



Modelo Ágil Experian

07 de Diciembre de 2018 Version 6



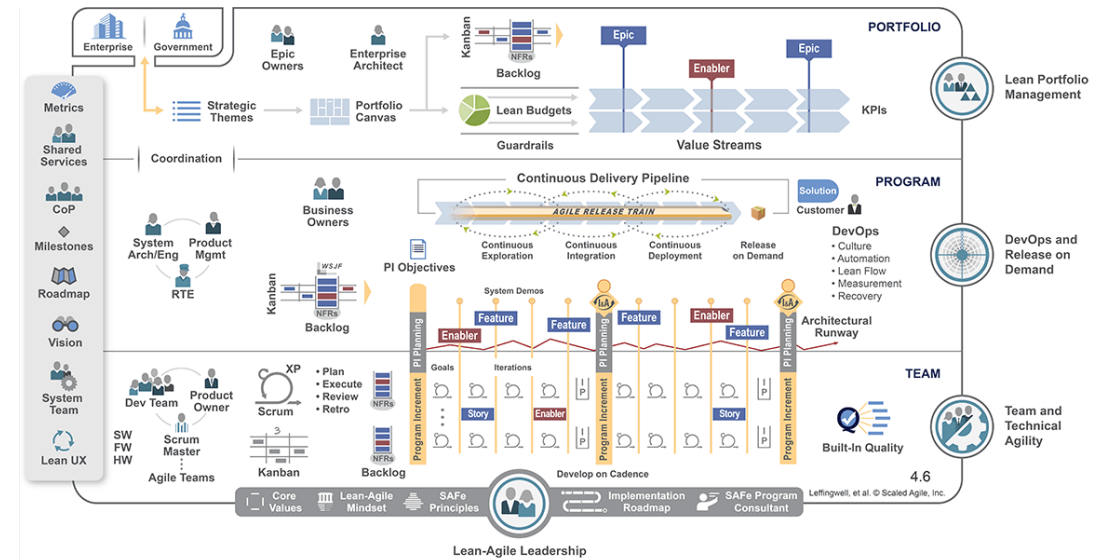
Índice

1. **Introducción**
2. **Valores Safe**
3. **Principios Safe.**
4. **Marco Safe Experian**
5. **Roles**
 1. Business Owner
 2. Product Management
 3. RTE
 4. System Architect
 5. Dev Team
 6. Scrum Master
 7. Product Owner
6. **Artefactos**
 1. Definition of Ready
 2. Definition of Done
 3. Enabler
 4. Backlog Program
 5. Historias de Usuario
 6. Team Backlog
 7. Program Board
 8. Feature
 9. Objetivos PI
 10. Mapa de Riesgos
 11. Plan PI
 12. Mínimo Producto Viable

7. **Ceremonias.**
 1. Inception
 2. PI Planning
 3. Refinamiento
 4. Iteration
 5. Iteration Planning
 6. Iteration Review
 7. Iteration Restrospective
 8. Dalily
 9. Innovation and Planning
 10. Program Incremente
 11. System Demos
 12. Inspect and adapt
 13. Scrum of Scrums
 14. PO Sync

1. Introducción

Safe es un marco de trabajo de escalado ágil a nivel corporación, basado en practicas lean y Ágil, permite que las organizaciones a través de la definición de un conjunto de buenas practicas y flujos de trabajo, puedan escalar sus practicas agiles desde los equipos operativos hasta la alta gerencia.



Valores ágiles



Individuos e interacciones
sobre procesos y herramientas



Productos funcionando
sobre documentación extensiva



Colaboración entre áreas
sobre negociación contractual.



Respuesta ante el cambio
sobre seguir un plan.

Todos trabajan sobre valores y
guiados por los Principios Ágiles

Principios ágiles



*Satisfacción
Del cliente*



*Los cambios son
bienvenidos*



*Entrega
frecuente*



*Trabajo
colaborativo*



*Equipos
Motivados*



*Comunicación
cara a cara*



*La principal medida de
progresos es producto
funcionando*



*Desarrollo
sostenible*



*Excelencia
técnica*



Simplicidad



*Equipos auto-
organizados*



*Mejora
Continua*



2. Valores Safe

SAFe se basa principalmente en dos pensamientos: Lean y ágil. Por esta razón adopta los valores base de estos dos cuerpos de conocimiento.

Valores Lean y Ágiles

La Casa Lean



Manifiesto Ágil

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

2. Valores Safe

Al SAFE basarse en los valores anteriormente nombrados, hace que este marco de trabajo se fundamente en:

Alineación de Equipos: Safe permite que los equipos ágiles, se sincronicen, facilita la comunicación aportando a lograr los objetivos en común.

Entregas con Calidad: La calidad en SAFE, es fundamental ya que productos que no cumplen con la calidad requerida, puede ocasionar altos costos y re procesos en las organizaciones.

Transparencia: El avance del equipo y del proyecto es visible, la transparencia contribuye a la generación de confianza. Mostrar el estado real de los equipos y proyectos, soporta la toma de decisiones con una base solida y no es supuestos.

Ejecución del programa: Entregar valor de manera continua e incremental, no solo por parte del equipo si no también obteniendo el apoyo de los lideres.



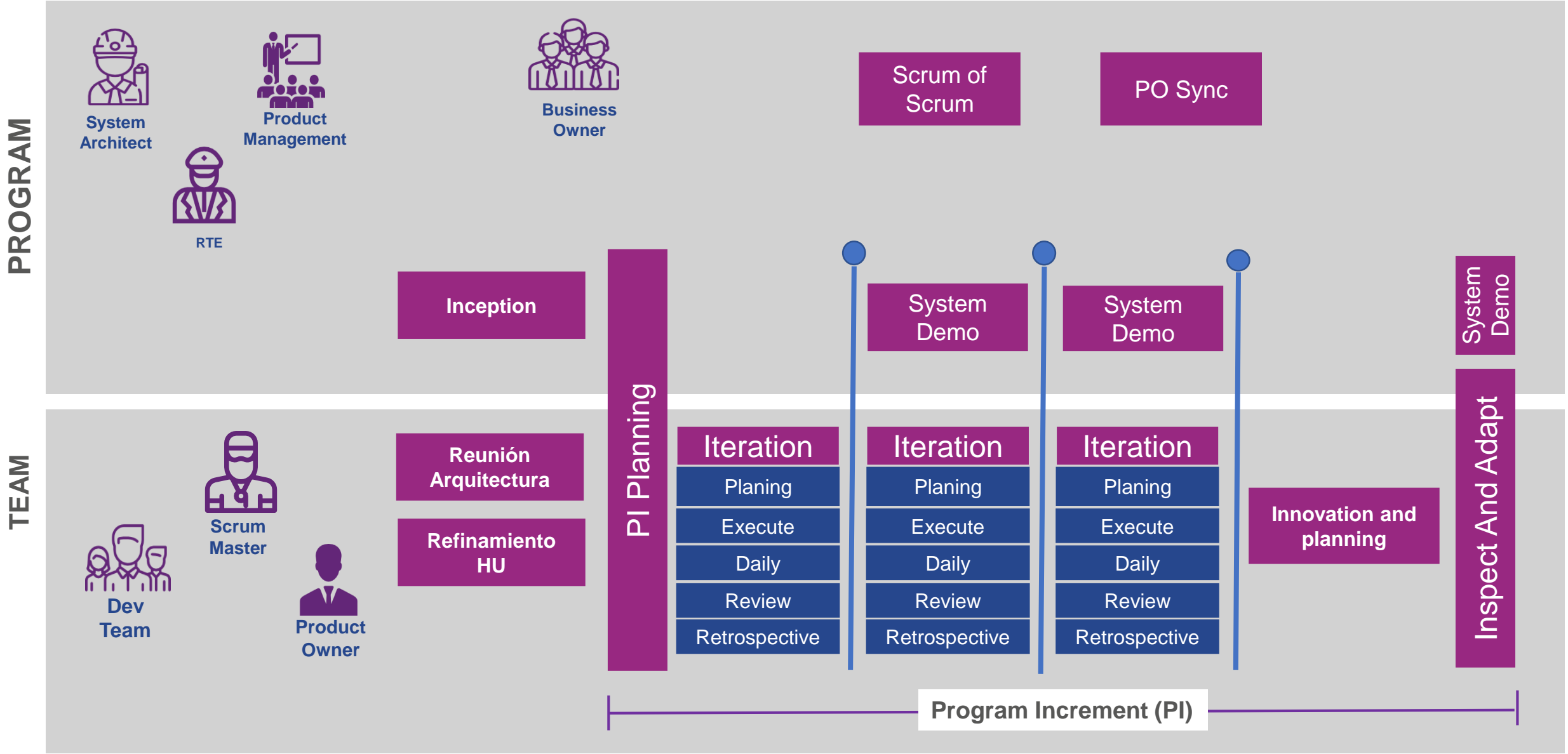
3. Principios Safe

1. Tenga una visión económica
2. Aplique el pensamiento Sistémico
3. Asuma variabilidad, preserve opciones.
4. Construya incrementalmente con ciclos de aprendizaje rápido e integrados.
5. Base los hitos en la evaluación objetiva de los sistemas de trabajo
6. Visualice y limite WIP, reduzca los tamaños de lote y administre las longitudes de cola
7. Aplicar cadencia, sincronizar con planeación cruzada de dominios
8. Desbloquear la motivación intrínseca de los trabajadores del conocimiento.
9. Descentraliza la Toma de decisiones.

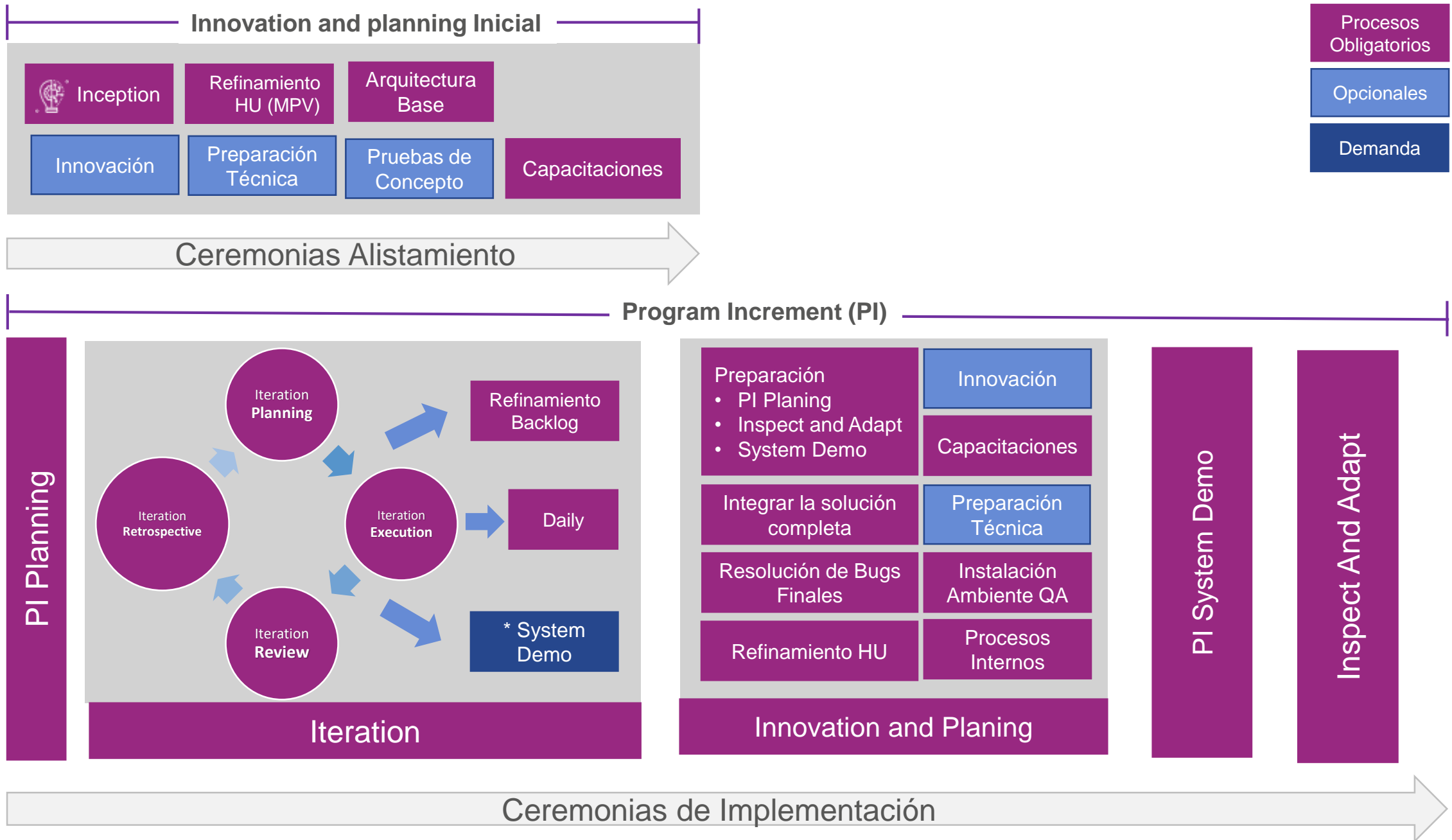


4 .Marco Safe - Experian

4. Marco Safe - Experian



MARCO DE TRABAJO EXPERIAN



5. Roles

PROGRAM



**Business
Owner**



**Product
Management**



RTE



**System
Architect**

TEAM



Dev Team



**Scrum
Master**



**Product
Owner**

* Dar Clic en Imagen para mas detalle

6. Artefactos

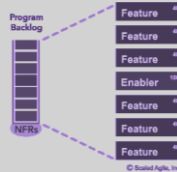
PROGRAM



Feature



Enabler



Backlog
Feature



Program
Board



Objetivos
PI



Mapa
Riesgos PI



Plan PI

TEAM



Definition of
Ready



Definition of
Done



Historias de
Usuario



Iteration
Backlog



MPV

* Dar Clic en Imagen para mas detalle

7. Ceremonias

PROGRAM



Inception



Refinamiento
HU



PI Planing



Scrum of Scrum



PO Sync



System
Demo



Inspect and
Adapt

TEAM



Reunion
Arquitectura



Iteration
Planning



Iteration
Execute



Daily



Iteration
Review



Iteration
Retrospective

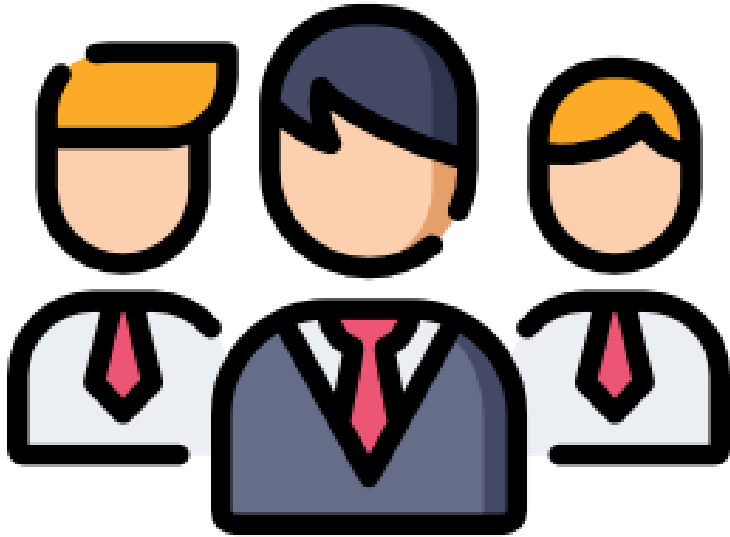


Innovation
and Planing

* Dar Clic en Imagen para mas detalle

5. Roles

5.1 Business Owner

[Volver](#)

Son los dueños del negocio, es una persona o un grupo de personas, que poseen un alto conocimiento del valor comercial del negocio, y el retorno de inversión que se espera. Además son los encargados de conectar los Objetivos de los PI con los objetivos estratégicos de la organización.

Funciones

- Ayudar en la preparación de PI, con el refinamiento de las Feature, y garantizando el entendimiento de los objetivos del negocio y la organización.
- Aportar información organizacional, relevante para el desarrollo del proyecto.
- Identificar dependencias externas.
- Asignar un valor a cada feature según las necesidades y objetivos estratégicos, teniendo en cuenta el ROI.

Responsabilidades

- Ayudar a revisar el alcance del MVP.
- Re evaluar el valor real del negocio en el Inspect and Adapt.
- Asistir a la System Demo.
- Asistir y aportar en lo eventos donde se requiera su participación.
- Realizar retroalimentación de los productos implementados.
- Ayudar a gestionar impedimentos que le sean escalados.
- Ayudar a impulsar la inversión en los equipo ágiles, para mejorar la entrega continua.

* Para ver mas detalle ver guía de Producto Owner

5.2 Product Management

Volver

Funciones

- Realizar el entendimiento de las features, con las diferentes áreas del negocio, incluyendo a los PO de cada Equipo.
- Crear, mantener y gestionar el backlog del programa.
- Priorizar con base en el valor del negocio.
- Acompañar a los product owners en la implementación del producto, para aclarar dudas.
- Escribir las Features, donde se especifique de forma clara y completa, las funcionalidades solicitadas y la hipótesis que se quieren probar.
- Velar que los objetivos de los PI, se encuentren alineados con los objetivos de la organización.
- Guiar a los Business Owner es la asignación de valor de cada feature.
- Definir el alcance del MVP a nivel de programa.



Es el responsable de canalizar las necesidades del negocio a nivel de programa, y quien prioriza las features con base en el valor del negocio asignado por los Business Owners y su conocimiento.

Responsabilidades

- Realizar el entendimiento de las features, con las diferentes áreas del negocio, incluyendo a los PO de cada Equipo.
- Crear, mantener y gestionar el backlog del programa.
- Priorizar con base en el valor del negocio.
- Acompañar a los product owners en la implementación del producto, para aclarar dudas.
- Escribir las Features, donde se especifique de forma clara y completa, las funcionalidades solicitadas y la hipótesis que se quieren probar.
- Velar que los objetivos de los PI, se encuentren alineados con los objetivos de la organización.
- Guiar a los Business Owner es la asignación de valor de cada feature.
- Definir el alcance del MVP a nivel de programa.

5.3 RTE

[Volver](#)

Es el líder servicial a nivel de programa, que se encarga de acompañar y apoyar a los trenes durante la generación de incrementos de valor.

Funciones

- Liderar los trenes ágiles.
- Facilitar eventos de programa como:
- Scrum de Scrums, PI planning, Inception de programa, Refinamiento de Feature, System Demo.
- Gestionar el program Board.
- Gestionar Riesgo a nivel de programa.
- Guiar a los roles de programa, en la adopción del framework de trabajo.
- Generar el Plan de PI Planning.
- Gestionar Mapas de Riesgos.
- Validar que los equipos, estén alineados con los objetivos del PI.

Responsabilidades

- Apoyar a los scrum master en gestionar impedimentos, que son escalados para ser resueltos a nivel de programa.
- Apoyar el PI planning, siendo un canalizador de las necesidades los Business Owners, a través del uso de habilidades de negociación y comunicación.
- Asistir y aportar en lo eventos donde se requiera su participación.
- Facilitar información necesaria, para el desarrollo del incremento.
- Mantener el Backlog de Features, siempre visible y actualizado.
- Garantizar el buen uso de los marcos de trabajo y herramientas ágiles y guiar a lo roles de programa a lograr los objetivos del proyecto o servicio basándose en las buenas practicas.

5.4 System Architect

[Volver](#)

Representa una persona o un equipo, que provee las definiciones técnicas y arquitectónicas de la solución que será implementada por los equipos ágiles y/o trenes ágiles.

Funciones

- Realizar y/o aprobar el diseño a alto nivel de la solución.
- Realizar continua exploración y ayudar a gestionar los Enabler, para mejorar la arquitectura y calidad de la solución.
- Definir los estándares técnicos y de arquitectura para la construcción de productos y servicios.
- Participar en la definición de requisitos no funcionales.
- Proveer la arquitectura base de la solución.

Responsabilidades

- Ayudar en la preparación de PI, con el refinamiento de las Feature, y garantizando el entendimiento de los objetivos del negocio y la organización.
- Aportar información organizacional, relevante para el desarrollo del proyecto.
- Identificar dependencias externas.
- Asignar un valor a cada feature según las necesidades y objetivos estratégicos, teniendo en cuenta el ROI.

5.5 DEV Team

[Volver](#)

Es el responsable de canalizar las necesidades del negocio a nivel de programa, y quien prioriza las features con base en el valor del negocio asignado por los Business Owners y su conocimiento.

Funciones

- Generar incremento de producto, con valor y calidad.
- Comunicar impedimentos y riesgos, identificados en la iteración al scrum Master.
- Asegurar el cumplimiento de las Daily.
- Actualizar en los tableros Kanban el estado de sus tareas.

Responsabilidades

- Trabajar de manera colaborativa y en equipo.
- Ser auto organizados y gestionar sus propias tareas.
- Comunicarse de manera asertiva y no violenta con sus compañeros.
- Contribuir a la mejora continua desde su perspectiva y conocimientos.
- Entregar incrementos de valor y calidad.

5.6 Scrum Master

[Volver](#)

Funciones

- Facilitar las ceremonias durante la iteración.
- Enseñar el framework ágil al equipo.
- Gestionar impedimentos.
- Escalar Impedimentos que no estén a su alcance.
- Proteger al equipo de personas y situaciones externas que puedan afectar la productividad del mismo.
- Acompañar al PO, para que gestione un buen Backlog.
- Asegurar que el equipo cuente las herramientas necesarias para el desarrollo de la iteración.



Es el líder servicial del equipo ágil, es la persona encargada de guiar la adopción del framework de trabajo ágil, también apoya al equipo para solucionar o escalar impedimentos.

Responsabilidades

- Garantizar el buen uso de los marcos de trabajo y herramientas ágiles y guiar al equipo Scrum a lograr los objetivos del proyecto o servicio basándose en las buenas practicas.
- Ser un agente de cambio, comprometido a generar cultura ágil.

5.7 Product Owner

Volver

Funciones

- Realizar el entendimiento del producto al equipo de una manera clara y específica.
- Crear, mantener y gestionar el backlog del equipo. priorizar con base en el valor del negocio.
- Acompañar al equipo en la implementación del producto, para aclarar dudas.
- Escribir las HU, donde se especifique de forma clara y completa, las funcionalidades solicitadas.
- Definir el alcance del MVP a nivel equipo.



Es el dueño del producto a nivel equipo, la persona encargada de transmitir la necesidad y la visión del negocio al equipo.

Responsabilidades

- Acompañar al equipo, durante la iteración, para asegurar que el entendimiento de su necesidad y de la solución es claro.
- Guiar al equipo, para tener un foco en común de acuerdo a la priorización del backlog.
- Apoyar al Scrum Master en la gestión de impedimentos, en casos que se requiera.
- Conocer estado real del avance del proyecto.
- Asistir a los eventos y/o ceremonias, en los cuales se requiera su participación.
- Facilitar información necesaria, para el desarrollo del incremento.
- Mantener el Backlog, siempre visible y actualizado para el equipo.

* Para ver mas detalle ver guía de Product Owner

6. Artefactos

6.1 Definition of Ready

[Volver](#)



Qué Es?

Es un documento vivo que contiene la lista de características que debe cumplir una HU, para considerarse como preparada para ser incluida en una iteración.

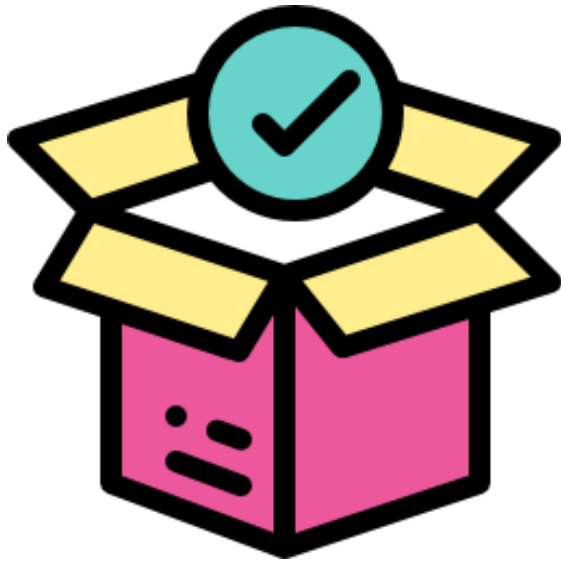
Objetivo

Mitigar, riesgos de incumplimiento, por no contar con la claridad y herramientas necesarias para la implementación de una HU dentro de una iteración.

Responsable

Todo el Equipo. Este artefacto es recomendado revisarlo cada iteración, para validar si es necesaria alguna actualización.

6.2 Definition of Done

[Volver](#)

Qué Es?

Es un documento vivo que contiene la lista de características que debe cumplir una HU, para considerarse como terminada.

Objetivo

Validar que se cumpla con las necesidades del negocio y técnicas, necesarias para un producto terminado.

Responsable

Todo el equipo. A nivel funcional el PO, debe verificar que sus criterios de aceptación se cumplan; y el equipo debe garantizar que se cumplan los estándares de calidad y técnicos necesarios.

6.3 Enabler

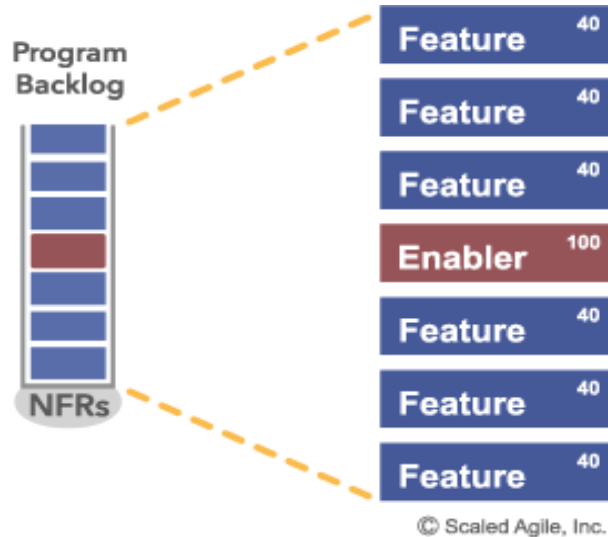
Volver



Qué Es?	Objetivo	Responsable
Son habilitadores que apoyan las actividades necesarias para la construcción del incremento, pueden ser técnicos, de exploración, de arquitectura, o de cumplimiento. Se puede traducir como una Historia de usuario a nivel técnico.	Brindar visibilidad del trabajo técnico necesario para asegurar la entrega de valor.	El equipo ágil y el equipo de arquitectura e ingeniería.
Tipo de Habilitadores		
<ul style="list-style-type: none">Exploración: Estos apoyan la investigación, creación de prototipos y otras actividades necesarias para desarrollar una comprensión de las necesidades del Cliente, incluida la exploración de posibles soluciones y la evaluación de alternativas.Arquitectura: Se utiliza para implementar los aspectos técnicos adecuados de la solución, estos habilitadores suelen convertirse en requerimientos no funcionalesInfraestructura: se crean para construir, mejorar y automatizar los entornos de desarrollo, prueba e implementación. Facilitan un desarrollo más rápido, pruebas de mayor calidad y un proceso de entrega continua más rápidoCumplimiento: Estos facilitan la gestión de actividades de cumplimiento como normas, políticas, documentación, aprobaciones.		

6.4 Backlog Program

Volver



Qué Es?

Es el listado de Enabler o Feature que se generan de la necesidad del negocio que aún no se han resuelto, en el cual se refleja la prioridad y el orden en que se deben implementar. Este artefacto es un documento vivo, ya que puede surgir actualizaciones de los elementos existente, inclusiones de nuevos o eliminación si es el caso.

Objetivo

Visualizar, el trabajo por realizar, mostrando la prioridad para el negocio y detallando las necesidades del mismo.

Responsable

El Product Management es el encargado de actualizar, priorizar y mantener el Backlog.

6.5 Historias de Usuario

[Volver](#)

Qué Es?

Es una descripción clara de una funcionalidad en lenguaje natural, que debe poderse construir en una iteración. Estas Hu deben ir acompañadas de criterios de aceptación que muestran al equipo ágil las necesidades y lo que espera el usuario y/o PO.

Objetivo

Proporcionar información necesaria para la construcción del incremento.

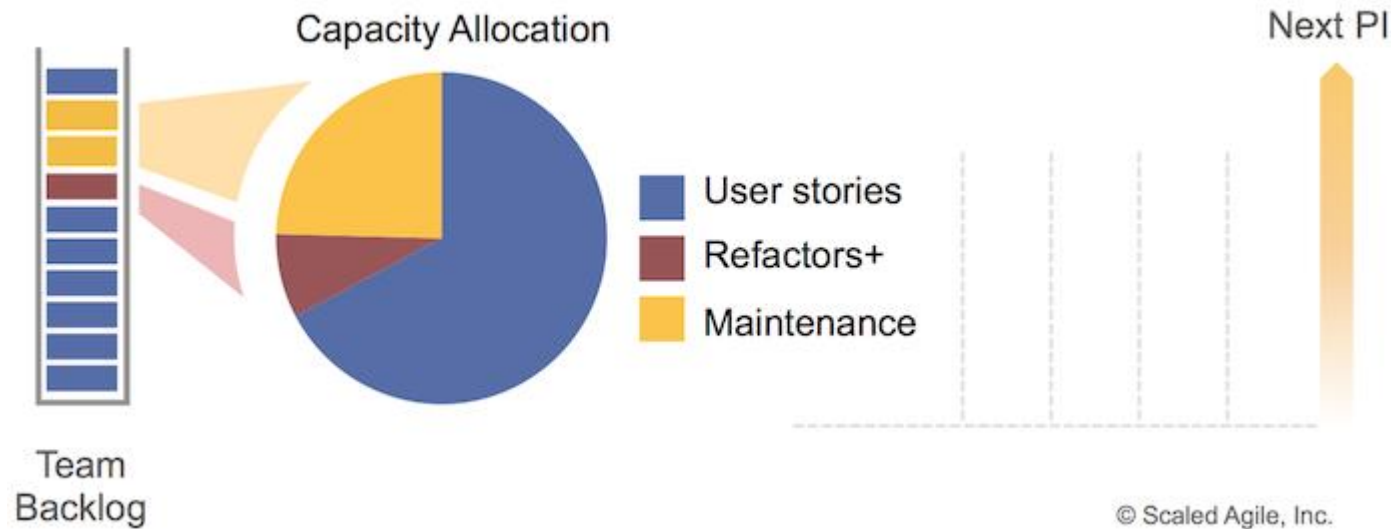
Responsable

Si bien es cierto el PO es quien debe escribir las HU funcionales, es importante el apoyo del equipo, ya que en algunos casos intervienen temas técnicos que el PO, no tiene claro. Por otro lado, el equipo puede aportar buenas ideas para cubrir las necesidades del PO.

El PO puede delegar la escritura de HU, pero debe validar que estas HU reflejan lo que el espera.

6.6 Team Backlog

Volver



Qué Es?

Es el listado de HU y Enablers priorizados que se generan a partir del Backlog de programa y que están comprometidos para ejecutar en la iteración.

Objetivo

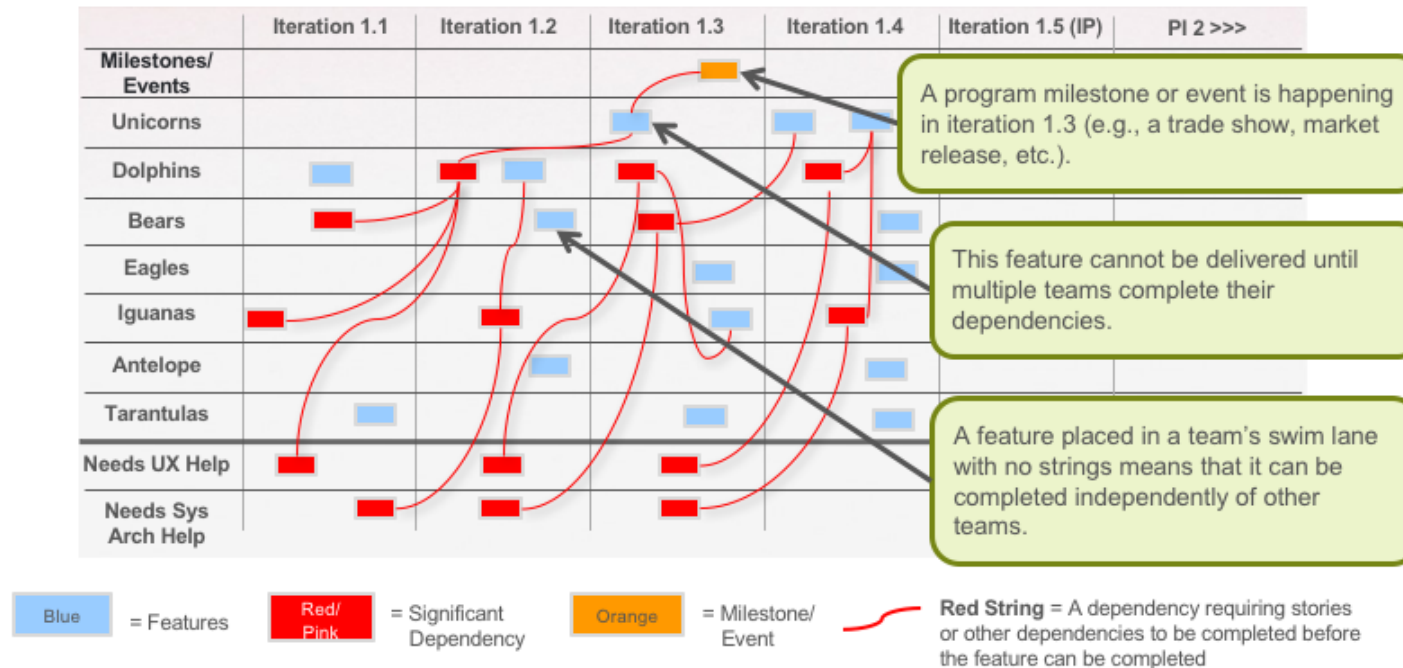
Visibilizar el trabajo que se debe realizar en la iteración.

Responsable

El Product Owner es el encargado de actualizar, priorizar y mantener el Backlog.

6.7 Program Board

Volver



© Scaled Agile, Inc.

Qué Es?

Es un tablero, en cual se plasma las Features comprometidas por cada equipo, para realizar en el PI en curso. Esta herramienta permite visualizar en que iteración se estima ejecutar cada feature, además de mostrar las dependencias entre equipos.

Objetivo

Visibilizar el trabajo realizado y por realizar en cada una de las iteraciones del PI, con sus dependencias.

Responsable

El RTE es quién debe gestionar este artefacto con apoyo de los scrum master y líderes ágiles.

6.8 Feature

[Volver](#)

¿Qué Es?

Son funcionalidades que satisfacen las necesidades de los usuarios.

Objetivo

Definir funcionalidades que proporcionen un beneficio al negocio.

Responsable

Quien define los Features es el Product Management en colaboración con lo Product Owners y Stakeholder.

El equipo de desarrollo también puede contribuir en la generación de features.

6.9 Objetivos PI

[Volver](#)

¿Qué Es?

Es el listado de los objetivos, que se deberán cumplir durante un PI, estos deben estar alineado con los objetivos técnicos, comerciales y organizacionales para que generen valor al negocio.

Objetivo

Ofrecer una visión clara y compartida de lo que se debe lograr para dar solución a las necesidades del negocio.

Responsable

Equipo ágil y los roles de programa.

6.10 Mapa de Riesgos

[Volver](#)



¿Qué Es?

Es un mapa donde se relacionan los riesgos identificados durante el PI, y a los cuales se les debe generar un plan de mitigación y acción.

Objetivo

Dar visibilidad a los hallazgos que puedan poner en riesgo el cumplimiento del PI.

Responsable

La responsabilidad de este mapa es de todos, pero quien encabeza la gestión del mismo es el RTE.

6.11 Plan PI

[Volver](#)

¿Qué Es?

Es un informe de lo planeado durante el PI Planning. Que debe contener, los objetivos, los compromisos de cada equipo, y un plan inicial de ejecución del PI.

Objetivo

Documentar los resultados del PI Planning.

Responsable

RTE-SCRUM MASTER

6.12 Mínimo Producto Viable

[Volver](#)

¿Qué Es?

Es una versión de un producto que permite a través de feedback de los mismos usuarios, recolectar información para aprender y mejorar las siguientes versiones y así asegurar un producto de valor.

Objetivo

Asegurar la entrega de valor al negocio.

Responsable

Equipo ágil, RTE, Business Owners, Product Manager.

7. Ceremonias

7. Ceremonias o Eventos - SAFE

Las ceremonias o eventos, son los espacios en los cuales el equipo de trabajo de una manera colaborativa, comparte sus puntos de vista, sus conocimientos, su experticia para contribuir tanto en la planeación del trabajo a realizar para llegar a un objetivo común, como también para encontrar esas oportunidades de mejora que aportan al mejoramiento continuo a nivel de equipo y de organización.

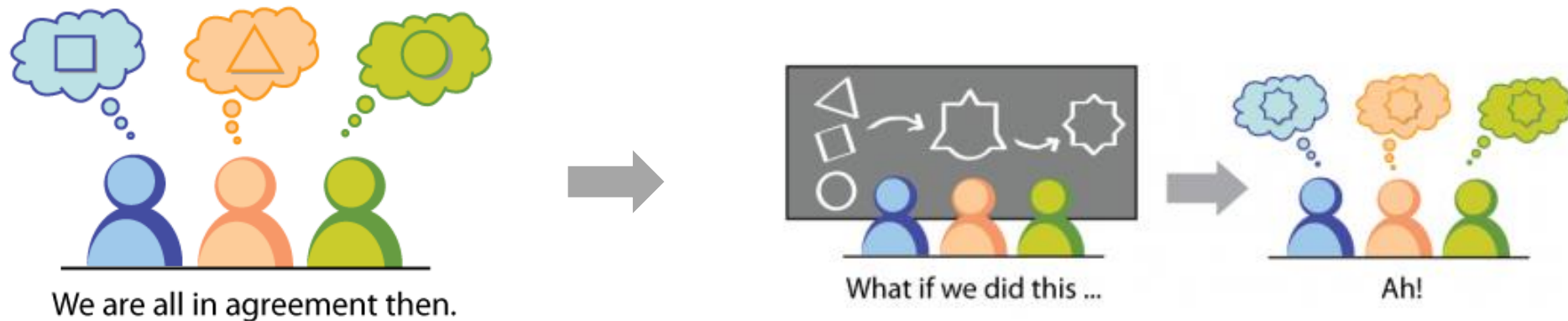
A continuación se detallara cada una de las ceremonias recomendadas, bajo el marco SAFe y según la dinámica de trabajo de Experian.



7.1 Ceremonias o Eventos- SAFE: Inception

[Volver](#)

Una Inception es un conjunto de dinámicas orientadas a enfocar a todas las personas involucradas en un proyecto hacia un mismo objetivo, reduciendo muchas de las incertidumbres, ayudando a exponer los riesgos más evidentes y poniendo en común las expectativas de todos.



7.1 Entradas y Salidas: Inception

[Volver](#)

Entradas



Inception



Salidas

Nota: La duración del Inception depende de la complejidad del proyecto, en algunos casos puede ir desde 4 horas hasta 2 semanas, es facilitada por el Scrum Master o líder del equipo ágil.

7.2 Ceremonias o Eventos- SAFE: PI Planning

[Volver](#)

Que es?

El PI planning es una reunión de planeación del trabajo a realizar por un periodo de tiempo. Esta planeación debe estar alineada a los objetivos, propósito y misión de la organización.

Quienes
Participan?

En el PI Planning participan los siguientes Roles:

- Bussiness Owner
- RTE
- PM (Product Managment)
- System Architecture
- Agile Teams

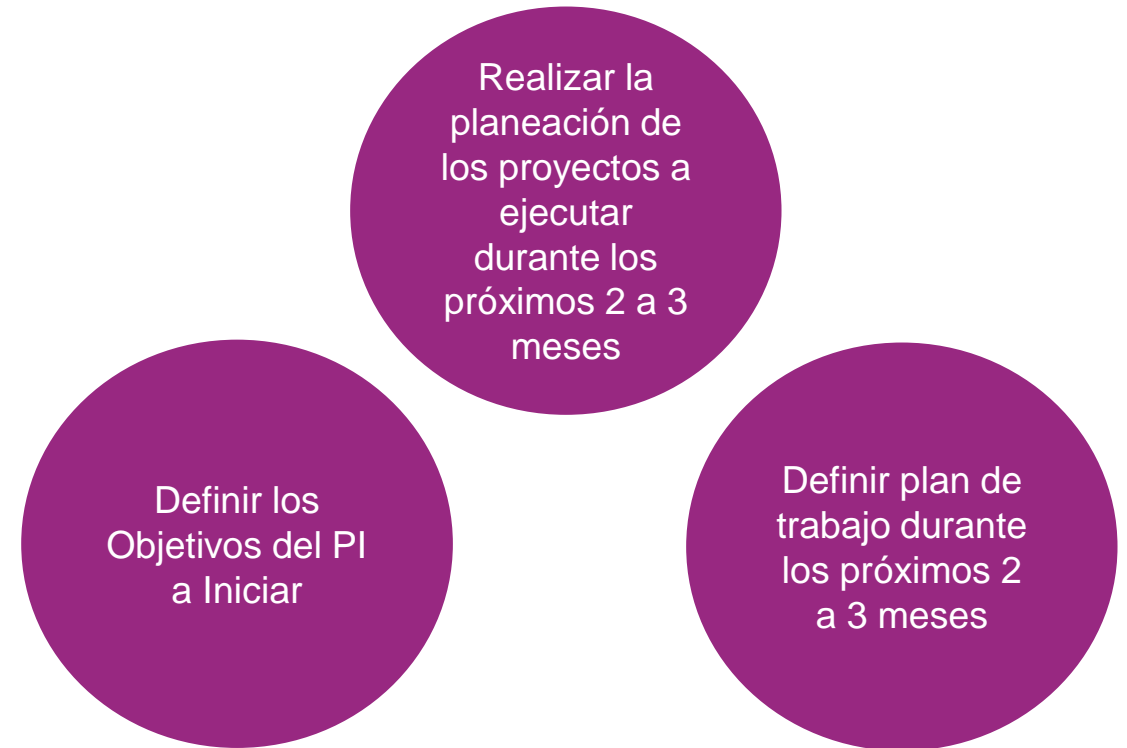


7.2 Ceremonias o Eventos- SAFE: PI Planning - Objetivos

[Volver](#)

Para que el resultado de un PI sea exitoso, al finalizar se debe conseguir:

- ❖ Los objetivos comprometidos por el equipo deben alinearse con el objetivo del PI, este debe ser **SMART** y debe aportar a conseguir el valor asignado por los Bussines Owners.
- ❖ Al finalizar el PI se obtiene, el **Program Board** en el cual se plasma lo siguiente:
 - features comprometidos
 - Dependencia entre equipos y features.
 - Riesgos y planes de acción.
 - Estimacion de Personas y herramienntas para la ejecucion del PI.



7.2 Ceremonias a nivel de equipo- SAFE: PI Planning - Agenda

Volver

Para realizar un PI planning, SAFE propone la siguiente agenda.

- ❑ En el día Uno, se realiza el entendimiento de la visión del negocio, lo que se pretende ejecutar durante el PI y se crea un plan preliminar.
- ❑ En el día Dos, se realiza ajustes al plan si son necesarios, se identifican riesgos, se realiza la valoración de confianza del plan y al finalizar se realiza una retrospectiva del PI planning.



7.2 Entradas y Salidas: PI Planning

[Volver](#)

Entradas

Contexto del
negocio

Propósito y
Misión

Backlog de
Feature

PI Planning

Objetivos PI

Program Board

Plan de trabajo

Salidas

7.3 Ceremonias o Eventos- SAFE: Refinamiento

[Volver](#)

Que es?

Evento, en el cual se detallan las HU y sus criterios de aceptación, para asegurar que el equipo Ágil, tenga un entendimiento de las necesidades del PO.

Quienes Participan?

Debe participar todo el equipo Ágil. En el caso que sea necesario invitar alguien que no sea parte del equipo, como por ejemplo stakeholders, áreas transversales, entre otros es valido hacerlo.

Objetivo

Detallar HU que son candidatas para ser ***implementadas*** en la siguiente ***iteración***. Identificando, riesgos, dependencias, impedimentos y viabilidad técnica para su construcción.

7.3 Entradas y Salidas: Refinamiento

[Volver](#)

Entradas

Backlog HU
Priorizadas

Criterios de
aceptación claros

Refinamiento

HU Refinadas

Dependencias

Riesgos,
Impedimentos

Salidas

Esta ceremonia no debe consumir mas de un 10% de la duración de la iteración, es facilitada por el Scrum Master o líder del equipo ágil.

7.4 Ceremonias o Eventos- SAFE: Iteración

[Volver](#)

Que es?

Es un periodo de tiempo de longitud fija, en el cual se implementa un incremento del producto.

Quienes Participan?

Equipo Ágil

Objetivo

Generar valor al negocio, mediante la creación de un incremento de producto.

7.4 Entradas y Salidas: Iteración

[Volver](#)

Entradas

HU Refinadas

Herramientas
para la ejecución
de las HU

HU Comprometidas
en la planeación

Iteración

Incremento del
producto

Métricas de la
iteración.

HU Terminadas

Salidas

SAFE recomienda una duración de 2 a 4 semanas por iteración, dependiendo del contexto organizacional.

7.5 Ceremonias o Eventos- SAFE: Iteration Planning.

[Volver](#)

Que es?

Es el evento en el cual el equipo, se compromete con el trabajo a realizar durante la iteración próxima a iniciar, y se traza un objetivo en común.

Quienes Participan?

En este evento deben participar, el equipo ágil en su totalidad.

Objetivo

Organizar, planificar y definir el alcance en el cual el equipo ágil se enfocara durante el desarrollo de la iteración.

7.5 Entradas y Salidas: Iteration Planning

[Volver](#)

Entradas

Objetivos del Program PI

Backlog de HU / Enabler

Capacidad del equipo

Planes de acción/ retrospectiva

Iteration Planning

HU Comprometidas

Estimación

Tareas de HU

Objetivo de la Iteración

Salidas

La duración de la Iteration Planning debe ser maximo de 4 horas para una iteración de 2 semanas, es facilitada por el Scrum Master

7.6 Ceremonias o Eventos- SAFE: Iteration Review.

[Volver](#)

Que es?

Evento en el cual se realiza la revisión del incremento del producto y se obtiene el feedback del resultado de la iteración a nivel de producto.

Quienes Participan?

Todo el equipo ágil, y quien sea necesario involucrar para la validación del incremento del producto.

Objetivo

Validar lo implementado durante el sprint, asegurando que se cumplan los criterios de aceptación y expectativas del PO.

7.6 Entradas y Salidas: Iteration Review

[Volver](#)

Entradas

Incremento del
producto

Objetivo de la
Iteración

Informe de la
iteración

Iteration Review

Feedback del
incremento.

Métricas de la
iteración

Incremento
validado.

Salidas

La Iteration Review tiene una duración de máximo 2 horas por una iteración de 2 semanas. El Scrum Master será responsable de que se cumpla el timeboxing, el PO inicia la reunión mostrando el informe de resultado del sprint, luego el equipo realiza la demostración del incremento de la iteración.

7.7 Ceremonias o Eventos- SAFE: Iteration Retrospective.

[Volver](#)

Que es?

Reunión donde el equipo ágil, revisa los resultados del trabajo en equipo y prácticas usadas durante la iteración, e identifican oportunidades de mejora de los cuales se generan planes de acción

Quienes Participan?

Todo el equipo ágil

Objetivo

Evaluar el resultado del trabajo realizado como equipo.
Aportar a la mejora continua.

7.7 Entradas y Salidas: Iteration Retrospective

Volver

Entradas

Métricas

Disposición del
equipo

Hallazgos

Iteration Retrospectiva

Planes de acción
y responsables

Salidas

La retrospectiva tiene una duración máxima de 1 y 1/2 hora para una iteración de dos semanas. La facilita el Scrum Master.

7.8 Ceremonias o Eventos- SAFE: Daily.

[Volver](#)

Que es?

Es una reunión de sincronización, que se realiza todos los días para que el equipo de una manera rápida comente sus avances diarios en lo comprometido durante la iteración.

Quienes Participan?

El equipo ágil. Es importante resaltar que esta reunión es responsabilidad del equipo de desarrollo, esta se debe realizar aún cuando no este presente el PO y/o el SM, si es el caso un integrante del equipo será quien informe al Scrum Master el resultado de la daily

Objetivo

Sincronizar al equipo en las tareas ejecutadas en un día de trabajo.

7.8 Entradas y Salidas: Daily

[Volver](#)

Entradas

Qué terminé ayer?

Qué voy a terminar hoy?

impedimentos

Daily

Sincronización de trabajo.

Impedimentos para resolver

Salidas

El timebox para esta reunión es de 15 minutos máximo, responsable el equipo. Durante la daily no se resuelven los impedimentos, para ello el Scrum Master se reúne posterior a la daily con la persona que reportó alguno.

7.9 Ceremonias o Eventos- SAFE: Innovation and Planning.

[Volver](#)

Que es?

Es un periodo de tiempo del PI que es usado para realizar actividades de innovación, aprendizaje, planificación, con la finalidad de aportar a la inspección y adaptación.

Quienes Participan?

Participa todo el equipo ágil

Objetivo

- Preparar el siguiente PI.
- Permitir tiempo para innovar.
- Habilitar aprendizaje continuo.
- Permitir Integración de soluciones.

7.9 Ceremonias o Eventos- SAFE: Innovation and Planning.

[Volver](#)



La duración del Innovation and planning, depende del proyecto y la decision de la organización, SAFE recomienda tomar un iteración del PI.

7.10 Ceremonias o Eventos- SAFE: Program Increment.

[Volver](#)

Que es?

Periodo de tiempo en el cual, los equipos ágiles y/o trenes ágiles implementan productos y/o servicios que generan valor al negocio.

Quienes Participan?

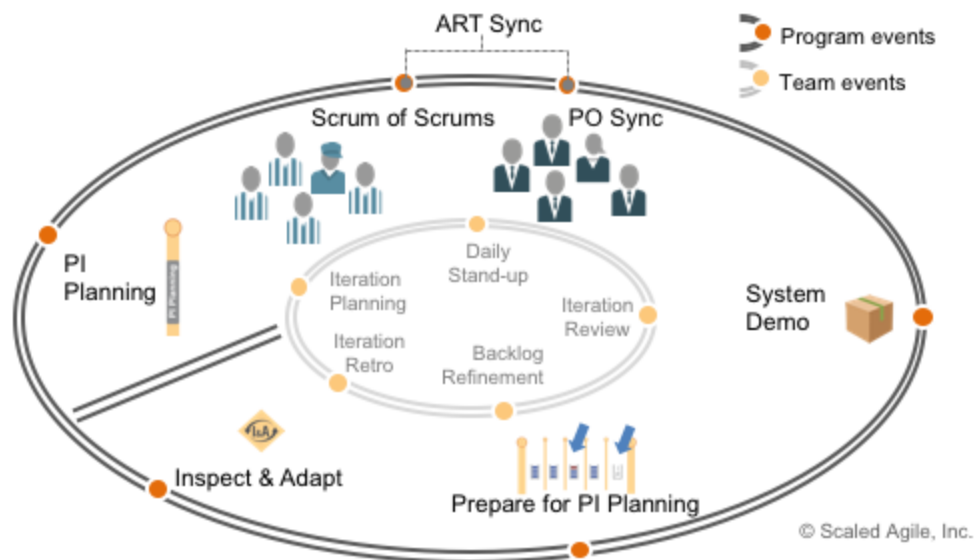
Todo el Equipo y/o trenes ágiles.

Objetivo

- Entregar Valor al negocio.
 - Obtener retroalimentación rápida.
 - Mejorar continuamente.

7.10 Ceremonias o Eventos- SAFE: Program Increment.

Volver



Durante el program increment, los equipos llevan a cabo las iteraciones planeadas y se ejecutan las practicas ágiles a nivel de equipo, acompañadas de eventos de programa que tienen como objetivo sincronizar y acompañar el desarrollo del PI.

La duración del Program Increment puede ser de dos meses a tres meses, según criterio de la organización.

7.11 Ceremonias o Eventos- SAFE: System Demo.

[Volver](#)

Que es?

Es el evento en el cual se realiza demostración del incremento del producto construido por los equipos ágiles y/o tren ágil, al final de cada iteración.

Quienes Participan?

Equipos y/o trenes ágiles, Business Owners y stakeholders.

Objetivo

Medir el progreso durante un PI.
Recibir feedback para garantizar calidad y satisfacción del los Business owners

7.11 Entradas y Salidas: System Demo

Volver

Entradas

Solución Integrada

Valor negocio inicial

Backlog Features.

System Demo

Backlog actualizado

Feedback

Valor del negocio actualizado

Salidas

Se recomienda que la duración del System Demo no exceda 2 horas

7.12 Ceremonias o Eventos- SAFE: Inspect and Adapt.

[Volver](#)

Que es?

Al final de cada PI, el tren ágil se reúne para evaluar el estado de la solución, revisar los resultados de las practicas implementadas durante el PI y definir planes de acción para la mejora continua.

Quienes Participan?

Participan equipos ágiles y roles a nivel de programa que hacen parte del tren.

Objetivo

Identificar oportunidades de mejora para el siguiente PI.

7.12 Entradas y Salidas: Inspect and Adapt

Volver

Entradas

Hallazgos

Lecciones
Aprendidas

Resultado Planes
de Acción.

Inspect and Adapt

Planes de Mejora

Actualización
Valor del Negocio

Causa Raíz

Salidas

Para el Inspect and adapt se recomienda una duración de máximo 4 horas para el contexto Experian

7.13 Ceremonias o Eventos- SAFE: Scrum of Scrums.

[Volver](#)

Que es?

Reunión de sincronización, para validar dependencias, impedimentos y progreso de los equipos ágiles que pertenecen a un tren.

Quienes Participan?

Los Scrum master y o lideres de equipos ágiles y el RTE

Objetivo

Permitir al RTE y al grupo de Scrum Masters obtener una visión global del avance e impedimentos de lo equipos para generar acciones de apoyo o escalamiento que faciliten el flujo de trabajo de los mismos.

7.13 Entradas y Salidas: Scrum Of Scrums

[Volver](#)

Entradas

Avance del
proyecto actual

Próximos
avances

Avance del
equipo

Dependencias

Scrum of Scrums

Avance equipos

Impedimentos a
gestionar

Salidas

Se recomienda para esta reunión, no superar 30 minutos de timeboxing.

Es facilitada por el RTE.

La cadencia de esta reunión para el contexto Experian se recomienda cada iteración y media.

No se solucionan ni problemas ni impedimentos durante estos 30 minutos, si es necesario profundizar en algún tema se sugiere realizar una reunión posterior donde solo participen los directamente interesados

7.14 Ceremonias o Eventos- SAFE: PO Sync.

[Volver](#)

Que es?

Es una reunión de sincronización de los PO, en la cual se revisa a nivel de negocio el avance de los proyectos de cada equipo ágil.

Quienes
Participan?

Los Product Owners,
gerentes de
producto, Product
Management.

Objetivo

Objetivo
Validar el progreso
de los equipos Y/o
tren ágil, con
respecto al
cumplimiento de los
objetivos trazados
para el PI .

7.14 Entradas y Salidas: PO Sync

[Volver](#)

Entradas

Dependencias

Riesgos

Capacidad del
equipo

Backlog de
feature

PO SYNC

Actualización
Dependencias

Actualización
Riesgos y planes

Actualización
Avance del
equipo

Actualización
Backlog de
feature

Salidas

- La duración recomendada para este evento es de 30 a 60 minutos.
- Es facilitada por el PM (Product Management).
- La cadencia de esta reunión para el contexto Experian se recomienda cada iteración y media.
- No se solucionan ni problemas ni impedimentos durante este evento, si es necesario profundizar en algún tema se sugiere realizar una reunión posterior donde solo participen los directamente interesados



Gracias.

