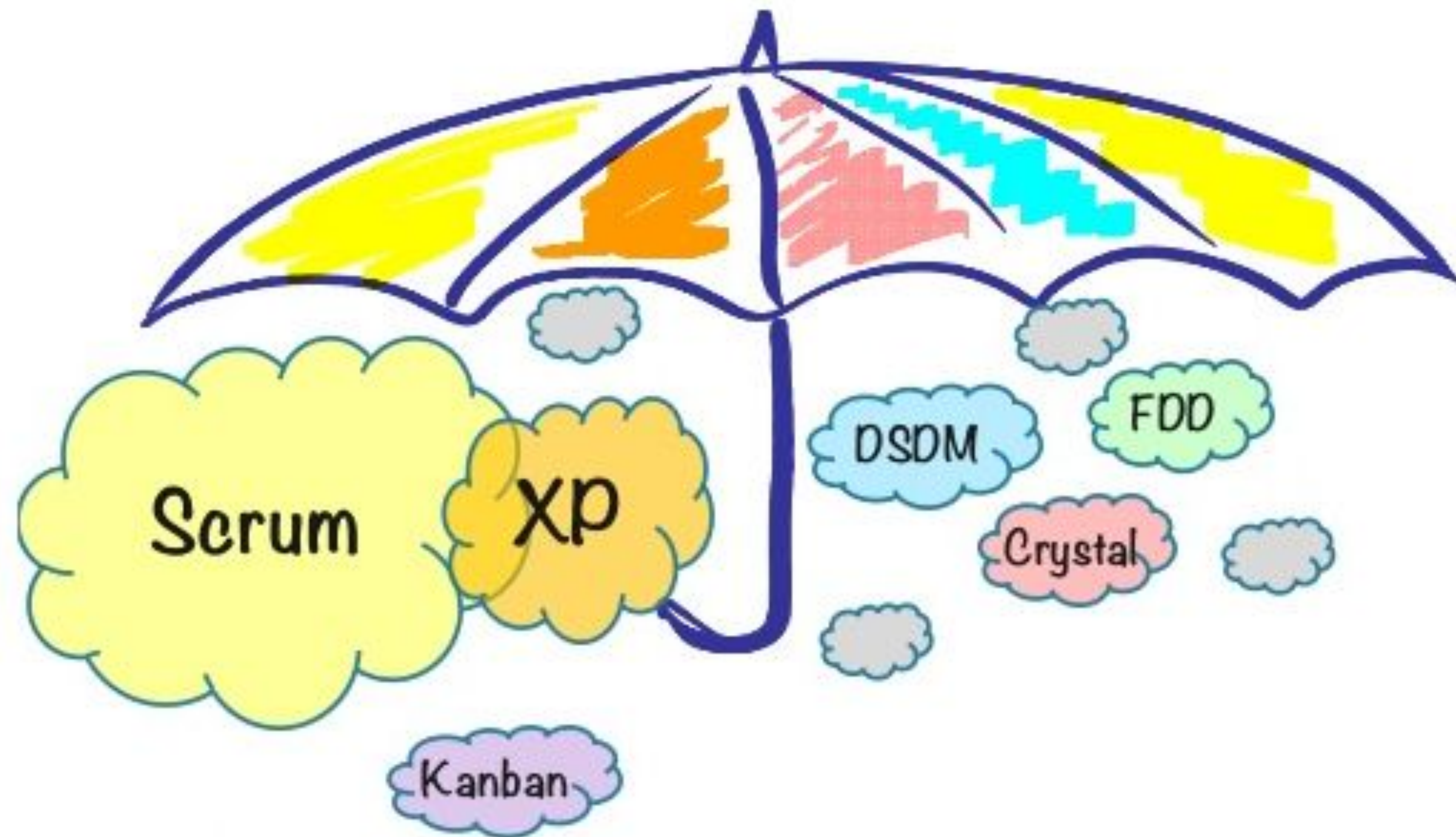
Metodologías Ágiles



Tradicional vs. Ágil



Marcos Ágiles



SCRUM

Forma de **ejecución de proyectos**, que surge para entregar mayor valor al negocio más rápidamente y obtener retroalimentación de los usuarios de manera oportuna.



SCRUM

Roles

- Equipo
- Product Owner
- Scrum Master

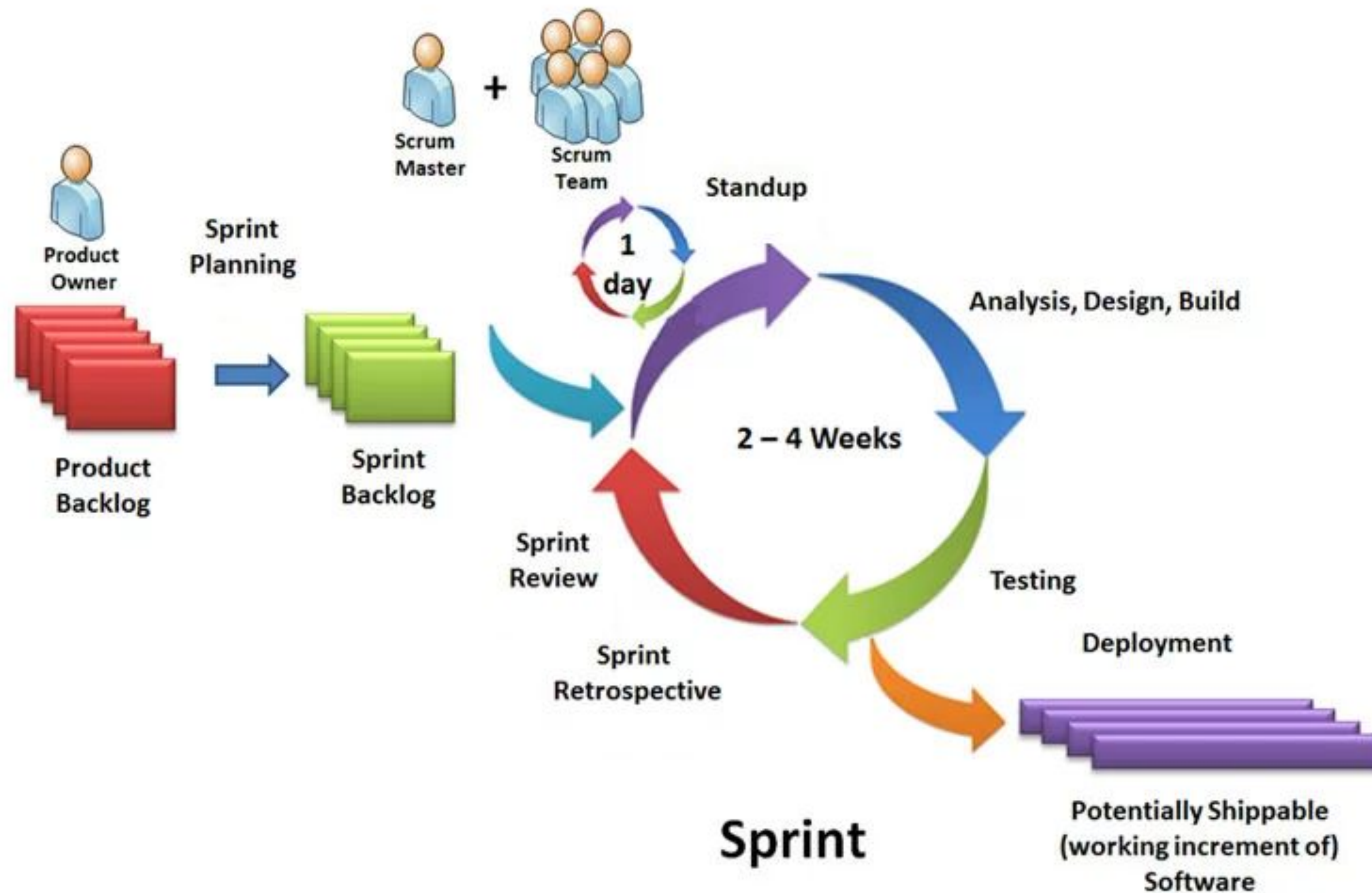
Artefactos

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Incremento

Ceremonias

- Planning
- Daily
- Review
- Retrospectiva

SCRUM



Retrospectiva

Es una ceremonia de los marcos Ágil en la que los equipos tienen la oportunidad de reflexionar sobre cómo hacen su trabajo y cómo se comunican, para identificar problemas y soluciones.



¿Cuál es el valor?

El día a día se centra más en la solución de problemas inmediatos. La retrospectiva permite analizar dónde estamos y en qué podemos mejorar nos permite atacar **la raíz de los problemas** y detectar **desviaciones y riesgos** que no tenemos presentes.



Pasos de una retro



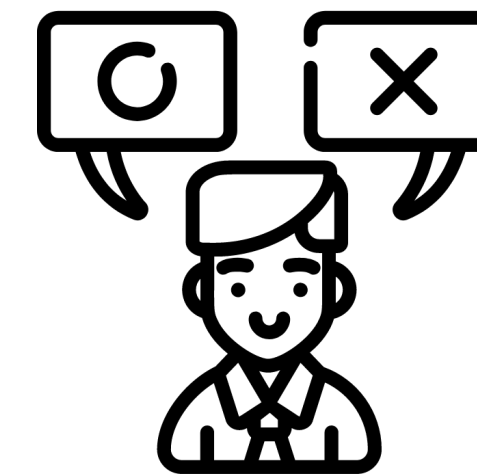
Preparar el escenario



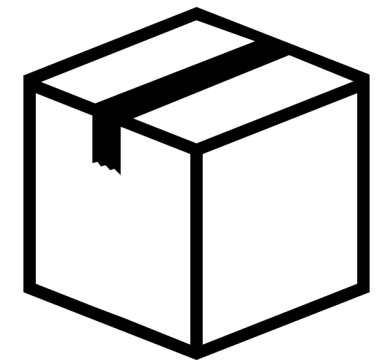
Recolectar datos



Reflexionar



Decidir qué hacer



Cerrar
la retrospectiva

Preparar el escenario



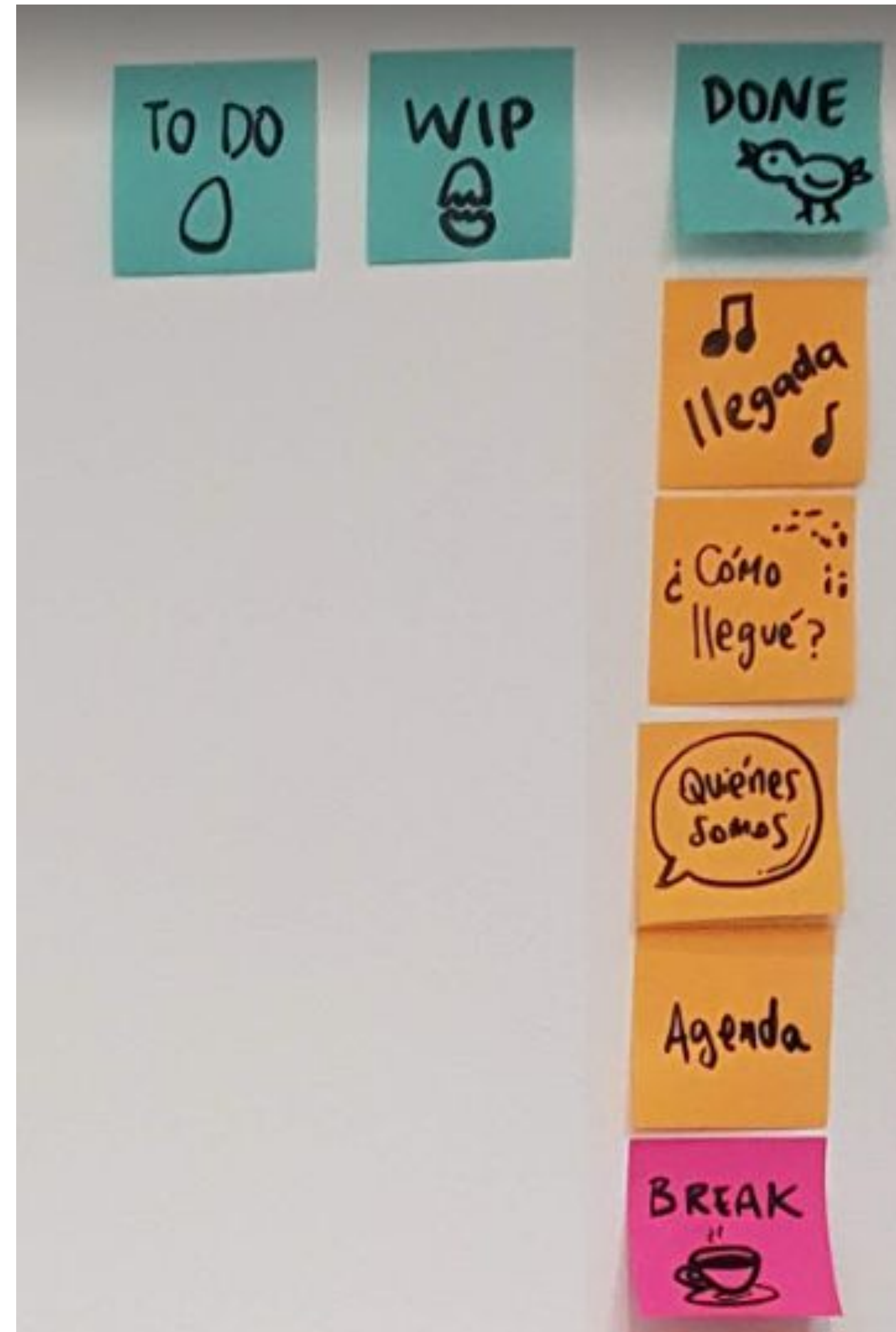
BIENVENIDA

AGRADECIMIENTO

PROPÓSITO

TIEMPO

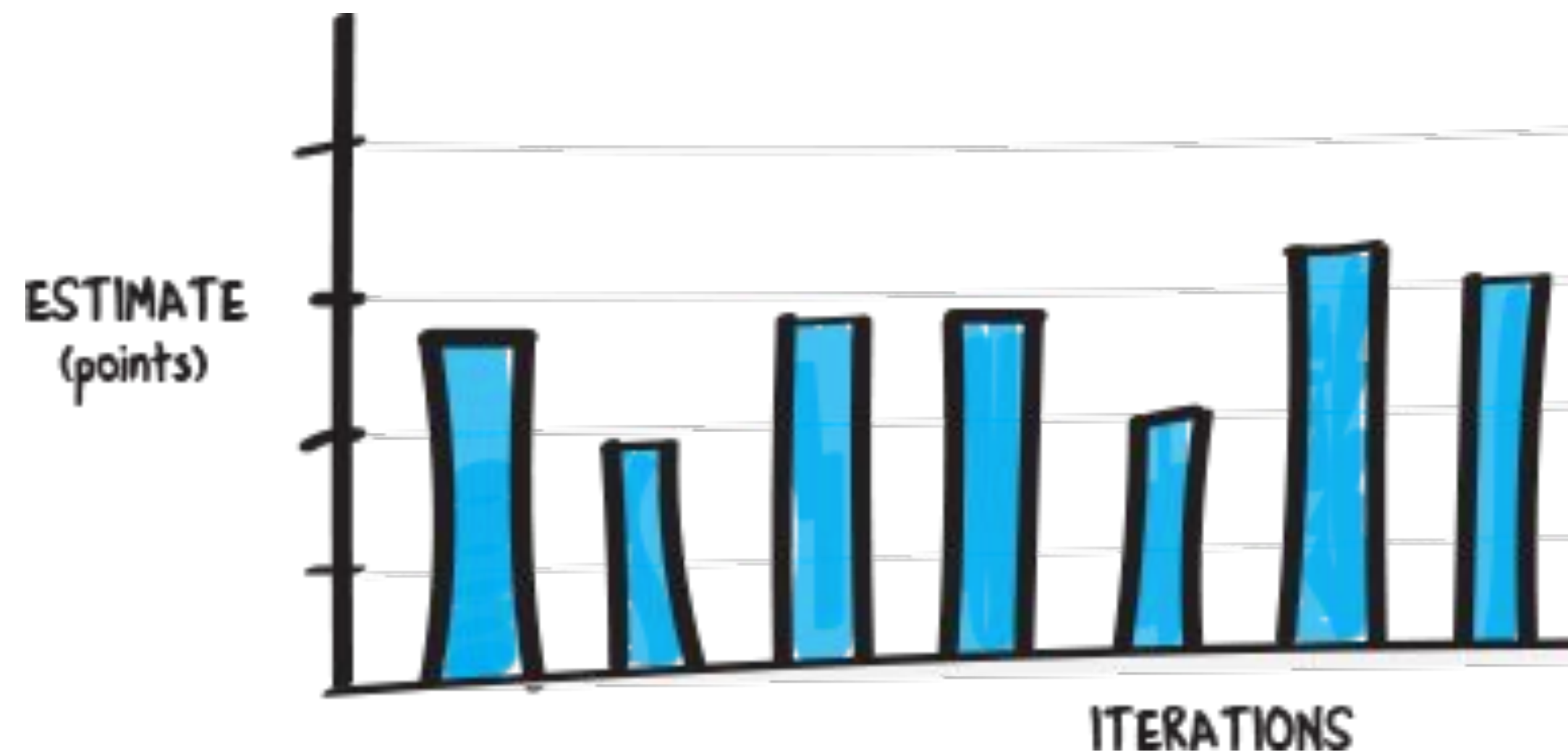
Preparar el escenario



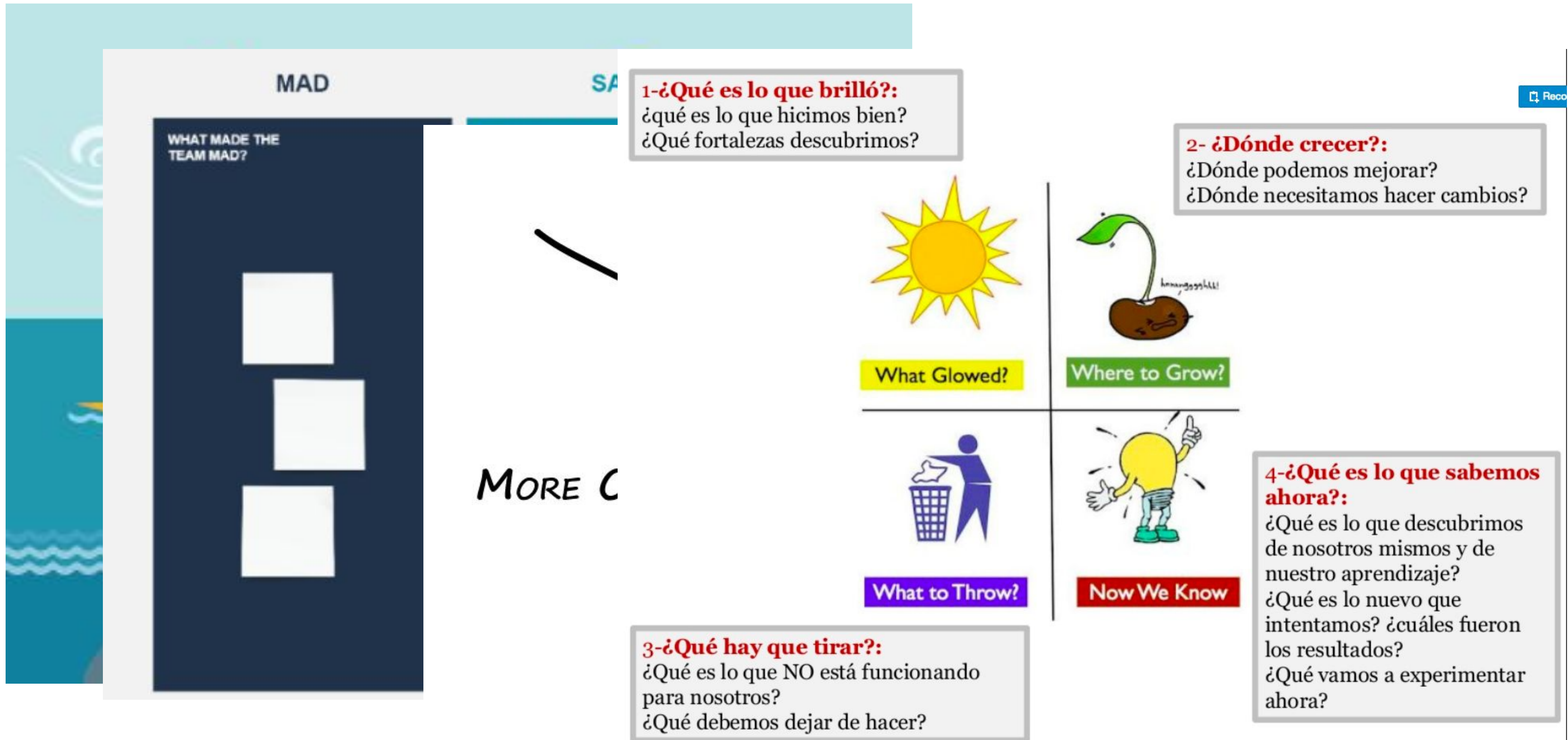
- . Preguntas para romper el hielo y plantear las expectativas
- . Compartir el estado del tiempo (ánimo)
- . Tablero de emoticones (ánimo)
- . Releer los valores del equipo
- . Superhéroes
- . Algo que valoramos de alguien
- . Actividades para conocernos mejor

Recolectar los datos

- 2 Presentar los hechos: velocidad, métricas, indicadores, bugs, línea de tiempo de eventos, novedades, cambios, etc.



Recolectar los datos

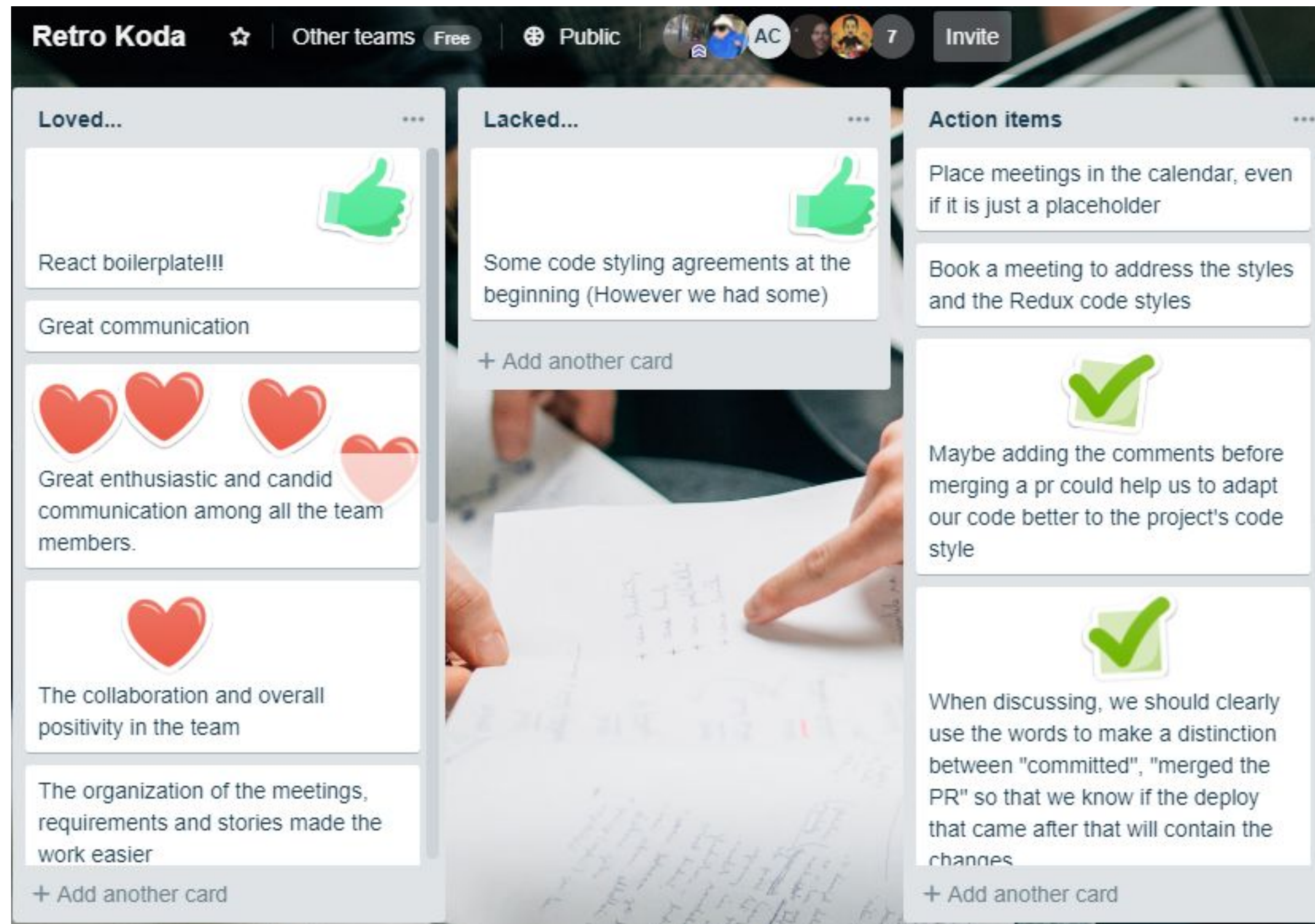


Reflexionar

- 3 Preguntar: ¿Por qué?
Examinar los patrones del éxito
e investigar las deficiencias.



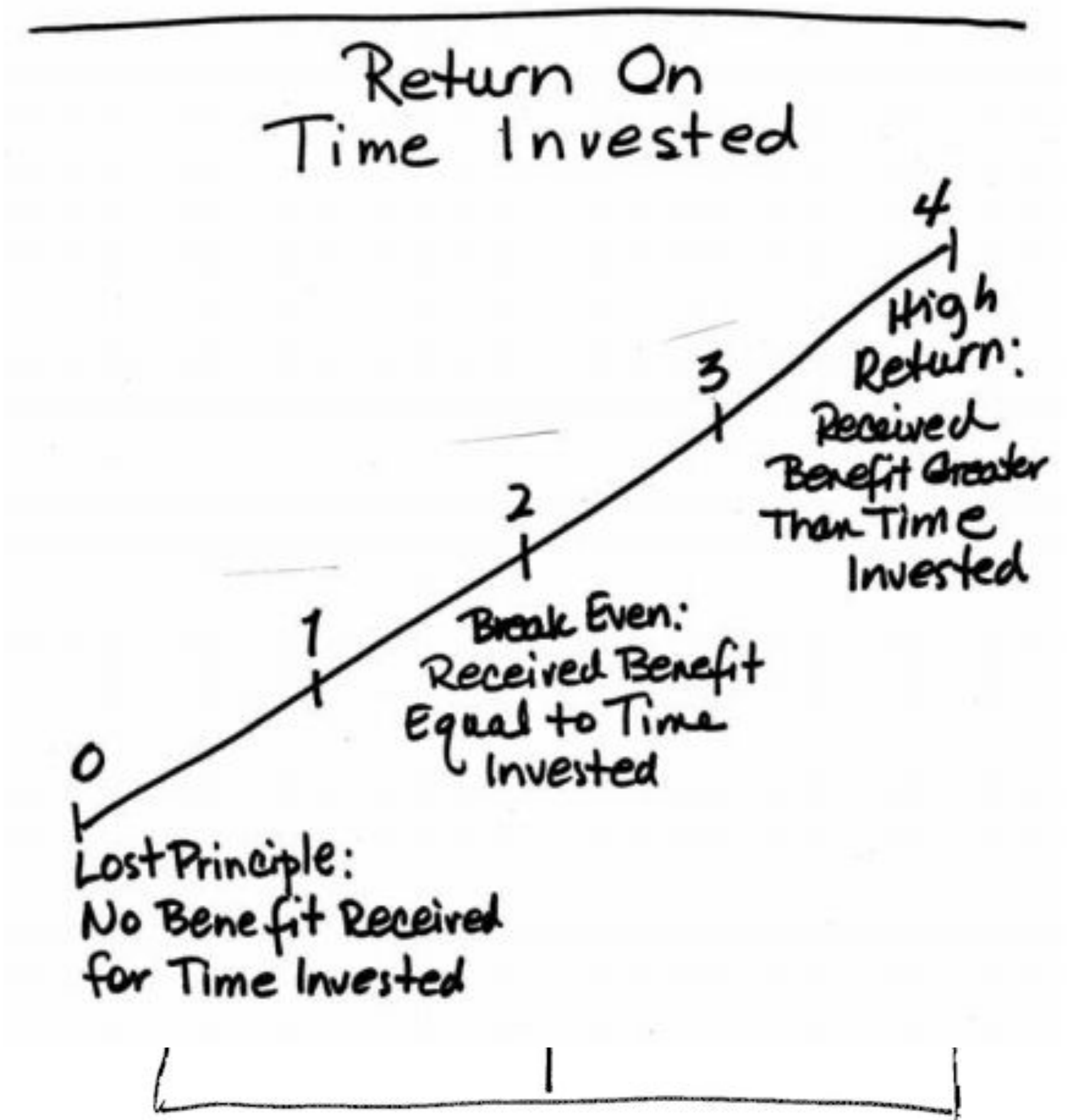
Decidir qué hacer



- 4 . Listar las acciones de mejora.
- . Priorizar las más relevantes.
- . Asignar responsables.
- . Guardar algunas de las acciones para la Planning.

Cerrar la retrospectiva

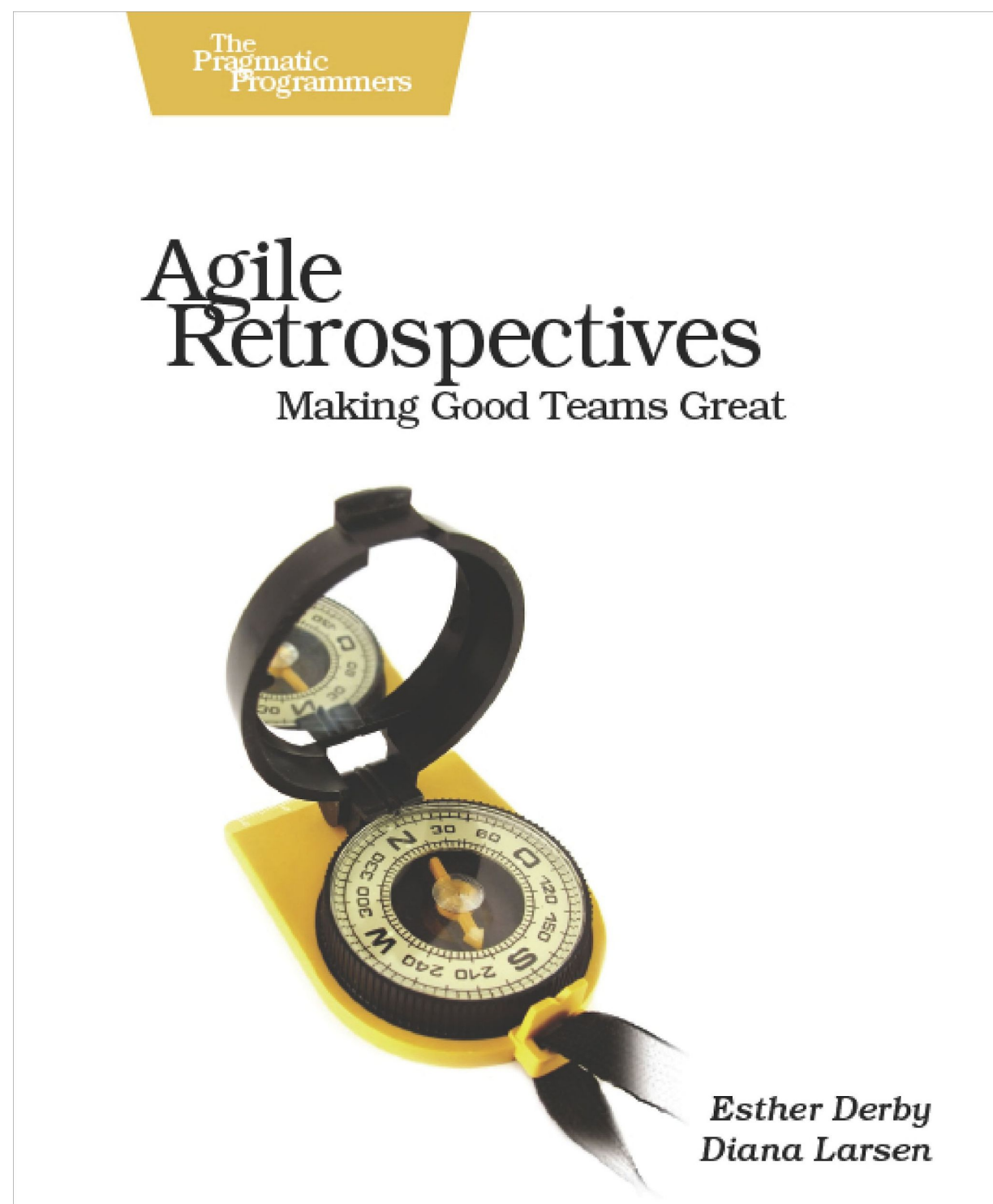
5. Documentar la retrospectiva; tomar fotos y dejarlas visibles para el equipo.
- . Agradecer por el buen trabajo que hicieron todos.
- . Retrospectiva de la retrospectiva.



Tips finales

- Evitar emplear expresiones como “qué bien”, “no tan bueno”; mejor solo decir “**gracias**” ante cada aporte.
- La participación es **opcional**.
- Para una próxima retro **validar** con el equipo las **necesidades**.
- Abstenerse de dar consejos; es mejor **cuestionar**.
- Las **propuestas** de más valor son las que vienen del equipo.
- Todos son **responsables** de la **mejora continua**.

Referencias y recursos



Current ID: 42-64-41-24-53

Did you know there's a **Retromat eBook ?**

Postcards (#42)

[SET THE STAGE](#)

Participants pick a postcard that represents their thoughts / feelings
Source: [Corinna Baldauf](#)

Bring a stack of diverse postcards - at least 4 four times as many as participants. Scatter them around the room and instruct team members to pick the postcard that best represents their view of the last iteration. After choosing they write down three keywords describing the postcard, i.e. iteration, on index cards. In turn everyone hangs up their post- and index cards and describes their choice.

[VIEW PHOTO](#)

Quartering - Identify boring stories (#64)

[GATHER DATA](#)

Categorize stories in 2 dimensions to identify boring ones
Source: [Wayne D. Grant](#)

Draw a big square and divide it into 2 columns. Label them 'Interesting' and 'Dull'. Let the team write down everything they did last iteration on stickies and put it into the appropriate column. Have them add a rough estimate of how long it took on each of their own stickies.

Now add a horizontal line so that your square has 4 quadrants. Label the top row 'Short' (took hours) and the bottom row 'Long' (took days). Rearrange the stickies in each column.

The long and dull stories are now nicely grouped to 'attack' in subsequent phases.

(Splitting the assessment into several steps, improves focus. You can [adapt Quartering for lots of other 2-dimensional categorizations.](#))

[VIEW PHOTO](#)

FUN RETROSPECTIVES

Activities and ideas for making agile retrospectives more engaging

MOST RECENT

Marginal Gains

RETROSPECTIVE

The marginal gains instigate the participants to look for quick wins, the little things that could easily be done, adding up to great improvements. It is a retrospective activity for[...]

Effort and Pain

FILTERING

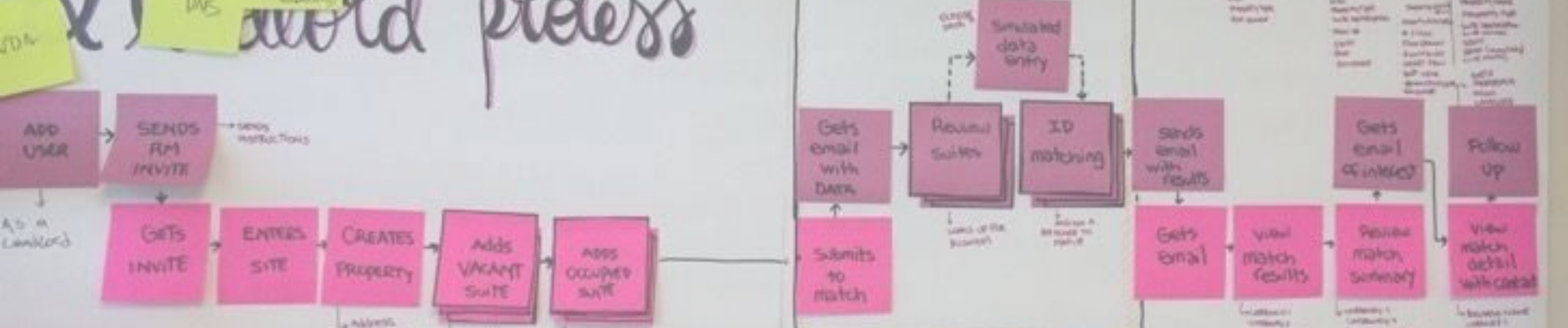
The Effort and Pain is a filtering activity to help the participants prioritize the retrospective items to be worked on. Running the activity 1. Draw the Effort versus pain graph with[...]

1%

Tech Debt

Effort

Pain



¡Gracias!



johaloza@gmail.com



@johaloza

Manifiesto Ágil

- Individuos e interacciones → por encima de → procesos y herramientas.
- Software funcionando → por encima de → documentación extensiva.
- Colaboración con el cliente → por encima de → negociación contractual.
- Respuesta ante el cambio → por encima de → seguir un plan.

