



 **stefanini**  
Informática  
& Tecnología

# Cultura Agil Stefanini Colombia

### Super Poderes

- ✓ Curiosidad
- ✓ Programación
- ✓ Liderazgo

RENE OME



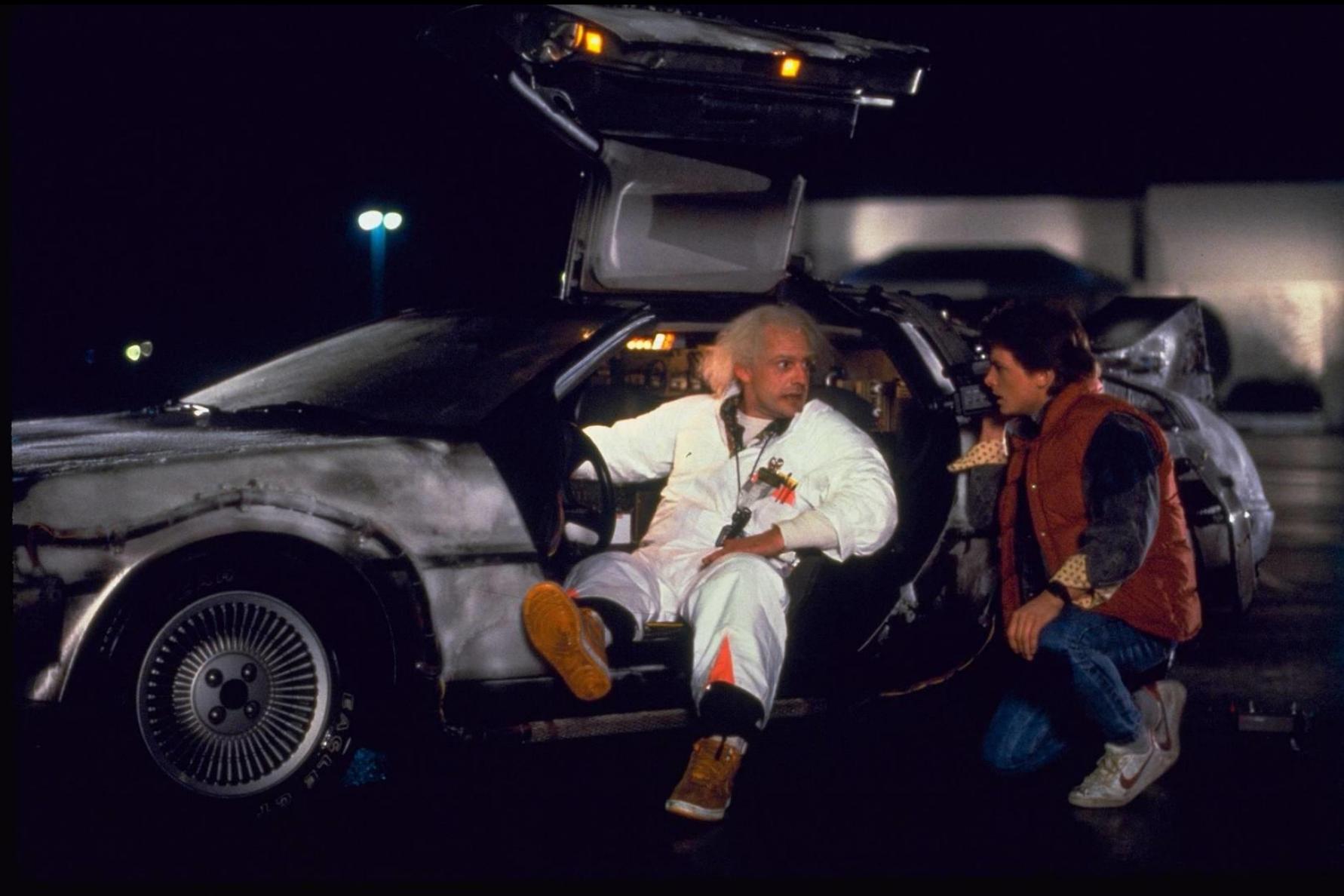
### Debilidades

- ✗ MADRUGAR
- ✗ Pescado 
- ✗ Ortografía

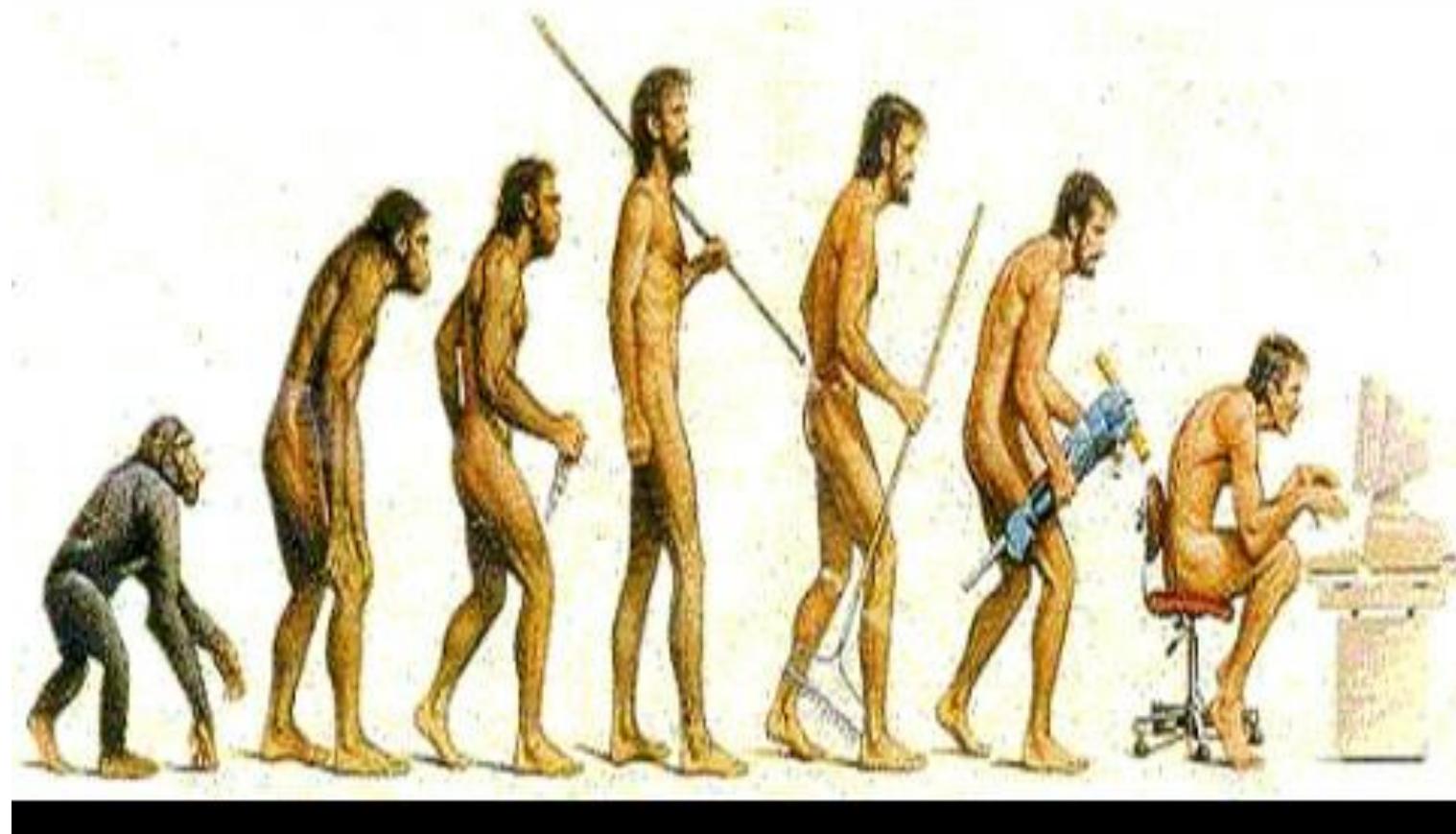
Archienemigo

→ METODOLOGIA  
CASCADA

**HACE MUCHO TIEMPO, EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA**



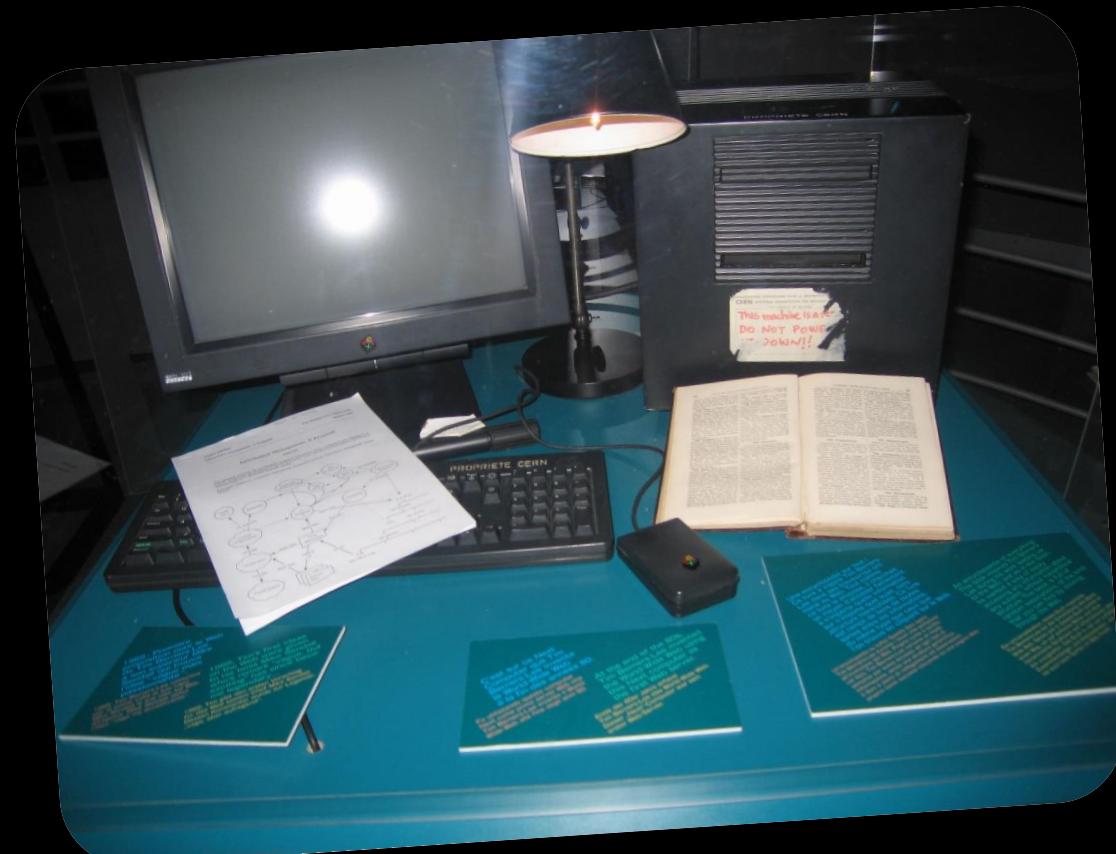
# Evolución Humana





1991

# PRIMER SERVIDOR WEB



# SCHWARZENEGGER

ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK









Google



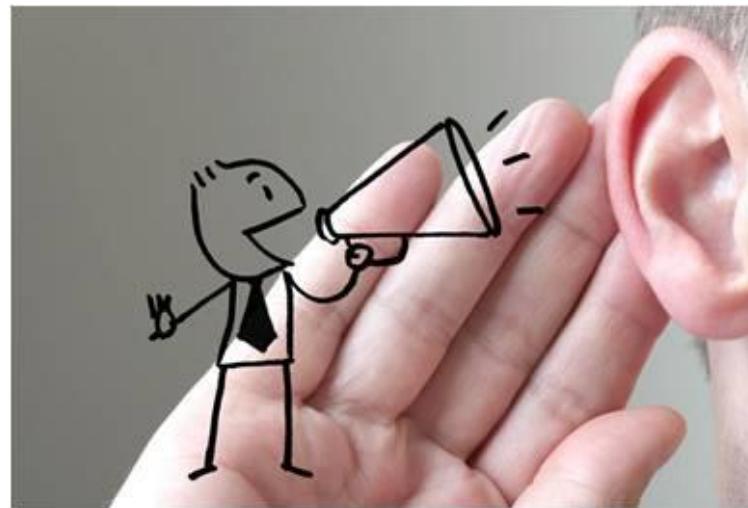
amazon



# **HICIERON LAS COSAS DIFERENTES**

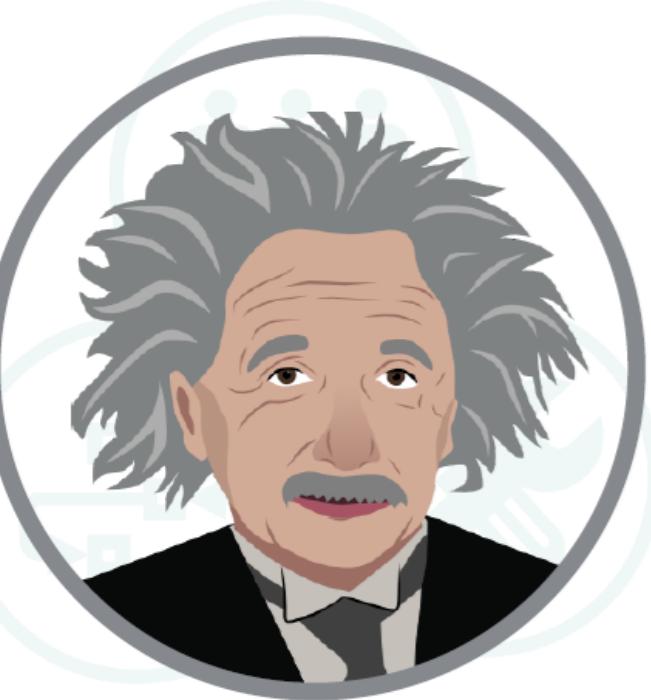


**Experimentaron**



**Escucharon al cliente**

**«Una locura es hacer la misma cosa una y otra vez esperando obtener resultados diferentes. Si buscas resultados distintos, no hagas siempre lo mismo».**

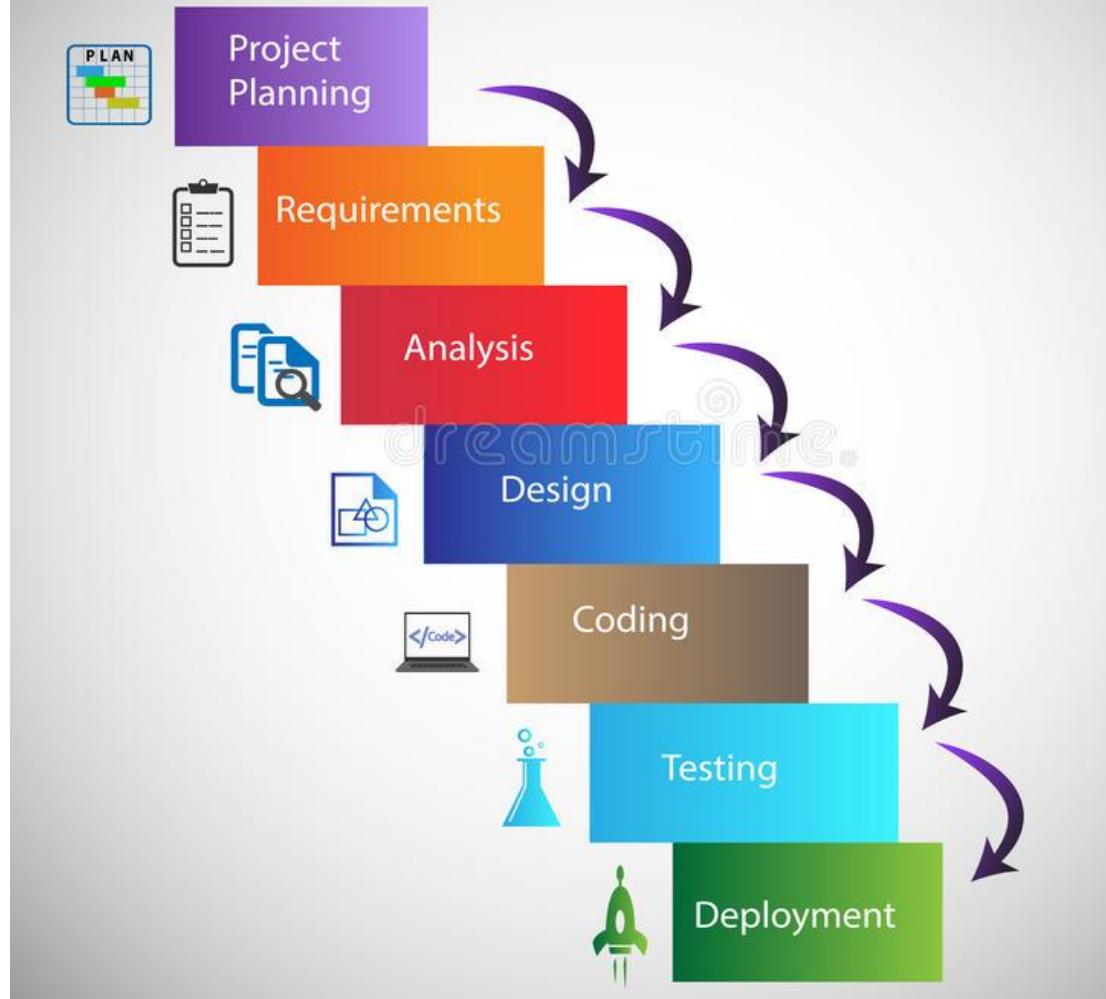


# **Y POR QUE SUFRIMOS DESARROLLANDO SOFTWARE ?**



1968

# Waterfall-Model

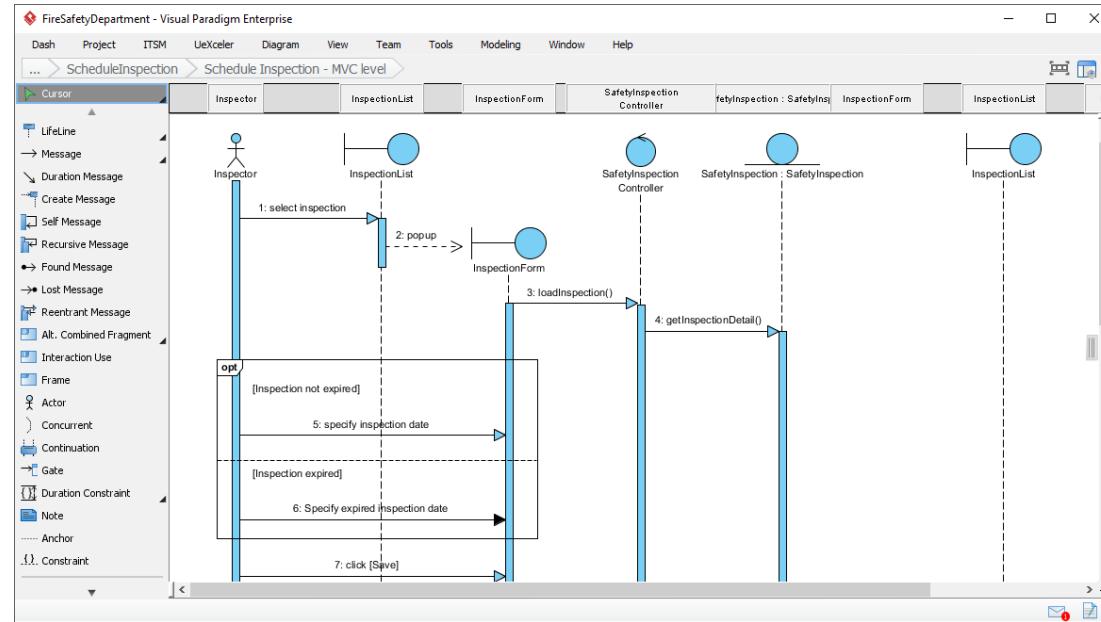


# La Forma en que Hacemos El Software



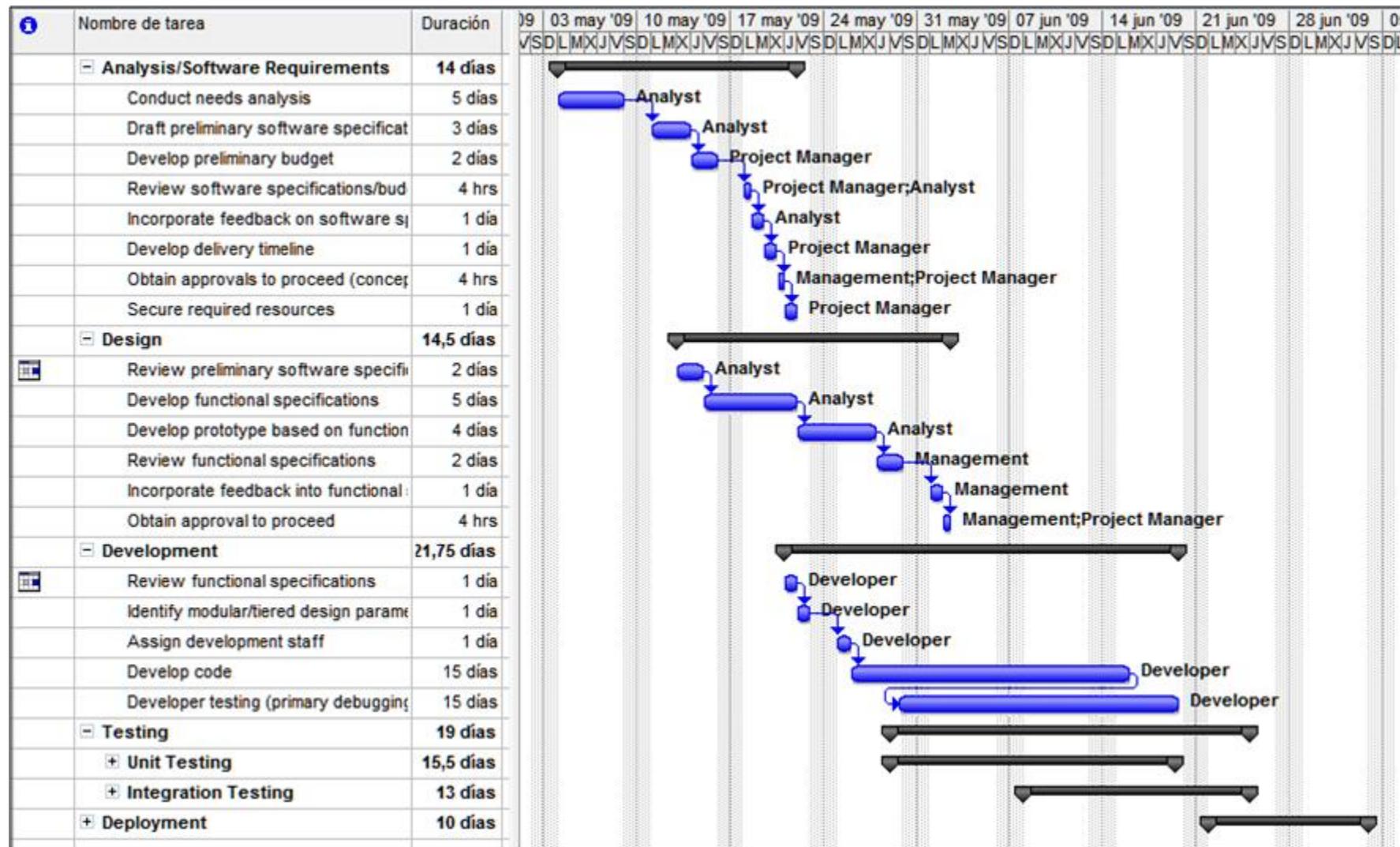
=





## Diseño Previo e Inamovible

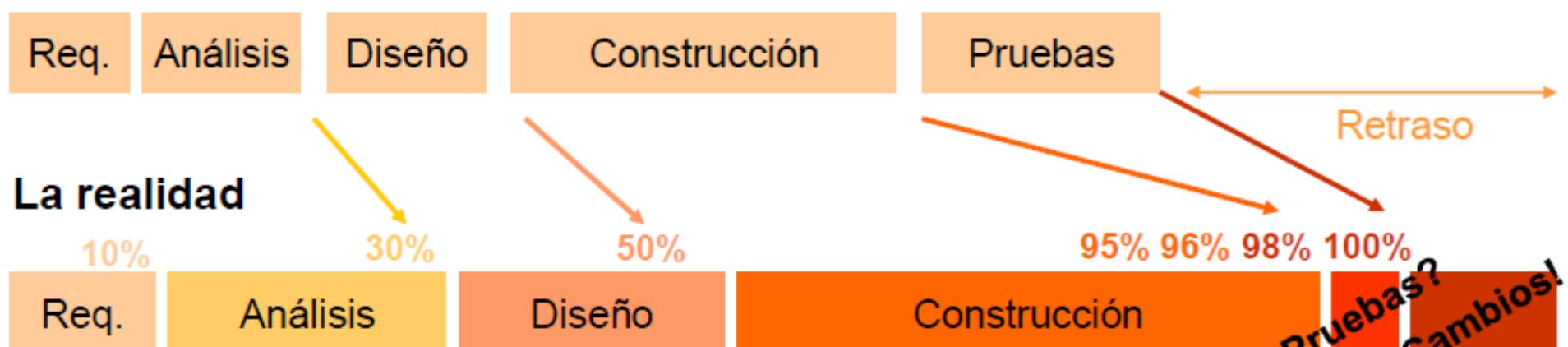




# PROYECTOS DARTH VADER



## Plan inicial



El equipo “se pasa la pelota”



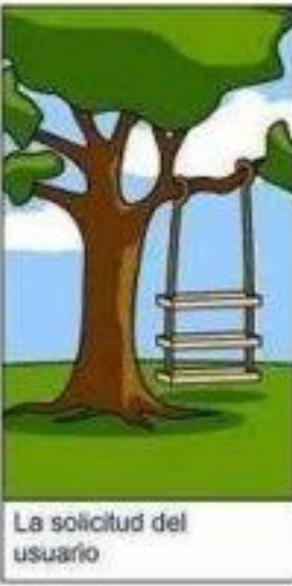
El cliente sólo ha estado viendo papel



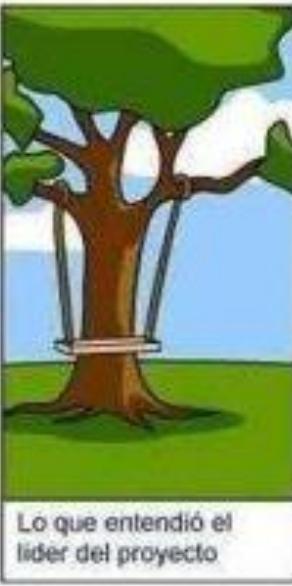


**“No entendiste lo que quería”**  
**“No cumpliste los plazos”**  
**“¡Todo es prioritario!”**

**“No estaba en el alcance”**  
**“Estoy perdiendo dinero!”**



La solicitud del usuario



Lo que entendió el líder del proyecto



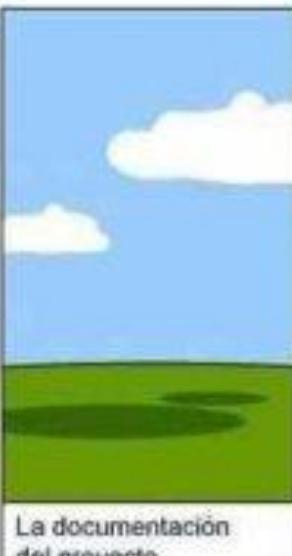
El diseño del analista de sistemas



El enfoque del programador



La recomendación del consultor externo



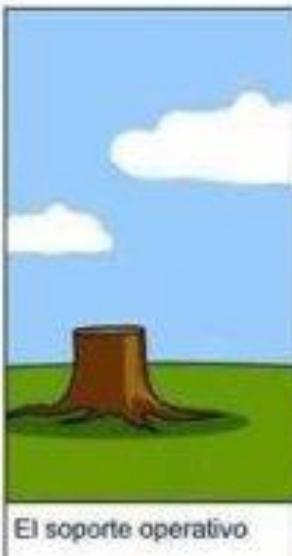
La documentación del proyecto



La implantación en producción



El presupuesto del proyecto



El soporte operativo



Lo que el usuario realmente necesitaba



# ALTERNATIVA AGIL?



# 2001 Nace Movimiento Agil

## Manifiesto por el Desarrollo Ágil de Software

Estamos descubriendo formas mejores de desarrollar software tanto por nuestra propia experiencia como ayudando a terceros. A través de este trabajo hemos aprendido a valorar:

**Individuos e interacciones** sobre procesos y herramientas  
**Software funcionando** sobre documentación extensiva  
**Colaboración con el cliente** sobre negociación contractual  
**Respuesta ante el cambio** sobre seguir un plan

Esto es, aunque valoramos los elementos de la derecha,  
valoramos más los de la izquierda.

Kent Beck  
Mike Beedle  
Arie van Bennekum  
Alistair Cockburn  
Ward Cunningham  
Martin Fowler

James Grenning  
Jim Highsmith  
Andrew Hunt  
Ron Jeffries  
Jon Kern  
Brian Marick

Robert C. Martin  
Steve Mellor  
Ken Schwaber  
Jeff Sutherland  
Dave Thomas

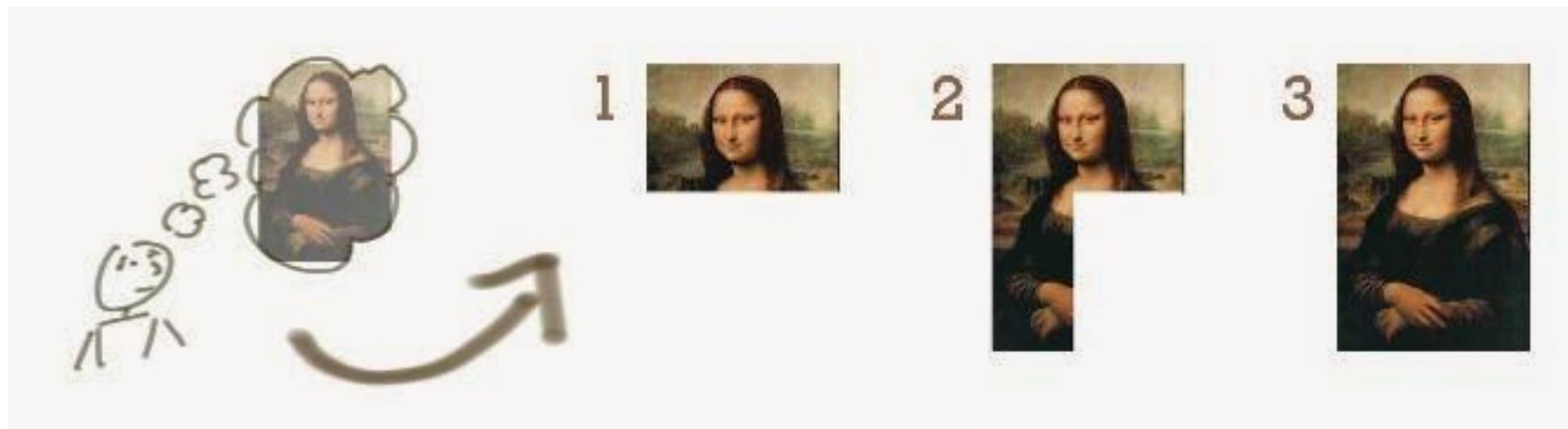


# Construcción Software Iterativo e Incremental

## Forma Ágil



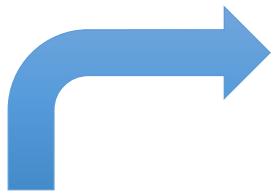
## Forma No Ágil



## Entrega Temprana y Continua de software con Valor



Versión 1



Versión 1.1

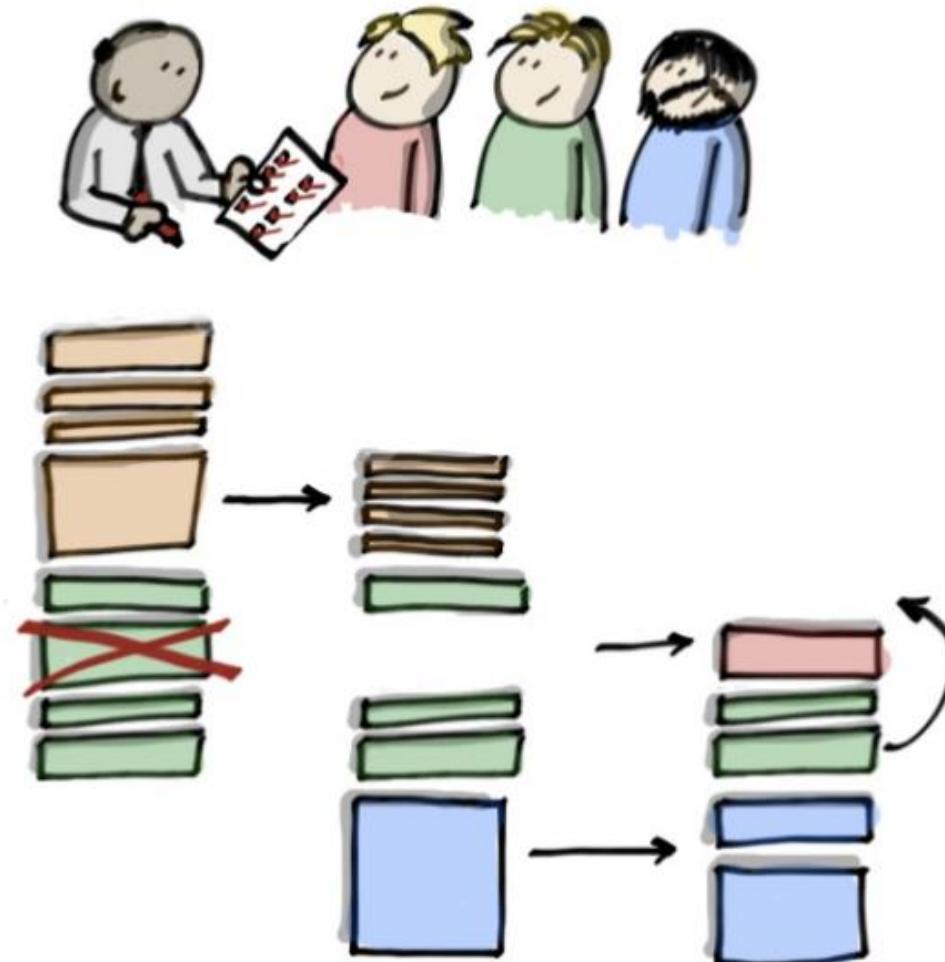
## Ley de Pareto



Versión 1.2



# ADAPTACIÓN



# COLABORACIÓN

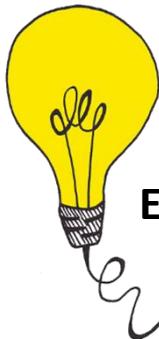


@Angel\_Medinilla



# CAMBIA COMO SE GESTIONAN LOS PROYECTOS

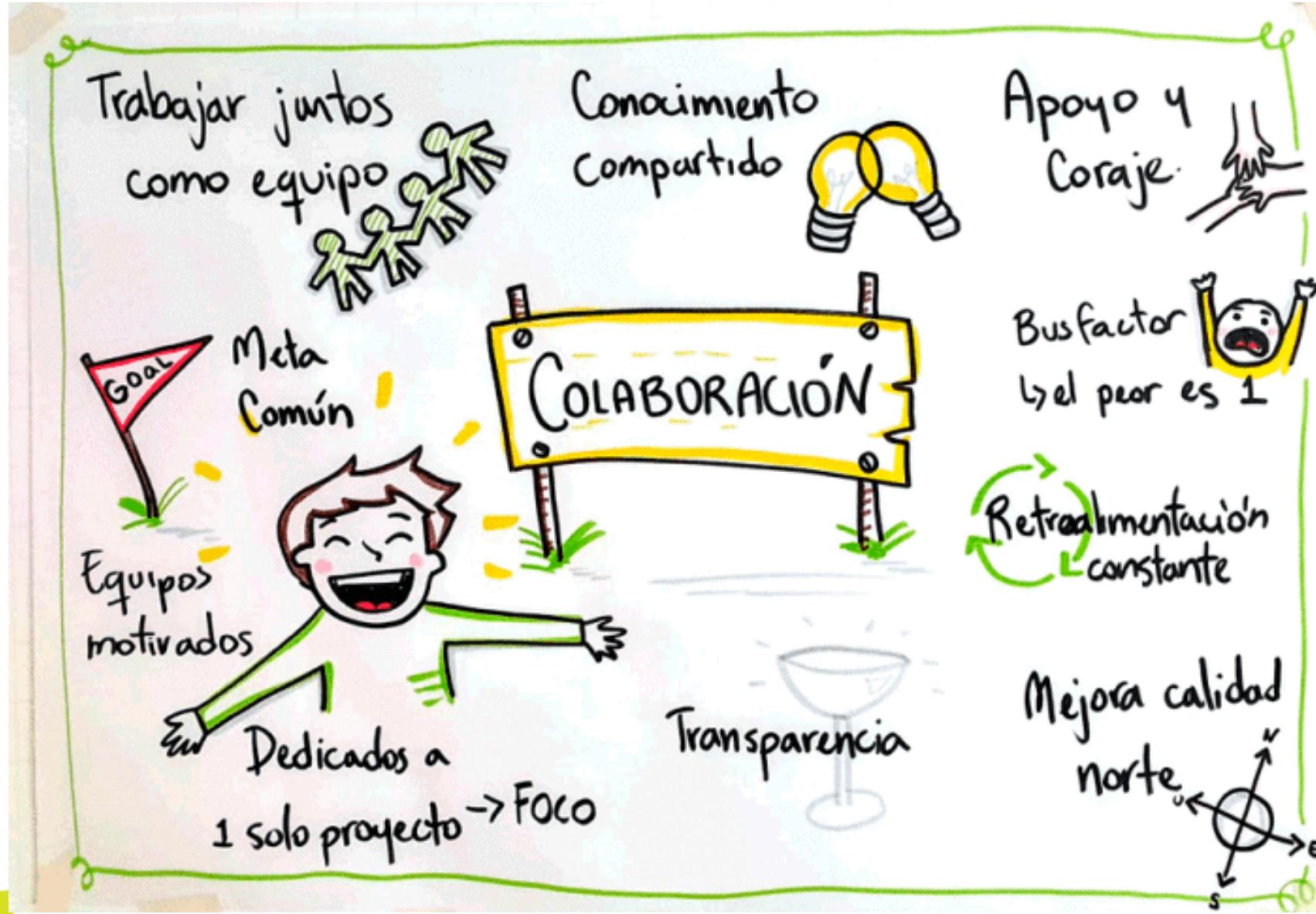
## Trabajo en Equipo



Enfocados

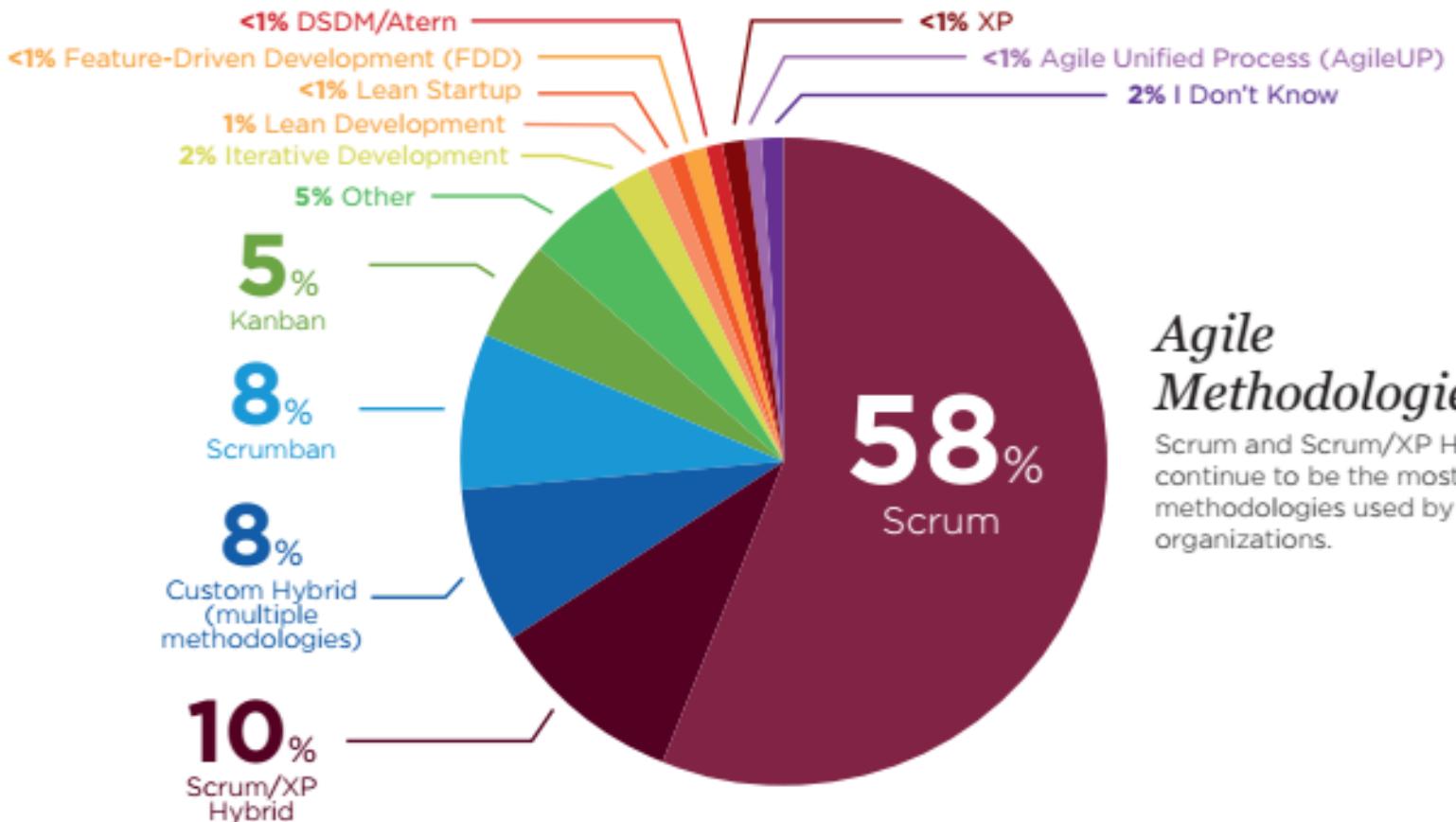
## Colaboración





# MARCOS DE TRABAJO

## AGILE METHODS AND PRACTICES



### *Agile Methodologies Used*

Scrum and Scrum/XP Hybrid (68%) continue to be the most common agile methodologies used by respondents' organizations.

# SCRUM

Visión de Negocio



Daily meeting.

15 min.

Qué hice ayer  
Qué voy a hacer hoy  
Qué impedimentos he tenido.

Planning.

Sprint  
(1 - 4 semanas).

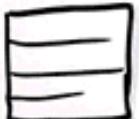
Incremento  
de Prod. potencial/  
entregable.

Review

Equipo Scrum



Equipo Desarrollo



Refinamiento

Refinar Backlog  
-agregar  
-eliminar  
-priorizar



Revisa el  
Producto

Revisar el  
Proceso



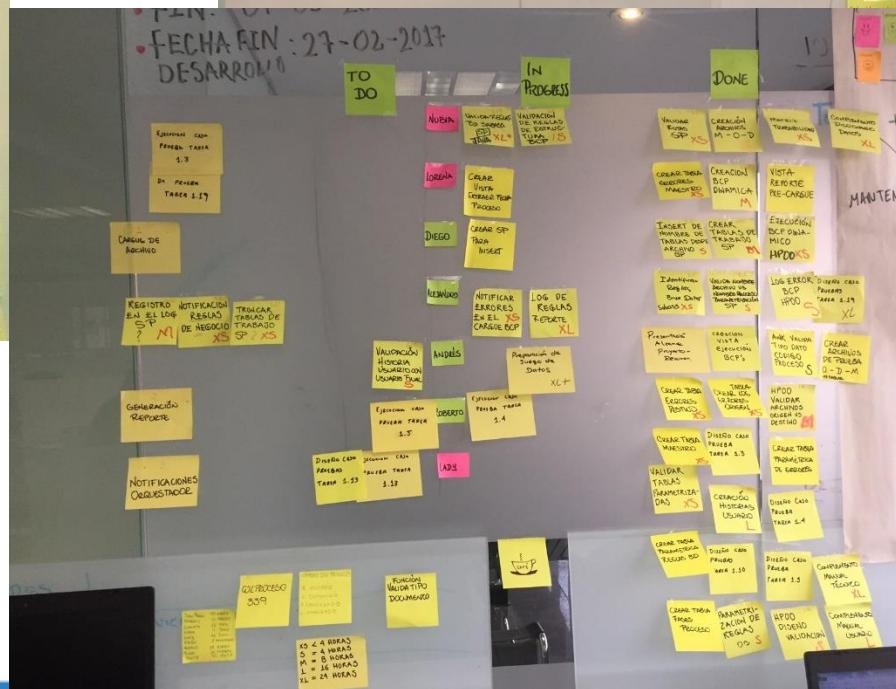
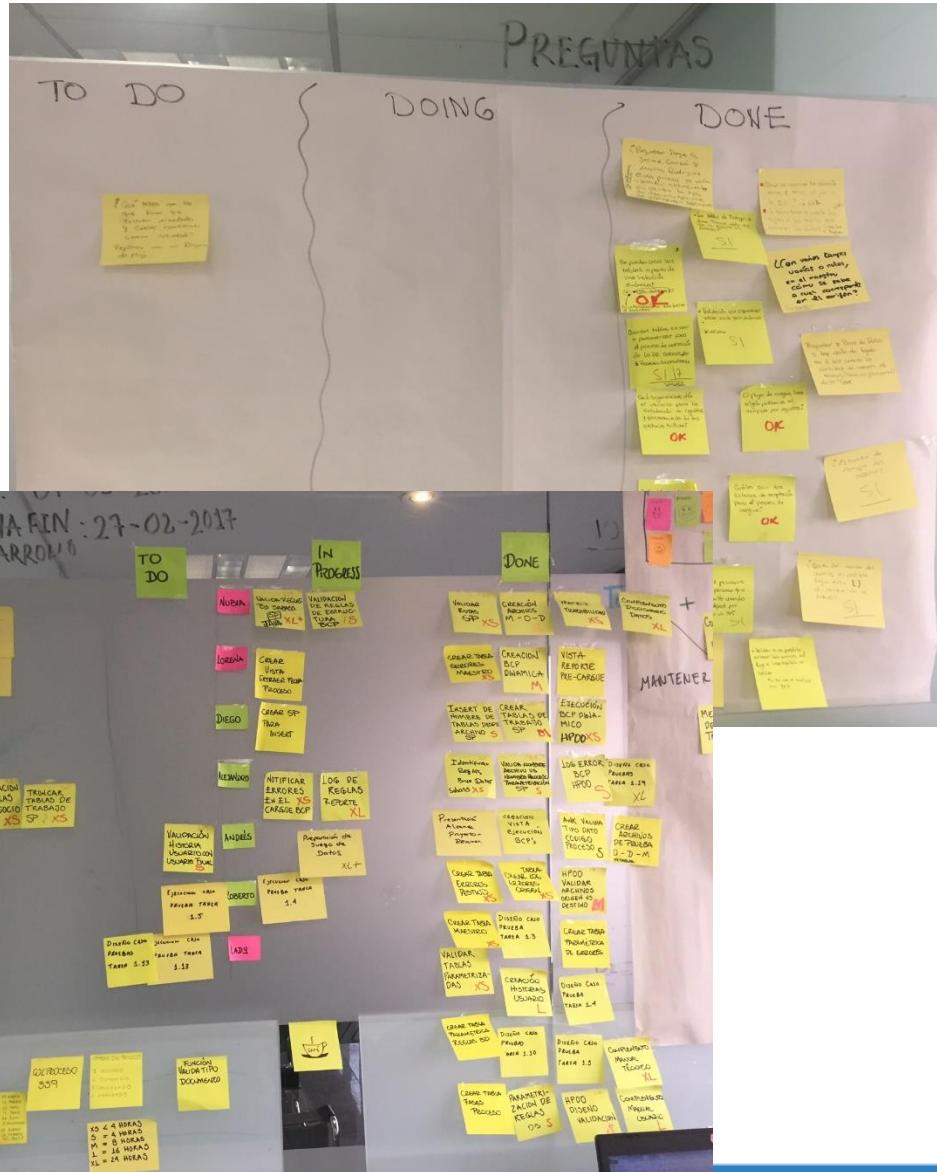
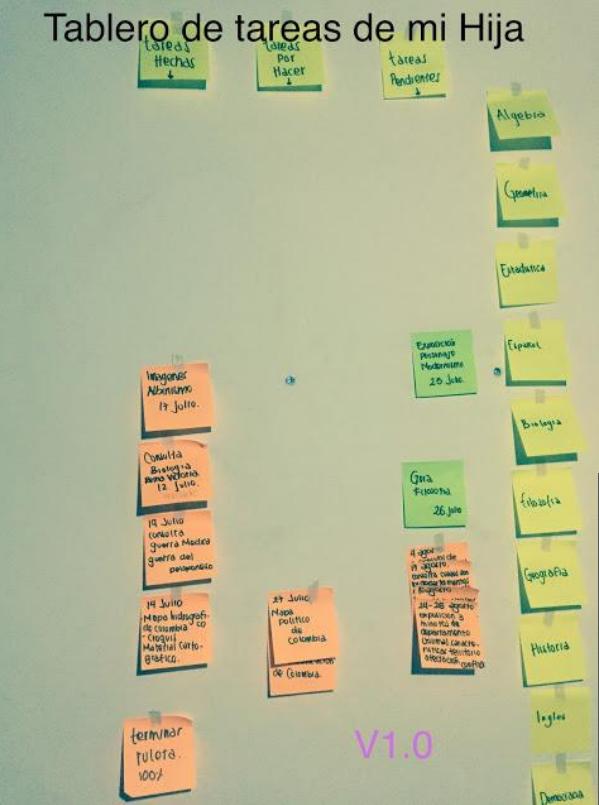
Autoorganizado  
Multifuncional  
Calidad técnica

Equipo de desarrollo



Stakeholders

# Kanban



PRODUCT DEVELOPMENT

- FLOW

• DEMING

PROFOUND KNOWLEDGE SYSTEM

• SCRUM

Scrumbut / Scrumand

• XP

• CRYSTAL

• DSDM

• FDD

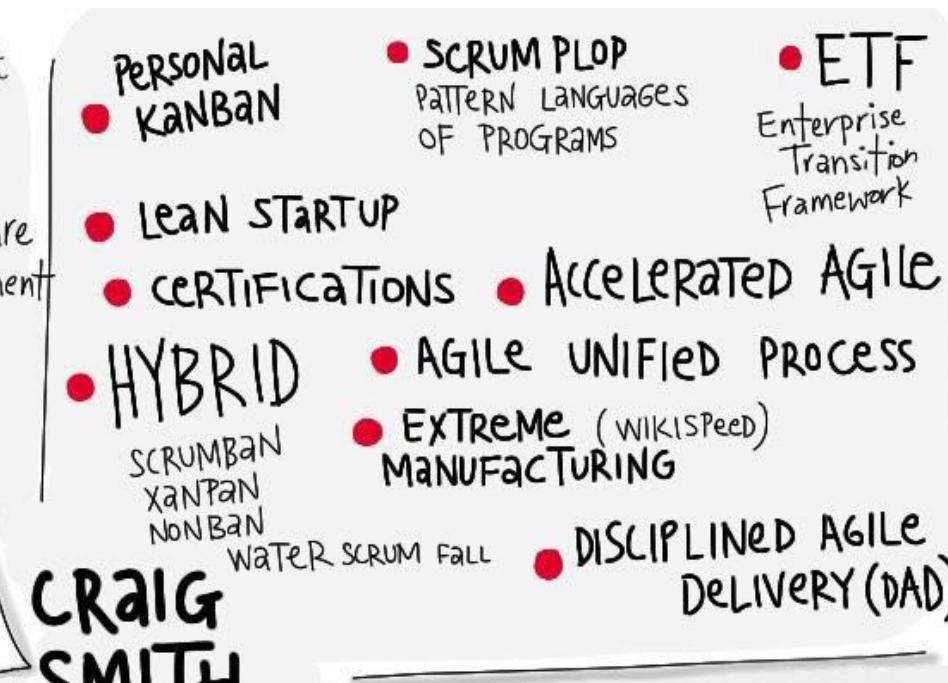
• ASD



Modern Management Methods

and Lean Software Development

Lean



• TDD/ATD/BDD/SBe  
Begin with the end in mind

• VANGUARD METHOD

BEYOND • HOLOCRACY

BUDGETING

RADICAL MANAGEMENT

• THEORY of CONSTRAINTS

CONTEXT DRIVEN TESTING

• RIGHSHIFTING

Management 3.0

• SToos NETWORK

• CYNEFIN

SCALED AGILE FRAMEWORK (SaFe)

• SPOTIFY/SQUADIFICATION

PROGRAMMER ANARCHY

by www.lynnecazaly.com

ENTERPRISE UNIFIED PROCESS (EUP)

LARGE SCALE SCRUM (LeSS)

ENTERPRISE SCRUM

XSCALE (AGILE TNG)

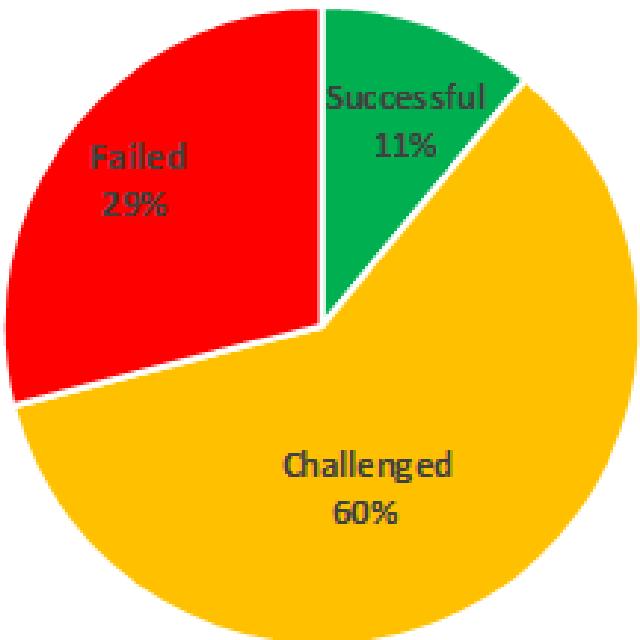
DEVOPS

MIKADO METHOD

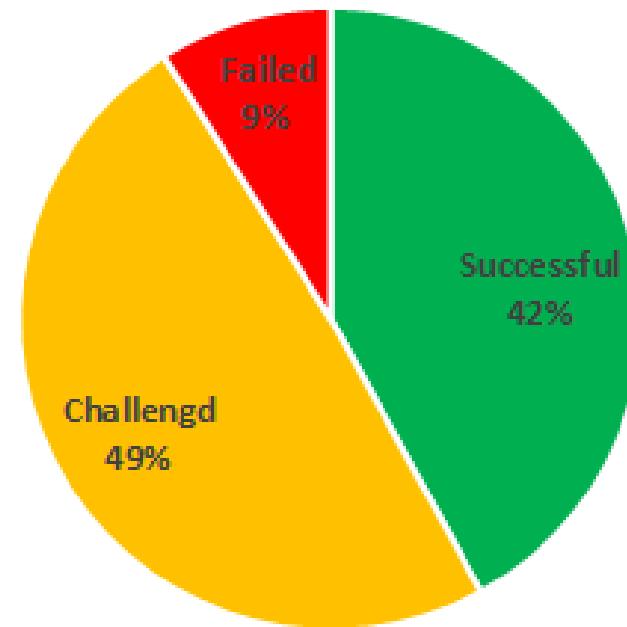
MOB PROGRAMMING



# Waterfall



# Agile



Standish Group, 2015  
© Management Plaza Español



Gracias  
**Stefanini Colombia**

Transformando Sueños en  
Realidad