



Ministerio de Trabajo,
Empleo y Seguridad Social
Argentina



METODOLOGÍAS ÁGILES

Unidad 7

EMPEZAR





METODOLOGÍAS ÁGILES

CASOS DE ÉXITO



Son numerosos los casos en los que las metodologías ágiles se implementaron, así como también múltiples y variados los escenarios en los que se llevaron a cabo con resultados muy auspiciosos. Vamos a compartir algunas de esas experiencias. Esperamos que las disfruten. Haciendo clic sobre las imágenes podrán recorrer la presentación.





Spotify

Agile para convertirse en la plataforma N° 1 de conceptos musicales de streaming



La empresa de streaming Spotify fue una de las primeras en implementar metodologías ágiles como marco de gestión para el desarrollo de sus proyectos. Fue preciso que acompañaran el proceso de transformación con estrategias que posibilitaran que sus empleados se alinearon a los nuevos valores, métodos y cultura de la empresa. Su éxito consistió en práctica y error: fallar y aprender rápido.



Haciendo clic en la chinche obtendrás más información



Telefónica y BBVA

Dos gigantes dando pasos "ágiles"



BBVA



En cuanto a la organización del trabajo, en el proyecto se establecieron cinco equipos ágiles, uno para desarrollar cada tipo de servicio: voz, datos, contact center, audiovisuales e innovación. Todos ellos, conformados tanto por personas de BBVA como de Telefónica. Siguiendo prácticas del marco Scrum, cada uno de los equipos contaba con un product owner o líder ágil, que en este caso siempre era de BBVA, encargado de marcar los criterios, objetivos y prioridades





Lego

Cómo Lego aprendió a cambiar con Scrum y cómo Scrum se aprende con Lego.



Lego es una empresa que diseña juguetes desde hace más de 85 años. Cuando necesitó cambiar la forma en que hacían negocios, no buscó pequeños ajustes: dejaron de trabajar durante 2 meses y entraron en una serie de sprints de diseño.





Lego

Cómo Lego aprendió a cambiar con Scrum y cómo Scrum se aprende con Lego.

Si bien los sprints siguieron el proceso lo increíble fue cómo escalaron el proceso en toda la compañía. Para hacer esto, crearon lo que el líder de la agencia Eik Brandsgård llamó “la torre de control”, un grupo de cinco directores creativos que ayudaron a identificar los problemas que debían resolverse, escribieron breves resúmenes de sprint y se presentaron para ayudar a facilitar los sprints individuales.

Desde el experimento inicial de 2 meses, LEGO ha completado más de 150 sprints de diseño, ha prototipado y lanzado docenas de productos. Ahora tienen una semana libre de reuniones cada mes en la que programan sprints.

Un Sprint de Diseño es un método utilizado para resolver problemas y probar nuevas ideas mediante la ideación, creación, prototipado y pruebas con usuarios específicos, desarrollado en Google, para alinear a los equipos bajo una visión compartida con objetivos y entregables claramente definidos.

Los Sprints de Diseño son una forma intensiva pero efectiva de trabajar. Las deliberadas limitaciones de tiempo y la naturaleza altamente colaborativa del proceso obligan a la creatividad, lo que resulta en un enfoque sorprendentemente versátil.

Los ítems de los sprint de diseño son los siguientes:

Día 1: Entender, mapear y bocetar

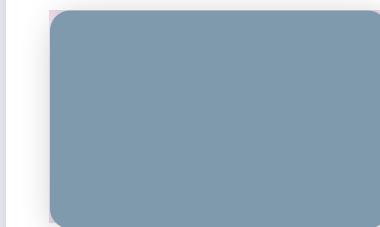
Día 2: Votaciones y storyboard

Día 3: Diseño de prototipo

Día 4: Prueba.

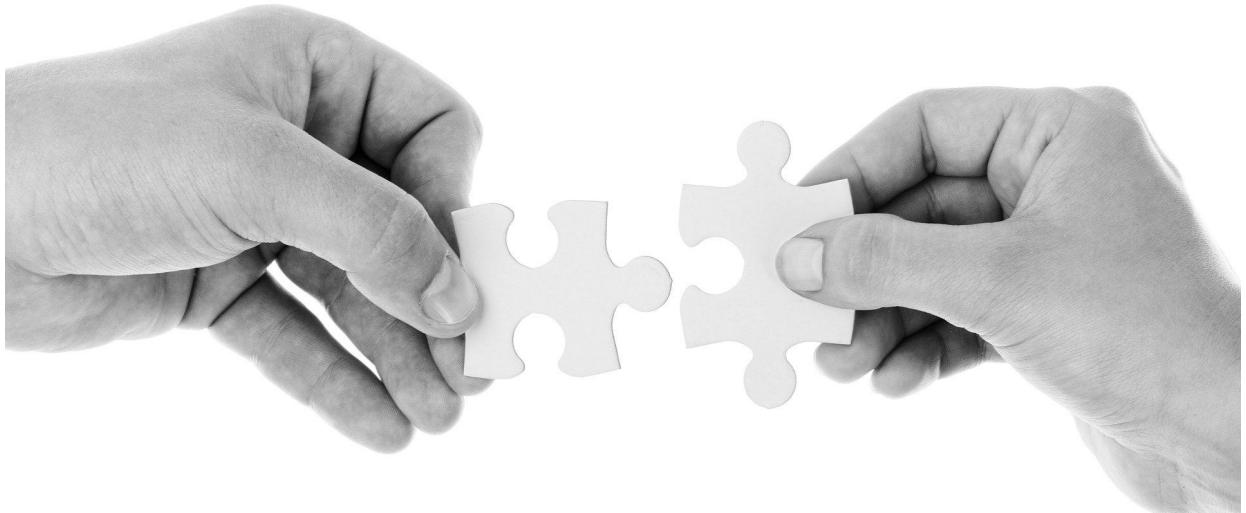
Por otro lado, los juguetes de Lego son utilizados frecuentemente en las capacitaciones acerca de la implementación de Scrum.

Los conocimientos de Scrum se adquieren por la experiencia y no estudiando la teoría o realizando un curso de formación de dos o más días. Practicando se puede acumular una destreza suficiente para su correcta aplicación. ¿Cómo realizar una práctica de Scrum en una clase que sea a la vez motivante y formativa? Hay que intentar simular un proyecto real de forma práctica en clase y es aquí donde aparecen los Legos y el método de Lego4Scrum.



Chicago e Islandia

Scrum en la administración pública



Los tres casos que compartimos constituyen experiencias en las que se utilizó SCRUM en dependencias estatales con objetivos diferentes pero con un espíritu de transformación compartido.



+ INFO



Chicago e Islandia

Scrum en la administración pública

El caso de Islandia

En 2008 se precipitó una de las crisis más profundas del sistema financiero y del capitalismo a lo largo de su historia. Uno de los países que más duramente golpeó la crisis fue Islandia. Los bancos privados habían asumido grandes riesgos en los mercados financieros.

Cuando la crisis estalló el milagro económico islandés quedó hecho ruinas. Los ciudadanos de Reikiavik no estaban dispuestos a aceptarlo. Tomaron las calles y empezaron a hacer caceroladas a las puertas del Parlamento. El gobierno, responsable de supervisar las prácticas financieras de los bancos, cayó y un nuevo ejecutivo prometió una nueva constitución. Este hecho es conocido como la revolución de las cacerolas.

Para redactar la constitución, algunos funcionarios decidieron ser más abiertos y comprometerse con los ciudadanos. Formaron un comité constitucional que decidió usar Scrum. Cada semana el comité se reuniría para decidir sobre una parte del documento, para presentarlo en público cada jueves. Una vez presentado recibirían el feedback de la gente a través de Facebook y Twitter. En sólo unos meses tenían un nuevo documento respaldado por la mayoría de la ciudadanía islandesa.

El caso de la Secretaría Municipal de la ciudad de Chicago.

La Oficina de la Secretaría Municipal para la Ciudad de Chicago tiene la misión de facilitar a los residentes la obtención de calcomanías de registro de vehículos. Esta oficina se propuso que ordenar y recoger dicha calcomanía sea más fácil ya que cada año se venden más de un millón de calcomanías a los propietarios de automóviles.

Luego de cuatro días y con un prototipo validado por 5 residentes respondieron positivamente a las tres preguntas, por lo que desarrollaron una aplicación móvil en la que los residentes completan la compra de las calcomanías, luego visitan la Oficina de la Secretaría, donde son atendidos en una ventanilla especial en la que, simplemente presentan su identificación personal y la aplicación móvil que muestra que su etiqueta ha sido pagada.

Con el Sprint, también identificaron oportunidades de mejora, por lo que se diseñaron momentos de sorpresa y alegría durante el proceso de obtención de la calcomanía. Por ejemplo, cuando los residentes obtienen sus calcomanías, la Oficina de la Ciudad les entrega una tarjeta de agradecimiento y una calcomanía con un mensaje como “Gracias por arreglar un bache”, en relación al uso que se le da a los dineros obtenidos del proceso anual.

