

Curso de  
**Gestión de  
Equipos Ágiles**

Andrés Salcedo



---

**Te doy la bienvenida**



Andrés  
Salcedo



[www.AndresSalcedo.com](http://www.AndresSalcedo.com)

---



@AndresSalcedo\_



@\_AndresSalcedo

---

# ¿Qué es agilidad?

El mundo ya no es  
como antes

---

# VUCA

---

**V**olatility  
**U**ncertainty  
**C**omplexity  
**A**mbiguity

---

# Volátil

---

# Incierto

---

# Complejo

---

# Ambiguo

---

# ¿Qué es agilidad?

---

# How to draw an Owl.

*"A fun and creative guide for beginners"*

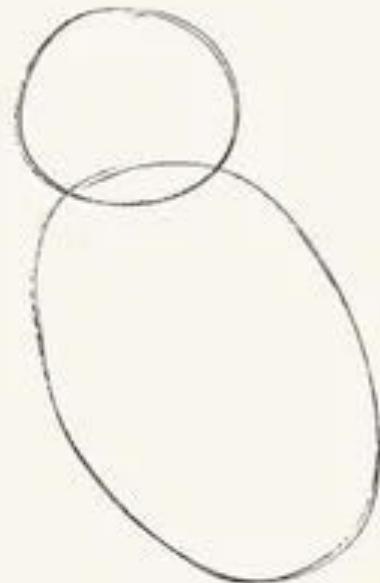
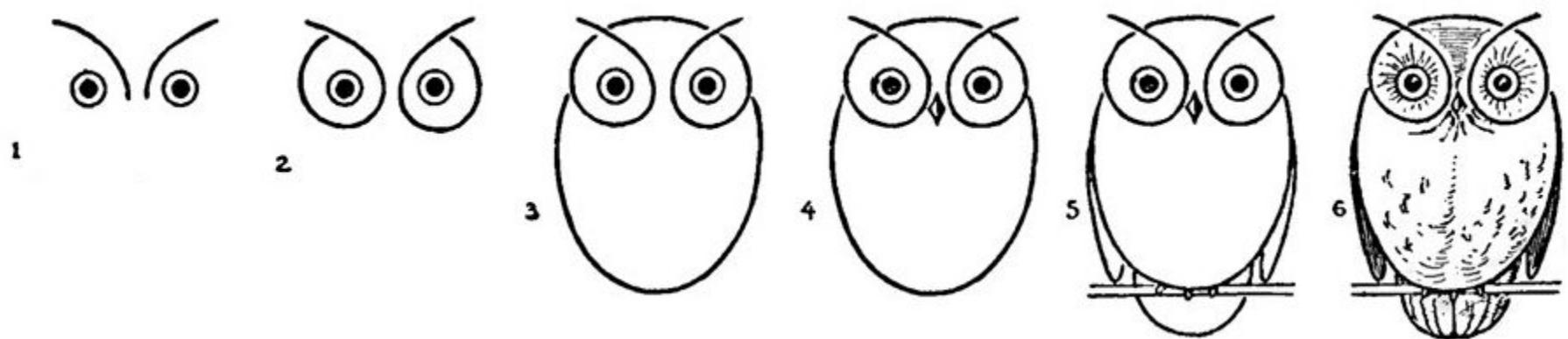


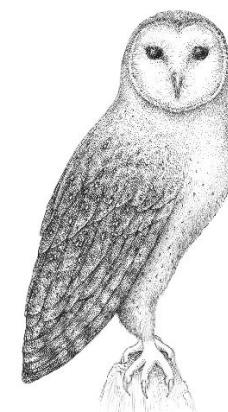
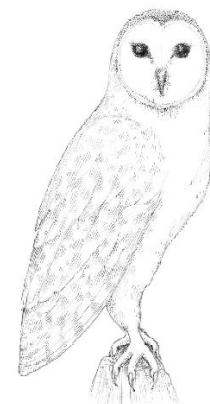
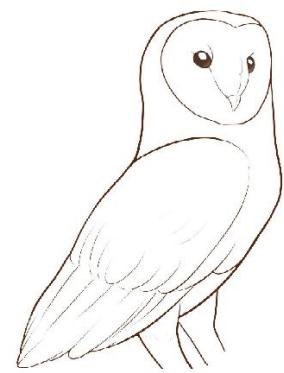
Fig 1. Draw two circles



Fig 2. Draw the rest of the damn Owl



Fuente: <https://glebbahmutov.com/blog/how-to-draw-an-owl/>



Agilidad  
es una habilidad

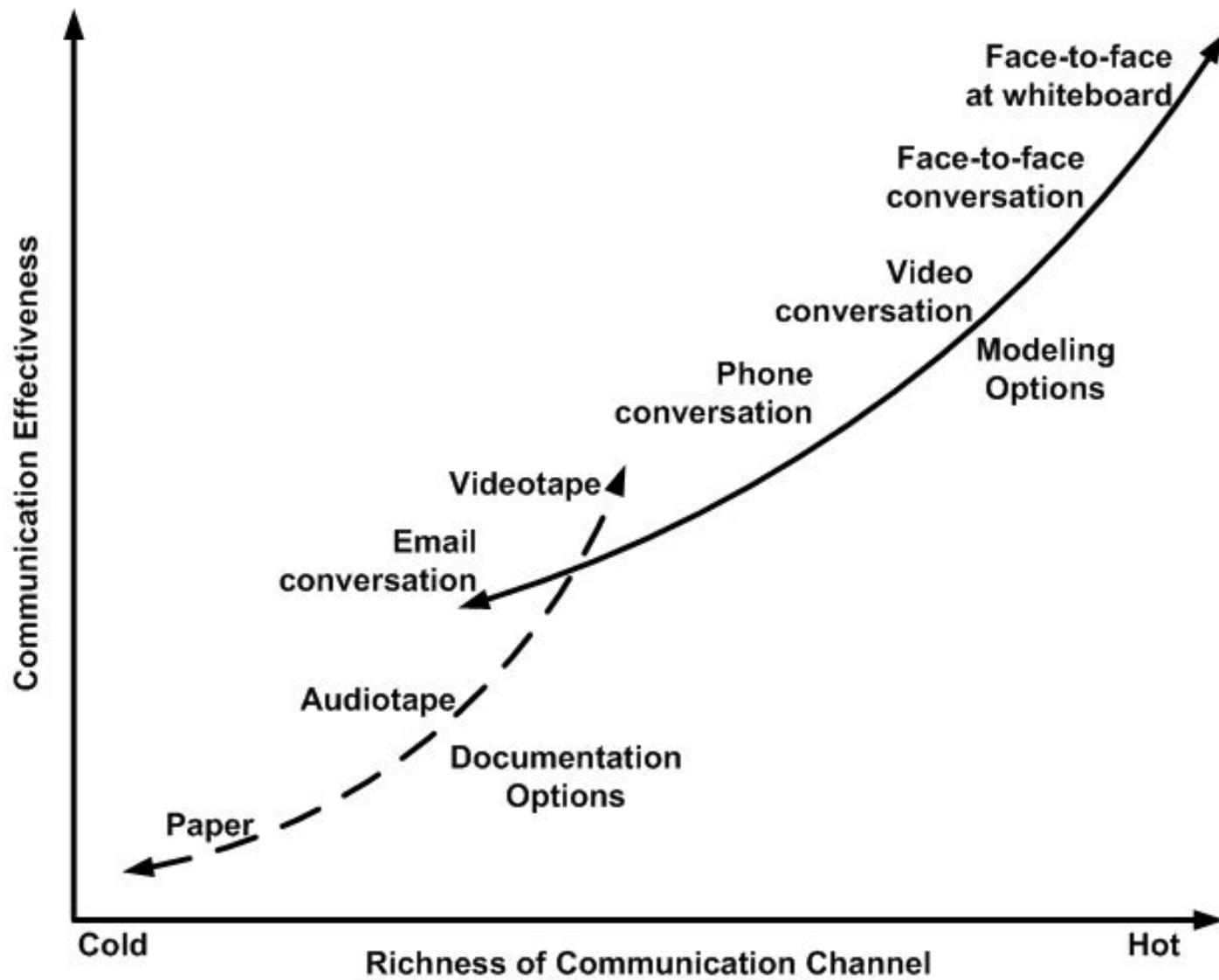
---

---

# Construye un equipo ágil desde los valores

# Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas

---



Copyright 2002-2005 Scott W. Ambler  
Original Diagram Copyright 2002 Alistair Cockburn

Fuente: <http://agilemodeling.com/essays/communication.htm>

# Software funcionando sobre documentación extensiva

---

# Colaboración con el cliente sobre negociación contractual

---

# Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan

---

---

# Cómo hacer que un equipo sea ágil



## Haz que este equipo sea más ágil

Estamos frente a un equipo que durante 3 años ha desarrollado un producto que no ha salido a producción.

El cliente está muy molesto porque no le aceptan cambios en el alcance.

Los desarrolladores culpan del retraso al usuario, ya que tarda semanas en responder por correo las dudas que tienen sobre el producto.



## Haz que este equipo sea más ágil

Como el porcentaje de avance no es el esperado, la gerencia ha exigido a los desarrolladores trabajar jornadas de 10 horas diarias.

El equipo ha decidido eliminar algunos casos de prueba para recortar la brecha de tiempo en el plan de trabajo.



# Principio 1

Nuestra mayor prioridad es **satisfacer al cliente** mediante la **entrega temprana** y continua de software con **valor**.



## Principio 2

**Aceptamos que los requisitos cambien**, incluso en etapas tardías del desarrollo.

Los procesos ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competitiva al cliente.



## Principio 3

**Entregamos software funcional frecuentemente,** entre dos semanas y dos meses, con preferencia al periodo de tiempo más corto posible.



## Principio 4

Los responsables de negocio y los desarrolladores **trabajamos juntos** de forma cotidiana durante todo el proyecto.



## Principio 5

Los proyectos se desarrollan en torno a **individuos motivados**. Hay que darles el entorno y el apoyo que necesitan, y **confiarles la ejecución del trabajo**.



## Principio 6

El método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la **conversación cara a cara**.



# Principio 7

El software funcionando es la medida principal de progreso.



## Principio 8

Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los promotores, desarrolladores y usuarios debemos ser capaces de **mantener un ritmo constante de forma indefinida**.



## Principio 9

La atención continua a la **excelencia técnica** y al **buen diseño** mejora la agilidad.



## Principio 10

La **simplicidad**, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.



## Principio 11

Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de **equipos autoorganizados**.



## Principio 12

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

---

# Estructura de un equipo ágil

# Pequeños

---

# Multifuncionales

---

# Autogestionados

---

# Enfocados

---

# Estables

---

# Coubicados

---

Entregan valor  
temprano y frecuente

---

---

# Planificación en agilidad



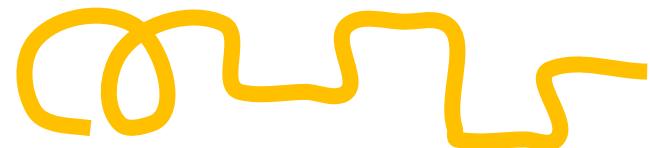
# Niveles de incertidumbre



## Sistemas lineales

Incertidumbre baja.

Capacidad de predicción  
alta.



## Sistemas no lineales

Incertidumbre alta.

Capacidad de predicción  
baja.







# Desafío

Identifica el sistema al que pertenece cada actividad

1. Desarrollar un videojuego.
2. Reparar el motor de un vehículo.
3. Instalar un sistema operativo.
4. Preparar una hamburguesa.
5. Cambiar la cultura de una organización.
6. Crear una startup.

---

# Estimación relativa

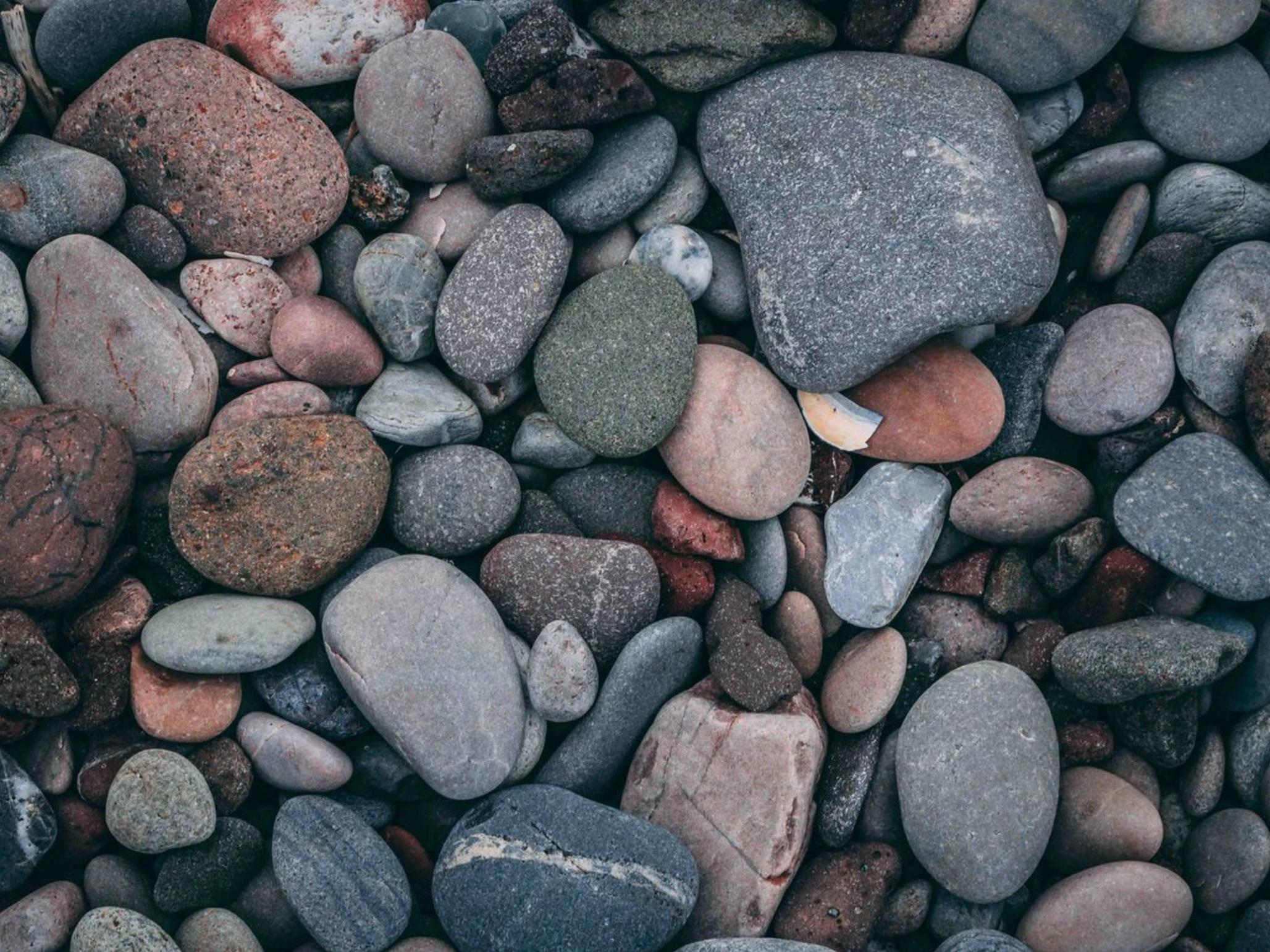






**A mayor distancia,  
mayor incertidumbre**

---





**A**



**B**



**C**



**A**

1



**B**



**C**



**A**

**1**



**B**

**2**



**C**



**A**

**1**



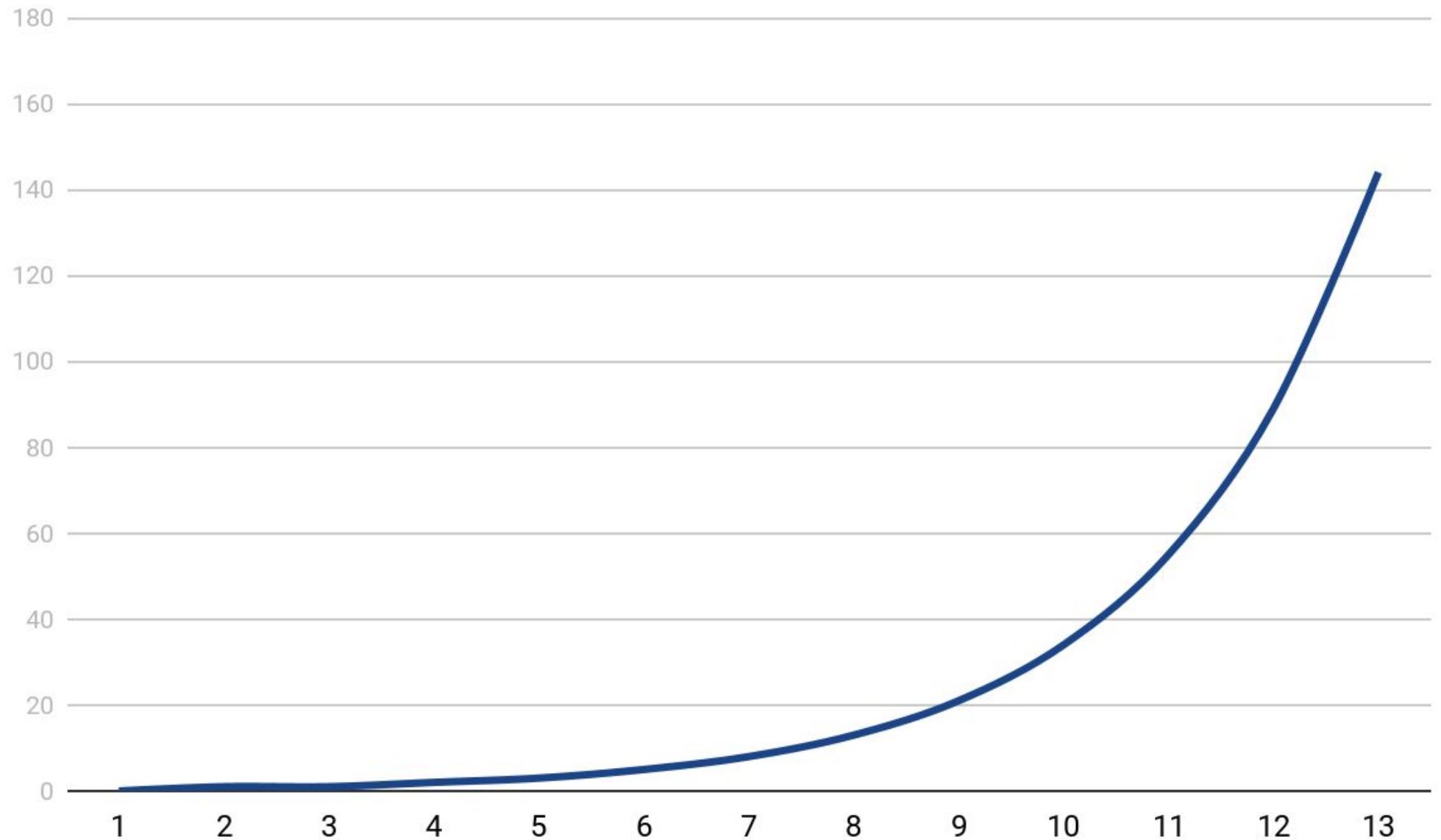
**B**

**2**



**C**

**4**





# Sucesión de Fibonacci

$$f_0 = 0$$

$$f_1 = 1$$

$$f_n = f_{n-1} + f_{n-2}$$

$$f_2 = 1$$

$$f_3 = 2$$

$$f_4 = 3$$

$$f_5 = 5$$

$$f_6 = 8$$

$$f_7 = 13$$

$$f_8 = 21$$

---

# Estimación relativa con Planning Poker

0

$1/2$

1

2

3

5

8

13

20

40

100

$\infty$

?





# Estimación relativa

- Cebra
- León
- Elefante
- Perro
- Caballo
- Cocodrilo
- Jirafa



- Cebra
- León
- Elefante
- Perro 1
- Caballo
- Cocodrilo
- Jirafa



# Estimación relativa

- Cebra
- León
- Elefante
- Perro 1
- **Caballo** 8
- Cocodrilo
- Jirafa



# Estimación relativa

- Cebra 8
- León
- Elefante
- Perro 1
- Caballo 8
- Cocodrilo
- Jirafa



# Estimación relativa

- Cebra 8
- León
- Elefante
- Perro 1
- Caballo 8
- Cocodrilo
- **Jirafa 16**



# Estimación relativa

- Cebra 8
- León
- **Elefante** 32
- Perro 1
- Caballo 8
- Cocodrilo
- Jirafa 16



# Estimación relativa

- Cebra 8
- **León** 32
- Elefante 32
- Perro 1
- Caballo 8
- Cocodrilo
- Jirafa 16



# Estimación relativa

- Cebra 8
- León 32
- Elefante 32
- Perro 1
- Caballo 8
- **Cocodrilo** 100
- Jirafa 16



## Estimación relativa

Cuando utilizamos planning poker con varias personas, es recomendable acordar previamente la estrategia para llegar a un consenso en los escenarios en los que se presenten diferencias.



# Estimación relativa



**Silla**



**Mesa de comedor**



**Biblioteca**



**Mesa de noche**



**Cama (base)**



# Product backlog: Instagram

- Inicio de sesión
- Registro
- Historias
- Perfil 
- Feed (Home) 
- Buscar 
- Publicar 
- Notificaciones 
- Reels
- IGTV

---

# Proyección de lanzamiento

**La velocidad de un equipo es la capacidad histórica de trabajo terminado por un intervalo específico de tiempo.**

---

Características del Producto	Puntos
Característica 1	3
Característica 2	1
Característica 3	3
Característica 4	5
Característica 5	2
Característica 6	2
Característica 7	2
Característica 8	4
Característica 9	2
Característica 10	2
Característica 11	4
Característica 12	8
Característica 13	8
Característica 14	4
<b>Total</b>	<b>50</b>

**Iteración 1**

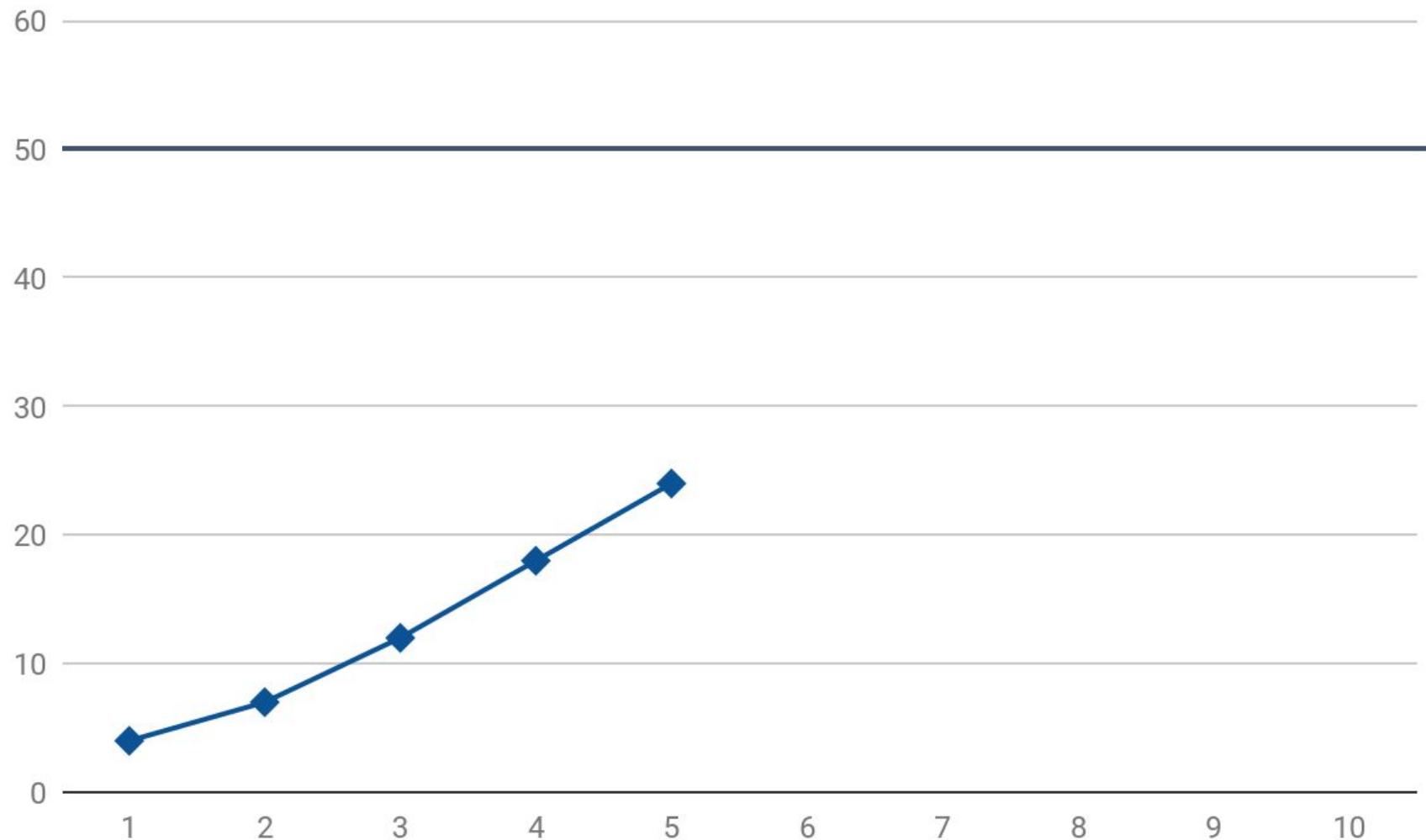
**Iteración 2**

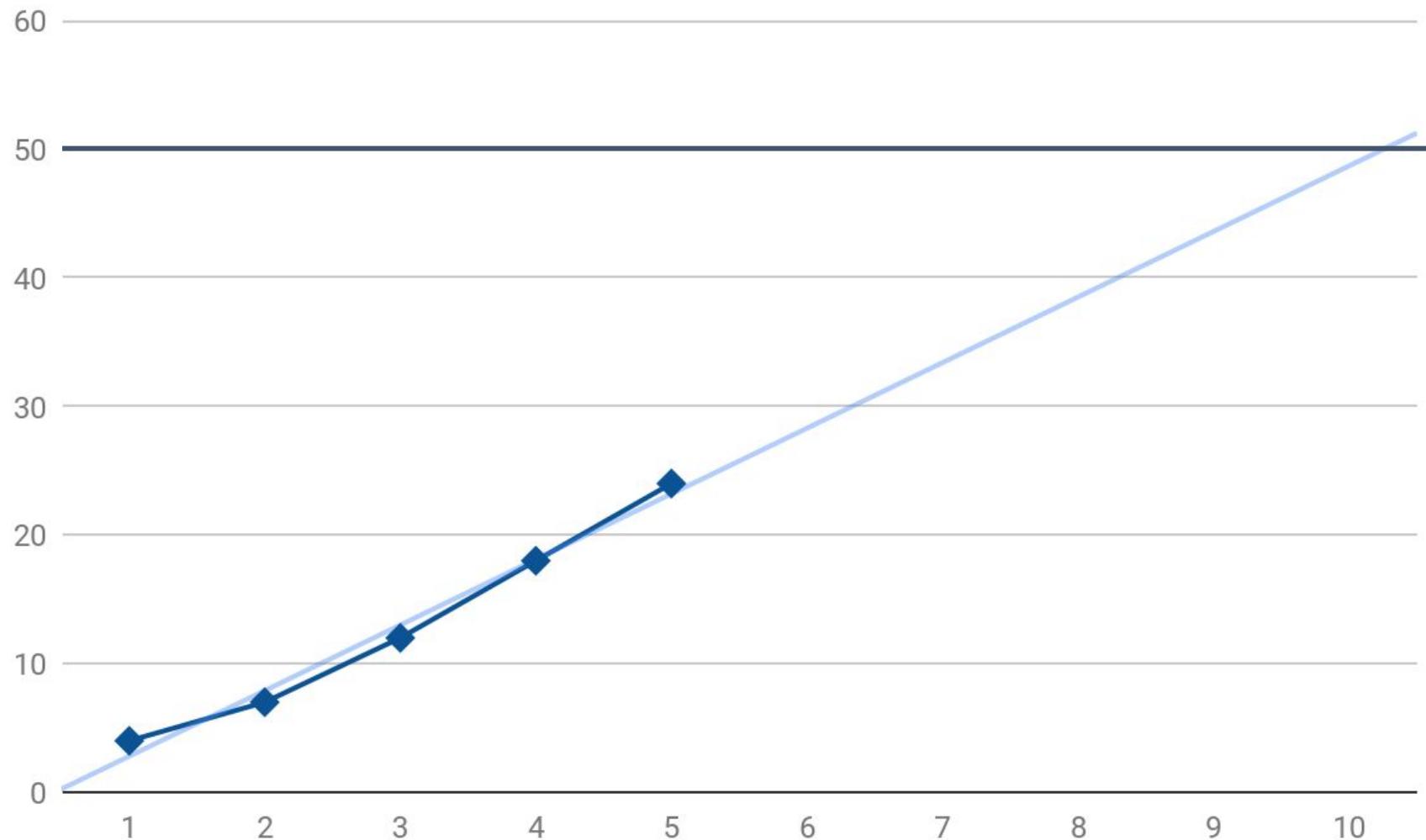
**Iteración 3**

**Iteración 4**

**Iteración 5**

Características del Producto	Puntos
Característica 1	5
Característica 2	8
Característica 3	3
Característica 4	5
Característica 5	2
Característica 6	8
Característica 7	2
Característica 8	13
Característica 9	13
Característica 10	20
Característica 11	4
Característica 12	8
Característica 13	3
Característica 14	3
Característica 15	3
<b>Total</b>	<b>100</b>





Características del Producto	Puntos
Característica 10	8
Característica 11	13
Característica 12	20
Característica 13	8
Característica 14	8
Característica 15	13
Característica 16	6
Característica 17	40
Característica 18	2
Característica 19	4
Característica 20	8
Característica 21	20
Característica 22	8
Característica 23	4
<b>Total</b>	<b>162</b>

## Desafío:

Eres el líder de un equipo que ha terminado su quinta iteración, su velocidad es de 8 puntos por iteración.

**¿Cuándo terminarán todas las características del producto?**

**¿Para cuándo tendrán lista la característica 20?**

---

# Cómo ser un líder ágil



# Características de un líder ágil

- Liderazgo servicial.
- Confía y empodera.
- Crea tejido social.
- Motiva a las personas.
- Desarrolla competencias.
- Pensamiento ágil.
- Hace a su equipo más ágil.



**Las personas son  
personas, no recursos**

---

---

# Crea tejido social

**El tejido social es el  
resultado de la conexión  
entre las personas**

---

# Encuentros no laborales

- Pizza party.
- Jugar online.
- Happy hour.
- Fiesta de disfraces.



# Círculo de la palabra

---



# Banco de preguntas

- Si fueras un helado, ¿qué sabor serías?, y ¿por qué?
- ¿Qué famoso te gustaría conocer?
- ¿Cuál fue el último libro que leíste?
- Si fueras un superhéroe, ¿cuál serías?

# Mapas personales

---



---

# Motiva a las personas



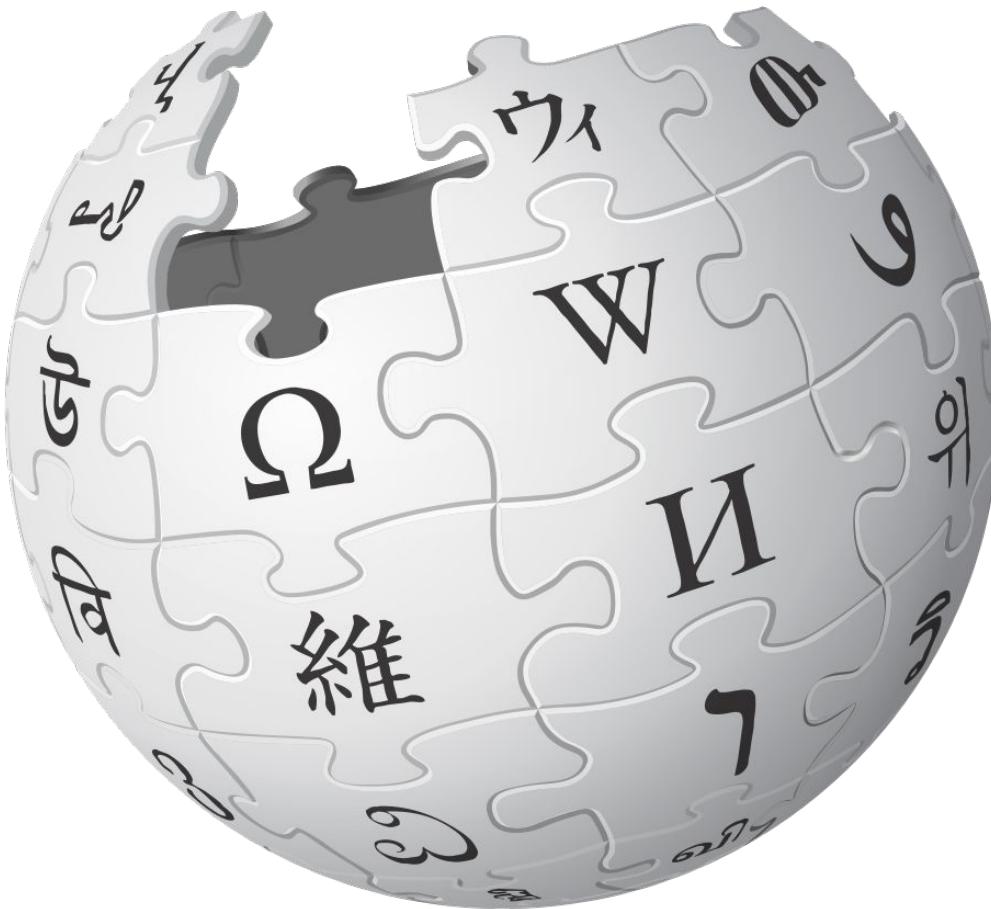
# Motivación extrínseca





# Motivación intrínseca





# WIKIPEDIA

La enciclopedia libre

**OUTSMART TRAFFIC WITH  
THE WORLD'S LARGEST  
COMMUNITY OF DRIVERS**



**REPORT REAL-TIME TRAFFIC  
& ROAD CONDITIONS TO  
IMPROVE DRIVING FOR ALL**



**GET ALERTS BEFORE YOU  
APPROACH ACCIDENTS,  
HAZARDS, POLICE & MORE**

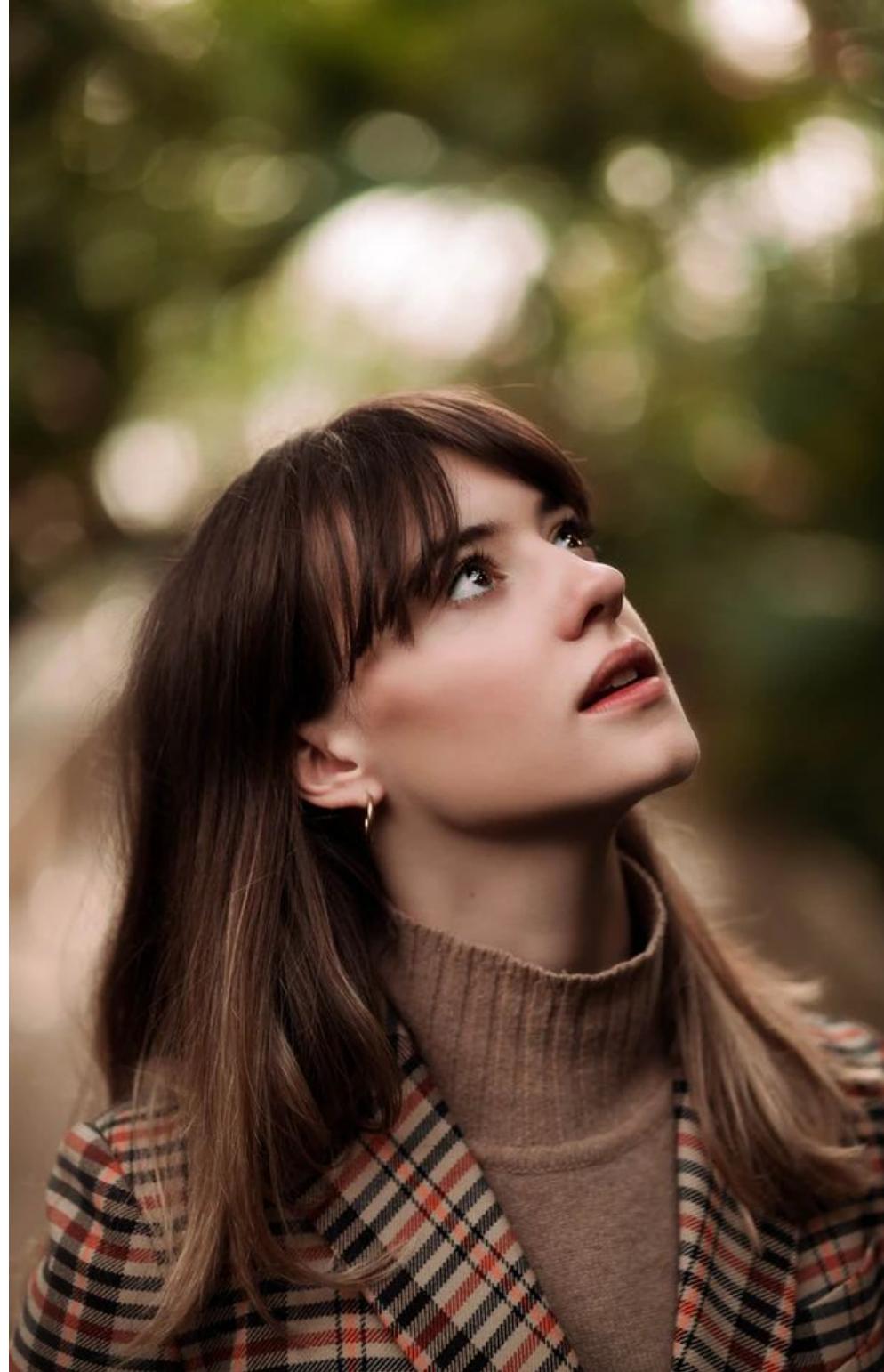


# Modelo **CHAMPFROGS**

---

# Curiosidad

Los trabajadores tienen muchas cosas para investigar y pensar.



# Honra

Los trabajadores se sienten orgullosos de que sus valores se reflejan en su trabajo.



# Aceptación

Los colegas aprueban  
lo que las personas  
hacen y quienes son.



# Maestría

El trabajo desafía la competencia de las personas, pero dentro de sus capacidades.



# Poder

Hay suficiente espacio para que los trabajadores influyan en lo que sucede a su alrededor.



# Libertad

Soy independiente  
de otros con mi  
propio trabajo y  
responsabilidades.



# Relaciones

Las personas tienen buenas relaciones sociales con los demás en su trabajo.



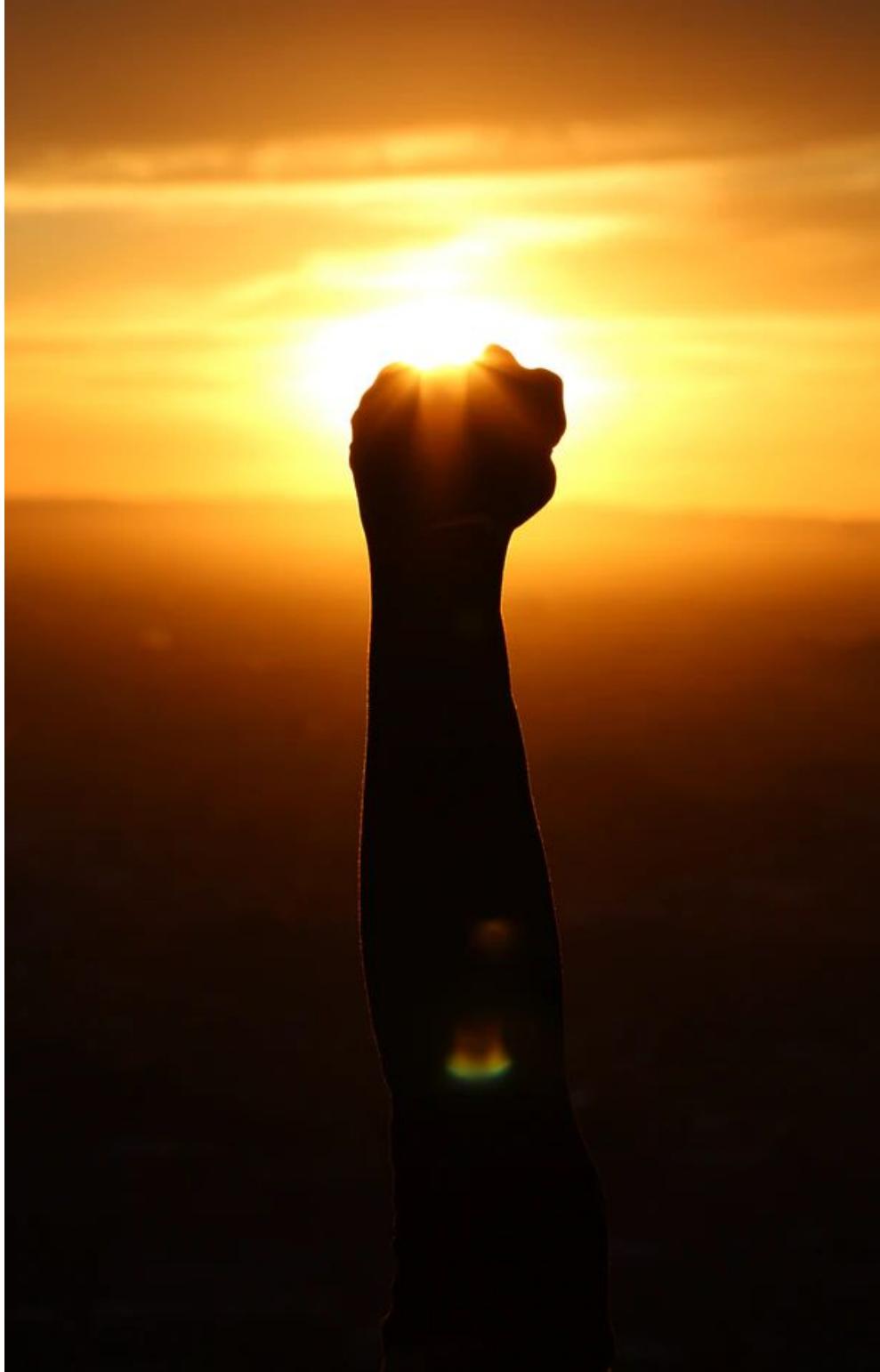
# Orden

Los trabajadores tienen suficientes reglas y políticas para un ambiente estable.



# Meta

El propósito de la persona en su vida se refleja en el trabajo que hace.



# Estatus

Las personas tienen una buena posición y son reconocidas por sus colegas.



---

# Cómo medir la motivación



### 1. SELECCIONA TUS MOTIVADORES POR ORDEN DE IMPORTANCIA

**CURIOSIDAD**

Tengo muchas cosas para investigar y sobre las cuales pensar

**HONRA**

Me siento orgulloso de que mis valores personales se reflejen en cómo trabajo

**ACEPTACIÓN**

Las personas a mi alrededor aprueban lo que hago y quién soy

**MAESTRÍA**

Mi trabajo desafía mis competencias pero aún está dentro de mis capacidades

**PODER**

Hay suficientes espacio para que yo influyente lo que ocurre a mi alrededor

**LIBERTAD**

Soy independiente de otros con mi propio trabajo y responsabilidades

**RELACIONES**

Tengo buenas relaciones sociales con la gente de mi trabajo

**ORDEN**

Hay suficientes reglas y políticas para un entorno estable

**META**

Mi propósito en la vida se refleja en el trabajo que hago

**ESTATUS**

Mi posición es buena y reconocida por la gente que trabaja conmigo

---

**Fomenta la  
autoorganización**

Permite  
silencios incómodos

---

# Habilita espacios seguros para fallar

---

**Confía y desarrolla  
competencias**

---



# 7 Niveles de delegación



---

# Desarrolla equipos multifuncionales





# Matriz Rambo

***Habilidades o conocimientos***

	User Experience	Arquitectura	Desarrollo front-end	Desarrollo back-end	Pruebas	Diseño
Equipo						
Tony		●	●			
Natasha	●				●	●
Bruce		●		●	●	
Wanda		●		●		●
Steve	●			●	●	●



# Matriz Rambo

***Habilidades o conocimientos***

	User Experience	Arquitectura	Desarrollo front-end	Desarrollo back-end	Pruebas	Diseño
Equipo						
Tony		●	●			
Natasha	●				●	●
Bruce		●		●	●	
Wanda		●		●		●
Steve	●			●	●	●



# Matriz Rambo

***Habilidades o conocimientos***

	User Experience	Arquitectura	Desarrollo front-end	Desarrollo back-end	Pruebas	Diseño
Equipo						
Tony	●	●	●	●	●	●
Natasha					●	
Bruce		●		●		
Wanda			●			●
Steve	●				●	



**Aumenta la productividad  
cuidando el foco**



# Desafío

Escribe todos los valores de una misma columna antes de pasar a la siguiente.

1 - 10

A - J

I - X

--	--	--



# Desafío

Escribe todos los valores de una misma columna antes de pasar a la siguiente.

1 - 10

A - J

I - X

1

A

I



# Desafío

Escribe todos los valores de una misma columna antes de pasar a la siguiente.

1 - 10	A - J	I - X
1	A	I
2	B	II

¿Cuánto  
tiempo tardaste?

---



## Desafío

Escribe todos los valores de una misma columna antes de pasar a la siguiente.

1 - 10

A - J

I - X

--	--	--



## Desafío

Escribe todos los valores de una misma columna antes de pasar a la siguiente.

1 - 10

A - J

I - X

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

¿Cuánto  
tiempo tardaste?

---

¿Qué descubriste?

---

“

**Cada interrupción  
son 15 min perdidos.**

”

*Parmin & Rugaber, 2010*



# Haz una cosa a la vez

Número de proyectos simultáneos	Porcentaje de tiempo disponible por proyecto	Pérdida por cambio de contexto
1	100%	0%
2	40%	20%
3	20%	40%
4	10%	60%
5	5%	75%

---

# Conclusiones del curso

**Agilidad no es rapidez,  
es una habilidad**

---

**Las personas son  
personas, no recursos**

---

# Resultados = Relaciones

---

Gestionar a un equipo  
ágil implica liderar desde  
el servicio y el ejemplo

---



[www.AndresSalcedo.com](http://www.AndresSalcedo.com)

---

