

# FRAMEWORKS ÁGILES

Integrantes:

Aldave Huaman, Abigail  
Miranda Corilloclla, Adrian  
Utcañe Mancilla, Yair





01

SCRUM

# Que es Scrum

Es un marco de trabajo mediante el cual las personas pueden hacer frente a problemas adaptativos complejos, mientras entregan, creativa y productivamente, productos del mayor valor posible.





# PILARES DE SCRUM

# Pilares de SCRUM

- Visibilidad
- Impedimentos
- Debilidades
- Gestión de expectativas
- Responsabilidad

## **Aplicación**

- Eventos Scrum
- Recursos Compartidos
- Medición de logros
- Radiadores de Información (ej. tableros)



**Transparencia**

# Pilares de SCRUM

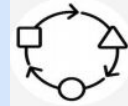


## Inspección

- Frecuente y sostenida
- Progreso
- Dinámica de trabajo
- Mejoras y acuerdos

## Aplicación

- Eventos Scrum
- Indicadores
- Feedback



## Adaptación

- Acuerdos
- Objetivos realizables
- Accionables

## Aplicación

- Eventos Scrum
- Políticas visibles
- Objetivos claros

# Valores de SCRUM



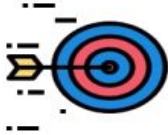
Coraje



Respeto



Compromiso



Foco



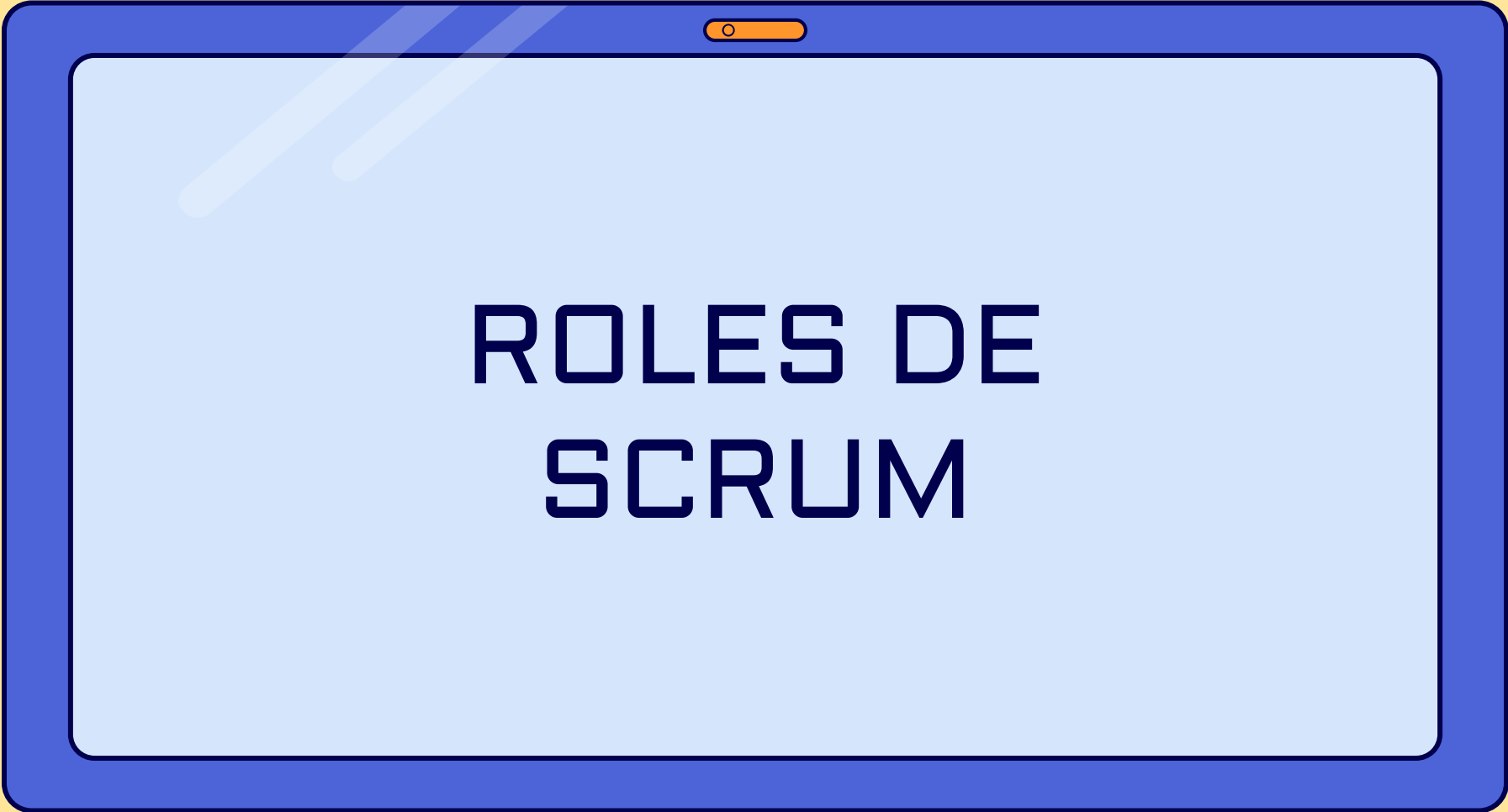
T

I

A



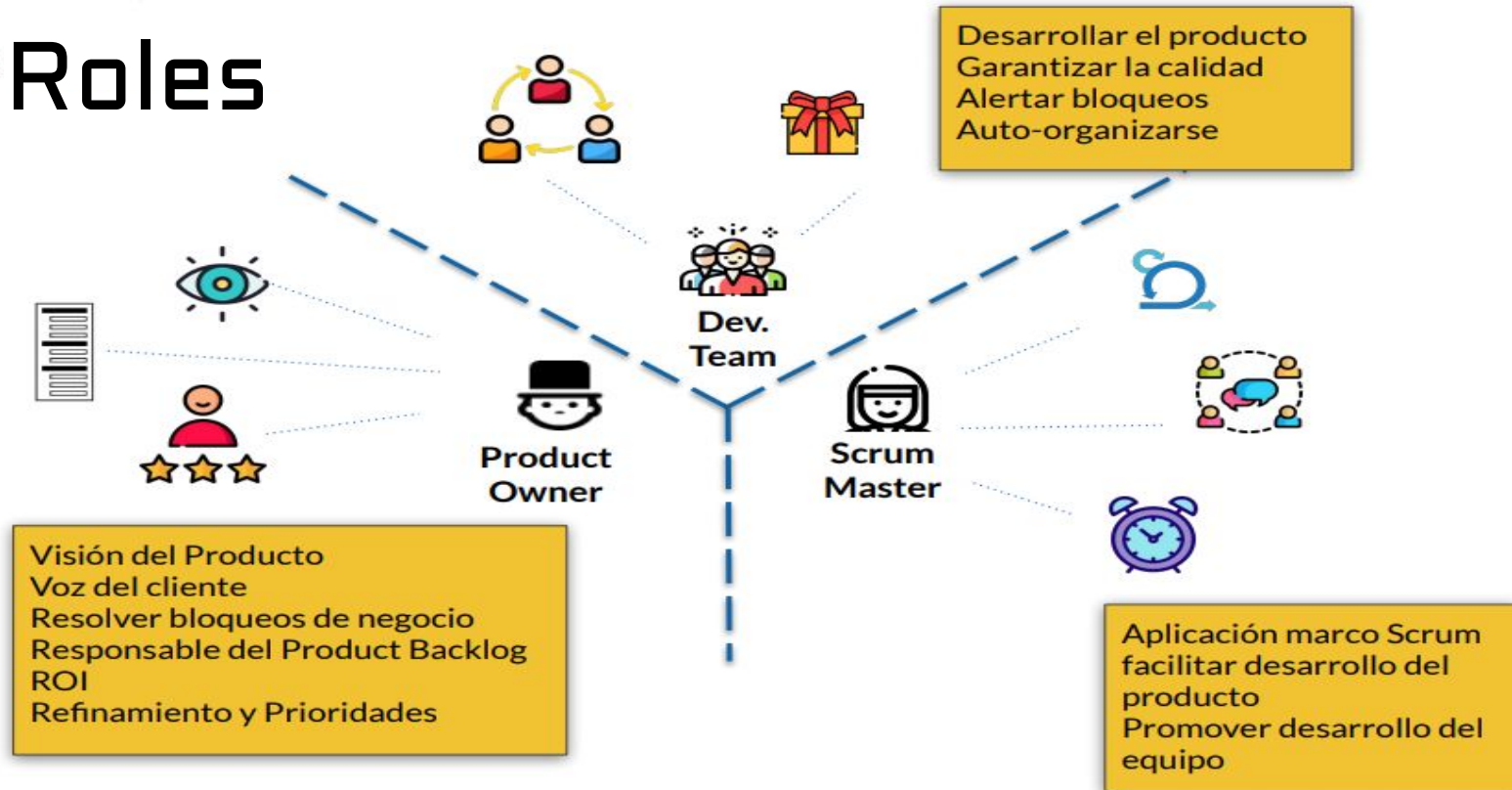
Apertura



# ROLES DE SCRUM



# Roles





# ARTEFACTOS DE SCRUM

# Product Backlog



  
Product  
Owner



Claro, visible y accesible

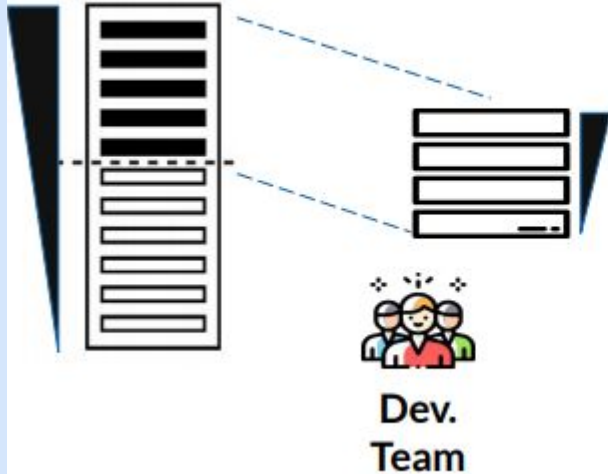


Visión de valor para el  
cliente



Refinado, ordenado y  
priorizado  
constantemente

# Sprint Backlog



Promueve Pull



Actualización diaria



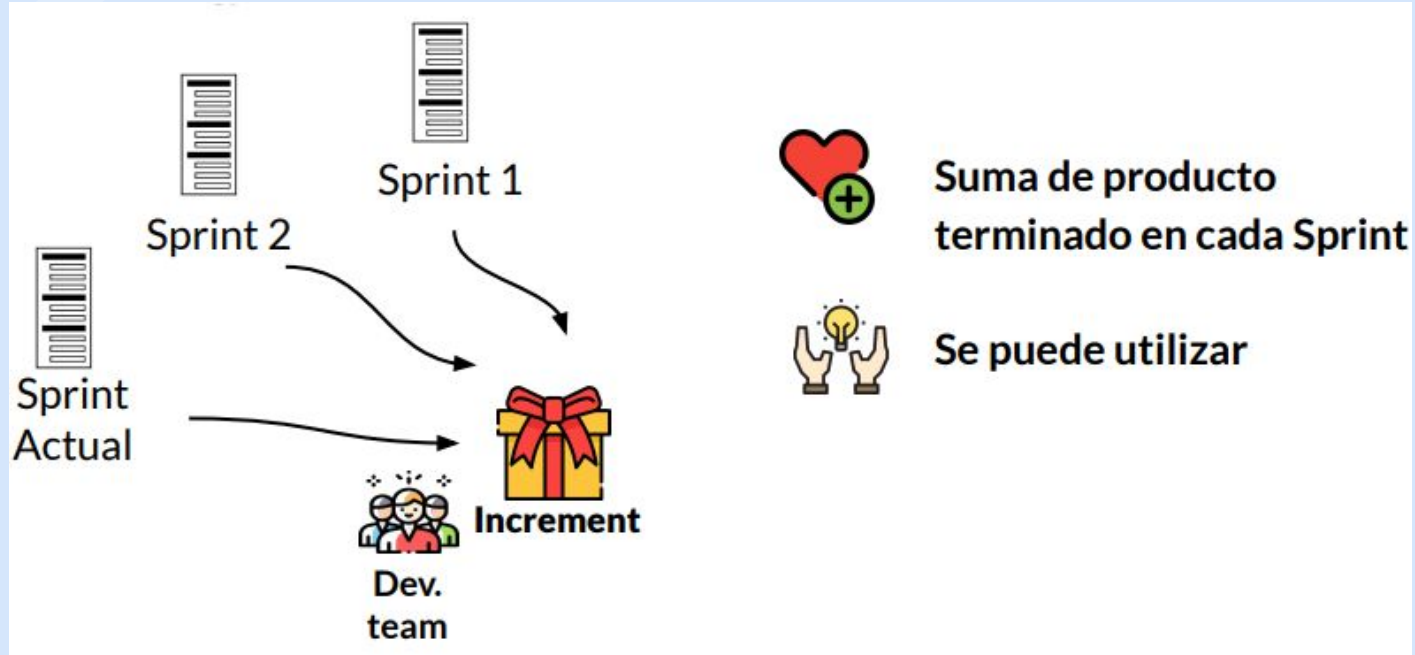
Priorizado según valor

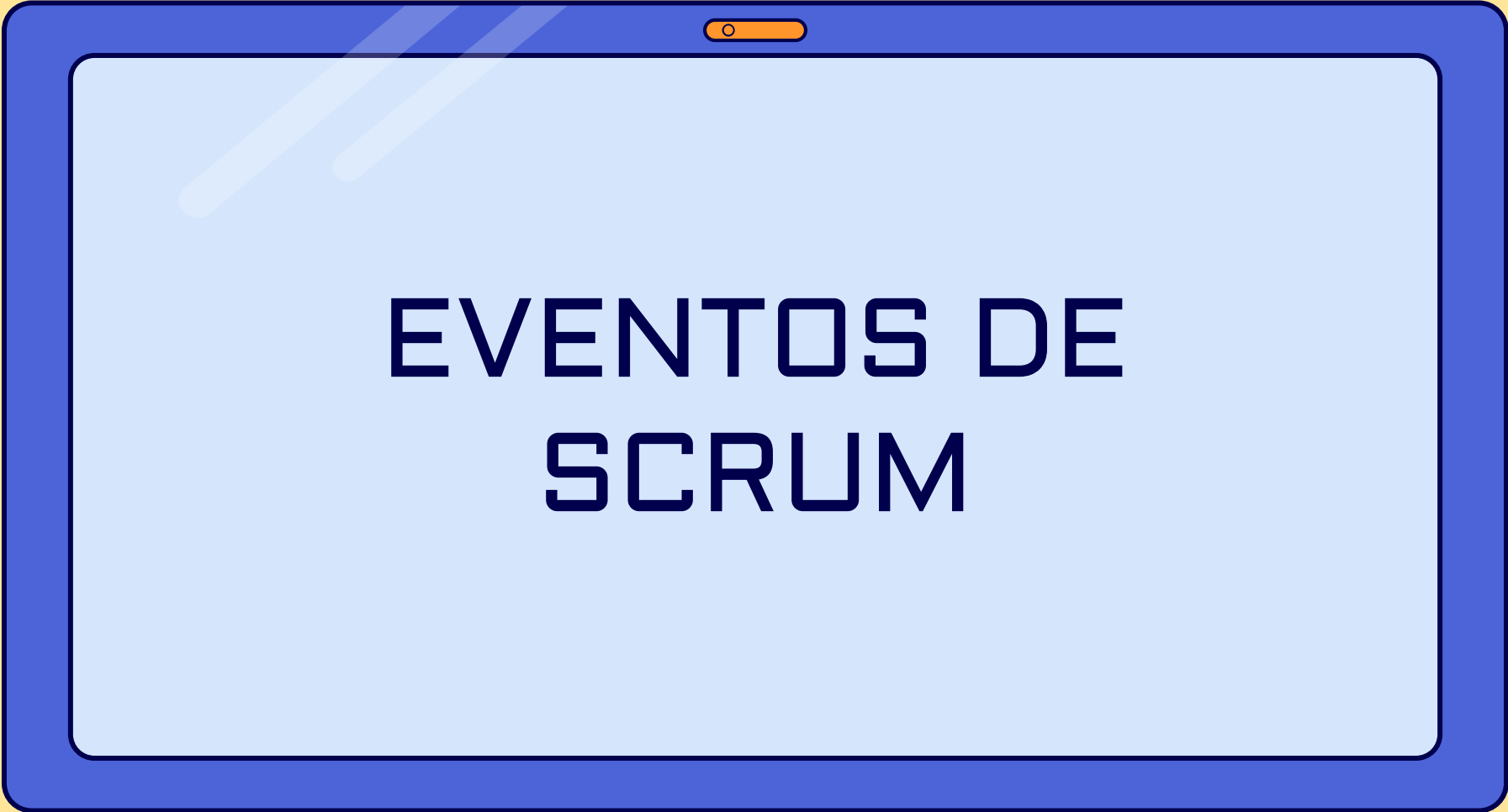


Sprint  
Goal

Es la representación del  
Sprint Goal

# Incremento de Producto





# EVENTOS DE SCRUM



# Sprint Planning

## Input



Product Backlog

## Participantes

Prioridades del Sprint



Product Owner

Estima  
Se compromete



Dev.  
Team

Facilitador  
Dinámica de la  
sesión



Scrum  
Master



4 hrs máx

## Output

Sprint Backlog



Sprint Goal

¿QUÉ?

¿CÓMO?

"Definition of Ready"

"Definition of Done"

"Acceptance Criteria"



User Story



Planning Poker



Story Points



# Daily Scrum

## Input



Sprint  
Goal

## Participantes

Opcional



Product  
Owner

Sincroniza



Dev.  
Team

Facilitador  
Dinámica de la  
sesión



Scrum  
Master



15 min

**IMPEDIMENTOS**

¿Qué hice ayer? - ¿Qué haré hoy? - ¿Qué impedimentos tengo?  
Para contribuir al objetivo del Sprint

## Output



Acuerdos  
Accionables



Timer



Tablero

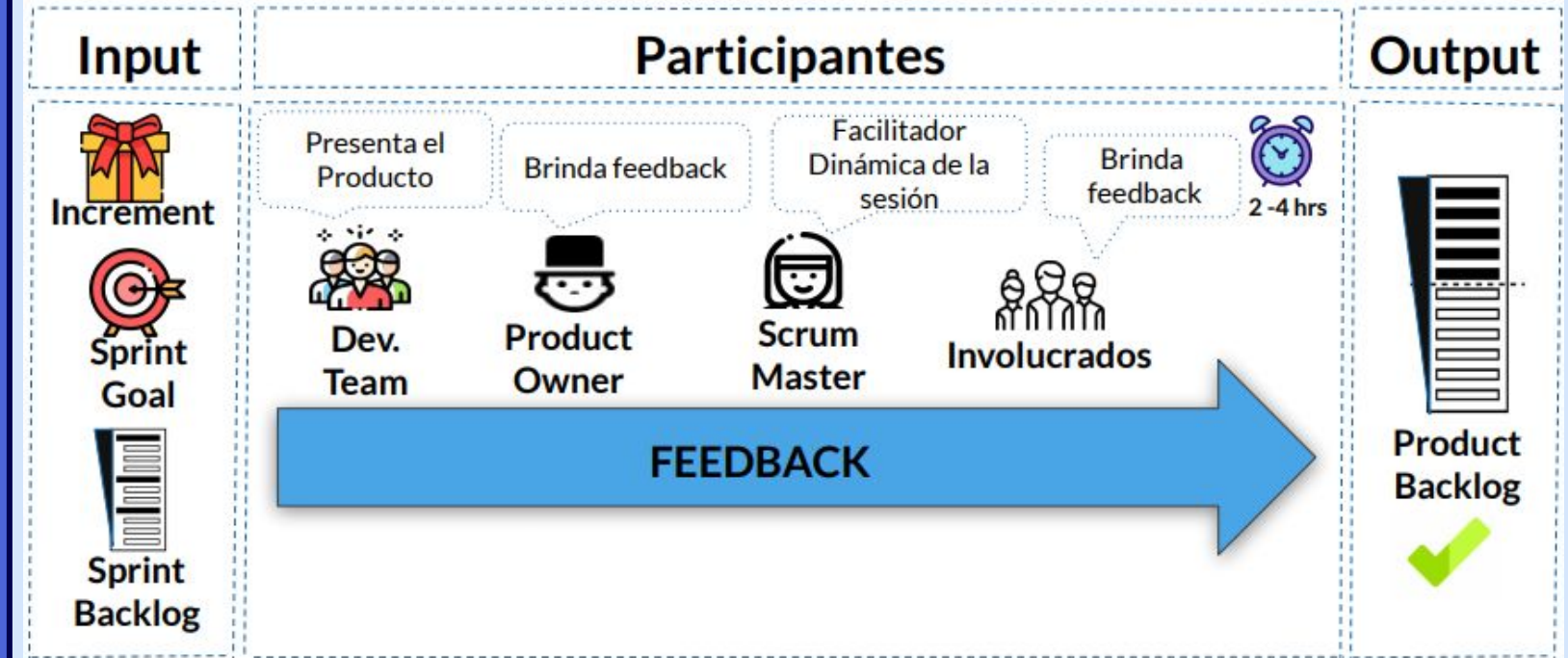


Parking  
Lot





# Sprint Review



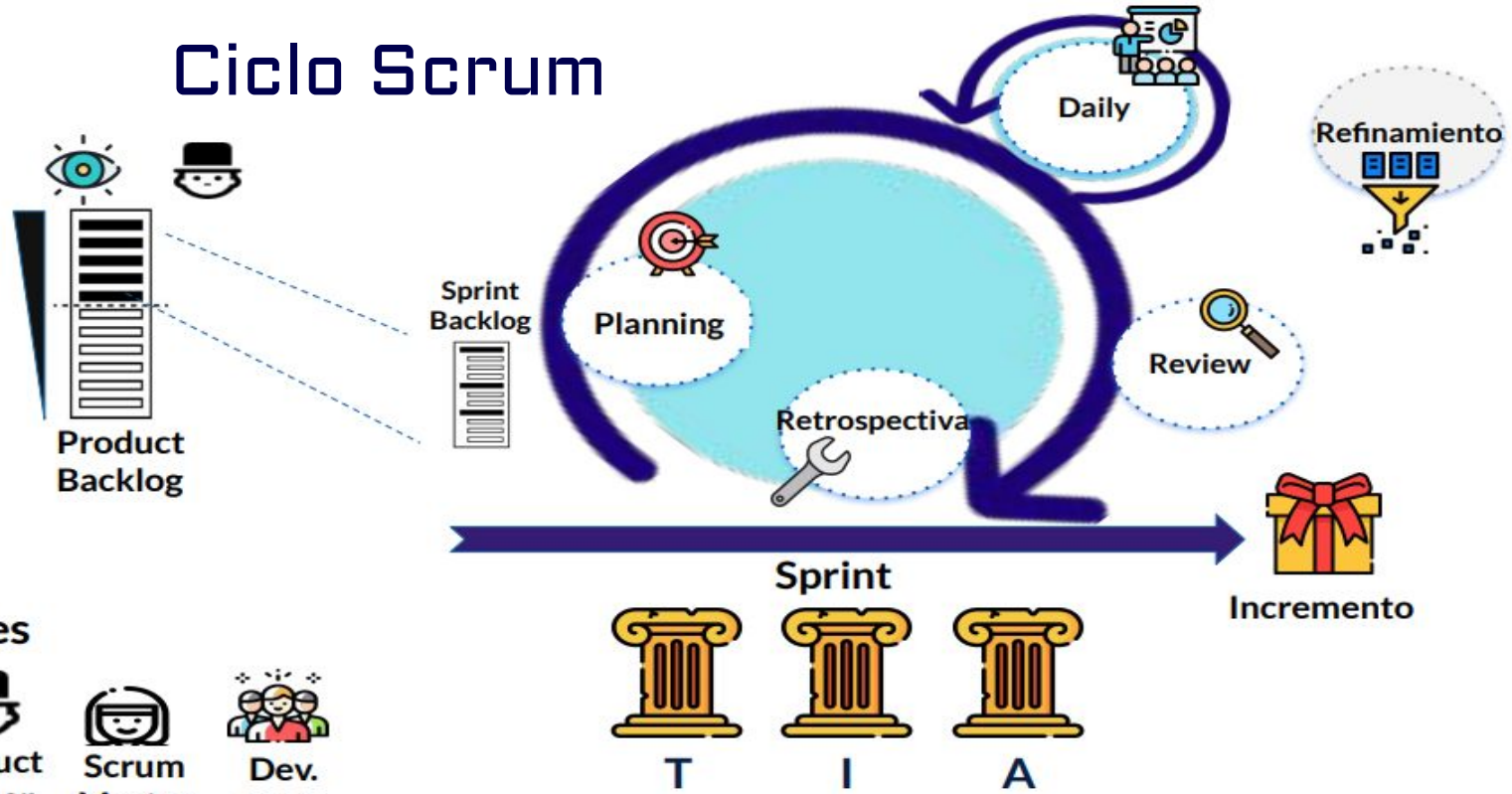
# Sprint Retrospective



# Refinement



# Ciclo Scrum



## Roles

  
Product Owner

  
Scrum Master

  
Dev. Team



02

KANBAN

# En qué consiste la Metodología Kanban

- ✓ Palabra japonesa que significa "signboard" (letrero), "visual signal" o "card".
- ✓ Método que se deriva de LEAN aplicado por TOYOTA. Llega al mundo AGILE en los años cercanos al 2005.
- ✓ La idea general es que todos puedan ver el trabajo en cada uno de los procesos de producción, definidos por el equipo.
- ✓ Hoy en día muchas empresas usan KANBAN de forma virtual y presencial.



# Como funciona Kanban

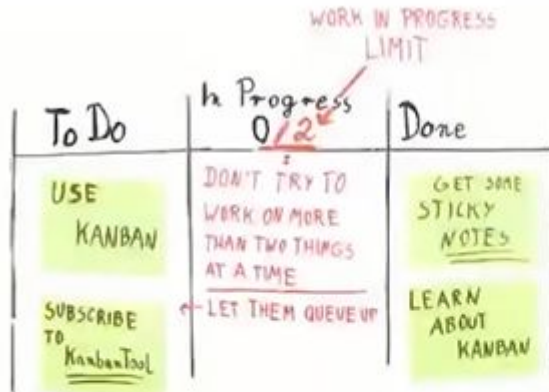


## 5 principios de Kanban

- ✓ **Visualize the workflow:** Los proyectos del tipo *knowledge*, muchas veces pueden ser intangibles o invisibles. Sin embargo, una manera de organizarlos, optimizarlos y hacerles seguimiento es a través de la visualización del *workflow*.
- ✓ **Limit WIP (Work in progress):** Poder visualizar los problemas y cuellos de botella, mejora la productividad y facilita la mejora continua.
- ✓ **Manage Flow:** Monitoreando el proceso de flujo de trabajo, los problemas puede ser identificados más rápido y los "pasos" pueden ser medidos para determinar la eficiencia.
- ✓ **Make process policies explicit:** Para todos debe ser claro como son las "reglas del juego" y el equipo debe ser capaz de tener discusiones abiertas sobre como realizar mejoras de forma objetiva y no emocionales o subjetivas.
- ✓ **Improve Collaboratively:** Aquí no todo esta dicho, por lo tanto el equipo debe ser capaz de poder mejorar los procesos de forma colectiva.



# Limit the Kanban



- ✓ Limitando el WIP, esto nos permite incrementar el trabajo del equipo (productividad).
- ✓ Existe una ley que nos permite poder validar esto (Little's Law).
- ✓ Se permite apreciar donde están los cuellos de botella *bottlenecks*.



✓ La ley dice que "la duración de la cola (cuanto tiempo se necesita para completar el trabajo) es directamente proporcional a su tamaño (cuando trabajo esta en progreso WIP).



03

LEAN

# ¿Que es LEAN?

Filosofía de gestión basada en las prácticas del Toyota Production System. Lean busca satisfacer las necesidades y expectativas del Cliente, con el menor consumo de recursos, a través de la continua eliminación de desperdicios, variaciones e inflexibilidades





Lean busca crear el mayor valor para el cliente, minimizando los recursos, el tiempo, la energía y el esfuerzo, a través de:

- Entender lo que realmente está pasando en el lugar donde se crea el valor.
- Mejorar los procesos mediante los cuales los productos y servicios son creados y entregados.
- Desarrollar la capacidad de las personas a través de la resolución de problemas.
- Desarrollar líderes y un sistema de gestión eficaz.

# Los 5 Principios Lean

## Valor

Especificar valor desde la óptica del cliente

01

## Flujo de Valor

Entender el flujo de valor del proceso

02

## Flujo Continuo

Realizar esas actividades sin interrupción

03

04

## Perfección

De manera cada vez más eficaz

05

## Pull

Hacer siempre que alguien lo solicite



# Modelo de transformacion Lean





# Abriendo el desafío de crear más valor para cada cliente y prosperidad para la sociedad

Minimizar y eliminar los desperdicios; tiempo, esfuerzo humano, inventario, capital, espacio, defectos, retrabajos, etc.

Preguntar qué tipo de comportamiento de gestión y sistema de gestión es necesario para mejorar y transformar la organización.

Desarrollar a la gente para mejorar continuamente el trabajo mediante la resolución de problemas.



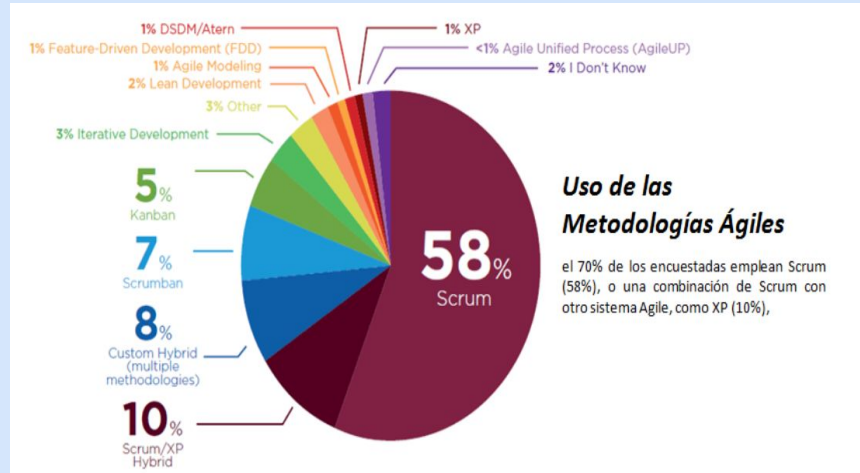
A stylized orange number '04' with a square outline for the zero.

XP



# ¿Sobre que trata?

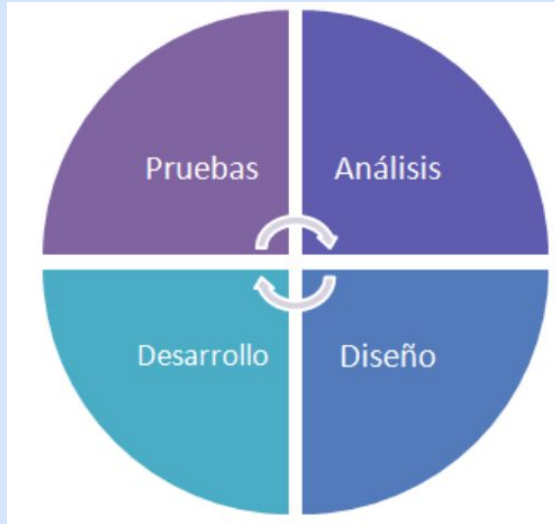
La Metodología XP “Extreme Programming” o “Programación Extrema” es una de las llamadas metodologías Ágiles de desarrollo de software más exitosas. Es habitual relacionarla con scrum, y la combinación de ambas asegura un mayor control sobre el proyecto, y una implementación más efectiva y eficiente.



# Metodologia XP: Modelo

La metodología XP define cuatro variables para cualquier proyecto de software: costo, tiempo, calidad y alcance. El método especifica que de estas cuatro variables, tres de ellas podrán ser fijadas arbitrariamente por actores externos al grupo de desarrolladores (clientes y jefes de proyecto), y el valor de la restante deberá ser establecida por el equipo de desarrollo, quien establecerá su valor en función de las otras tres.

## CICLO DE VIDA:



Al igual que otras metodologías ágiles de gestión de proyectos, el ciclo XP incluye:

- Entender lo que el cliente necesita (Fase exploración).
- Estimar el esfuerzo (Fase planificación).
- Crear la solución (Fase de iteración).
- Entregar el producto final (Fase puesta en producción).

# PRACTICA





05

SAFe



# ¿Qué es SAFe?

Scaled Agile Framework o SAFe es un conjunto de patrones de organización y flujo de trabajo que sirve para implementar prácticas ágiles a escala empresarial.

El marco constituye un cúmulo de conocimientos que incluye instrucciones estructuradas sobre las funciones y responsabilidades, y la forma de planificar y gestionar el trabajo.



## ¿Por qué una organización necesitaría de SAFe?

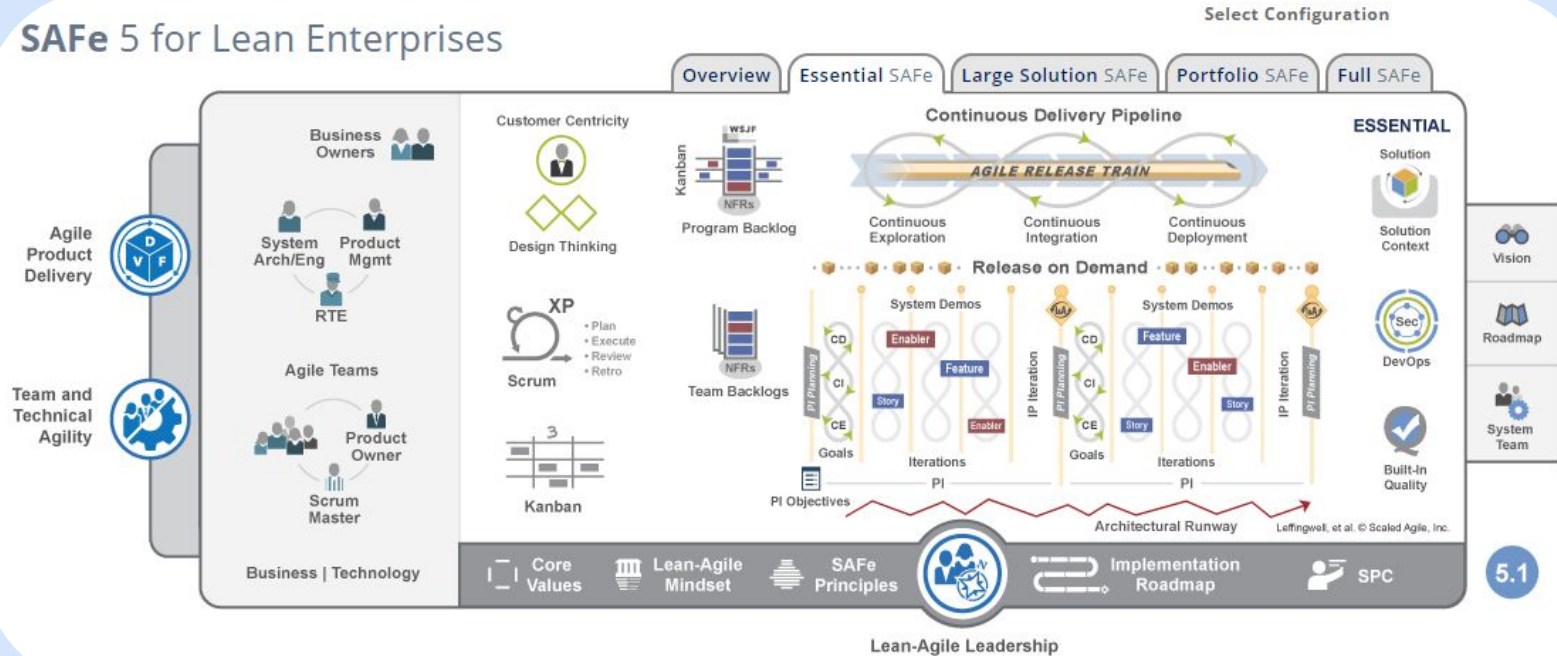
A lo largo de la historia, empresas que a pesar de ser líderes de mercado, como Blockbuster o Kodak, no pudieron adaptarse a los nuevos modelos de negocios e **innovaciones tecnológicas** antes que sus competidores. Independientemente del tamaño y sector de la organización, la adaptación rápida a los cambios tecnológicos y a las condiciones económicas es un factor crítico para el éxito.

El Scaled Agile Framework (SAFe) es una base de conocimientos para adoptar **métodos de trabajo ágiles en grandes organizaciones**. SAFe presenta de forma gráfica un modelo de gestión para escalar la aplicación de las prácticas ágiles de un equipo, a la gestión de programas.

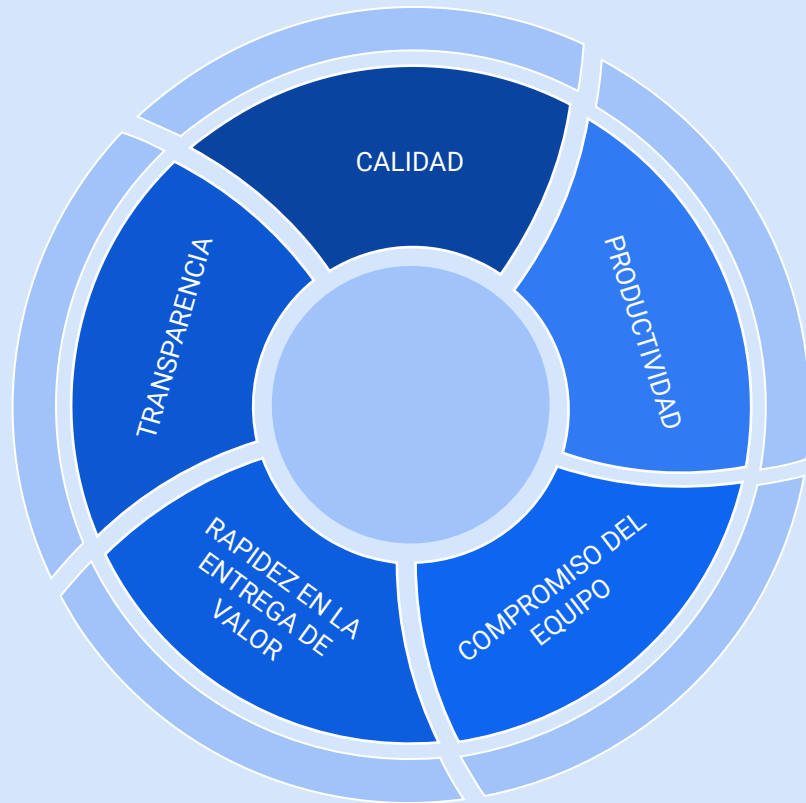


# Esquema general

## SAFe 5 for Lean Enterprises



# Principales Ventajas



A stylized orange number '06' with a thick, blocky font. The '0' is a simple rectangle with a small gap at the top, and the '6' is a simple '6' shape. The entire graphic is centered on the page.

06

AUP



# ¿Qué es AUP?

Agile Unified Process (AUP), o en español Proceso Unificado Ágil, es una versión simplificada del Proceso Unificado de Rational (RUP).

Describe de una manera simple y fácil de entender la forma de desarrollar aplicaciones de software usando técnicas ágiles y conceptos que aún se mantienen válidos en RUP.

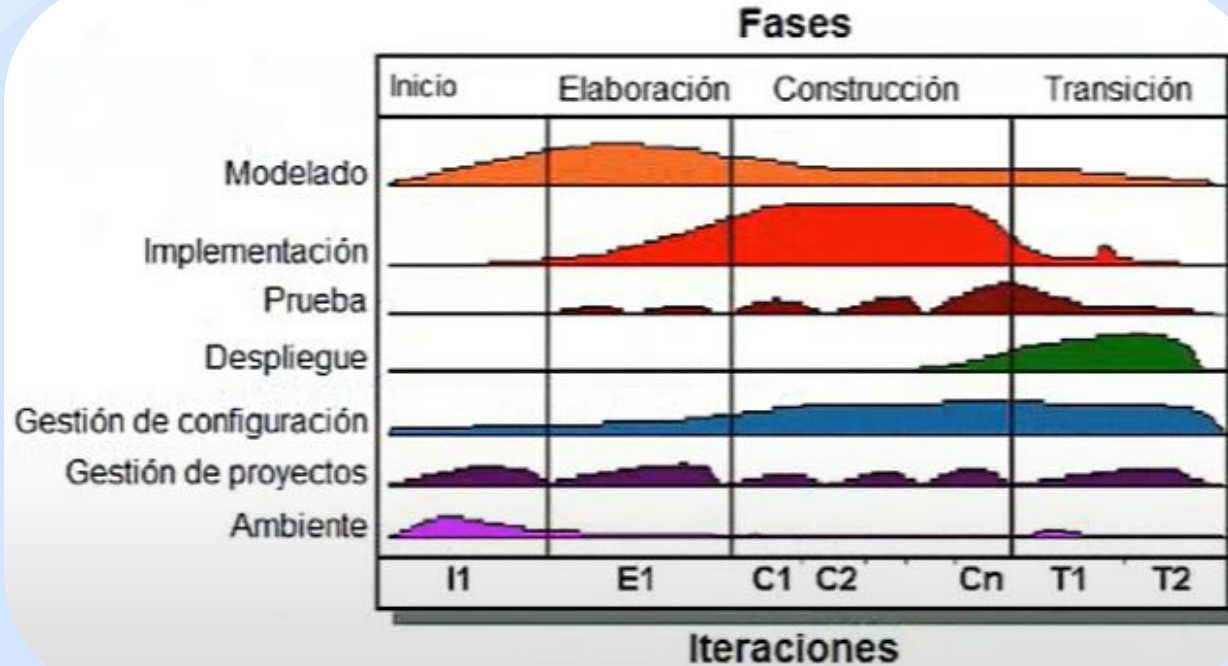


Agile  
Unified  
Process

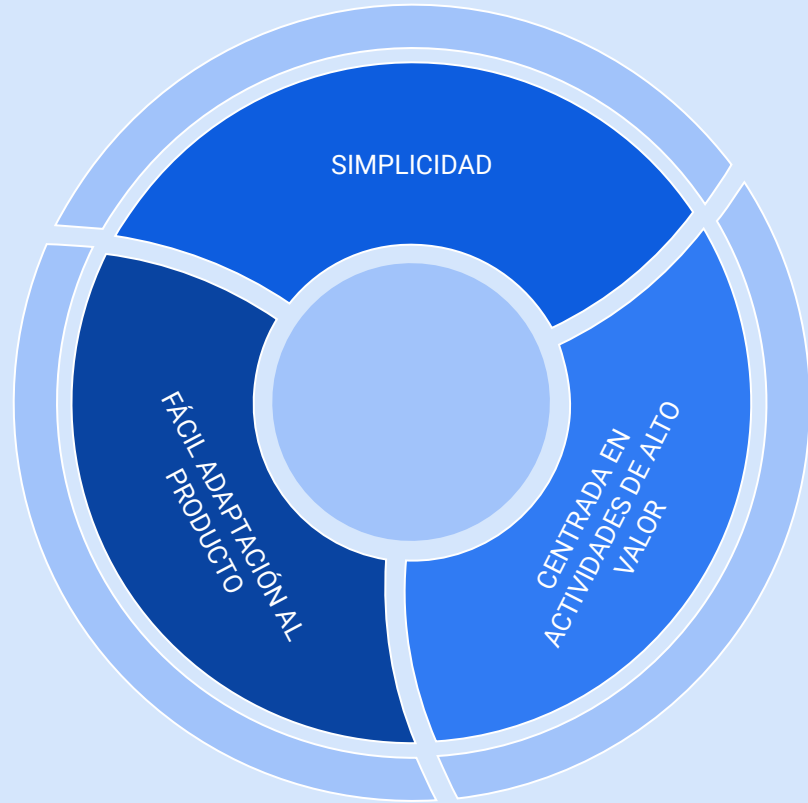
# Características de AUP

- Versión simplificada de la metodología RUP
- Dispone de cuatro fases, igual que RUP: Fase inicial, Elaboración, Construcción y Transición
- Los flujos de trabajo son ejecutados de forma iterativa.
- Las fases son implementadas de una forma serial.
- El ciclo de vida de AUP libera entregables incrementales en el tiempo.

# Diagrama de AUP



# Principales Ventajas





**¡GRACIAS!**