

Actualización Profesional en Dirección de Proyectos

¡VAMOS!



Actualización Profesional en Dirección de Proyectos

- ¿Que esperamos de esta semana?
- Historia de la agilidad
- Ciclos de vida de proyectos y la agilidad
- Agilidad
- Principios de la agilidad
- Marco trabajo Cynefin
- ¿Dónde funciona la agilidad?
- Mitos y Realidades
- Arquitectura ágil
- Liderazgo ágil
- Scrum



Que esperamos

- Sabiduría
- Conocimiento
- Saber implementar los conocimientos
- Entender la mejor forma de implementarlo
- Empoderamiento
- Poder obtener la certificación, con un pago adicional.



¿Qué vamos a desarrollar para pasar el examen?



Entender la filosofía de la
Agilidad el marco de trabajo
Scrum y poderlo aplicar



- Empirismo
- Valores de Scrum
- Pilares
- Roles
- Eventos
- Artifacts
- Ready y Done



Desarrollar personas
y al equipo



- Autogestión Facilitación
- Estilos de liderazgo
Coaching
- Mentoring



Gestionando Productos
con agilidad:



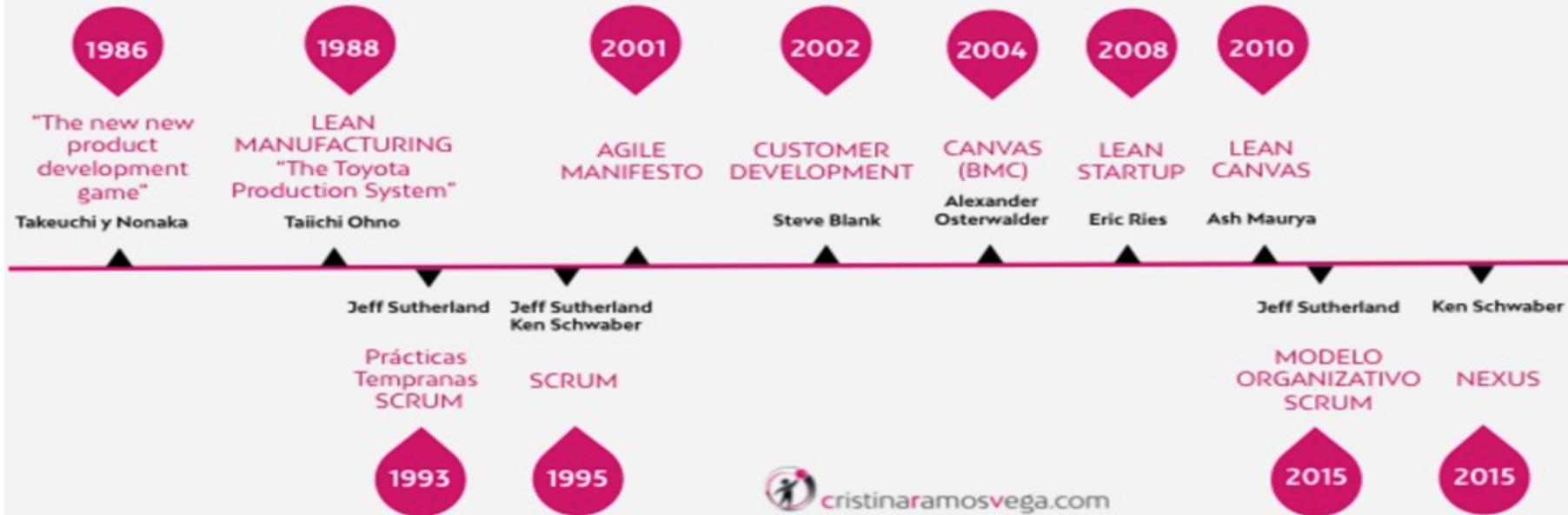
- Forecasting & Release Planning
- Valor del product Gestión del
Product Backlog
- Gestión de involucrados y clientes



Historia de la agilidad



AGILIDAD: UN POCO DE HISTORIA ...



Historia de la agilidad

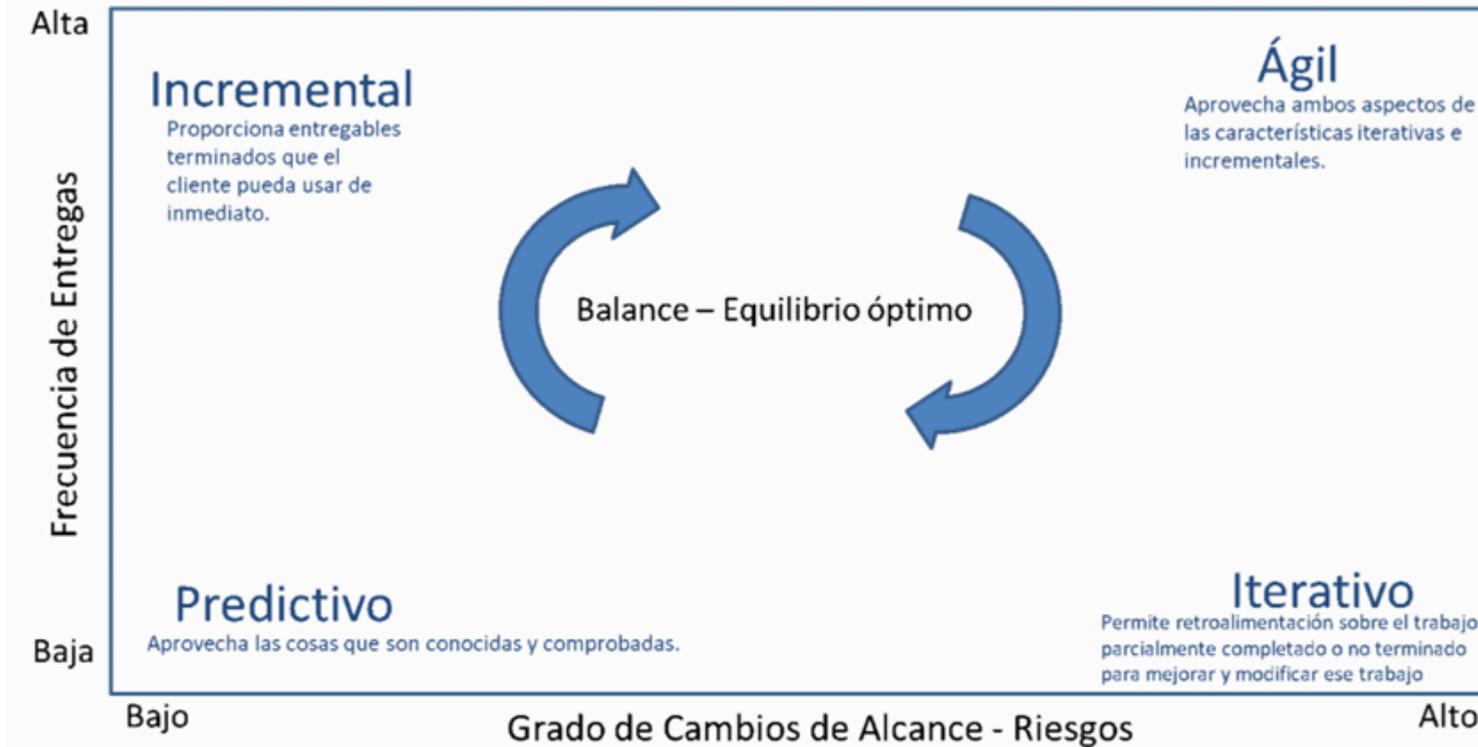


•2001 Se reúnen varios impulsores de marcos de trabajo diferente (Lean, Scrum) y forman el Manifiesto ágil como la respuesta a mejorar el proceso de desarrollo de proyectos.



Años siguiente se unieron más creadores de marcos de trabajo y forman lo que conocemos hoy la Agilidad. Concluyeron que la agilidad es una filosofía que permite enfocarse en el objetivo, optimización de medios y la eliminación de desperdicio.

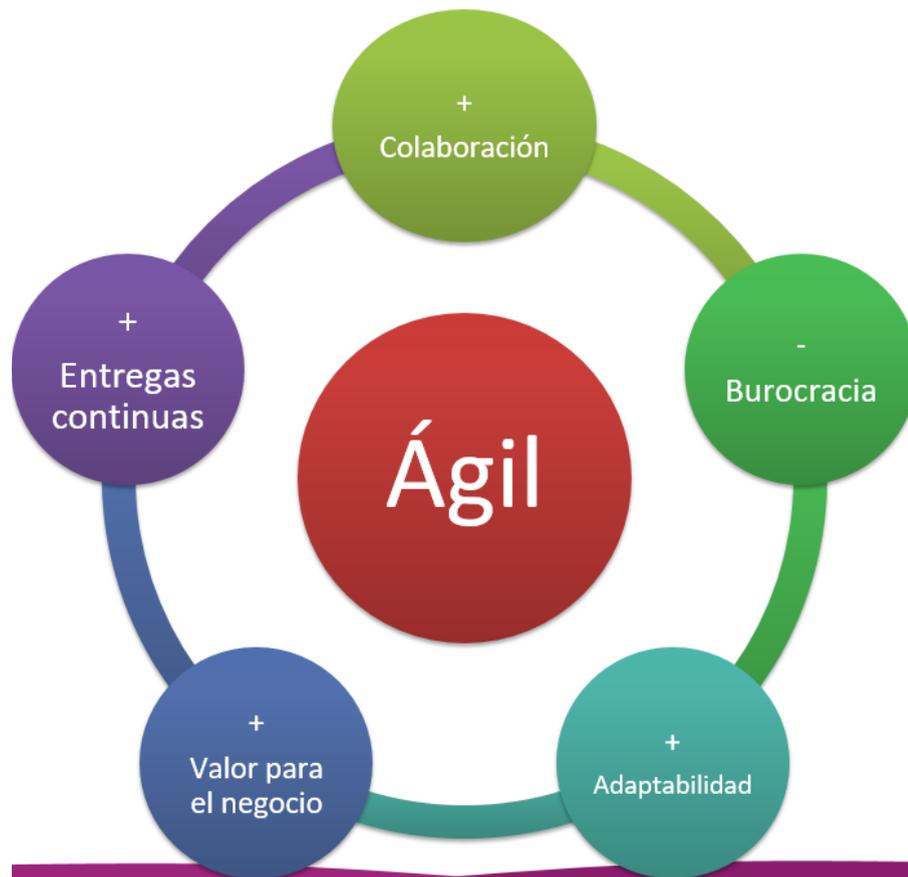
Ciclos de vida de proyectos



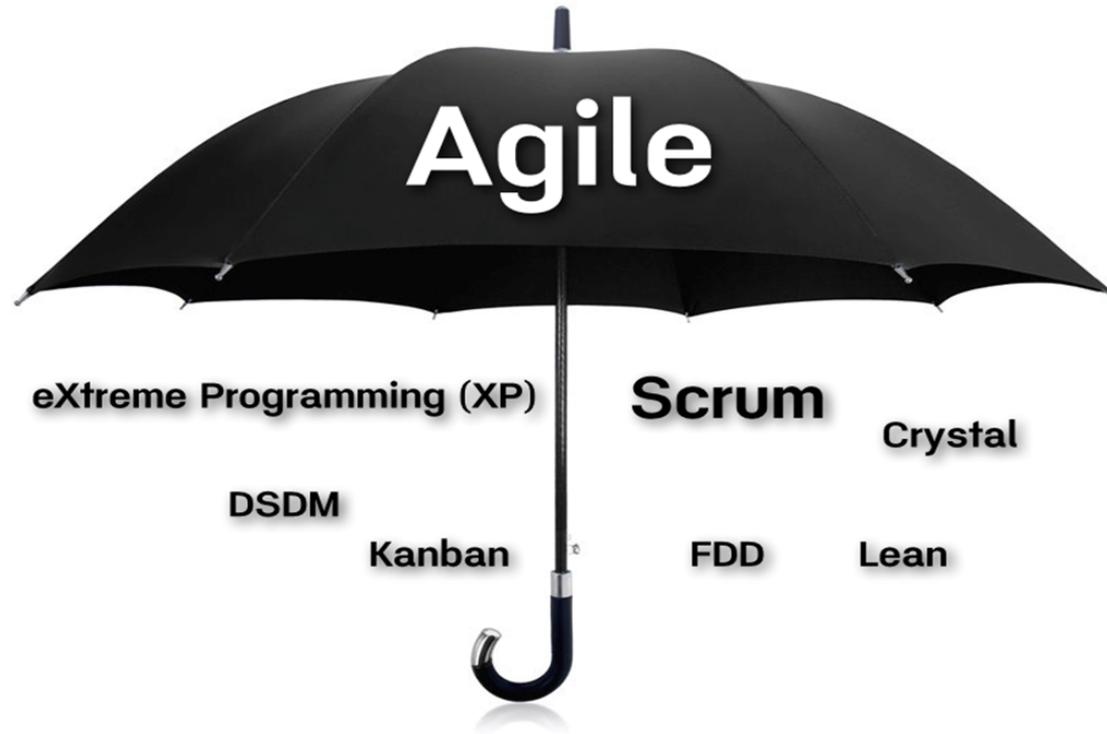
La figura muestra como el ciclo de vida Adaptativo o Ágil funciona más en proyectos donde se espera que los cambios serán muy muchos (por buscar la ventaja competitiva) lo que permitirá gestionar de manera más eficiente los riesgos del mismo.



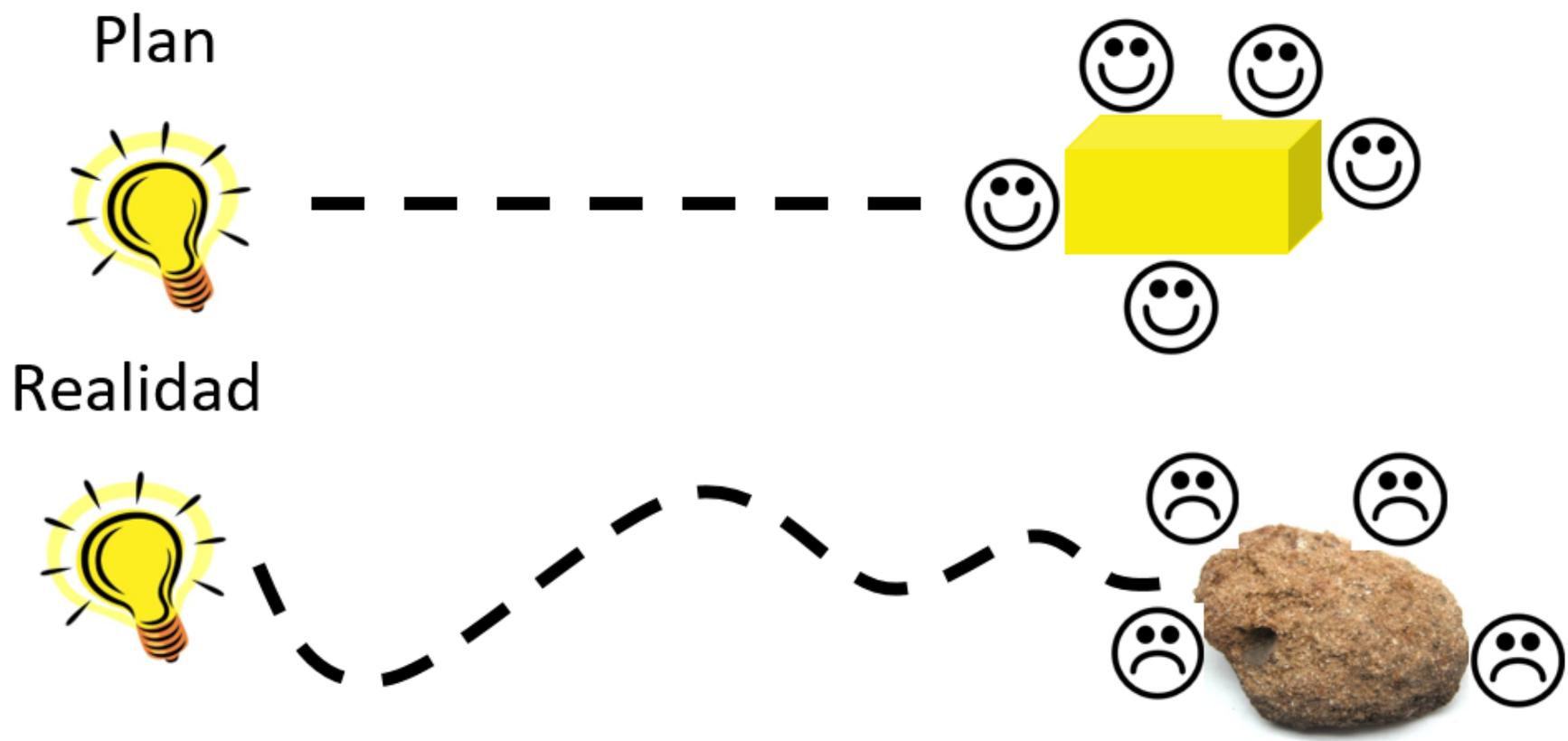
Ágiles



Ágil esta compuesto de una serie de marcos de trabajo



Ágil se trata también de reforzar que la realidad es muy diferente a lo planeado

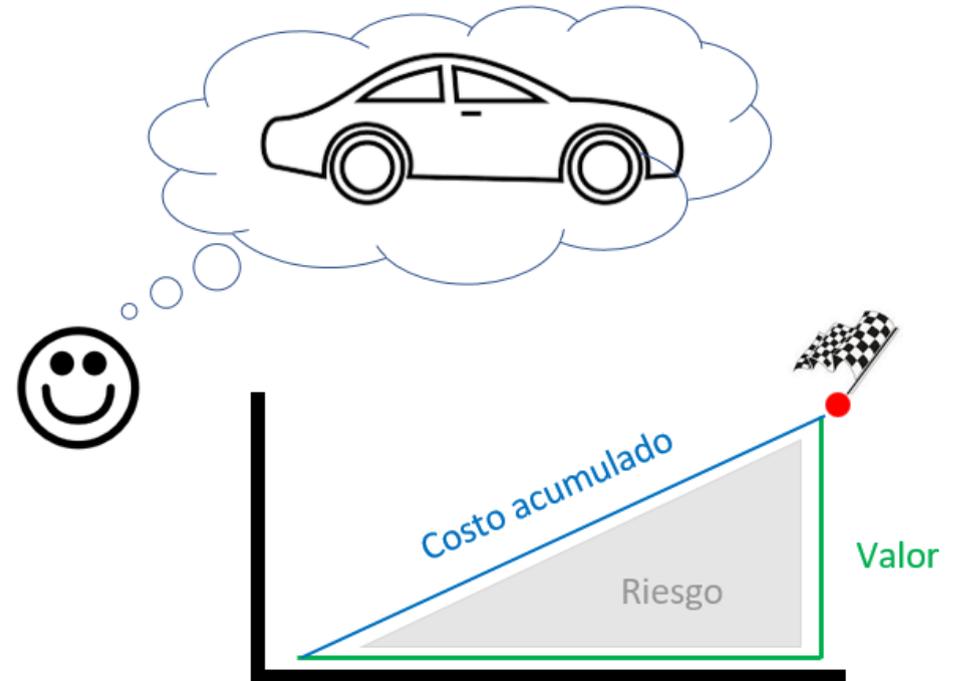


En un ciclo predictivo de proyectos



¡Idea!

Se reserva las entregas para el final del proyecto. En algunos casos, debemos discernir si es mejor utilizar este tipo de ciclo de vida en nuestros proyectos.



¿Porque sucede esto ?

Por naturaleza partimos de premisas.

- El cliente sabe lo que quiere
- El equipo sabe cómo hacerlo
- Nada va a cambiar en camino

Plan



Realidad



¿Cómo cambia las cosas en la agilidad?



Manifiesto ágil

Individuos e interacciones

Software funcionando

Colaboración con el cliente

Respuesta ante el cambio

sobre procesos y herramientas

sobre documentación extensiva

sobre negociación contractual

sobre seguir un plan



Aunque valoramos los elementos de la derecha, valoramos más los de la izquierda

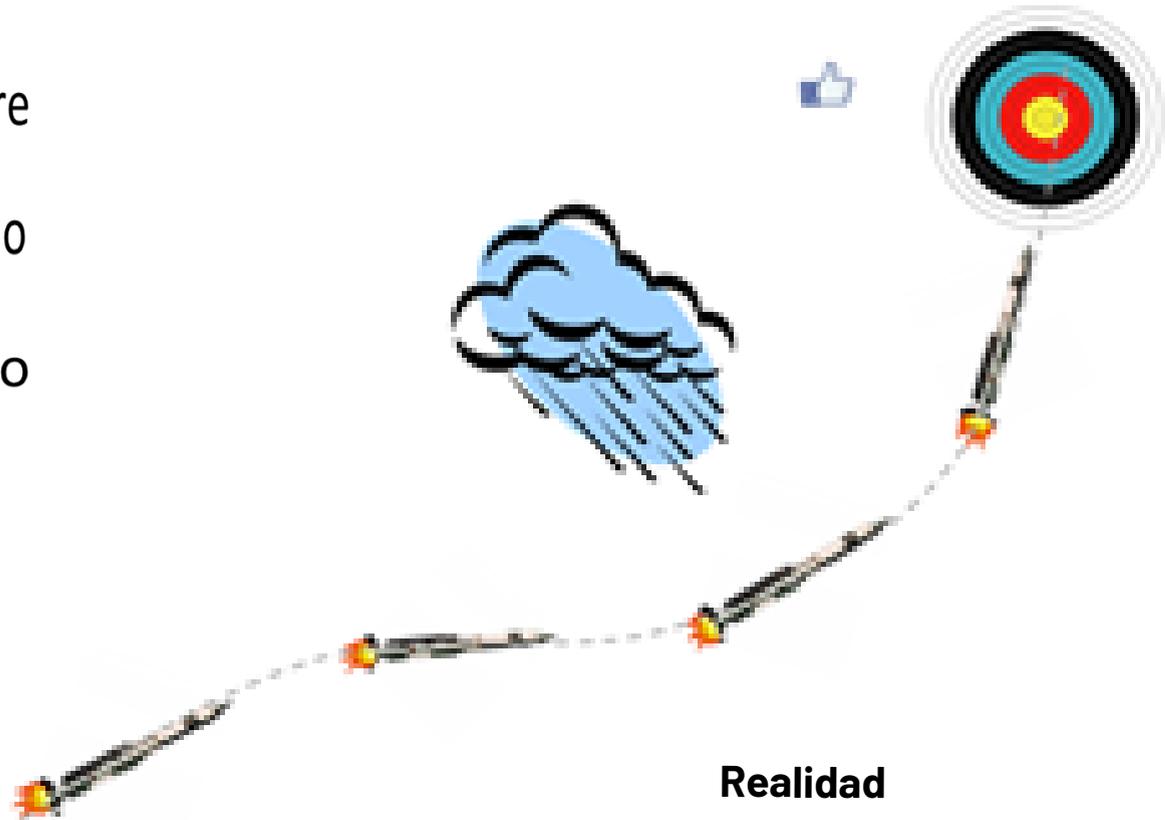
Logros en la agilidad



Se parte de premisas:

- El cliente descubre lo que quiere
- El equipo descubre cómo hacerlo
- Hay cambios en el camino

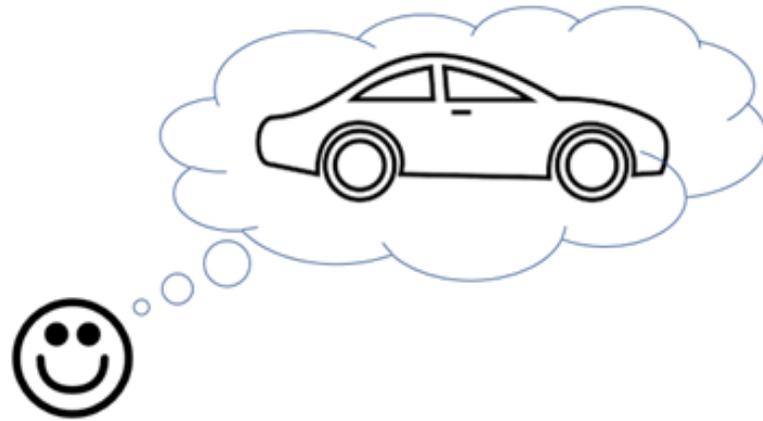
Plan



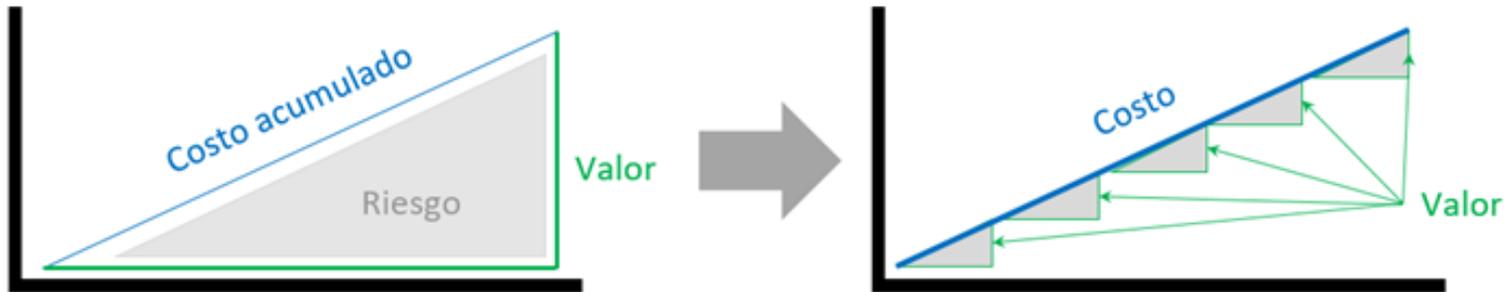
Realidad



Cambio de predictivo a Adaptable (Ágil)

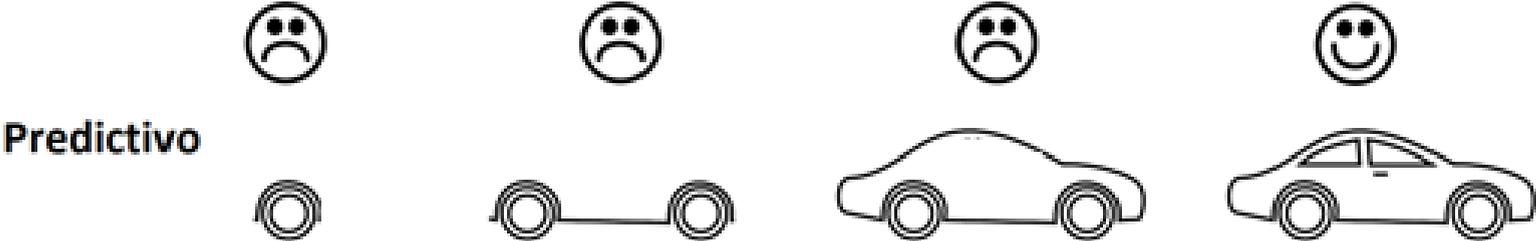


- ✓ No tratar de definirlo todo bien desde el principio
- ✓ No hacerlo todo al mismo tiempo

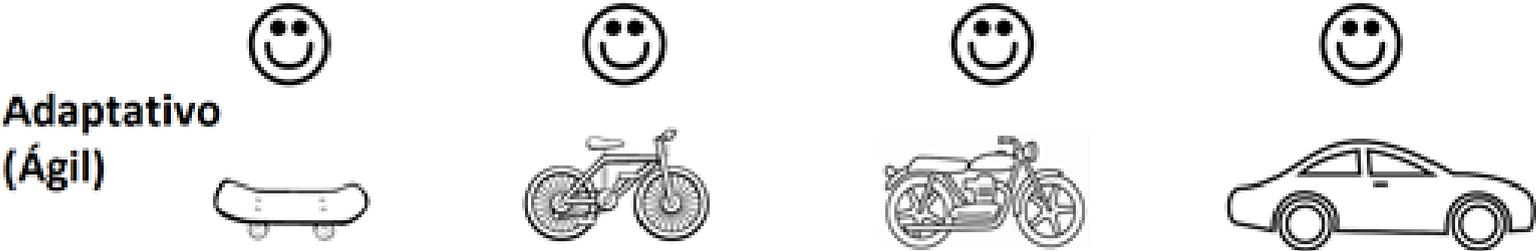




Incrementos horizontales



Incrementos verticales



LA PLANIFICACIÓN ES MÁS FÁCIL CON ENTREGAS FRECUENTES



LA AGILIDAD ES UNA MENTALIDAD



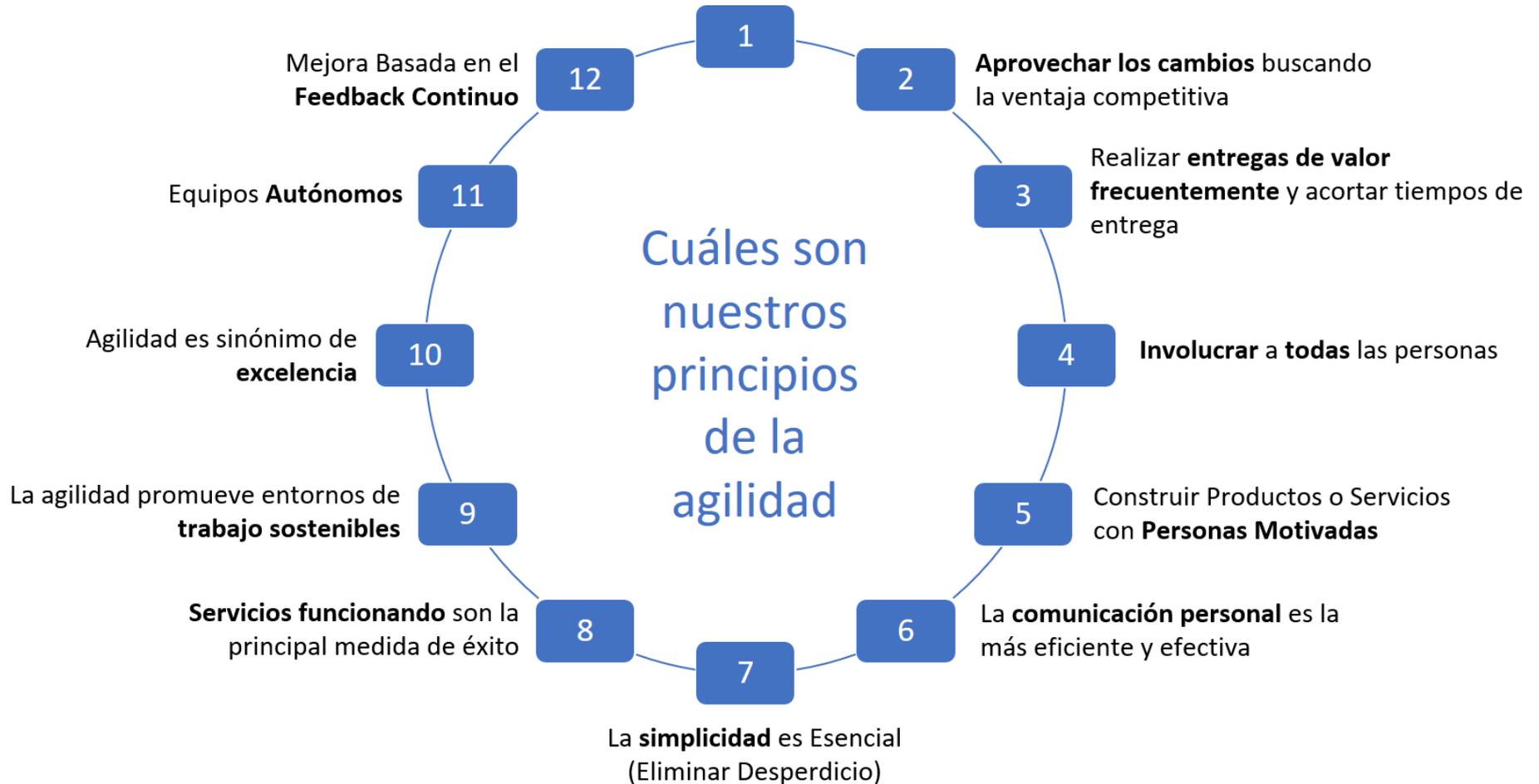
Tu plan



La realidad



EL CLIENTE EN EL CENTRO

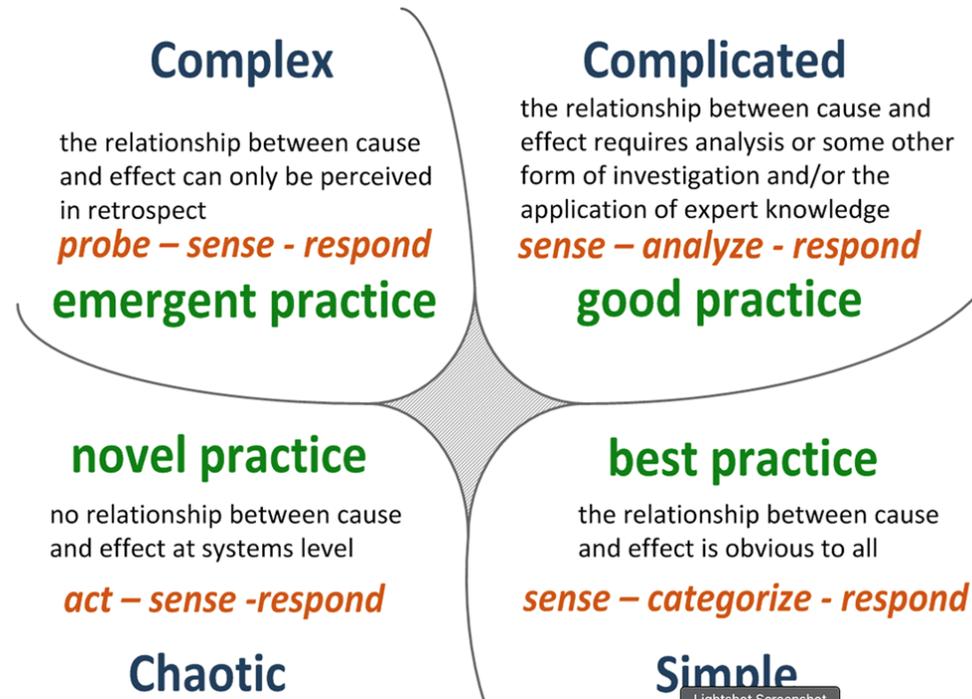




El Marco trabajo Cynefin



¿DÓNDE FUNCIONA AGILIDAD?



- Scrum funciona correctamente donde tenemos un problema complejo o caótico.
- Scrum NO funciona ante problemas simples de resolver donde aplicamos una buena práctica o donde exista un problema complicado donde una buena práctica y un experto den la solución a la misma.

¿DÓNDE FUNCIONA AGILIDAD?



Volátil, con retos inesperados e inestables.

Unpredictable (impredecible), con resultados desconocidos.

Complejo, con muchas variables y sin causa-efecto aparente.

Ambiguo, con falta de claridad.



MITOS Y REALIDADES RELACIONADOS CON PROCESOS ÁGILES



Meta

MITO
Agile \neq Rápido

REALIDAD
Agile \approx Simple

Caos

MITO
Indisciplinado
Sin plazos ni
indicadores

REALIDAD
Monitoreo
Constante

Riesgos

MITO
Sin gestión o
en el proceso
tradicional

REALIDAD
En continua
Gestión

Escala

MITO
Solo proyectos /
procesos
pequeños

REALIDAD
Proyectos de
cualquier
tamaño

Escueto

MITO
Sin procesos
documentados

REALIDAD
Una forma
diferente de
documentar

Moda

MITO
Es otra de tantas
Modas

REALIDAD
Una Filosofía





La Agilidad es una filosofía centrada en las personas para

Colaborar y entregar valor constante y rápido al cliente

Iterar, aprender y Mejorar

Experimentar e innovar



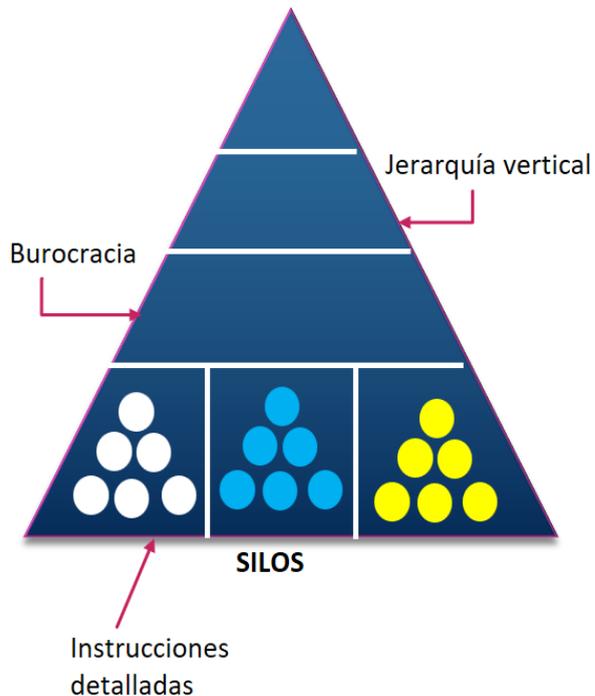
ARQUITECTURA OPERACIONAL – CAMBIO IMPORTANTE EN LA ARQUITECTURA ES EL LIDERAZGO SERVICIAL



Enfoque tradicional,
organizaciones como “Maquinas”



Organizaciones como “Organismos”
Equipos Agiles



Cambios rápidos,
recursos Flexibles

Comparten una meta

El Liderazgo muestra el
rumbo y habilita la
acción

Equipo construidos
alrededor de
principio a fin



CARÁCTERÍSTICAS DE LAS ORGANIZACIONES ÁGILES



Hay cinco rasgos distintivos de las organizaciones ágiles

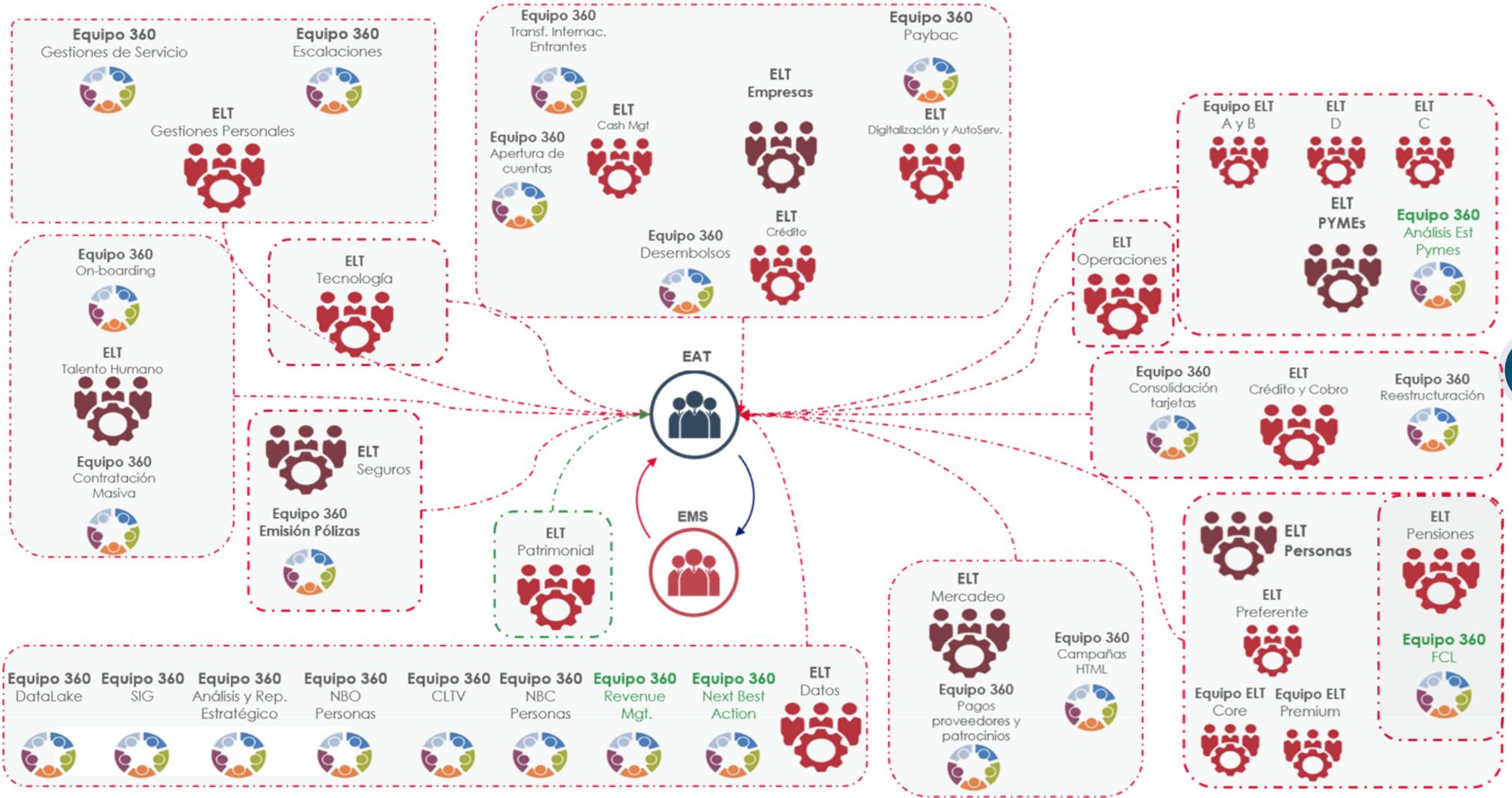
	Rasgo		Prácticas organizativas ágiles ¹
Estrategia	Estrella polar incorporada en toda la organización		<ul style="list-style-type: none">• Propósito y visión compartidos• Identificación y evaluación de oportunidades• Asignación flexible de recursos• Guía estratégica factible
Estructura	Red de equipos apoderados		<ul style="list-style-type: none">• Estructura clara, plana• Roles claros y responsables• Gobernanza manos a la obra• Comunidades de prácticas robustas• Alianzas y ecosistema activo• Entornos físicos y virtuales abiertos• Células responsables adecuadas al propósito
Procesos	Ciclos rápidos de decisión y aprendizaje		<ul style="list-style-type: none">• Iteración y experimentación rápidas• Formas estandarizadas de trabajar• Orientación al rendimiento• Transparencia informativa• Aprendizaje continuo• Toma de decisiones orientada a la acción
Personas	Modelo dinámico de personal que enciende la pasión		<ul style="list-style-type: none">• Comunidad cohesiva• Liderazgo compartido y servicial• Afán emprendedor• Movilidad funcional
Tecnología	Next-generation enabling technology		<ul style="list-style-type: none">• Arquitectura tecnológica, sistemas y herramientas en continua evolución• Prácticas de desarrollo y entrega de tecnología de nueva generación



ARQUITECTURA OPERACIONAL TRADICIONAL



ARQUITECTURA ORGANIZACIONAL ÁGIL EJEMPLO BANCO PRIVADO



LIDERAZGO ÁGIL



Evolución del Liderazgo

Liderazgo Tradicional

•Ve el liderazgo como un rango a obtener.

Utiliza poder y control para impulsar el rendimiento.

Mide el éxito a través de la producción.

Habla.

Cree que se trata de ellos.

Liderazgo Servicial

Ve el liderazgo como una oportunidad para servir a los demás.

Comparte poder y control para impulsar el compromiso.

Mide el éxito a través del crecimiento y el desarrollo.

Escucha.

Entiende que no se trata de ellos.



MINDSET QUE DEBO DESARROLLAR EN UN ENTORNO ÁGIL



DE

HACIA

Mente Rígida
Certeza Reactiva



Mente Creativa
Descubrimiento
Proactivo

Relaciones de
Superior a
Subordinados



Colaboración
acordada en libertad,
confianza y
responsabilidad

Visión
Ganar/Perder
Recursos
limitados

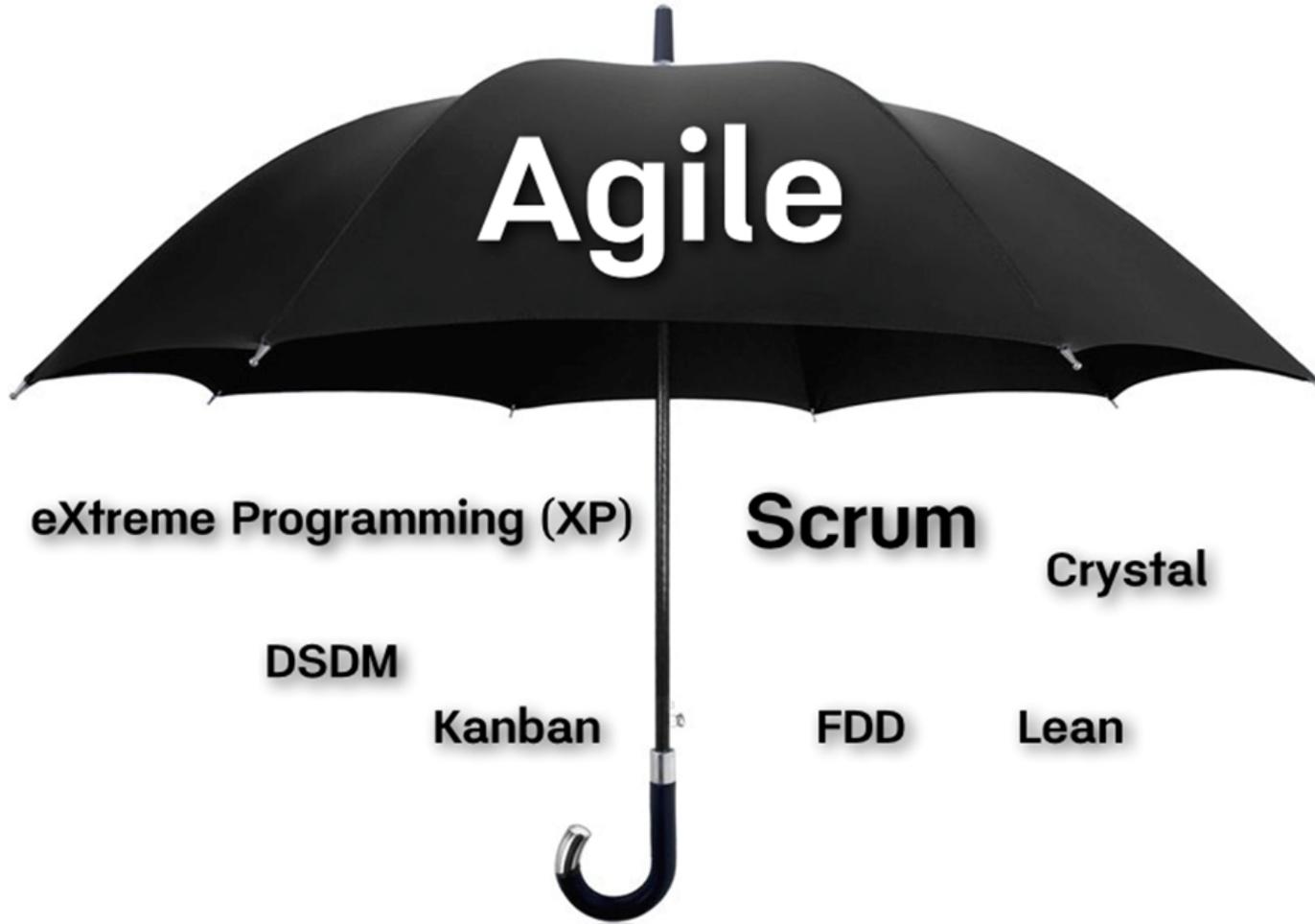


Recursos Abundantes
Creatividad en las
oportunidades

Marcos de trabajo Ágiles



DIFERENTES MARCOS DE TRABAJO DENTRO DE LA FILOSOFÍA DE LA AGILIDAD



SCRUM

VS

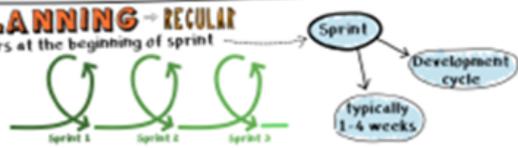
KANBAN

VS

SCRUMBAN

PLANNING - REGULAR

occurs at the beginning of sprint



ESTIMATIONS of TIME

BEFORE start of sprint



items should be small to finish within sprint



if not, split them to smaller pieces

CHANGES TO WORK SCOPE

should wait for next sprint



ROLES



MEETINGS

SPRINT PLANNING
1-4 hour collaboration session

SPRINT

DAILY SCRUM
15-20 min everyday
everybody talks about achievements/tasks

SPRINT REVIEW
0.5-2 hours review the results

RETROSPECTIVE
0.5-2 hours what went well and what did not.

OWNERSHIP

Product Owner

WHEN TO USE

- small items - small value
- adding increments possible
- requirements in a good shape
- roadmap is clear
- more cross-dependent teams

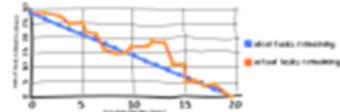


BOARDS / ARTIFACTS

PRODUCT BACKLOG



BURNDOWN CHART



PLANNING

NOT PRECISE planning routine

PLAN WHEN they FINISH items

demand planning

CONTINUOUS FLOW



ESTIMATIONS of TIME

optional when items are completed



LIMIT how many items can be in working columns at the same time

teams simply PULL next item from backlog and implement it

CHANGES TO WORK SCOPE

added AS NEEDED

ROLES AS NEEDED

MEETINGS

NONE REQUIRED

OWNERSHIP

DEPENDS on defined roles and necessities



WHEN TO USE

Changes are too fast

support/maintenance work (operational team)

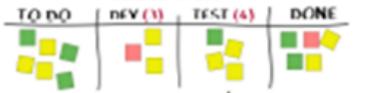


bugfix

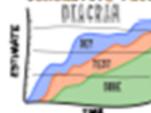


BOARDS / ARTIFACTS

KANBAN BOARD



CUMULATIVE FLOW DIAGRAM



LEAD and CYCLE TIME DIAGRAM



graphs the average amount of time it takes for a task to be processed from the specific start to the finish point

PLANNING

NO PLAN

plan when items are completed

iterations can eventually stay



ESTIMATIONS of TIME

optional when items are completed



LIMIT work in progress

teams simply PULL next item from backlog and implement it

CHANGES TO WORK SCOPE

added AS NEEDED

ROLES



MEETINGS

DAILY SCRUM STANDUP

NO SCRUM

other scrum related ceremonies IF NEEDED

typically ALL

OWNERSHIP

DEPENDS on defined roles and necessities

typically Product Owner

WHEN TO USE

Evolving requirements

no clear roadmap

or

too fast changes

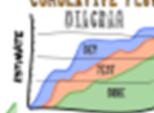
Need to include support/ maintenance (event driven) work in the process

BOARDS / ARTIFACTS

PROCESS BOARD



CUMULATIVE FLOW DIAGRAM



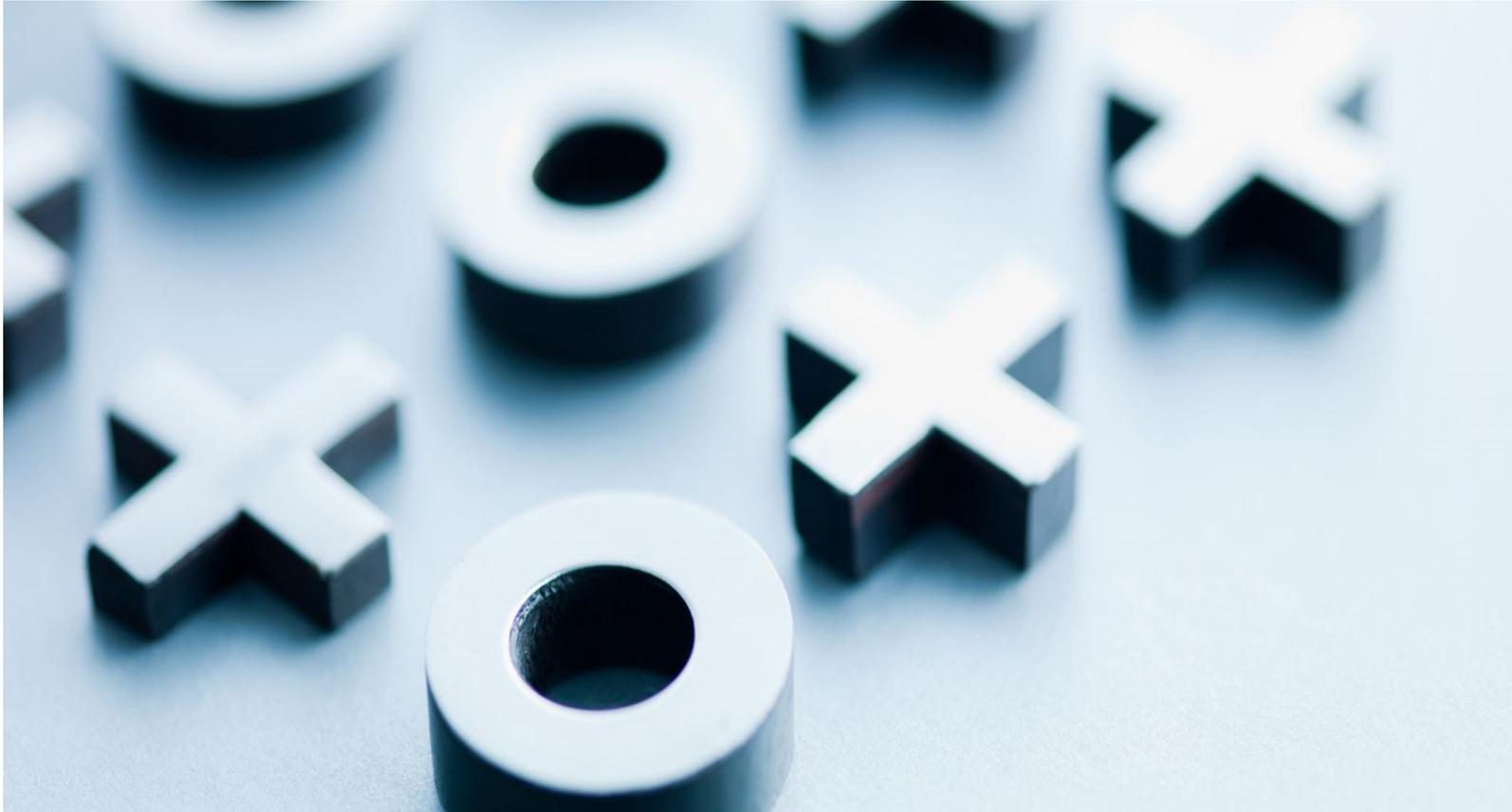
LEAD and CYCLE TIME DIAGRAM



graphs the average amount of time it takes for a task to be processed from the specific start to the finish point



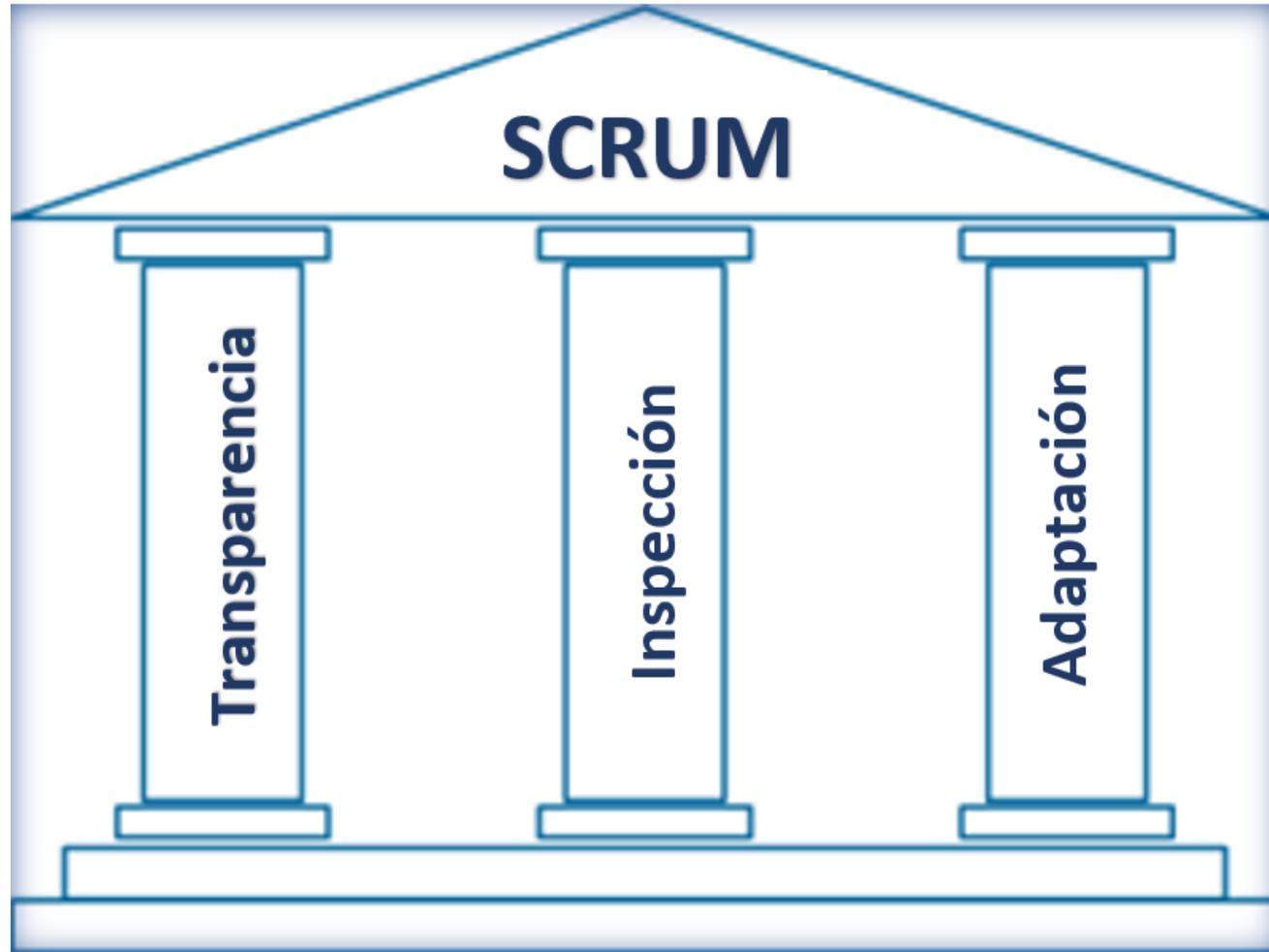
YA QUE HEMOS COMPRENDIDO LA AGILIDAD, VEAMOS UN MARCO DE TRABAJO "SCRUM"



¿QUÉ ES SCRUM?



PILARES DE SCRUM



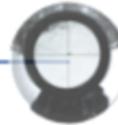
VALORES DE SCRUM



VALORES DE SCRUM



Coraje



Foco



Compromiso



Respeto



Apertura



¿CÓMO ES UN PROCESO SCRUM?



3 Responsabilidades

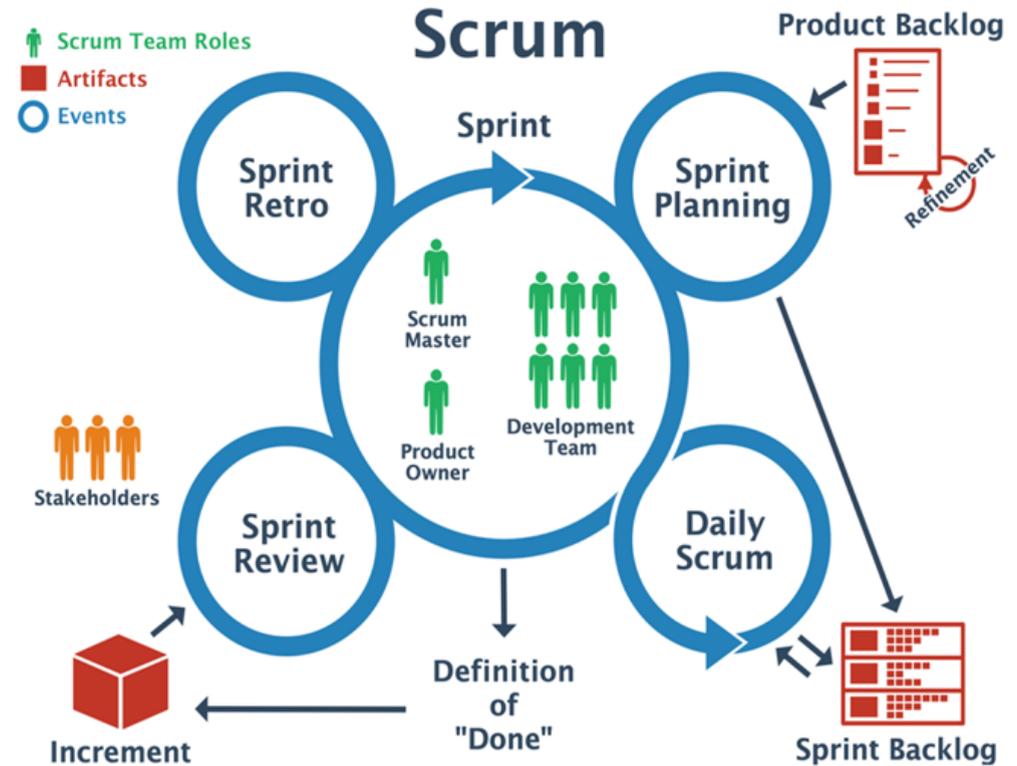
- Product Owner
- Scrum Master
- Desarrolladores

4 Ceremonias

- Sprint Planning
- Daily Meeting
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

3 Artefactos

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Product Increment



VENTAJAS Y DESVENTAJAS



Ventajas

Gestión de las expectativas del usuario

Resultados anticipados

Flexibilidad y adaptación a los contextos

Gestión sistemática de riesgos

Desventajas

Funciona más que nada con equipos reducidos

Requiere una exhaustiva definición de las tareas y sus plazos

Exige que quienes la utilicen cuenten con una alta cualificación o formación





¡MUCHAS GRACIAS!