

REFLEXIONS AGILE GAME

El joc en el qual hem participat aquesta primera sessió de laboratori d'Agile, que consisteix a passar-se pilotes tantes vegades com sigui possible entre els components de l'equip, sense que aquesta caigui a terra, presenta paral·lelismes interessants amb els principis i valors que s'expliquen en el manifest àgil.

En el joc, el primer principi, el de "prioritzar la satisfacció del client amb entregues contínues de valor" es tradueix en la puntuació obtinguda en finalitzar cada ronda, que es pretén maximitzar, passant les pilotes el màxim de vegades possible entre tots els membres de l'equip. Aquesta analogia destaca la importància de mantenir la vista posada en aportar el màxim valor possible al client.

La nostra capacitat d'adaptació als de canvis dels requisits marcats ha estat important per al desenvolupament de l'estratègia del joc. Les estratègies planificades per a cada ronda, amb la previsió de punts que havíem de fer ha anat variant. Aquesta adaptabilitat reflecteix el segon principi àgil, que valora l'acceptació de canvis, fins i tot en les etapes finals del desenvolupament.

Cada ronda del joc té una durada fixa de dos minuts, fomentant una entrega ràpida de resultats o punts en un curt període de temps. Això es relaciona amb el tercer principi àgil, que destaca l'entrega freqüent de programari funcional amb una preferència per períodes curts.

La necessitat de treballar en equip per determinar objectius i estratègies grupals, i posar-les en pràctica, tot passant-nos les pilotes ressalta la importància de la col·laboració diària entre la gent de negoci i els desenvolupadors, com es promou en el quart principi àgil.

Tal com es plasma en el cinquè principi àgil destaca la importància de donar suport als individus i confiar en ells, per a treballar amb un equip motivat. Això es veu en el de forma molt clara en la dinàmica del joc, ja que la motivació és clau per a l'èxit en la passada de pilotes, que aquestes no caiguin i ens coordinem tots bé.

La conversa cara a cara, com es fomenta en el sisè principi àgil, es manifesta en la coordinació directa requerida per definir estratègies i passar les pilotes amb èxit, mostrant que és el mètode més eficient de comunicació.

La puntuació final del joc és una mesura tangible de l'èxit, relacionant-se amb el setè principi àgil que posa l'èmfasi en el programari que funciona com a principal mesura de progrés.

La necessitat de mantenir un ritme constant de passada de pilotes durant els dos minuts s'alinea amb el vuitè principi àgil que promou el desenvolupament sostenible. A més a més, en el desenvolupament de les rondes s'observa que a llarg termini, l'equip acabarà sent capaç de mantenir un ritme de punts o treball realitzat constant de manera indefinida també entre iteracions.

La cerca de maximitzar la puntuació destaca la importància de l'excel·lència tècnica i el bon disseny, com es destaca en el novè principi àgil. Això inclou pensar i provar tècniques que ens permetin coordinar-nos per fer tants punts com puguem iteració a iteració.

Hem observat que per maximitzar la quantitat de vegades que es passa la pilota per tots els membres sense que caigui han estat més efectives les estratègies simples que aquelles amb gran complexitat, que davant el mínim problema són més difícils de reajustar. Això fa palesa la importància de la simplicitat, tal com es promou en el desè principi àgil.

La natura autoorganitzada del joc reflecteix l'onzè principi àgil que destaca que les millors arquitectures i requisits emergeixen d'equips autoorganitzats.

L'últim principi àgil es destaca a mesura que l'equip pot reflexionar sobre el seu rendiment i ajustar-se per millorar en intervals regulars, com es fa en el joc entre ronda i ronda, com si es tractés d'una retrospectiva sprint meeting.

En conclusió, el joc proporciona una experiència pràctica que destaca i promou els principis àgils, com la col·laboració, l'adaptabilitat, la qualitat, la millora contínua i el feedback immediat. Aquesta connexió entre el joc i els principis àgils pot ser utilitzada per reforçar aquests valors dins d'un equip o development team.