

5. Agilidad, VUCA, XP y Kanban

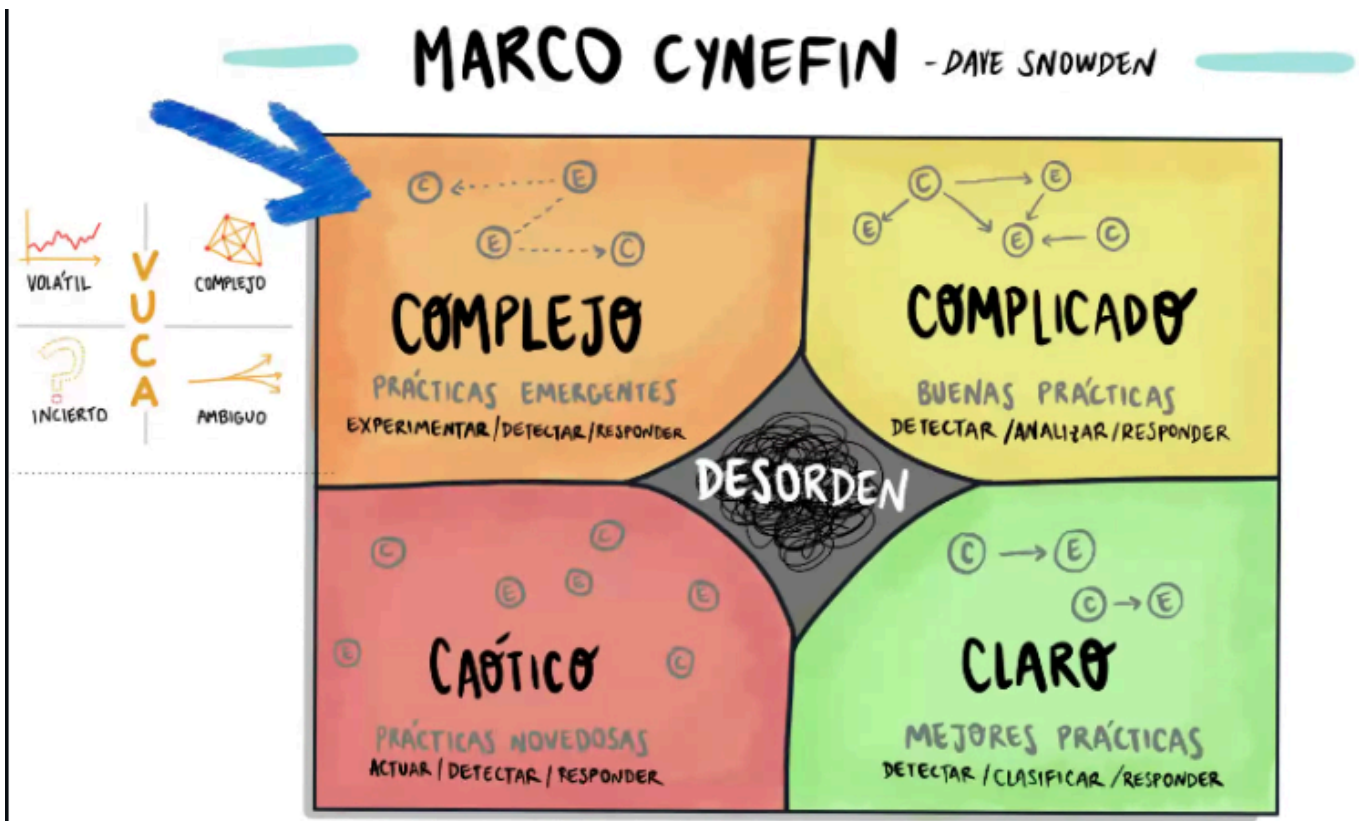
Contexto

🔗 Modelo de gestión de entornos VUCA

VUCA

modelo de gestión de entornos:

- volátiles
- complejos
- ambiguos
- inciertos



CONTEXTO DE TOMA DE DECISIONES EN VUCA

Hay 5 contextos de toma de decisiones. cada uno tiene un nivel \neq de complejidad y previsibilidad, cada dominio representa un entorno.

- claro/simple
 - las relaciones causa-efecto (c-e) son obvias para cualquiera.
 - se aplican procedimientos cotidianos (standart)
 - se usan reglas ya establecidas (eficiencia histórica)
 - "las mejores decisiones son soluciones conocidas"

- complicado
 - se necesita un análisis
 - la solución no es obvia para todo el mundo
 - requieres un experto para entender la relación c-e y para solucionar el problema.
 - la solución no es obvia pero es descifrable.

- complejo
 - solo en retrospectiva se define la relación causa efecto
 - se buscan prácticas emergentes: nuevas, surgen a través de la experimentación y la interacción dentro del sistema.

- caótico
 - no hay relación c-e claras
 - urgente, de acción inmediata
 - acciones experimentales para restablecer el orden

- desordenado
 - estado de confusión
 - no se sabe en qué dominio (de los previos) se está operando
 - lo primero a hacer es diagnosticar en qué situación uno se encuentra y actuar.

AGILIDAD

- Una metodología ágil usa un enfoque *iterativo* e incremental para gestionar proyectos.
- Prioriza la *flexibilidad, la colaboración y la *entrega continua de valor**, no aborda enfoques rígido y planificados
- qué no es:
 - *no es*: una metodología que indique qué hacer paso a paso (Solo orienta el flujo de desarrollo)
 - *no implica*: ir más rápido. (sí asegura entrega de valor temprano)
 - *no implica multitasking*: aunque implica gestionar un contexto complejo, incierto y cambiando, no implica hacerlo todo a la vez.
- qué sí es:
 - una forma de desarrollar un proyecto que nos invita a aprender en pasos pequeños
 - una forma de desarrollar un proyecto en el que buscamos mejorar nuestro entorno
 - son valores y principio a tener en cuenta
 - buscar colaboración constante y adaptación al cambio
 - ofrece entrega continua de valor
 - El corazón de la agilidad: *Colabora, entrega, mejora, reflexiona.*

Kanban + XP

Mecanismo ágil iterativo incremental (general)

Metodología de desarrollo de software, basado en la entrega incremental de funcionalidades del producto a lo largo del proyecto

Iteraciones: Se planifica el proyecto en diversos bloques temporales. Se denomina iteraciones (en el caso de scrum: un mes o dos semanas)

- Cada iteración se entiende como un "miniproyecto"
- En cada iteración agregamos beneficios en el proyecto (entonces los beneficios se agregan incrementalmente)

- En cada iteración se resuelve una parte del problema

Algunas metodologías ágiles de gestión de proyectos:

- kanban: se basa en tableros visuales para organizar el trabajo, divide el trabajo en tarjetas que se mueven por columnas (ejm. Trello, Jira)
- Scrum: metodología más estructurada. Organiza sprints, tiene roles y se enfoca en la entrega continua de funcionalidades en cada sprint.

⚡ Extreme Programming (XP)

Metodología ágil de desarrollo de software

Se enfoca en mejora continua, la *colaboración estrecha* y la entrega frecuente de software funcional.

Es "extremo" porque todo se lleva al extremo de las mejores prácticas del desarrollo de software, no se practican ocasionalmente o moderadamente. XP maximiza las mejores prácticas para obtener mejores resultados