

# DevDay4 <WOMEN>

## “Gestión del Cambio como Pieza Importante para la Transformación Ágil”

GFT México, 6 de abril 2022

# Agenda

- 1. Introducción al Taller** por Fabiola Amador, COO & Executive Delivery Manager
- 2. Planeación** por Yunuen Giles, Delivery Manager
- 3. Estimación** por Lucila Jiménez, Program Manager
- 4. Seguimiento** por Aida Alvarado, Project Manager
- 5. Retrospectiva** por Sandra Leal, Project Manager



# Gestión del Cambio

Fabiola Amador, COO & Executive Delivery Manager



DevDay 4  
<WOMEN>

## Introducción

**Agilidad:** Es la habilidad de adaptarse rápidamente a los cambios.

**Paradigmas:** Es un modelo, patrón, método que se establece y continua sin que tenga cambios.

## Cambio de Mindset

# Transformación Agile

# Transformación agile

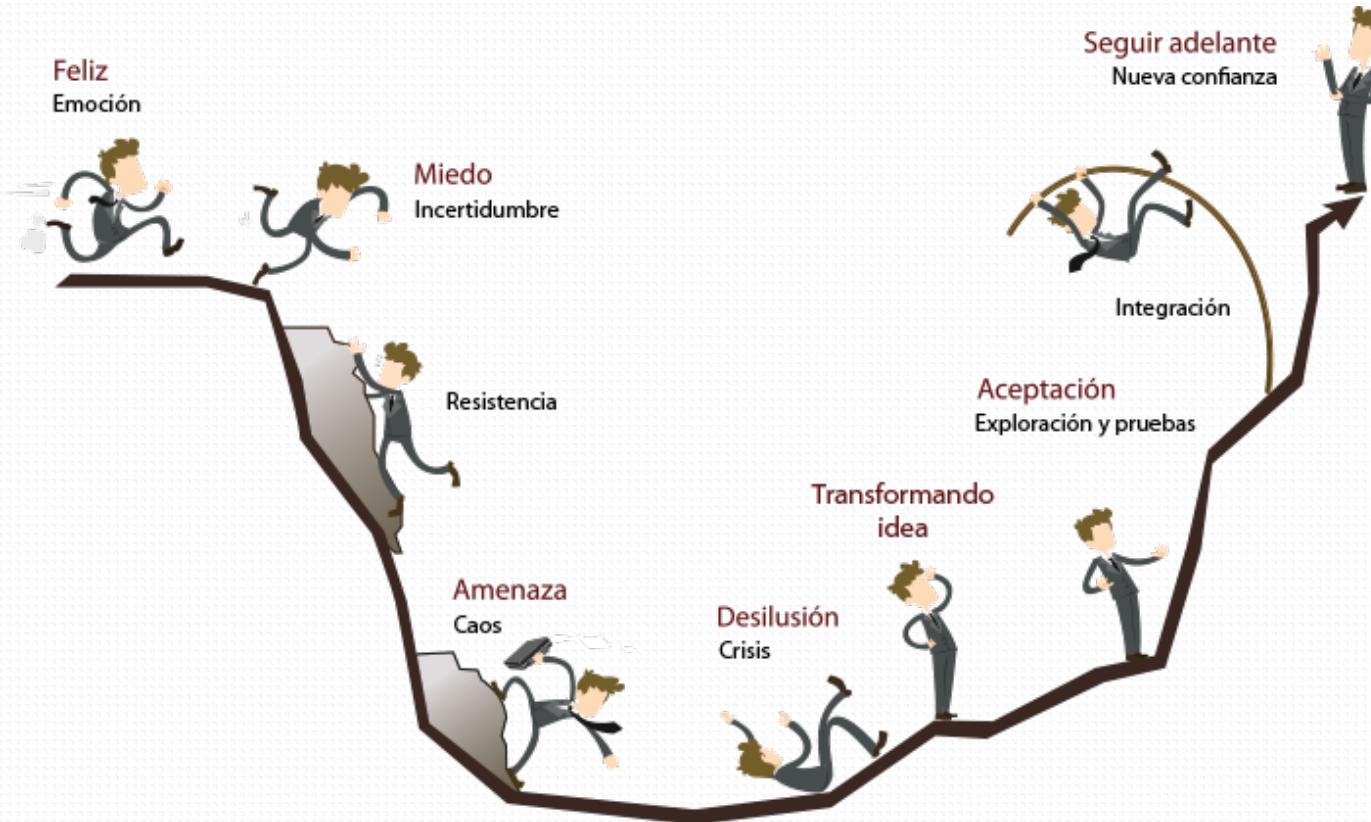
- Es el proceso por el cual las organizaciones o empresas **reorganizan sus métodos de trabajo y estrategias** en general, para obtener mayores **beneficios**.

*Cambiar la  
manera en que  
opera la empresa,  
dando valor a los  
clientes internos  
y externos.*



**Ser ágil**  
↓ ↑  
**Hacer agilidad**

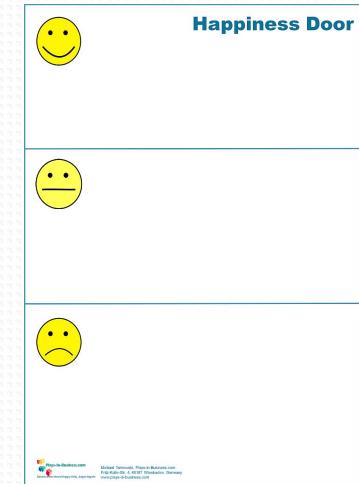
# Curva del cambio



# Estrategias para lograr cambio cultural

- Comprometer a las personas y sus interacciones
- Mejorar el sistema – no controlar a las personas – generar entorno ganar – ganar
- Enamora a los clientes – internos y externos
- Co-crear el trabajo

## Management 3.0



# Planeación

Yunuen Giles, Delivery Manager

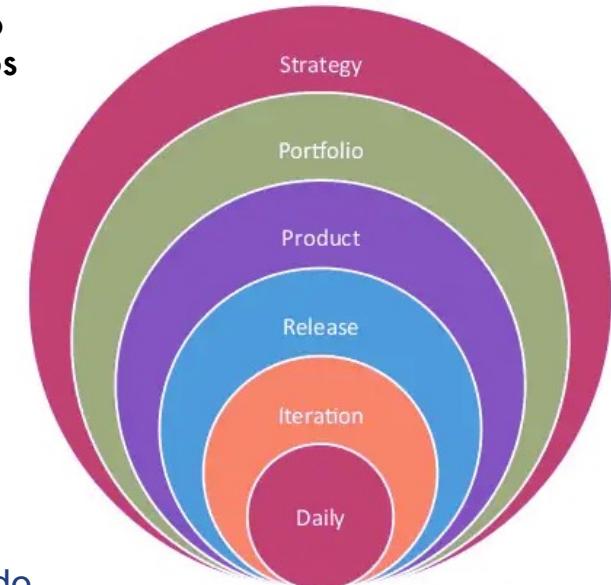


DevDay 4  
<WOMEN>

# ¿Por qué Planificamos en Scrum?

■

- La idea clave de la planificación ágil es vincular todo lo que se hace en el desarrollo a las estrategias y objetivos de la empresa.
- Planificación sirve para “establecer el trabajo que realizará para el Sprint”.
- Todo el equipo participa activamente y por ese motivo es asumido y no impuesto.

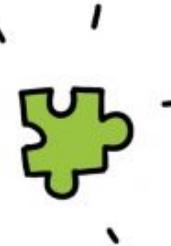


## Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan

1. Asumir que no todo se puede planificar por adelantado
2. La planeación por adelantado es útil en justa medida
3. Adaptación y replanificación sobre un plan confirmado

# ¿Qué Hacemos?

Planificar el trabajo necesario  
para entregar un **INCREMENTO**  
que cumpla el  
Definition of Done



El Product Owner dice el **QUÉ**  
Los Desarrolladores deciden el **CÓMO**



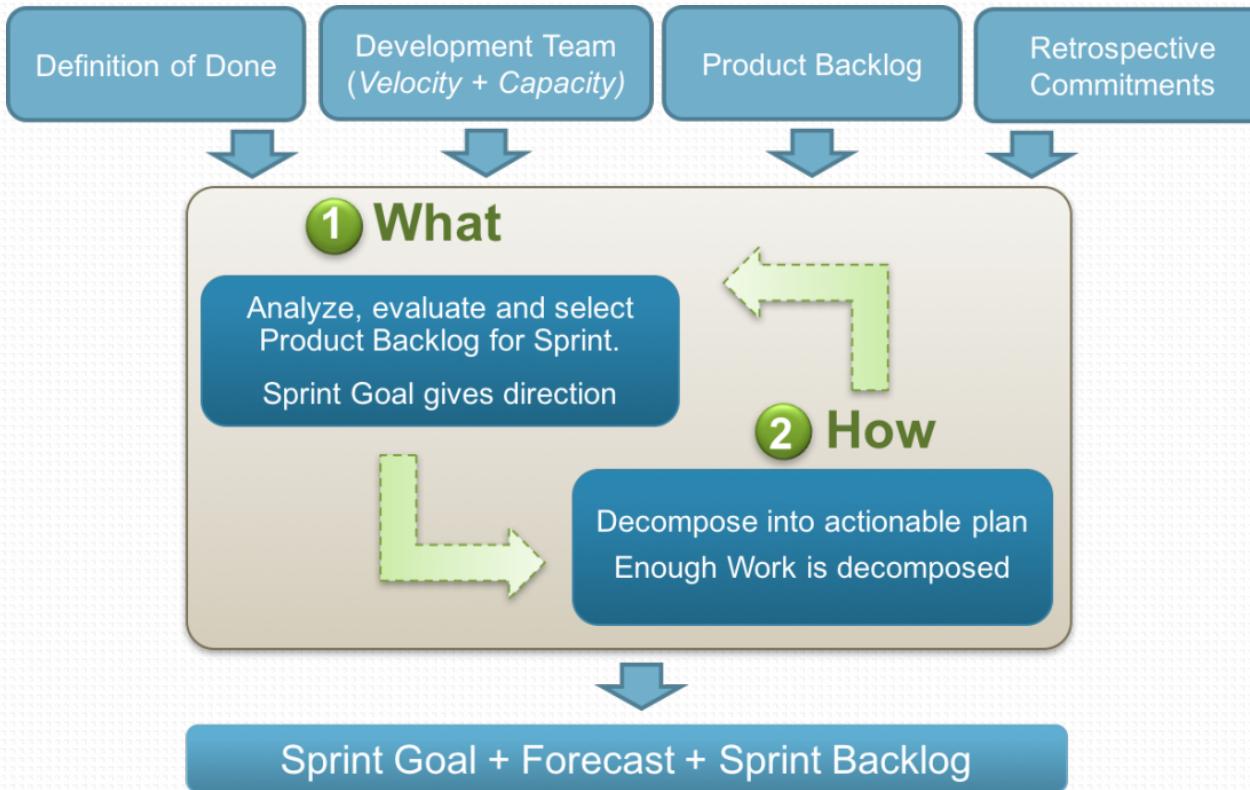
## REQUISITOS ÁGILES



TAREAS  
DIARIAS

# Elementos de una Planeación

F



# Desarrollo de la Planificación

■

## 3 pilares en el evento de Planificación

- Valor
- Alcance
- Plan



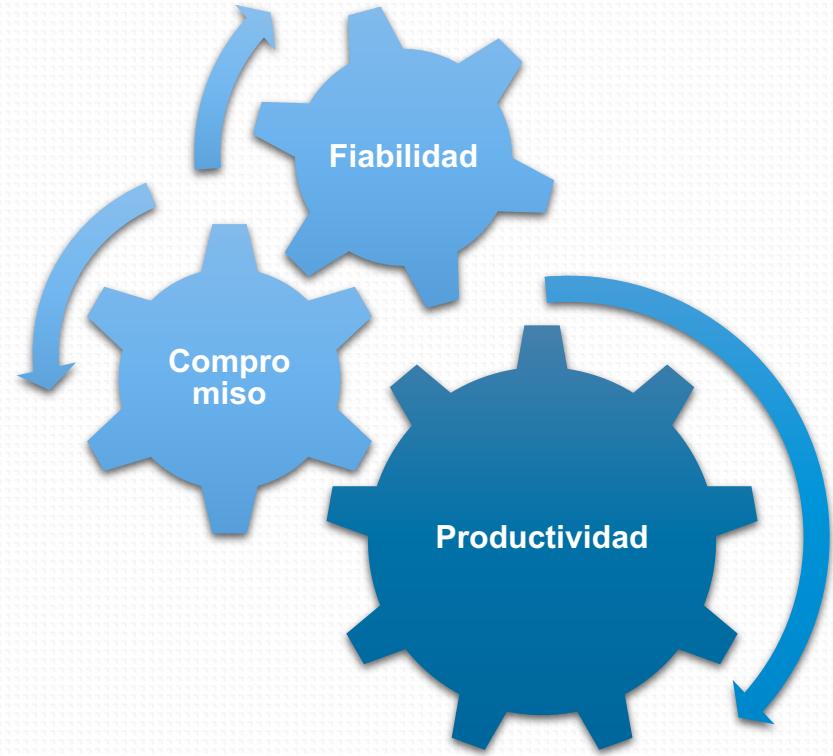
8 horas por un sprint de un mes

# Beneficios

■

- Productividad mediante comunicación y creación de sinergias
- Potenciación del **compromiso** del equipo sobre el objetivo común de la iteración
- Una estimación conjunta es más fiable

El Sprint Planning es un evento muy importante en donde todo el equipo Scrum trabaja para establecer un Objetivo de Sprint y un plan de trabajo



# Algunos Puntos a Considerar

■

- Impulsar al equipo a **discutir y negociar** cada elemento relacionado con el objetivo del Sprint
- Asegurar que el Product backlog ha sido **priorizado y completado** por el PO antes que inicie la planeación del Sprint
- Realizar sesiones de grooming previas para tener historias de usuario **refinadas y estimadas** a alto nivel
- Acostumbra hacer un **voto de confianza** del equipo al finalizar
- Tener un Objetivo de Sprint claro y un plan de trabajo organizado promueven los valores de Scrum de **foco y compromiso**.

# Estimación

Lucila Jiménez, Program Manager



DevDay 4  
<WOMEN>

# Estimar Historias de Usuario

■

- La estimación en Agile es relativa y abstracta.

¿Cuánto pesa un camión?

Estimación: lo que pesan dos autos.



- No es un compromiso de entrega.

# Estimar Historias de Usuario

- La estimación es una actividad que realiza el equipo junto con el Scrum Master y Producto Owner con el propósito de tener estimadas todas las historias que se incluirán en el sprint, durante la actividad de planeación.
- El equipo considera lo siguiente para estimar:



Tiempo



Riesgo



Complejidad

# Planning Poker o Scrum Poker

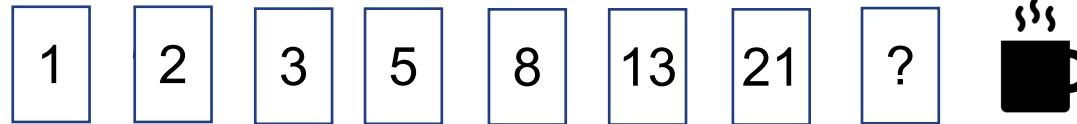
■

- Una de las herramientas más populares para estimar historias es el planning poker o scrum poker.
- La unidad que se utiliza para estimar son Puntos de Historia (Story Points)
- Los métricas más comunes son:
  - Tamaño numérico (1 a 10)
  - Tamaño de camisetas (XS, S, M, L, XL, XXL, XXXL)
  - La secuencia de Fibonacci (1,2,3,5,8,13,21, etc)

# Planning Poker - ¿Cómo se Juega?

■

Cada participante tendrá un juego de cartas



- El equipo identifica una tarea simple y pequeña y le asigna un valor en story points. Esa es la base para estimar las demás historias. Generalmente 1 es para historias simples (S), 2 complejidad media (M). 3 complejidad alta (L)
  
- El scrum master lee historias sin orden particular y el equipo juega rondas de planning poker. Cuando se llega a un consenso se registra la estimación

# La Velocidad del Equipo

■

- El scrum master calcula la velocidad del equipo, sumando los puntos de todas las historias completas en un sprint.
- La velocidad es un valor cambiante. Puede incrementar o decrecer dependiendo de diferentes factores.
- Es importante que los gerentes de proyecto no insistan en incrementar la velocidad del equipo.

# Seguimiento

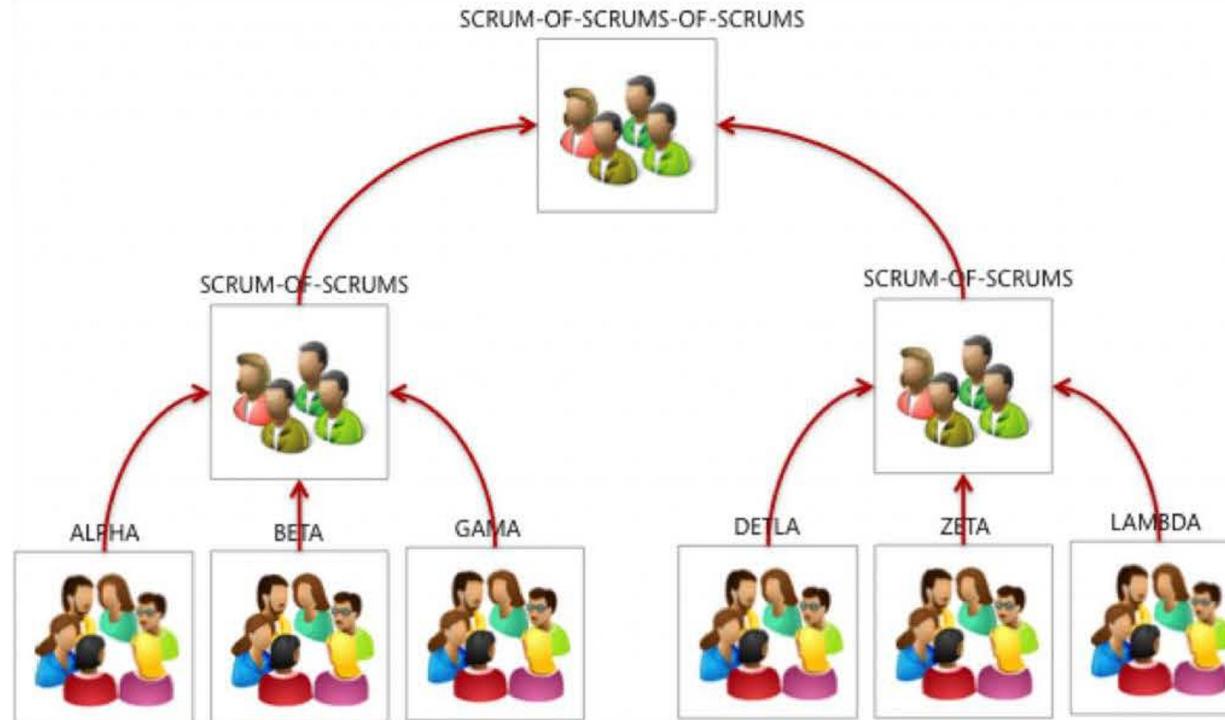
Aida Alvarado, Project Manager



**DevDay 4**  
**<WOMEN>**

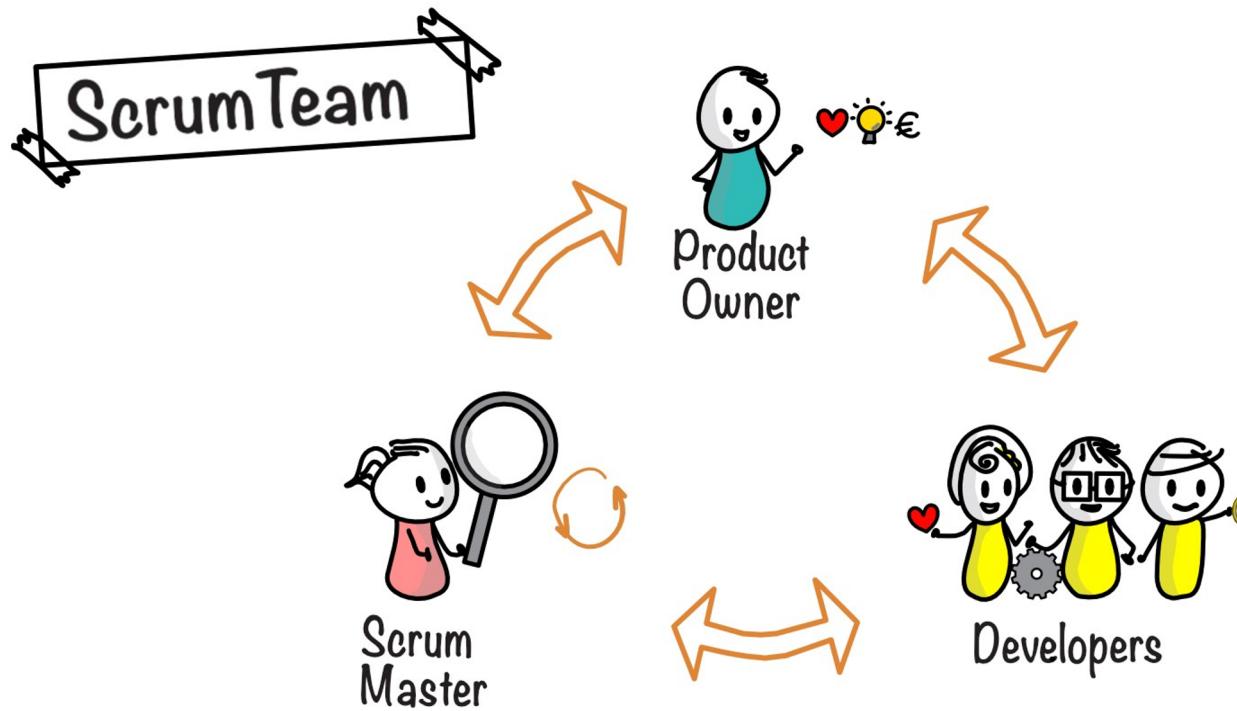
# Juntas de Scrums

■



# Team Scrum

F



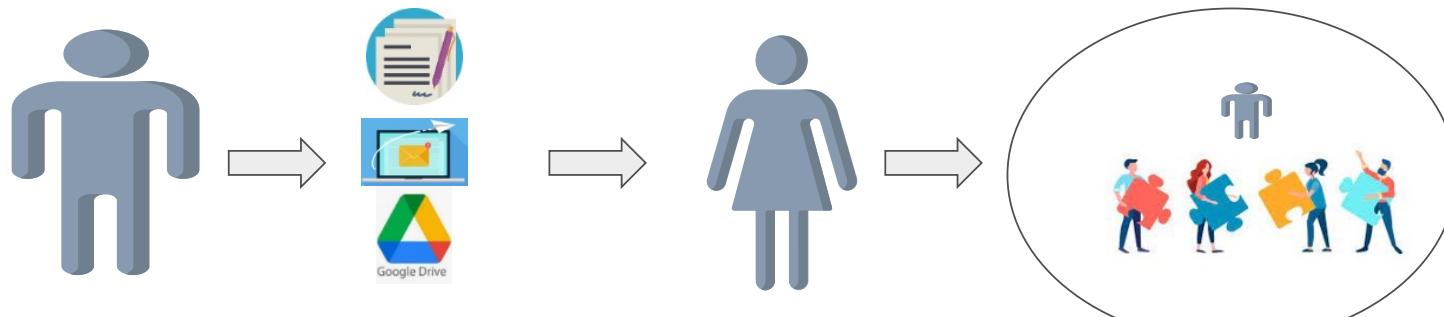
# Tablero Kanban

F

Spri nt	Backlog	Análisis y Diseño			Desarrollo			Bloked
		To do	Doing	Done	To do	Doing	Done	
1				T2 T4		T3	T1	T5
2		T5	T1	T4	T1	T2	T3	
3	T1 T3 T4							
4	T1 T2 T3							
5	T1 T3 T2							
6	T1 T2 T3 T4 T5							

# Ejecución / Implementación / Entregables

F

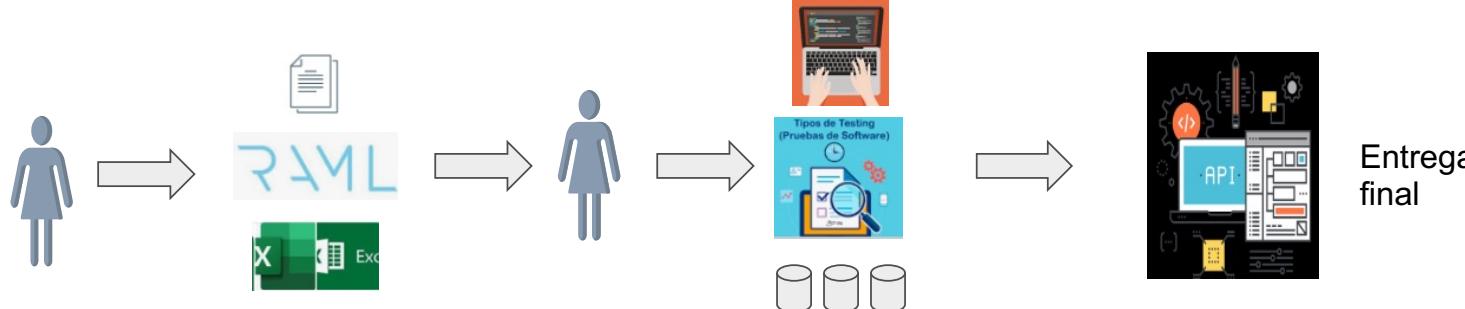


SM

Insumos T1

Asignada a la T1

Daily



Entrega  
final

# Retrospectiva

Sandra Leal, Project Manager

```
    if _operation == "MIRROR_X":  
        mirror_mod.use_x = False  
        mirror_mod.use_y = True  
        mirror_mod.use_z = False  
  
    elif _operation == "MIRROR_Z":  
        mirror_mod.use_x = False  
        mirror_mod.use_y = False  
        mirror_mod.use_z = True  
  
    #selection at the end - add  
    mirror_ob.select= 1  
    modifier_ob.select=1  
    bpy.context.scene.objects.active=mirror_mod  
    print("Selected" + str(modifier_ob))  
    mirror_mod.select = 0  
    bpy.ops.object.select_all(action='DESELECT')  
    bpy.context.scene.objects.active=mirror_mod  
    mirror_mod.select = 1
```



**DevDay 4**  
**<WOMEN>**

# Iniciemos Definiendo: ¿Qué es Retrospectiva?

■

- Según la RAE: adj. Que se considera en su desarrollo anterior.
- **Retrospectiva en Scrum:** Como le llaman en la Guía de Scrum, es la práctica en la que los equipos reflexionan sobre su forma de trabajar para promover una mejora continua en lo que hacen.
- La retrospectiva es seguramente **la reunión más importante de Scrum**. En ella el equipo en su conjunto va a analizar su funcionamiento y efectividad para corregir sus defectos y experimentar en la búsqueda de la mejora continua.

## ¿QUÉ HACEMOS?



¡Creamos un  
PLAN PARA MEJORAR!



Fundamentos de Scrum Framework: la Retrospectiva. Qué hacemos.



# ¿Cómo Hacer una Retrospectiva?

■

Prepara el  
escenario

Recolectar  
Datos

Reflexionar

Decidir  
qué hacer

Cerrar la  
retrospectiva



# Preparar el Escenario

■

- Antes de la reunión: preparamos una sala o un espacio diferente, material necesario: papel, lápiz, rotuladores...
- Explicar la razón de la reunión
- “Romper el hielo”



# Recolectar Datos

F

- Recopilar información importante del sprint o de la sesión que se quiere revisar.

Links de dinámicas que les puedo recomendar:

- Retromat

40 Ideas to Spice Up your Retrospective

Agile Retrospective Ideas (Luis Goncalves)

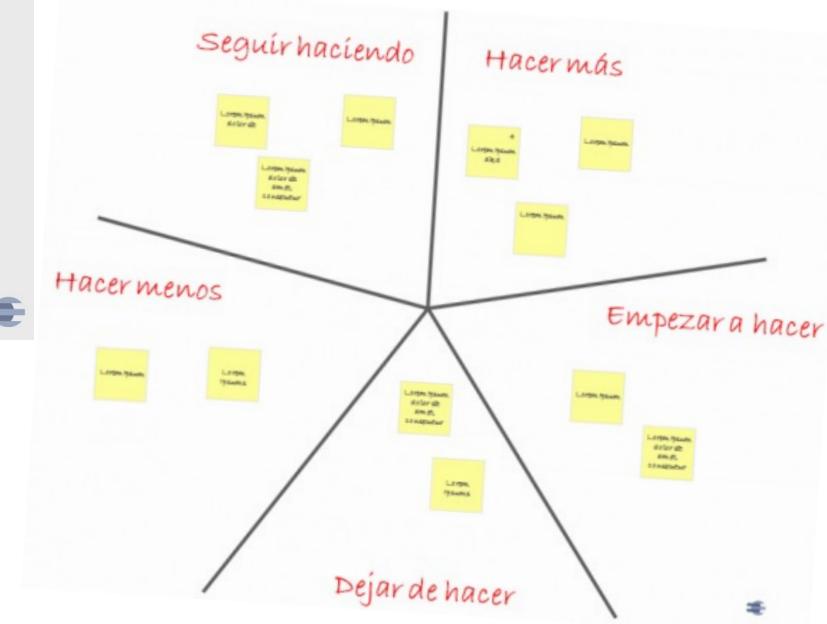
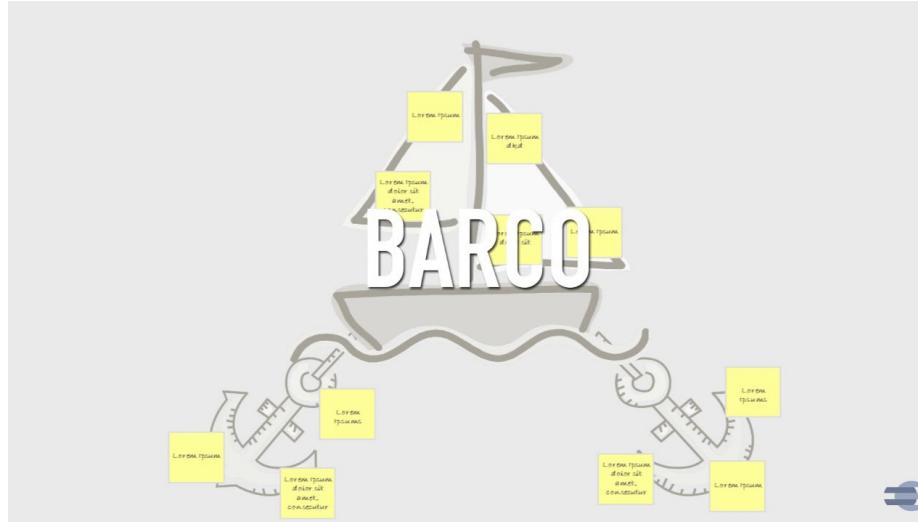
Retr-O-Mat

Retrospective Wiki

Fun Retrospectives

Dinámicas de retrospectivas en este blog

# Recolectar Datos

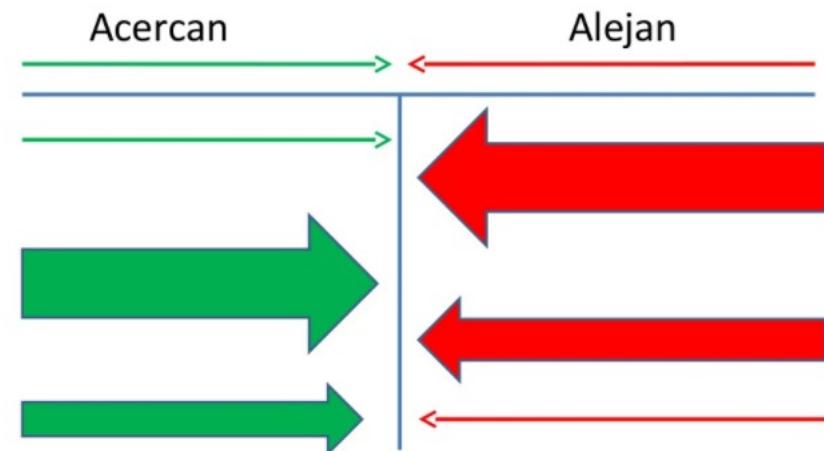


# Reflexionar

F

En este punto buscamos lograr un entendimiento del por qué de cada evento significativo sucedido en el Sprint, reflexionamos sobre la causa raíz de los mismos previo a pensar una solución. En esta etapa es donde más vemos el rol de coach del Scrum Master, mediante la indagación buscará generar puntos de vista diferentes a los que tenía el equipo hasta ese momento.

- ¿Qué cosas se deben hacer?
- ¿Qué riesgos se pueden correr?
- ¿Cuáles nuevos objetivos se pueden marcar?



# Decidir qué Hacer

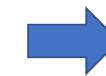
■

El paso 4 consiste en elegir con qué ideas nos vamos a quedar y realmente vamos a ejecutar (de las ideas que hemos generado en el paso anterior).

## Fusión

Para simplificar y reducir, nos vamos a quedar con 2 ideas.

- Cada uno escribirá / seleccionará dos acciones que le gustaría ejecutar, siendo lo más concreto posible. No inviertan más de 3 minutos 🕒 en esto.
  
- Votaremos y nos quedaremos con las dos finalistas.



Realista

# Cerrar la Retrospectiva

■

Como quinto paso y para terminar la sesión de retrospectiva, escucha al grupo y hacer una pequeña revisión para dejar claros los próximos pasos.

Y no olvides:

- Asignar un responsable para cada acción.
- Establecer fechas de seguimiento.
- Agradecimientos y reconocimientos.

*Hay que tener una retrospectiva por semana, a menos que estés extremadamente ocupado.  
En éste caso, hay que tener dos. — Paulo Caroli*

# Shaping the future of digital business



@gft.mex



@GFT\_Mx



Grupo GFT



gft\_tech



GFT Group

**DevDay<sup>4</sup>**  
**<WOMEN>**



NUESTRAS VACANTES