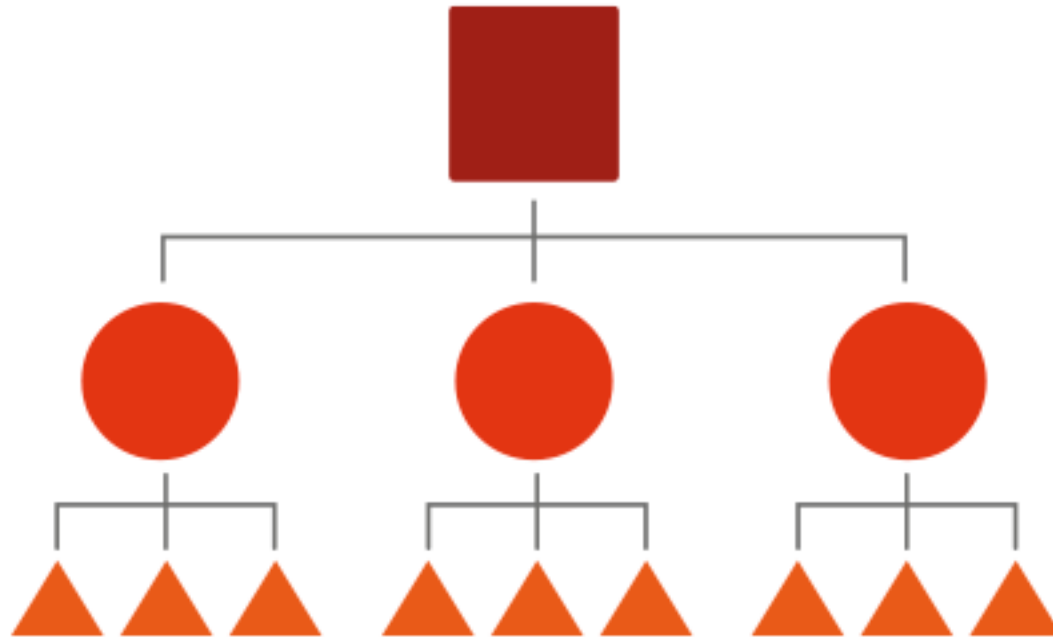


# AGILE

Atlassian  
agile  
way

## UNA ORGANIZACIÓN TRADICIONAL

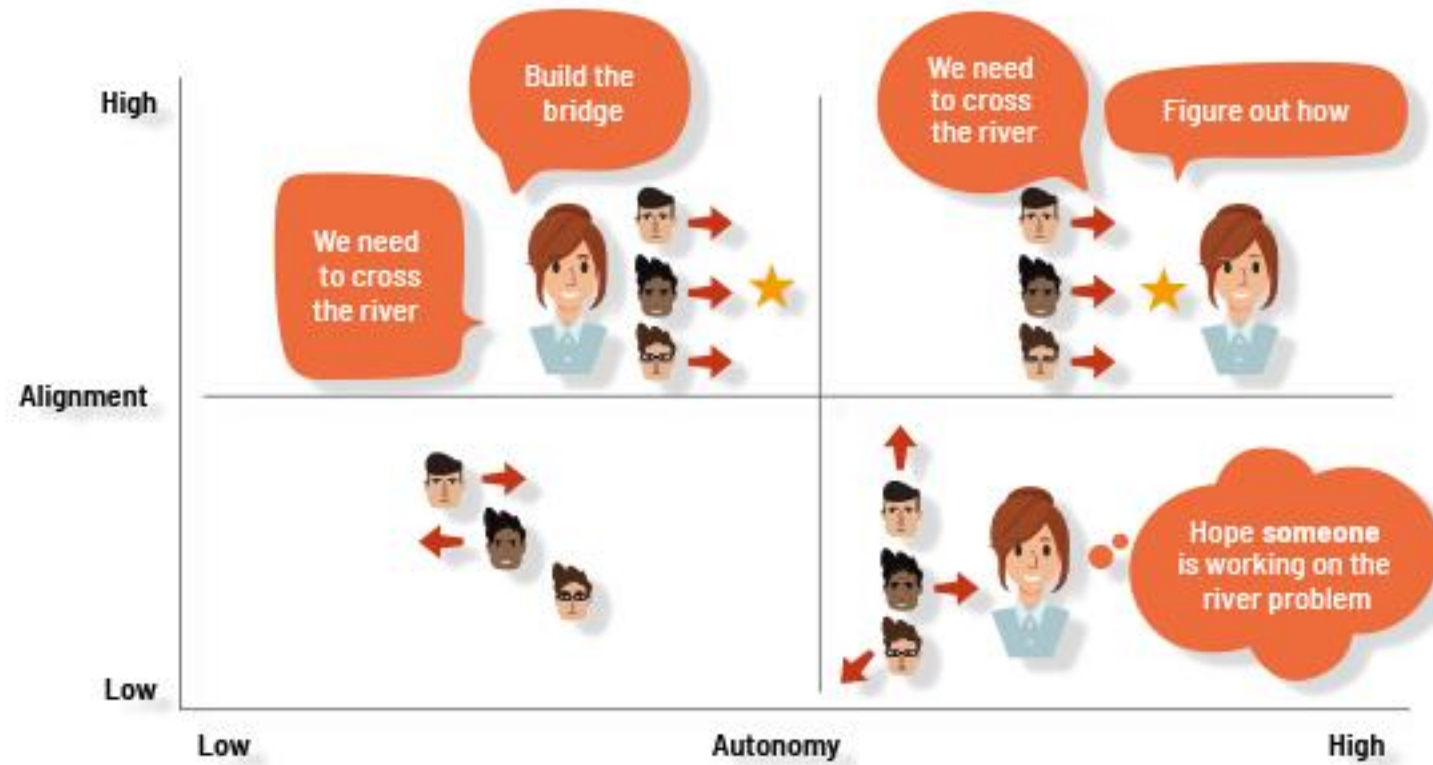
- Estática
- Rígida
- Burocrática



## UNA ORGANIZACIÓN **AGILE**

- Es una red de equipos cuya cultura se centra en las personas y opera rápidos ciclos de aprendizaje y toma de decisiones.
- Tiene la habilidad de cambiar su estructura, estrategias y procesos.
- Crea valor.

## AGILE PROMUEVE UNA CULTURA DE AUTONOMÍA Y ALINEACIÓN





**Qué es AGILE**

## VALORES AGILE



1. Personas antes que procesos y herramientas.



2. Productos funcionales antes que documentación innecesaria.



3. Colaboración con los clientes antes que negociación.



4. Respuesta al cambio.



# Principios AGILE

## PRINCIPIOS AGILE

- 1- Nuestra prioridad es la satisfacción del cliente por medio de la entrega constante de valor.
- 2- **Los cambios son bienvenidos aún en etapas avanzadas de desarrollo.**
- 3- Entrega continua de productos de valor.
- 4- **Clientes y desarrolladores somos un equipo.**
- 5- Los equipos deben estar motivados.
- 6- **Conversación cara a cara es el mejor tipo de comunicación.**



## PRINCIPIOS AGILE

- 7- La entrega de valor es la medida de progreso.
- 8- **Equipos autosustentables.**
- 9- Los productos de calidad promueven la agilidad.
- 10- **La simplicidad es esencial.**
- 11- Las mejores soluciones surgen de equipos auto-organizados.
- 12- **Los equipos se ajustan continuamente para ser cada vez más eficaces.**

## ¿POR QUÉ SER **AGILE**?

Manera tradicional



Manera **AGILE**



### Command & Control



### Self organizing & Autonomous





# **ACTIVIDAD**

## ¿QUÉ ES SCRUM?

### Origen SCRUM:

Creadores: Jeff Sutherland  
y Ken Schwaber





SCRUM se enfoca en eliminar desperdicios.





## 8 DESPERDICIOS



DEFECT



OVERPRODUCTION



WAITING



NON-UTILIZED  
RESOURCES



TRANSPORTATION



INVENTORY



EXCESSIVE  
PROCESSING



MOTION



## ELIMINA TODO EL DESPERDICIO

- Define metas y expectativas racionales.
- No trabajes de más.
- No postergues las correcciones.
- Hacer a medias= no hacer nada.
- Haz una cosa a la vez.

# ACTIVIDAD

1	I	A
2	II	B
3	III	C

# SCRUM

## PILARES

- Transparencia
- Inspección
- Adaptación

## VALORES

- Enfoque
- Apertura
- Respeto
- Valentía
- Compromiso

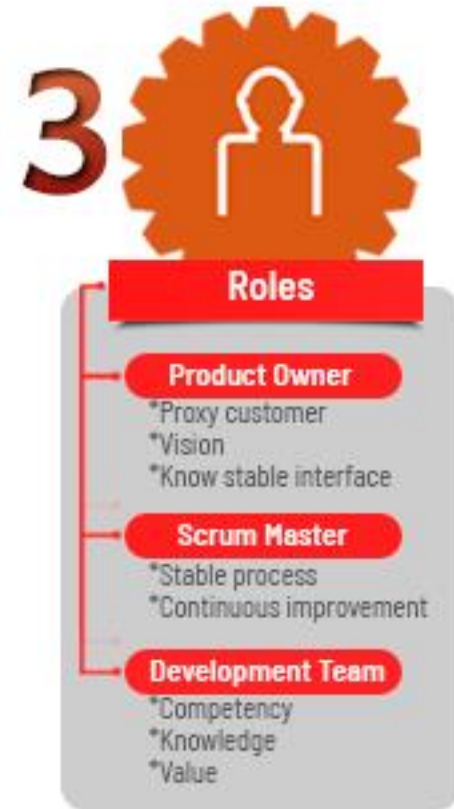
The background is a solid orange color. At the top center, there is a small orange circle with a thin white outline. On the left side, there is a thick orange curved line that starts from the left edge and curves upwards. On the right side, there is a thick orange curved line that starts from the right edge and curves downwards. The word "BREAK" is centered in the middle of the image in a bold, white, sans-serif font.

**BREAK**



**¿Cómo funciona  
SCRUM?**

## Regla 3-5-3





## CONCEPTOS CLAVE

- Historia (Story).
- Epopeya (Epic).
- Sprint.
- Product increment.



## ¿ QUÉ SON LAS HISTORIAS?

- Son las actividades que deben realizarse para completar el proyecto.
- Necesitan contemplar el para quién, el qué y el por qué de las actividades.

## EJEMPLOS

- “Como cliente, necesito la librería en línea más grande del mundo para comprar el libro que quiera cuando quiera”.
- “Como cliente, me gustaría poder hojear libros por género para poder encontrar los que me gustan”.
- “Como cliente, me gustaría meter un libro en un carrito para comprarlo”.
- “Como gerente del producto, me gustaría poder rastrear lo que compra un cliente para ofrecerle productos específicos basados en sus compras anteriores.

## CARACTERÍSTICAS DE UNA HISTORIA

- Independiente
- Negociable
- Valiosa
- Estimable
- Suficientemente corta
- Totalmente comprobable

**Ej:** "Como médico de fuerzas especiales, debo enseñar fisiología básica a mis alumnos para que conozcan el cuerpo humano"

## ¿QUÉ SON LAS EPOPEYAS?

- Un conjunto de historias que constituyen una idea o historia más grande  
Ej: lista de pendientes de una boda.

asana

Home

My Tasks

Inbox

Portfolios

New Workload

Sprint 10 - Analyze deployment...

Sprint 9 Analyze LMS

Sprint 8.1 Analyze

Sprint 8 AIC/DV

User Stories Define phase

User Stories Measure phase

Sprint 1 Define phase

Sprint 2 Define phase

Sprint 3

Sprint 5 Define & Measure p...

Sprint 4 Define & Measure p...

Sprint 6 Define&Measure

Sprint 7 Define&Measure

next things

PDCA e-learning

Sprint 7 Define&Measure

Board

Timeline

Calendar

Progress

Forms

Conversations

Files

Go to any project or task...

New

?

Show Project Description

All tasks

Filter

Sort

Sprint Backlog

+

Design Face to Face Material (Block 7)

10

As MBB I want to make a recap about Measure phase tools and objectives so the student can understand the connection between the concepts, ...

25 Jan

Relationships of sigma, DPMO, Yield, Cpk and Ppk

25 Jan

Design

+

As a MBB I want to have a method that helps me improve our future content so we can improve our e-learning

As a MBB I want the user to let write some comments the team can received a feedback to improve content

As an MBB I want that the user is able to rate the training materials so we can understand what the user

Review

+

Design slides templates for PPT presentations,

6 Jan

Build

+

As MBB I want to show the DMADV tollgate deck so the student can now how they can document used tools during their project (Belt)

As a MBB I want to explain the methodologies included in the implementation approach so the belt knows who PMO@ABI, Scrum and Agile are

4 Jan

## ¿QUÉ ES UN SPRINT?

- Es un periodo fijo de tiempo durante el que se trabaja intensamente.
- Los sprints pueden ser de 1-4 semanas.



# UN EQUIPO SCRUM





# ROLES



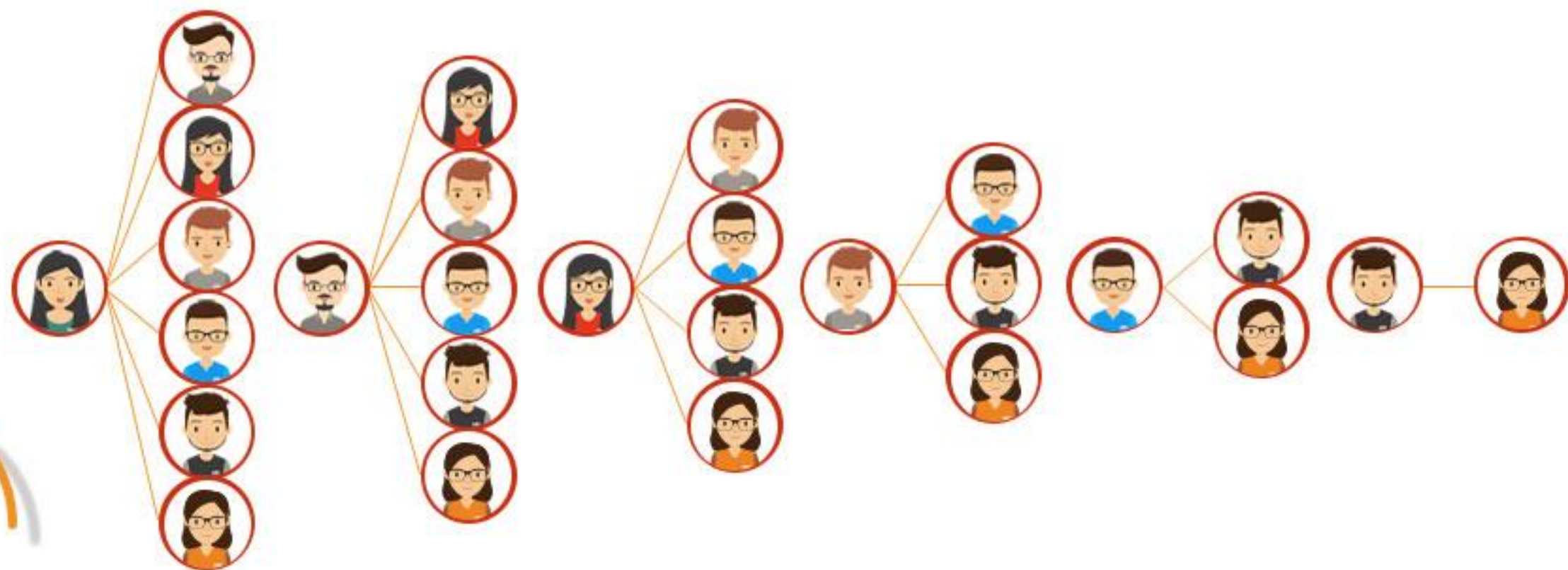
## LOS EQUIPOS DEBEN SER:

- **Trascendentes:** tienen un propósito mayor.
- **Autónomos:** toman sus propias decisiones, ya que se organizan y gestionan solos.
- **Interfuncionales:** disponen del personal indispensable para realizar el proyecto en su totalidad. Todos disponen de toda la información.

## TAMAÑO DEL EQUIPO

- 7 integrantes de manera ideal.
- "Agregar gente a un proyecto atrasado, solo lo atrasará más."
- **Razones:** Tiempo y comunicación.





## PRODUCT OWNER



- Determina el Backlog del proyecto (todas las actividades que deben realizarse).
- Prioriza las actividades
- Atiende a los clientes y stakeholders
- Trabaja de cerca con el equipo.
- Es “**la cara del equipo**” frente al cliente y los stakeholders

## SCRUM MASTER



- Facilitar las reuniones
- Comprobar que exista transparencia y comunicación
- **Detectar y eliminar impedimentos.**

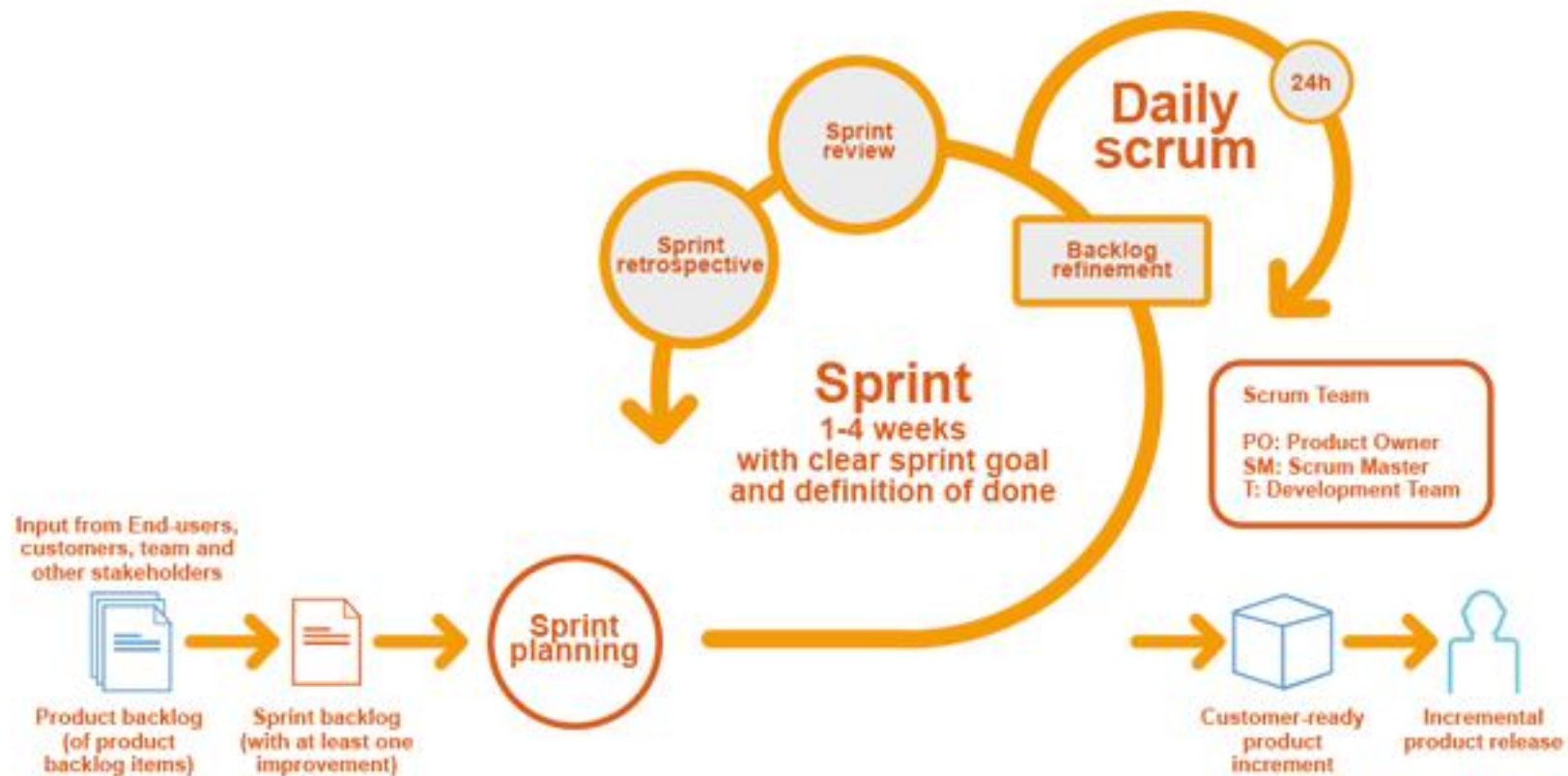


The background is a solid orange color. At the top center, there is a small orange circle with a thin white outline. On the left side, there is a large, thin orange arc. On the right side, there is a large, thin orange arc. The word "BREAK" is centered in the middle of the image in a bold, white, sans-serif font.

**BREAK**

# **METODOLOGÍA SCRUM**

# ¿CÓMO FUNCIONA SCRUM?



## 1.- Necesidad del cliente



## 2.- Product backlog

- Necesidades
- Requerimientos
- Stories





# Metodología Scrum



Inicio - Intranet Grupo Modelo

SumTotal - Learner Home Page

AB Inbev MAZ - Workplace

User Stories AIC/DV phases

Inicio - Intranet Grupo Modelo

User Stories Define

50 Things Everyone

Home

Otros marcadores

Aplicaciones

traductores

Japón

statistics

sharepoints

tools

asana

Home

My Tasks

Inbox

Portfolios

New Workflow

Favorites

Favorite projects by clicking the

Show more

Reports

Tasks I've Created

Tasks I've Assigned to Others

Recently Completed Tasks

Teams

Belt Program e-learning

User Stories AIC/DV phases

Sprint 12 Design/Verify

Sprint 11 Improve & Control

Sprint 10 - Analyze deploym...

User Stories AIC/DV phases

List

Timeline

Calendar

Progress

Forms

Conversations

Files

Go to any project or task...

New

?

Add Task

SQ points

Belt Value P...

MVP

Story Owner

Combination with Brainstorming and Affinity Diagrams

Sprint 8 A...

55

85

—

Don

5-Why Analysis:

How to build the answer 7 question relationship

Sprint 9 A...

20 Feb - 15 Mar

85

85

—

Don

Taiichi Ohno example

Sprint 9 A...

55

85

—

Don

Limitations of 5-Why method

Sprint 9 A...

21

85

—

Don

Graphical Data Analysis:

Pareto Charts

Sprint 9 A...

25 Feb - 15 Mar

80

144

—

Don

Drill down

Sprint 9 A...

55

55

—

Don

Interpreting Pareto Charts

Sprint 9 A...

55

55

—

Don

Box-and-Whisker Plots

Sprint 9 A...

25 Feb - 15 Mar

80

85

—

Don

Scatter Plots

Sprint 9 A...

55

144

—

Don

Interpreting a Scatter Diagram

Sprint 9 A...

80

85

—

Don

Tutorial B&W and Pareto

Sprint 10

11 - 20 Mar

144

—

—

ANALYZE III - HYPOTHESIS TESTING:

Introduction to Statistical Methods:

### 3.- Sprint planning

- Meta
- Capacidad del equipo: ellos determinan el tiempo y esfuerzo.
- **Priorizar para crear valor**
- Sprint Backlog
- MVP (Minimum viable product)

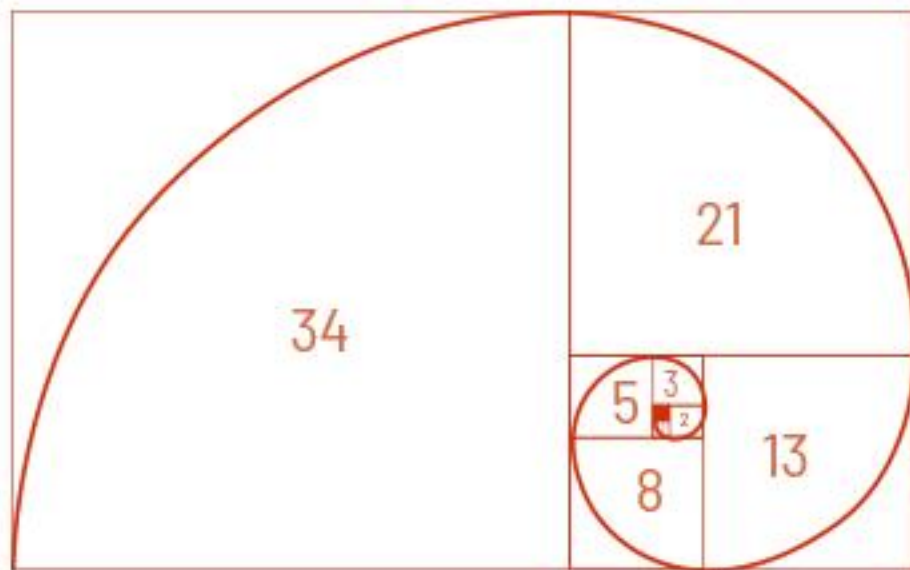


## ¿CÓMO PRIORIZAR?

“

*¡Los humanos somos  
pésimos haciendo  
estimaciones!*

”



- **Value Points/Puntos de Valor:**  
es la "cantidad" de valor intrínseco que tienen las características para el cliente.
- **Speed Points/Puntos de velocidad:**  
es la cantidad de tiempo que toma desarrollar una característica.





## SCRUM POKER PLANNING



## SCRUM POKER PLANNING





## SCRUM POKER PLANNING



## SCRUM POKER PLANNING



## SCRUM POKER PLANNING

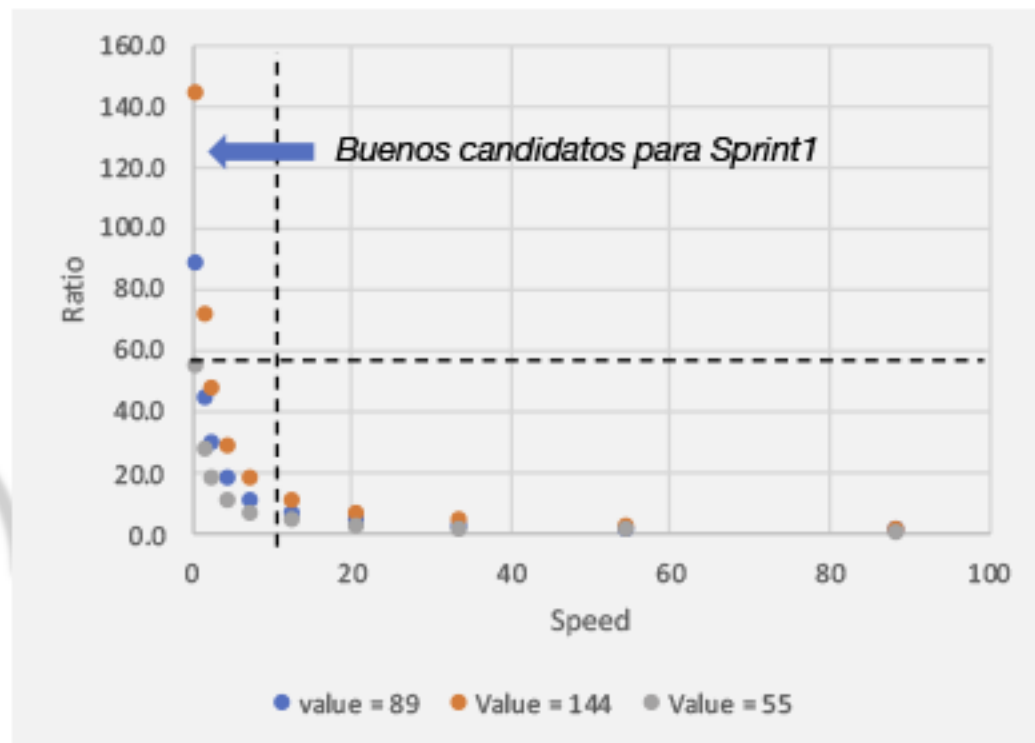


## SCRUM POKER PLANNING





## SIEMPRE EMPIEZA CON LAS TAREAS DE MÁS ALTO PROPORCIÓN



### Sprint 1 (3 weeks)

#### Story 2

Value: 144

#### Story 6

Value: 55

#### Story 10

Value: 34

#### Story 13

Value: 89

### Sprint 2 (3 weeks)

#### Story 1

Value: 89

#### Story 5

Value: 89

#### Story 8

Value: 34

### Sprint 3 (3 weeks)

#### Story 3

Value: 55

#### Story 7

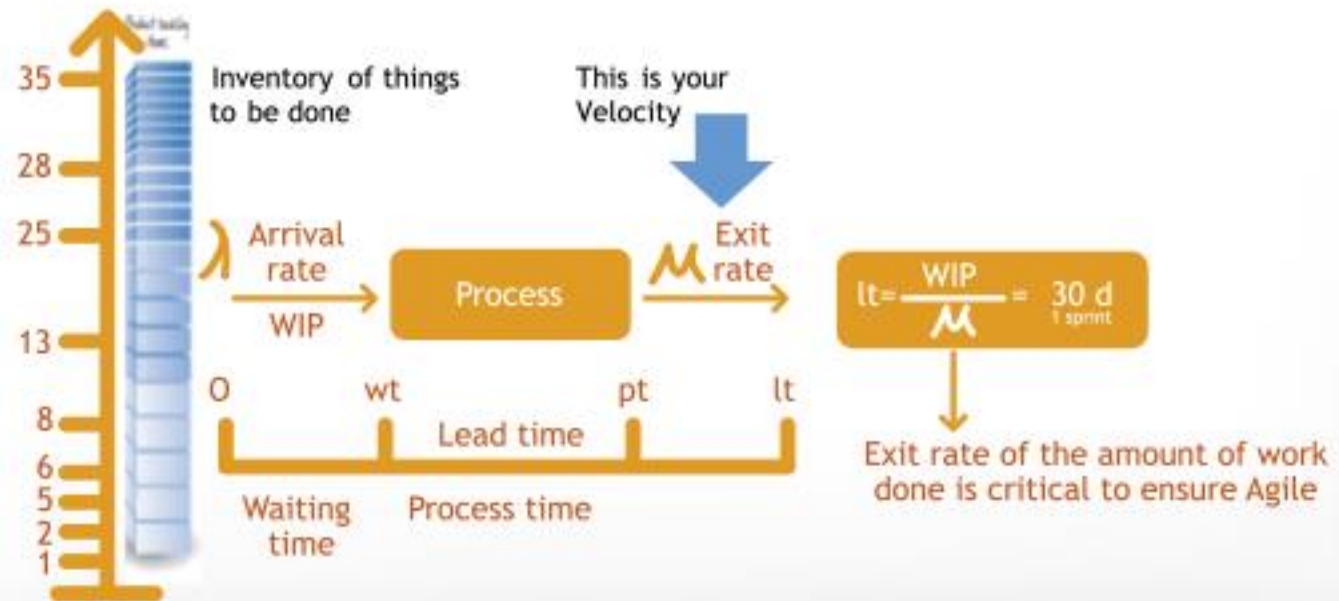
Value: 8

#### Story 11

Value: 89

- Lean se enfoca en la eliminación de desperdicios y en acelerar el tiempo de entrega

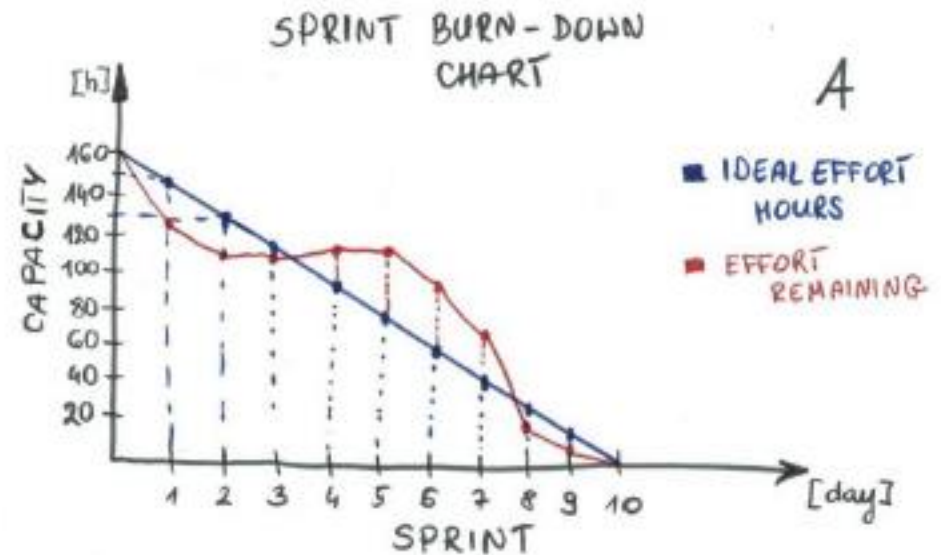
## ¿Qué puntaje de historias podemos completar en un mes?





## CONOCE TU VELOCIDAD

- Al final de cada sprint puedes contar cuantas historias se terminaron, el total de puntos estimados y esa diferencia nos dirá que tan rápido el equipo esta trabajando, su velocidad. Una vez que sabemos esto podemos ver cuando se van a terminar las historias que faltan.



## 4.- Daily SCRUM

- Progreso
- Impedimentos
- Modificaciones
- Backlog refinement



## 5.- Sprint review

- Avances: Entregables
- Logros
- **Retroalimentación**



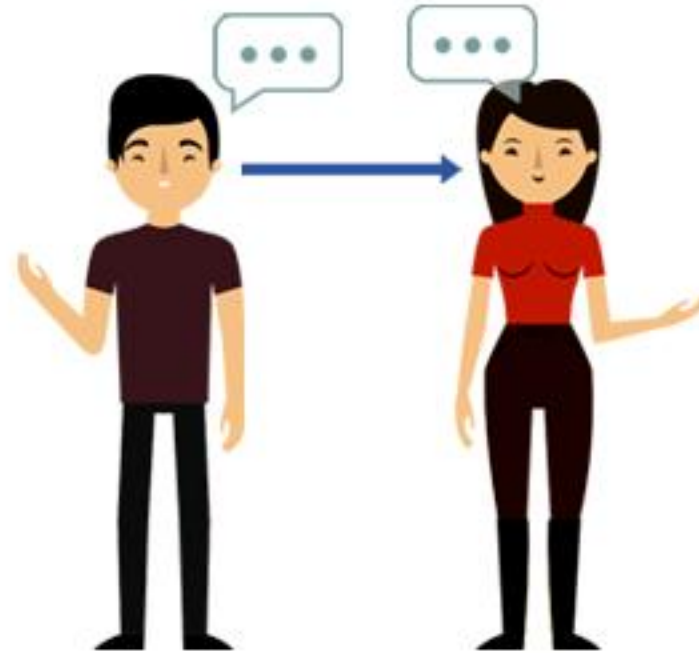
“No intentes hacerlo perfecto desde el principio”



## 6.- Sprint retrospective

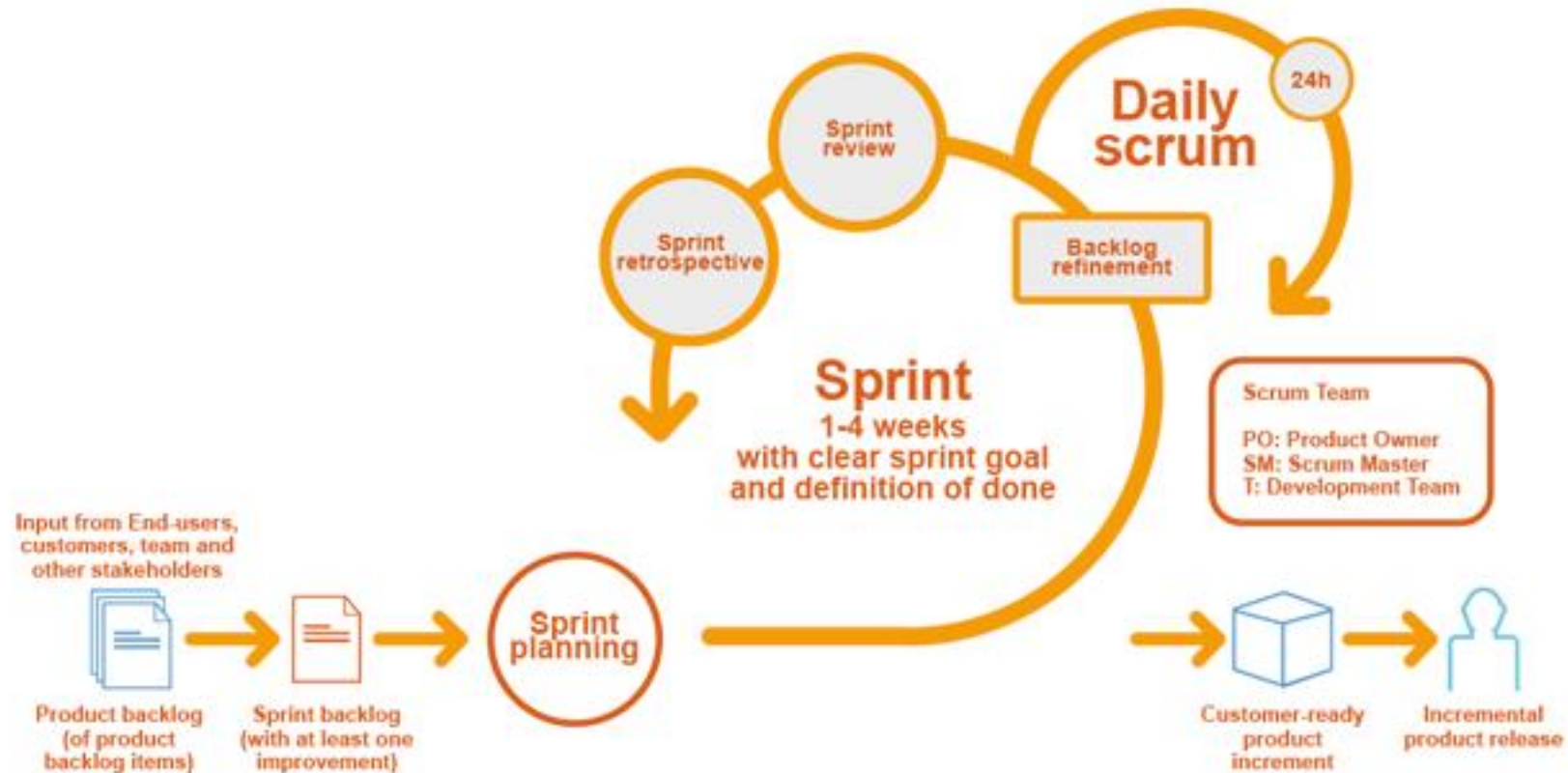
**“Mostrar el producto fue la parte más eficaz del proceso”**

- Aciertos
- Errores
- Ajustes





## El ciclo se repite





# EXPERIENCIA BELTS