

ADOPCIÓN DE AGILE

La finalidad de este estudio es la investigación y mejora continua del proceso

Todos los datos son confidenciales y las respuestas y conclusiones se tratarán de forma anónima

* Required

Información del proyecto

1. País *

2. Dirección o área *

3. Nombre de tu proyecto *

4. Actividad principal de tu proyecto *

Check all that apply.

- ☐ Software Comercial
- ☐ Software Interno
- ☐ Desarrollo WEB
- ☐ Sistemas de Información (para información de negocio)
- ☐ Outsourced (desarrollo bajo contrato)
- ☐ Soporte o Mantenimiento de servicio
- ☐ Other:

5. Metodología utilizada *

Check all that apply.

- ☐ Scrum
- ☐ Kanban
- ☐ XP
- ☐ LEAN
- ☐ Other:

6. Razones principales por las que adoptar Agile (máximo 3) **Check all that apply.*

- ☐ Mejora la productividad
- ☐ Mejora el ambiente laboral
- ☐ Mejora la motivación del equipo
- ☐ Mejora los procesos de comunicación
- ☐ Mejora el seguimiento del trabajo
- ☐ Alineación con la política de la compañía
- ☐ Other: _____

Información del equipo**7. ¿Cuánto tiempo llevas en la compañía?***Mark only one oval.*

- ☐ 1-6 Meses
- ☐ 7-12 Meses
- ☐ 1 - 2 Años
- ☐ 2 - 4 Años
- ☐ Más de 4 Años

8. ¿Cuánto tiempo llevas aplicando Agile? **Mark only one oval.*

- ☐ Estoy empezando ahora
- ☐ 3-6 Meses
- ☐ 7-12 Meses
- ☐ 1 - 2 Años
- ☐ 2 - 4 Años
- ☐ Más de 4 Años

9. Dedicación del dueño del producto (PO) **Mark only one oval.*

- ☐ PO dedicado tiempo completo
- ☐ PO a tiempo parcial
- ☐ El PO no aparece nunca
- ☐ No hay PO asignado

10. Dedicación del Scrum Master SM (o rol equivalente) **Mark only one oval.*

- ☐ SM dedicado tiempo completo
- ☐ SM a tiempo parcial
- ☐ El SM no aparece nunca
- ☐ No hay SM asignado

11. Dedicación del equipo (desarrolladores de software, analistas de negocio y procesos, contenidos, etc.) **Mark only one oval.*

- ☐ Todos los miembros dedicado a tiempo completo
- ☐ Algunos dedicados a tiempo completo
- ☐ Ninguno dedicado a tiempo completo

12. ¿Cuántas personas componen el equipo (sin contar con PO y SM)? *

13. ¿Cuántos son colaboradores externos (no pertenecen a Telefónica)? *

14. Localización del equipo **Mark only one oval.*

- ☐ El equipo está todo en el mismo lugar de trabajo
- ☐ El equipo está distribuido geográficamente
- ☐ El equipo es una combinación de las dos situaciones anteriores

15. Escalado **Check all that apply.*

- ☐ No aplica
- ☐ Si hay varios PO, si hay un "PO-jefe" de todos ellos
- ☐ Los equipos dependientes hacen Scrum de Scrums
- ☐ Los equipos dependientes se integran en cada sprint

16. ¿Cual es tu perfil en la compañía? **Check all that apply.*

- ☐ Analista de negocio
- ☐ Analista de sistemas
- ☐ Analista de procesos
- ☐ Diseñador de sistemas
- ☐ Programador
- ☐ Project manager
- ☐ Tester
- ☐ Researcher
- ☐ Agile Coach
- ☐ Other:

17. ¿Qué rol tienes en tu equipo? *

Check all that apply.

- ☐ Product Owner
- ☐ Scrum Master
- ☐ Equipo (desarrolladores SW, analistas de negocio y procesos, contenidos, etc.)
- ☐ Agile coach
- ☐ Stakeholder
- ☐ Other: _____

Adopción percibida de Agile

18. ¿Qué grado de adopción de agile tenéis en vuestro equipo? *

Mark only one oval.

- ☐ Absoluto
- ☐ Bastante
- ☐ Algo
- ☐ Nada

Sobre los roles

19. EL DUEÑO DEL PRODUCTO (PO) *

Mark only one oval per row.

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NSNC
Se ha definido un PO claramente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO tiene clara la visión del producto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La visión del producto del PO está sincronizada con el Product Backlog	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO comparte la visión del producto con el equipo y la mantiene actualizada y visible	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO elabora correctamente los requisitos (Criterio de las 3Cs: Card, Conversation & Confirmation)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO prioriza los requisitos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO tiene el conocimiento para priorizar adecuadamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO tiene contacto directo con el equipo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO tiene contacto directo con los interesados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO habla como una voz, en caso que el PO sea un equipo. (Si no hay equipo de PO, la respuesta será Mucho)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO está disponible cuando el equipo está estimando	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. EL SCRUM MASTER (SM). Si no se trabaja con Scrum, completar para el responsable del cumplimiento de la metodología en el proyecto *

Mark only one oval per row.

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
El equipo tiene un Scrum Master (SM)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El SM dedica tiempo al equipo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El SM vela por el proceso ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El SM facilita las reuniones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El SM facilita la comunicación durante la construcción del proyecto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SM tiene una estrategia para solucionar los impedimentos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El SM escala a la gerencia o dirección los impedimentos cuando el equipo no los puede resolver	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El SM monitoriza el estado del backlog	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
EL SM monitoriza la velocidad del equipo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El SM introduce y fomenta prácticas ágiles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

21. EL EQUIPO (TEAM) *

Mark only one oval per row.

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
Los miembros del equipo se sientan juntos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hay un máximo de 9 personas por equipo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El equipo tiene todas las habilidades necesarias para llevar los ítems del backlog a Terminados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cada miembro del equipo conoce lo que los demás están haciendo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los miembros del equipo no están encasillados en roles específicos (por ejemplo, uno se encarga de las bases de datos, otro de la maqueta, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Auto-organización del equipo de desarrollo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Al final de la iteración se entrega el resultado del trabajo (p.e. software funcionando y probado)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El trabajo entregado tiene la calidad necesaria	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los requisitos cumplen los criterios de aceptación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sobre las reuniones

22. Planificación de la iteración (Sprint Planning)*Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
Se realiza la reunión de Planeación al inicio de cada sprint	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO participa activamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO establece las prioridades	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO lleva el Product Backlog actualizado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tiene lugar el estimation planning (Estimación realizada por el equipo (TEAM) tras la explicación del PO de los requisitos)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Todos los miembros del equipo participan en la estimación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El equipo completo cree que el plan es alcanzable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La reunión culmina en un plan del sprint	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

23. Scrum diario (Daily meeting) **Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
Se realizan reuniones de Scrum Diario	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El equipo completo participa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tiene una duración máxima de 15 minutos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El Scrum Diario es cada día, a la misma hora y en el mismo lugar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se mencionan los problemas e impedimentos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO participa al menos unas pocas veces por semana	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Al final de la reunión, cada miembro del equipo conoce lo que los demás están haciendo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

24. Revisión de la iteración (Sprint Review) **Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
Se realiza la reunión de Revisión al final de cada sprint	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muestra un incremento de producto potencialmente entregable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muestra software funcionando y probado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se recibe retroalimentación de interesados y PO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Si no se trabaja con Scrum, la Revisión del trabajo con el PO se realiza al menos cada 2 meses	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

25. Retrospectiva **Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
Se realiza la reunión de Retrospectiva al final de cada sprint	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El equipo completo (equipo + PO + SM) participan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los resultados son propuestas concretas de mejora	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Algunas de las propuestas llegan a implementarse	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Si no se trabaja con Scrum, la Retrospectiva se realiza al menos cada 2 meses	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sobre los Backlogs**26. Pila de Producto (Product Backlog) ****Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
El PO tiene un Product Backlog (PB)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los requisitos se priorizan por su valor al negocio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Correcta elaboración de Criterios de Aceptación (Patrón "Dado...Cuando...Entonces",...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Existe una definición de Ready (un requisito está listo para ser desarrollado cuando está correctamente desarrollada, contiene criterios de aceptación, está libre de dependencias externas,...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los requisitos son estimados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El equipo realiza las estimaciones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los requisitos en el PB son suficientemente pequeños como para completarse en un Sprint	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO entiende el propósito de todos los ítems del backlog	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

27. Pila del Sprint (Sprint Backlog). Solo si se trabaja con Scrum*Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
El equipo tiene un Sprint Backlog (SB)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El SB está altamente visible	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los requisitos del SB están divididos en tareas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Las tareas del sprint son estimadas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El SB se actualiza diariamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El SB es propiedad exclusiva del equipo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
No trabajamos con Scrum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

28. Pila de Impedimentos (Impediment Backlog) **Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
El equipo tiene un Impediment Backlog (IB)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Todo el equipo conoce los (1-3) impedimentos principales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sobre la gestión del Sprint**29. Sprint (Iteración si no se trabaja con Scrum)***Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
Las Iteraciones o Sprints son de una duración fija	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La longitud de las iteraciones es de 4 semanas o menos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Las Iteraciones se terminan a tiempo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El equipo de desarrollo no es interrumpido o controlado por externos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los managers no cambian las prioridades durante una iteración	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El equipo habitualmente entrega lo que se comprometió a hacer en la iteración	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Las iteraciones condenadas al fracaso se terminan de forma anticipada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Al final del sprint se entrega a negocio lo que más necesita	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

30. Definición de hecho (Definition of Done - DoD) **Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
Se tiene DoD para la iteración (un requisito está listo para ser entregado cuando ha sido probada, subida al servidor,...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El equipo respeta la DoD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DoD es alcanzable dentro de cada iteración (si se trabaja con Scrum)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

31. Velocidad **Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Mucho)	4 (Bastante)	NS/NC
Durante la iteración, se mide la Velocidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los ítems en el plan del sprint tienen un valor estimado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El PO usa la velocidad para la planeación de versiones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La velocidad solo incluye ítems que están Terminados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El proceso está mejorándose continuamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

32. Gráfico de trabajo pendiente (Burndown Chart) **Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
El equipo tiene un gráfico de trabajo pendiente del sprint	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El gráfico está altamente visible	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El gráfico está actualizado diariamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Infraestructura, herramientas e ingeniería**33. Infraestructura ****Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
Nuestro entorno físico (oficina, tableros, salas de reunión...) nos ayudan a aplicar Agile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nuestros sistemas de comunicación (teléfonos, VoIP, video conferencias...) nos ayudan a aplicar agile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nuestras herramientas de Software ayudan a aplicar Agile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

34. Si tu producto es de desarrollo SW y eres parte del equipo o SM: ¿Qué prácticas ágiles de ingeniería habéis adoptado en vuestro equipo?*Check all that apply.*

- ☐ Estándares de codificación (Existen reglas de codificación seguidas por los programadores)
- ☐ Pair programming (Dos desarrolladores programan simultáneamente en el mismo ordenador)
- ☐ Propiedad colectiva (Cualquier programador puede trabajar sobre cualquier parte del código)
- ☐ Gestión de la configuración y del cambio (Se puede hacer un seguimiento histórico de las últimas versiones de cada archivo fuente)
- ☐ Refactorización (Reestructuración periódica del software para mejorar el rendimiento y la mantenibilidad)
- ☐ Integración continua (Integración regular del software mediante herramientas)
- ☐ Automatic testing (La realización de pruebas se realiza de manera automática)
- ☐ Testing unitario (Cada clase es probada)
- ☐ Testing de aceptación (Cada requisito es probado)
- ☐ Testing de integración (La integración del nuevo software es probada)
- ☐ Testing end to end (El producto completo es probado)
- ☐ Test Driven Development (Las pruebas unitarias se implementan antes que el código y se ejecutan continuamente)
- ☐ Other: _____

35. Herramientas de gestión utilizadas **Check all that apply.*

- ☐ Taskboard o tablero físico de tareas
- ☐ Taskboard o tablero virtual de tareas
- ☐ Hoja de cálculo
- ☐ Herramienta para gestión de requisitos
- ☐ Herramienta tradicional de gestión de proyectos
- ☐ Herramienta para la gestión de proyectos & portfolio
- ☐ Other: _____

Agile en la práctica**36. Retos experimentados al aplicar agile ****Check all that apply.*

- ☐ La cultura de la organización está en desacuerdo con los valores ágiles
- ☐ Existe resistencia al cambio en la organización en general
- ☐ Falta de apoyo de los managers
- ☐ Falta de habilidades / experiencia en métodos ágiles
- ☐ Capacitación y formación insuficientes
- ☐ Procesos y prácticas inconsistentes entre equipos
- ☐ Falta de disponibilidad del dueño del negocio / cliente / producto
- ☐ Omnipresencia de los métodos de trabajo tradicionales
- ☐ Baja colaboración e intercambio de conocimiento
- ☐ Cumplimiento de requisitos legales
- ☐ Other: _____

37. Estilo de gestión **Check all that apply.*

- ☐ El equipo siente una presión adecuada para cumplir con los plazos
- ☐ El PO entiende que a veces resolver el 20% del problema, entrega el 80% del valor
- ☐ No cancelamos la formación ni las vacaciones cuando vamos retrasados
- ☐ Mantenemos una alta tasa de productividad sin trabajar demasiado
- ☐ Los managers permiten que los miembros del equipo tomen las decisiones que deben ser suyas
- ☐ El equipo y el PO participan igualmente en la planificación de releases y entregas
- ☐ El PO está dispuesto a considerar entregar menos del 100% de una solución

38. Indicadores positivos **Mark only one oval per row.*

	1 (Poco)	2 (Algo)	3 (Bastante)	4 (Mucho)	NS/NC
¡Es divertido! Hay un alto nivel de energía en el equipo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El sobretrabajo es raro y ocurre voluntariamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es habitual discutir, criticar y experimentar con el proceso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

39. ¿Qué beneficios has obtenido al aplicar agile?

40. ¿Qué cambiarías, modificarías o eliminarías?

41. Tras tu experiencia, ¿te gustaría seguir trabajando con agile?

Mark only one oval.

- ☐ Si
- ☐ No
- ☐ NS/NC

Powered by

