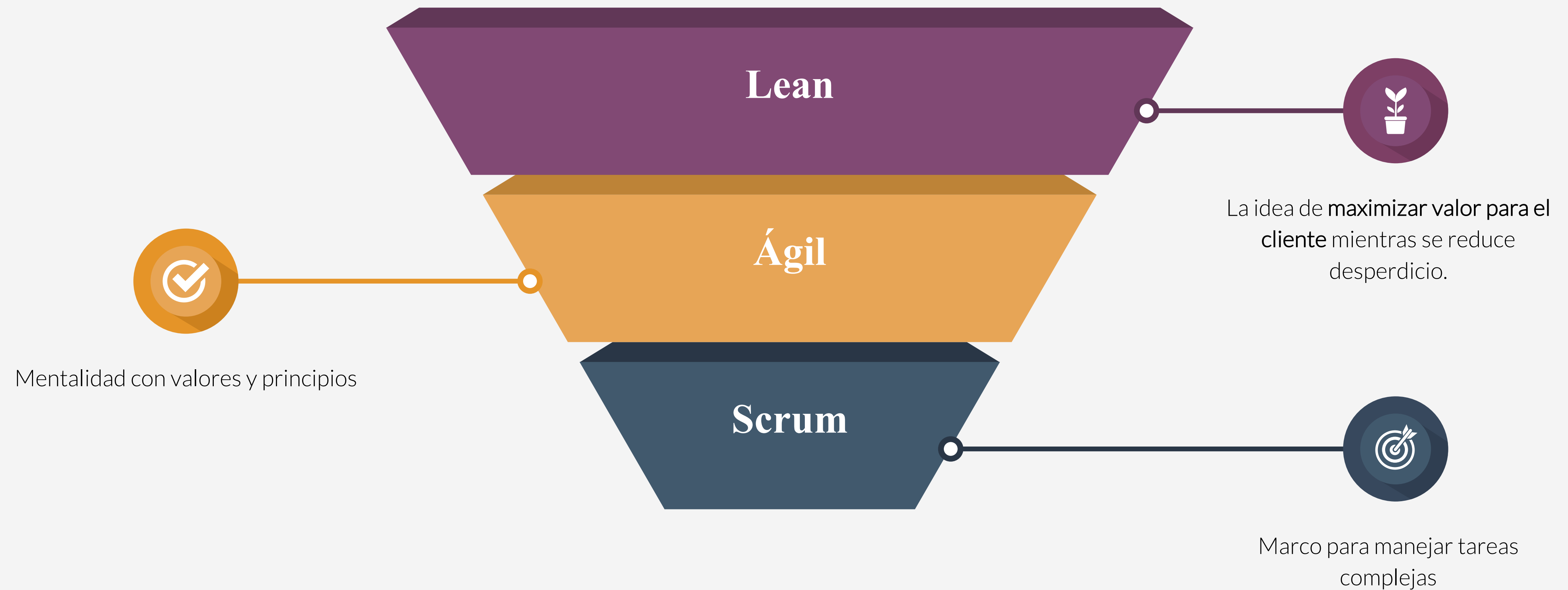


Lean, Ágil y Scrum



3Ms de lean



Muda

Cualquier actividad que no agrega valor



Mura

Desigual, Mura crea Muda



Muri

Sobrecarga, usualmente causado por Mura

El manifiesto ágil 2001

Estamos descubriendo mejores maneras para el desarrollo de software, haciéndolo y ayudando a otros a que lo hagan. Mediante este trabajo hemos llegado a valorar:

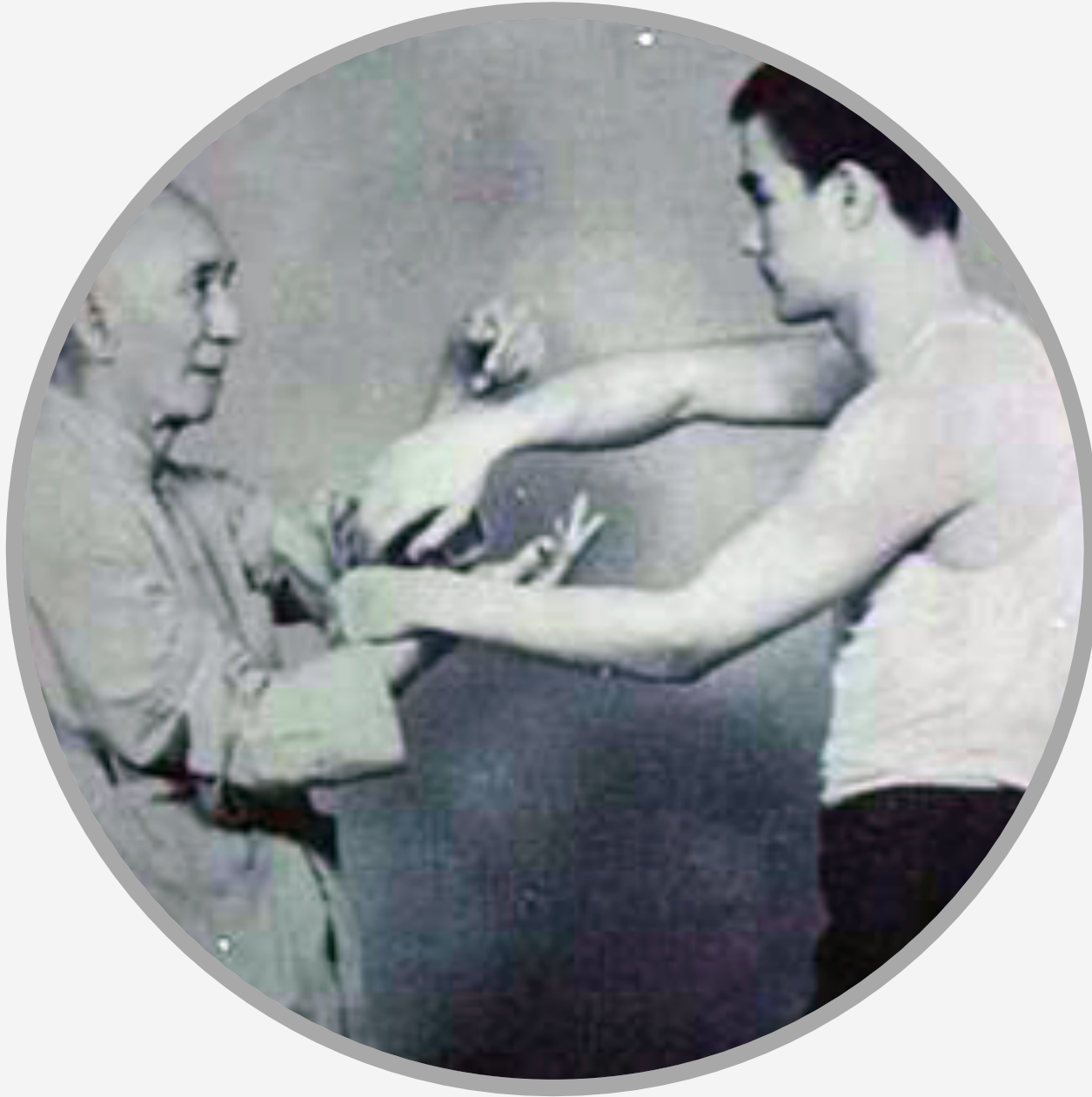
- Las personas y las interacciones sobre los procesos y herramientas.
- Un software funcional sobre documentación comprensible.
- La colaboración del cliente sobre negociaciones en el contrato.
- Responder al cambio sobre seguir un plan.

Esto es, mientras hay valor en las variables de la derecha, valoramos aún más las de la izquierda.

Los 12 principios ágiles

1. Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software con valor.
2. Aceptamos que los requisitos cambien, incluso en etapas tardías del desarrollo. Los procesos Ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competitiva al cliente.
3. Entregamos software funcional frecuentemente, entre dos semanas y dos meses, con preferencia al periodo de tiempo más corto posible.
4. Los responsables de negocio y los desarrolladores trabajamos juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.
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.
6. El método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la conversación cara a cara.
7. El software funcionando es la medida principal de progreso.
8. Los procesos Ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los promotores, desarrolladores y usuarios debemos ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida.
9. La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño mejora la Agilidad.
10. La simplicidad, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.
11. Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos auto-organizados.
12. A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para a continuación ajustar y perfeccionar su comportamiento en consecuencia.

El concepto Shu Ha Ri para agil



Shu

Aprende la regla (sin modificación)



Ha

Iniciar a "romper la regla", a ver que funciona



Ri

Ser la regla, ser un maestro y define la regla