

# 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

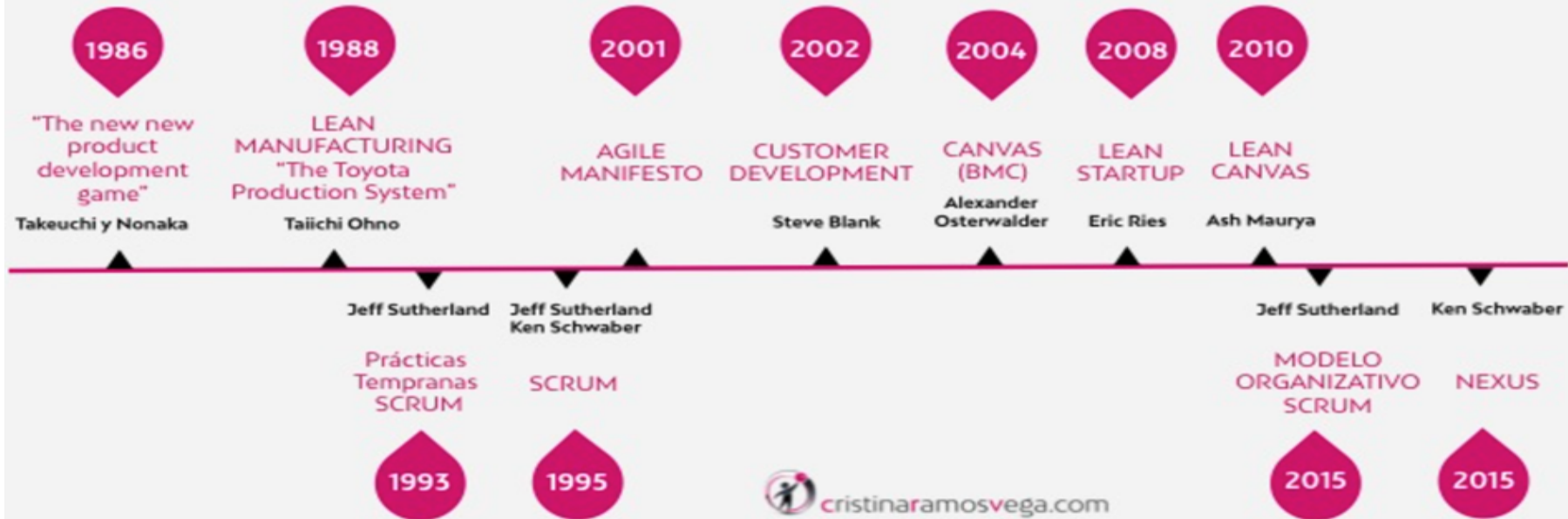




# Historia de la agilidad



## AGILIDAD: UN POCO DE HISTORIA ...



# Historia de la agilidad

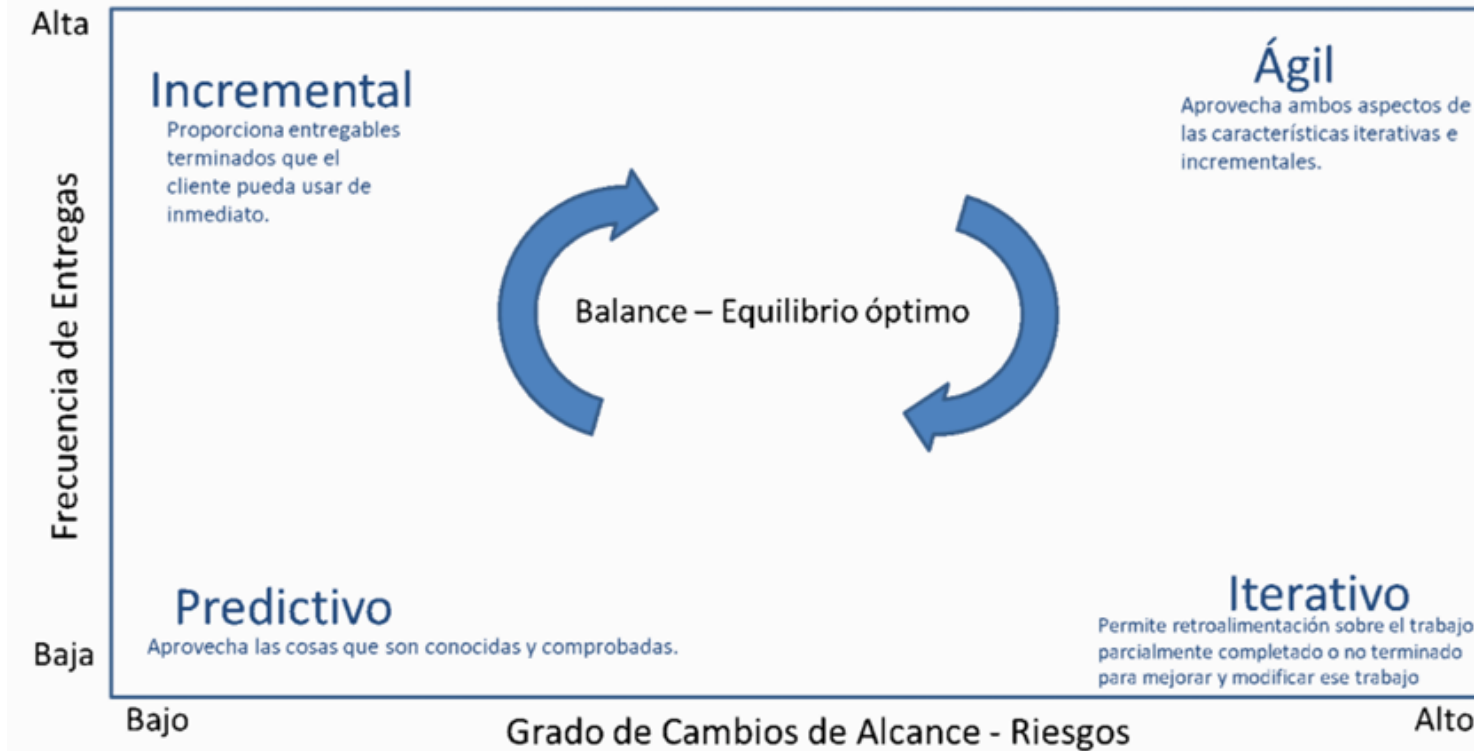


•2001 Se reúnen varios impulsores de marcos de trabajo diferente (Lean, Scrum) y forman el Manifiesto ágil como la respuesta a mejorar el proceso de desarrollo de proyectos.



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.

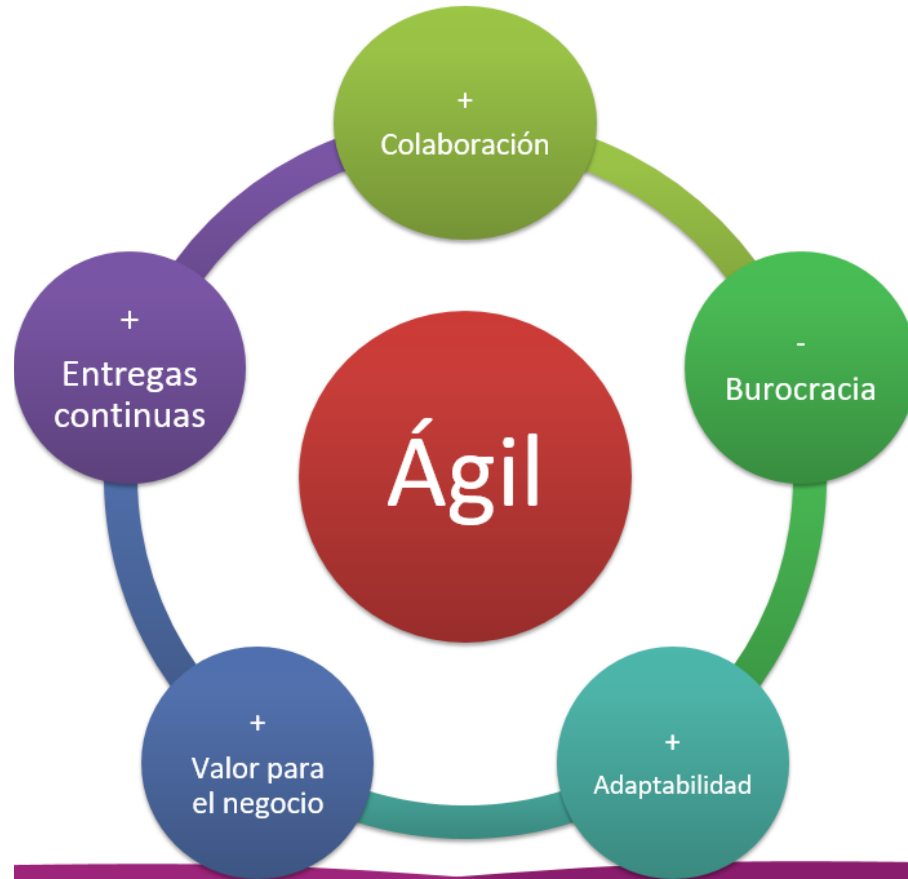
# Ciclos de vida de proyectos



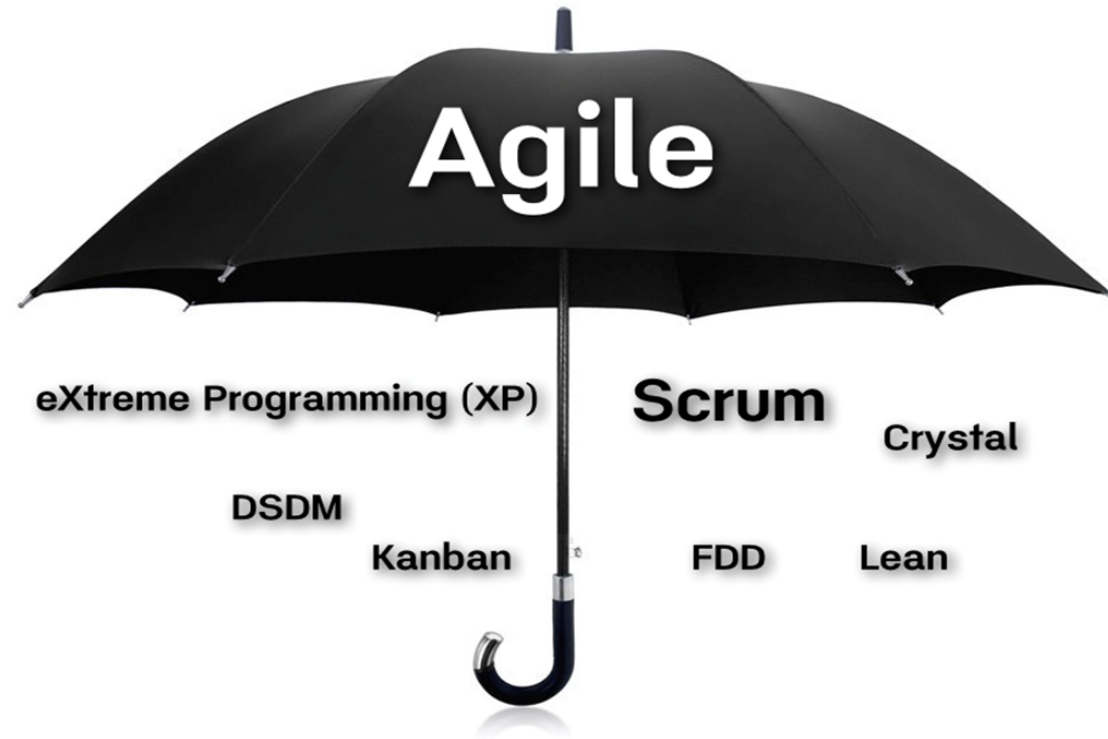
La figura muestra como el ciclo de vida Adaptativo o Ágil funciona más en proyectos donde se espera que los cambios serán muy muchos (por buscar la ventaja competitiva) lo que permitirá gestionar de manera más eficiente los riesgos del mismo.



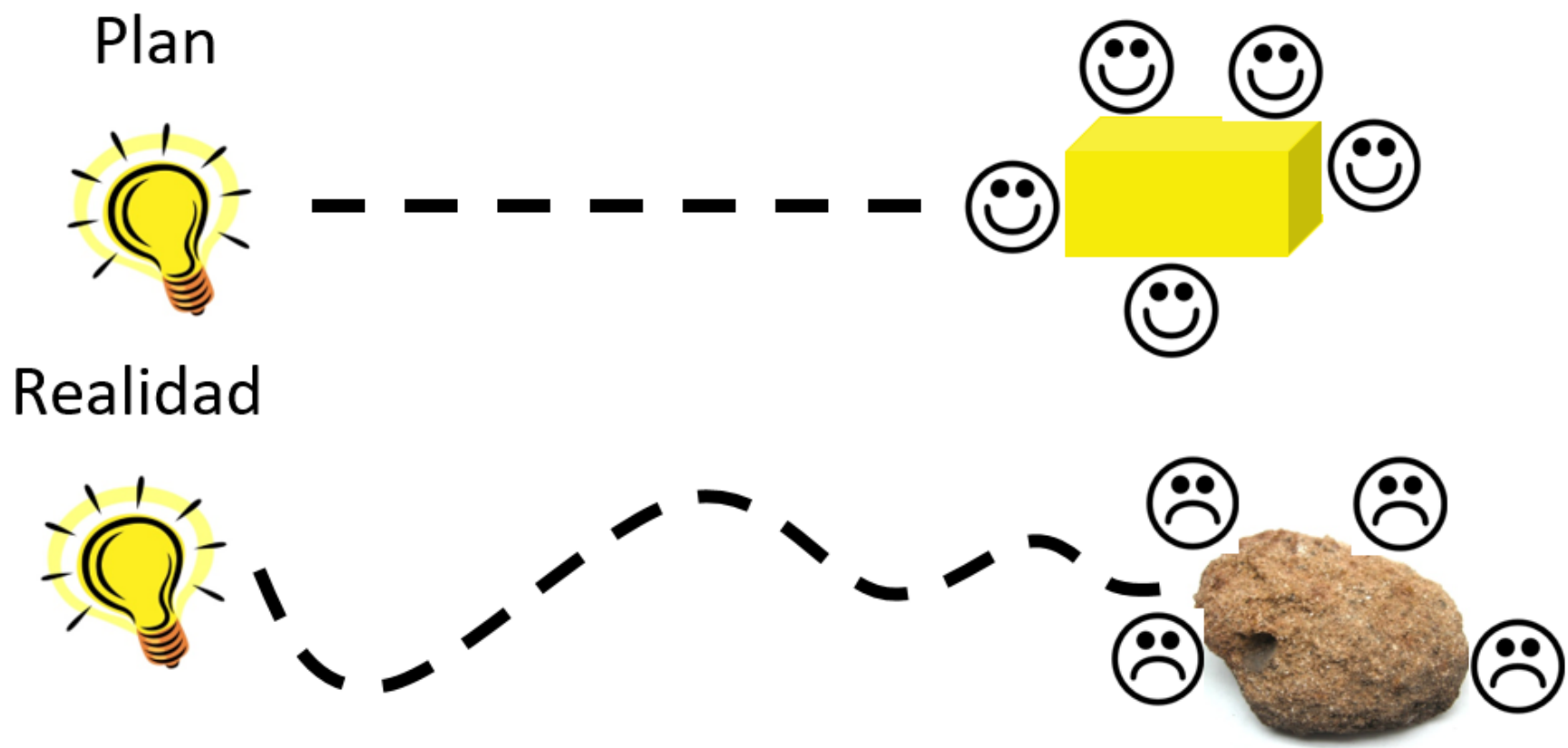
# Ágiles



# 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



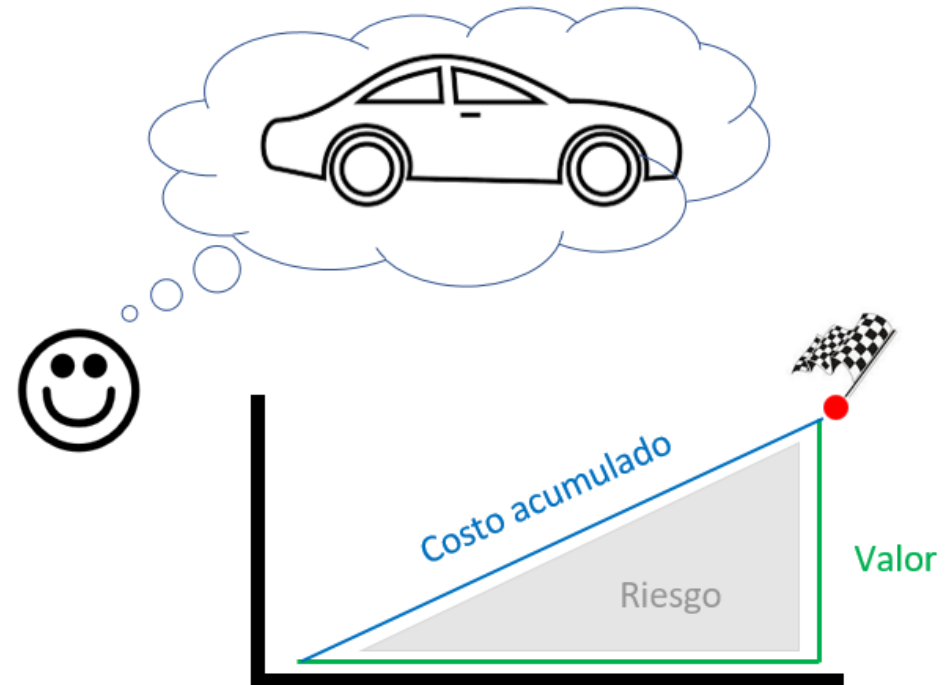


# En un ciclo predictivo de proyectos



## ¡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



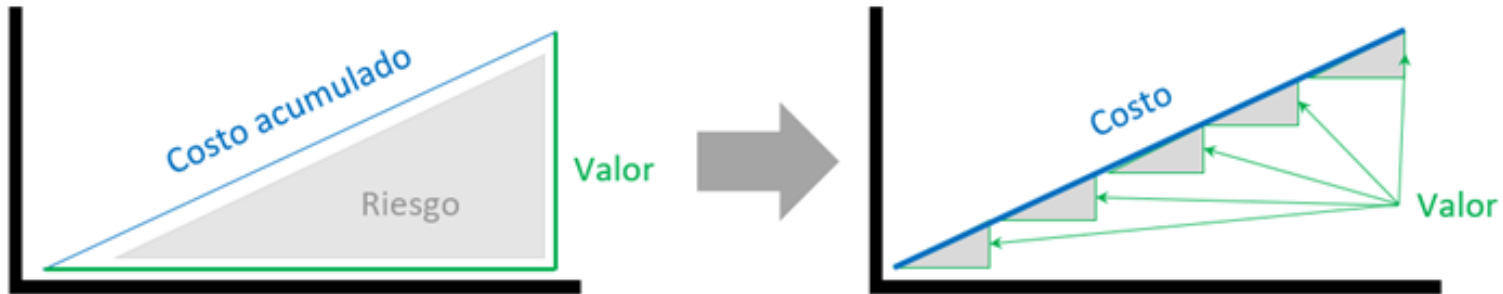
Realidad



# Cambio de predictivo a Adaptable (Ágil)

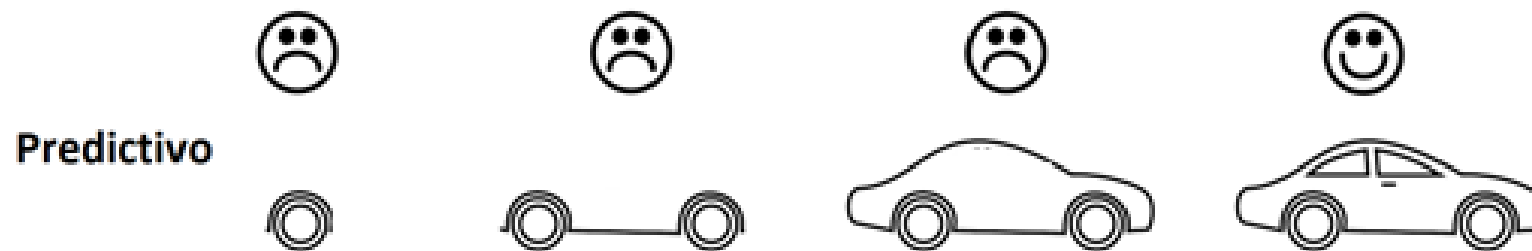


- ✓ No tratar de definirlo todo bien desde el principio
- ✓ No hacerlo todo al mismo tiempo

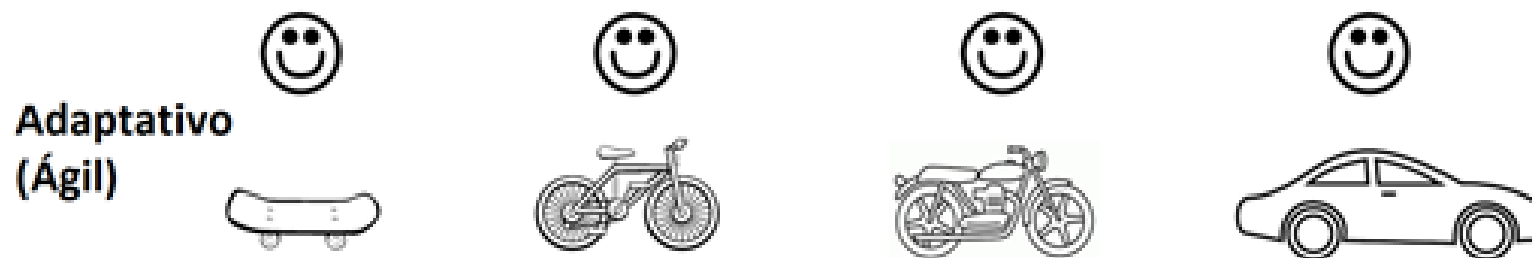




## Incrementos horizontales



## Incrementos verticales



# LA PLANIFICACIÓN ES MÁS FÁCIL CON ENTREGAS FRECUENTES



# LA AGILIDAD ES UNA MENTALIDAD



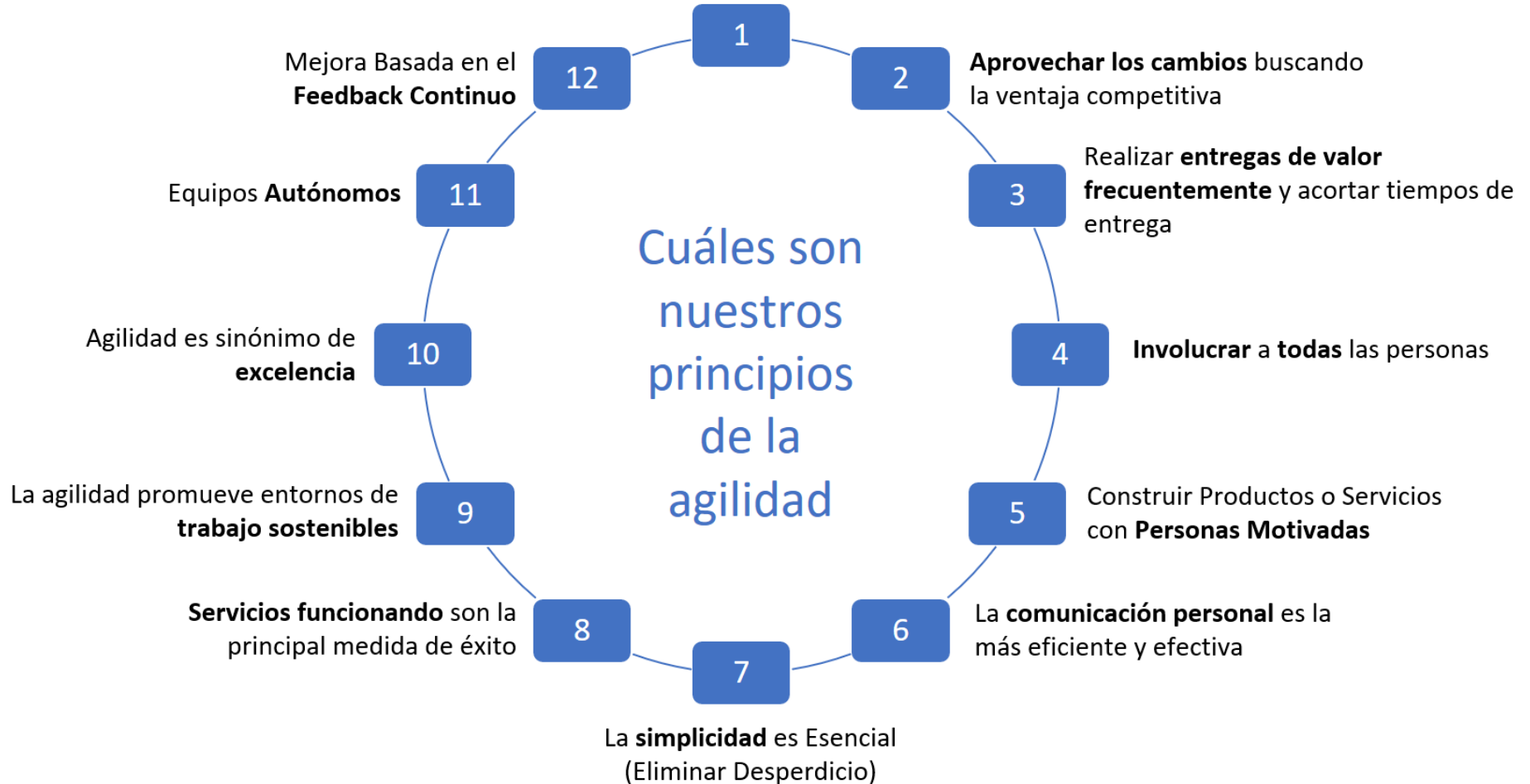
**Tu plan**



**La realidad**



# EL CLIENTE EN EL CENTRO



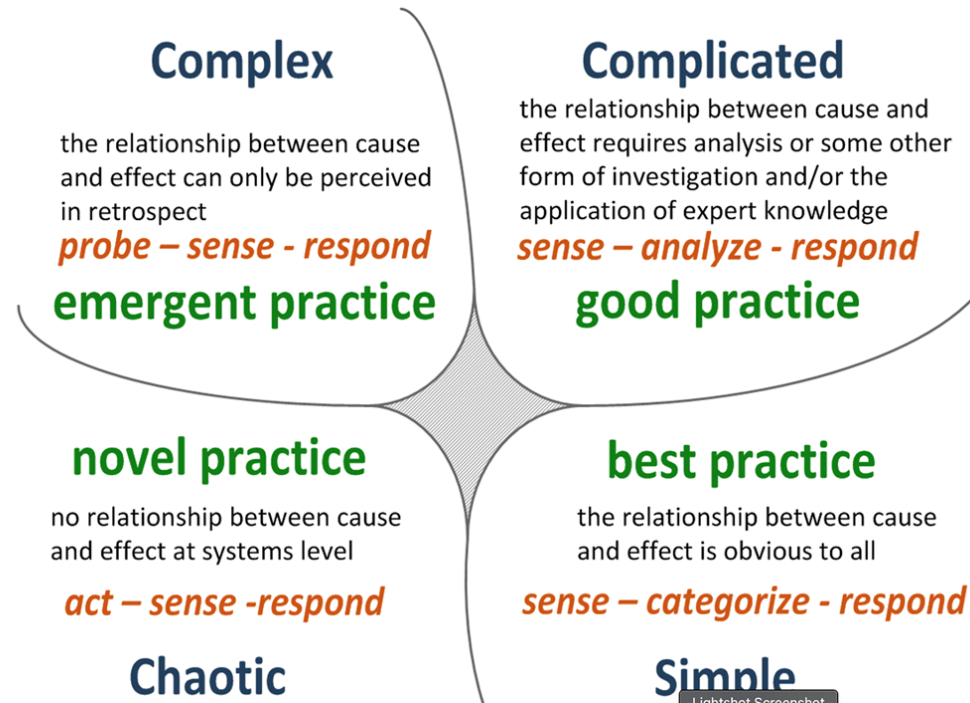




# El Marco trabajo Cynefin



# ¿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?



**V**olátil, con retos **inesperados** e **inestables**.

**U**npredictable (impredecible), con resultados **desconocidos**.

**C**omplejo, con muchas variables y **sin causa-efecto** aparente.

**A**mbiguo, 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**



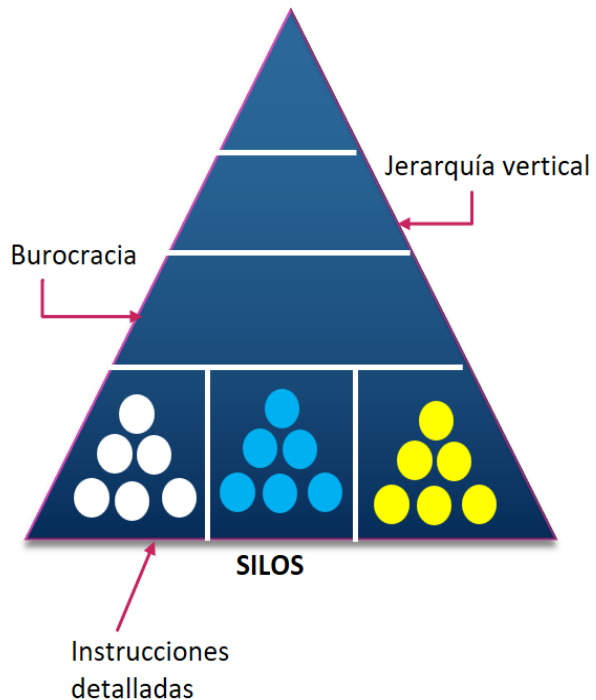
# ARQUITECTURA OPERACIONAL – CAMBIO IMPORTANTE EN LA ARQUITECTURA ES EL LIDERAZGO SERVICIAL



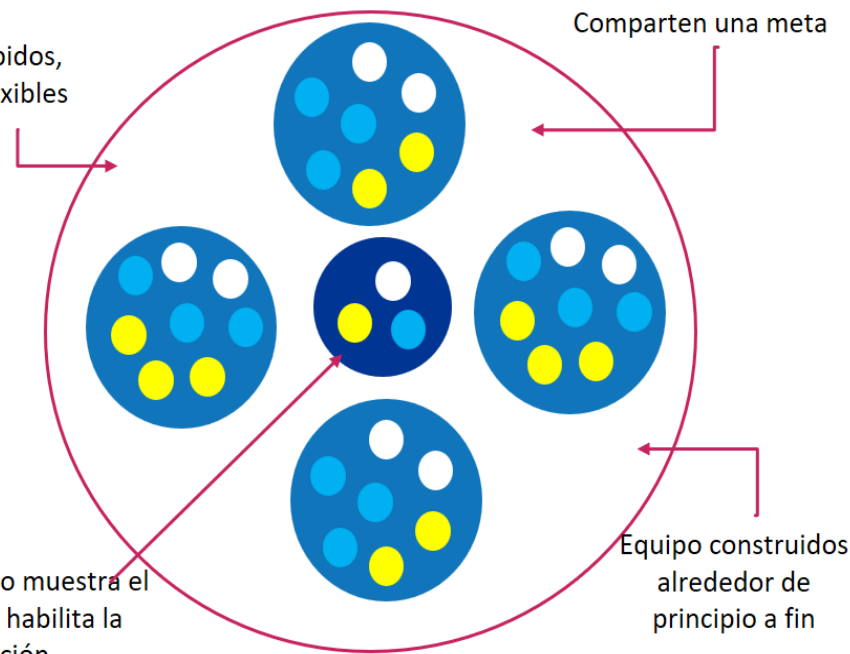
Enfoque tradicional,  
organizaciones como “Maquinas”



Organizaciones como “Organismos”  
Equipos Agiles



Cambios rápidos,  
recursos Flexibles



El Liderazgo muestra el  
rumbo y habilita la  
acción

Equipo construidos  
alrededor de  
principio a fin





# CARACTERÍSTICAS DE LAS ORGANIZACIONES ÁGILES



Hay cinco rasgos distintivos de las organizaciones ágiles

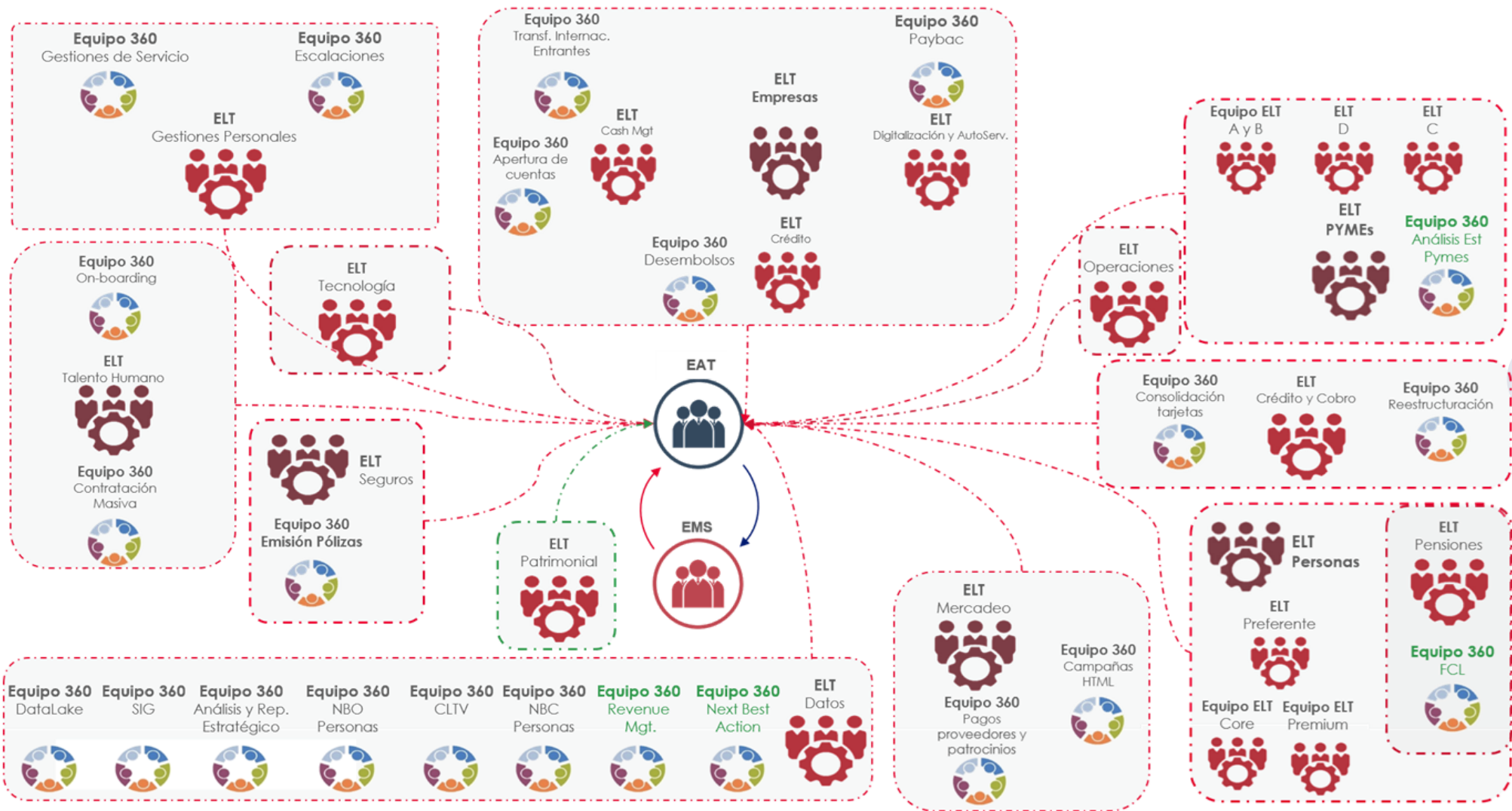
	Rasgo		Prácticas organizativas ágiles <sup>1</sup>
<b>Estrategia</b>	Estrella polar incorporada en toda la organización		<ul style="list-style-type: none"><li>• Propósito y visión compartidos</li><li>• Identificación y evaluación de oportunidades</li><li>• Asignación flexible de recursos</li><li>• Guía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



# 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



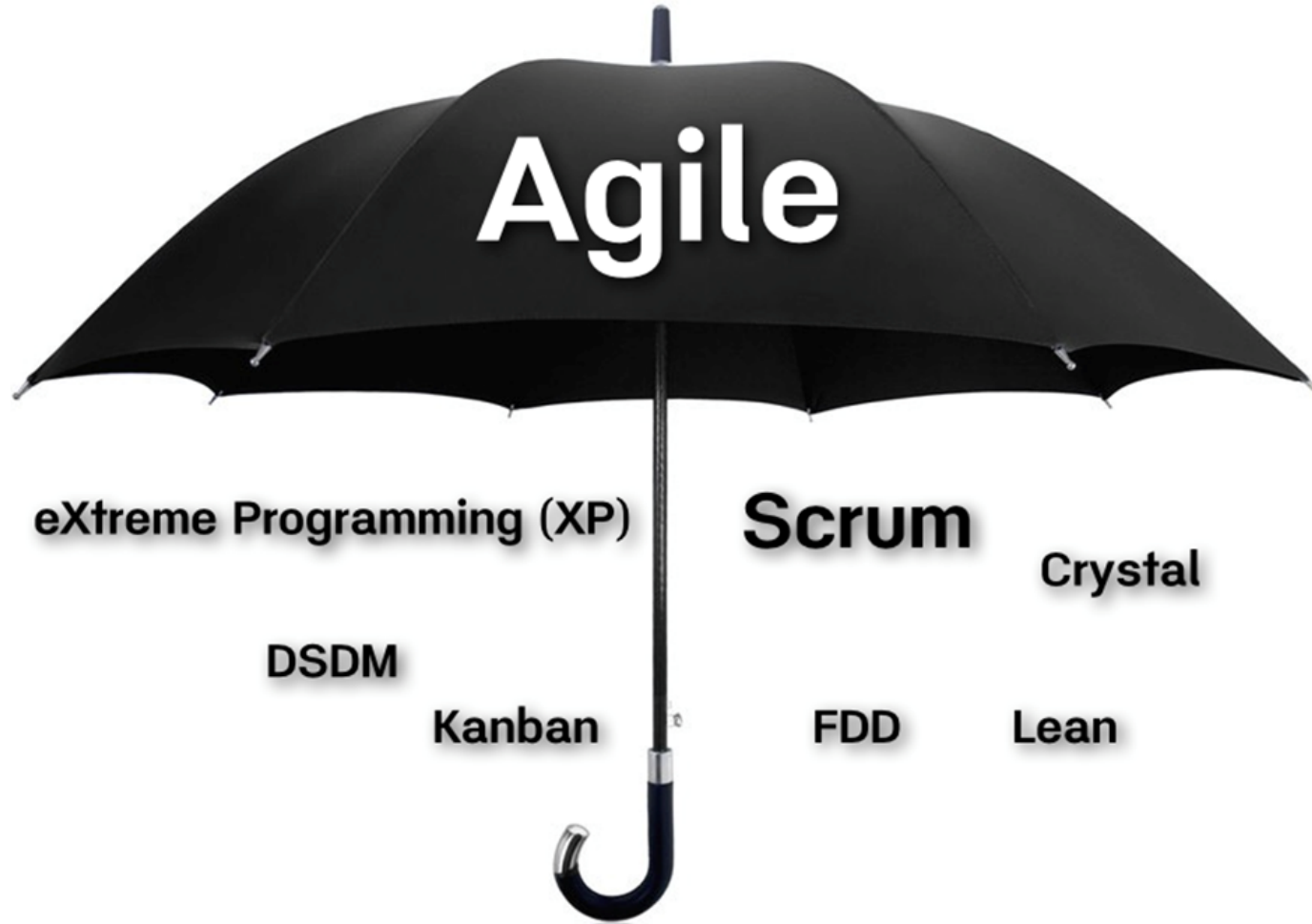
Recursos Abundantes  
Creatividad en las  
oportunidades

# Marcos de trabajo Ágiles





# DIFERENTES MARCOS DE TRABAJO DENTRO DE LA FILOSOFÍA DE LA AGILIDAD



# SCRUM

VS

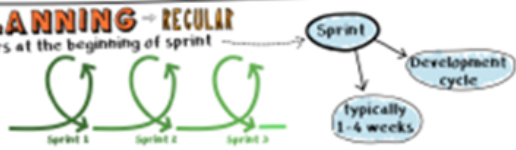
# KANBAN

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



## CHANGES TO WORK SCOPE

should wait for next sprint



## ROLES



## MEETINGS

SPRINT PLANNING  
1-4 hour collaboration session



## 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

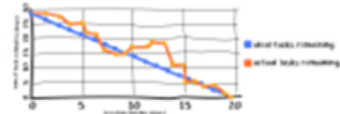


## BOARDS / ARTIFACTS

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



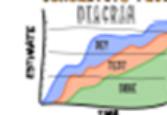
## WHEN TO USE

- Changes are too fast
- support/maintenance work (operational team)
- bugfix

## BOARDS / ARTIFACTS



CUMULATIVE FLOW DIAGRAM



## LEAD and CYCLE TIME

DEGREE



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



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

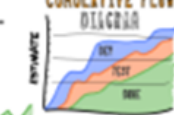
## WHEN TO USE

- Evolving requirements
- no clear roadmap
- or
- too fast changes
- Need to include support/ maintenance (event driven) work in the process

## BOARDS / ARTIFACTS



CUMULATIVE FLOW DIAGRAM



## LEAD and CYCLE TIME

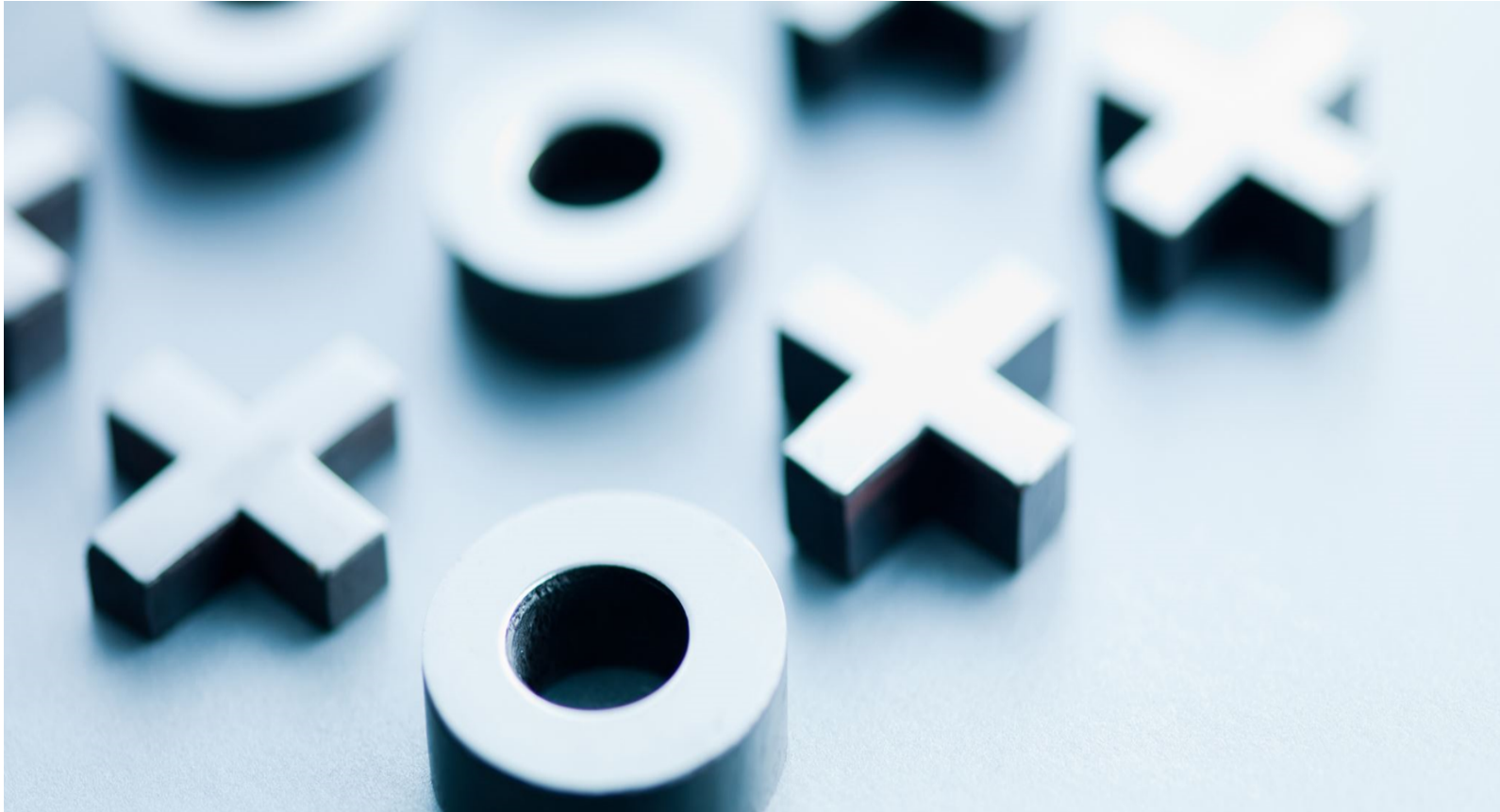
DEGREE



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



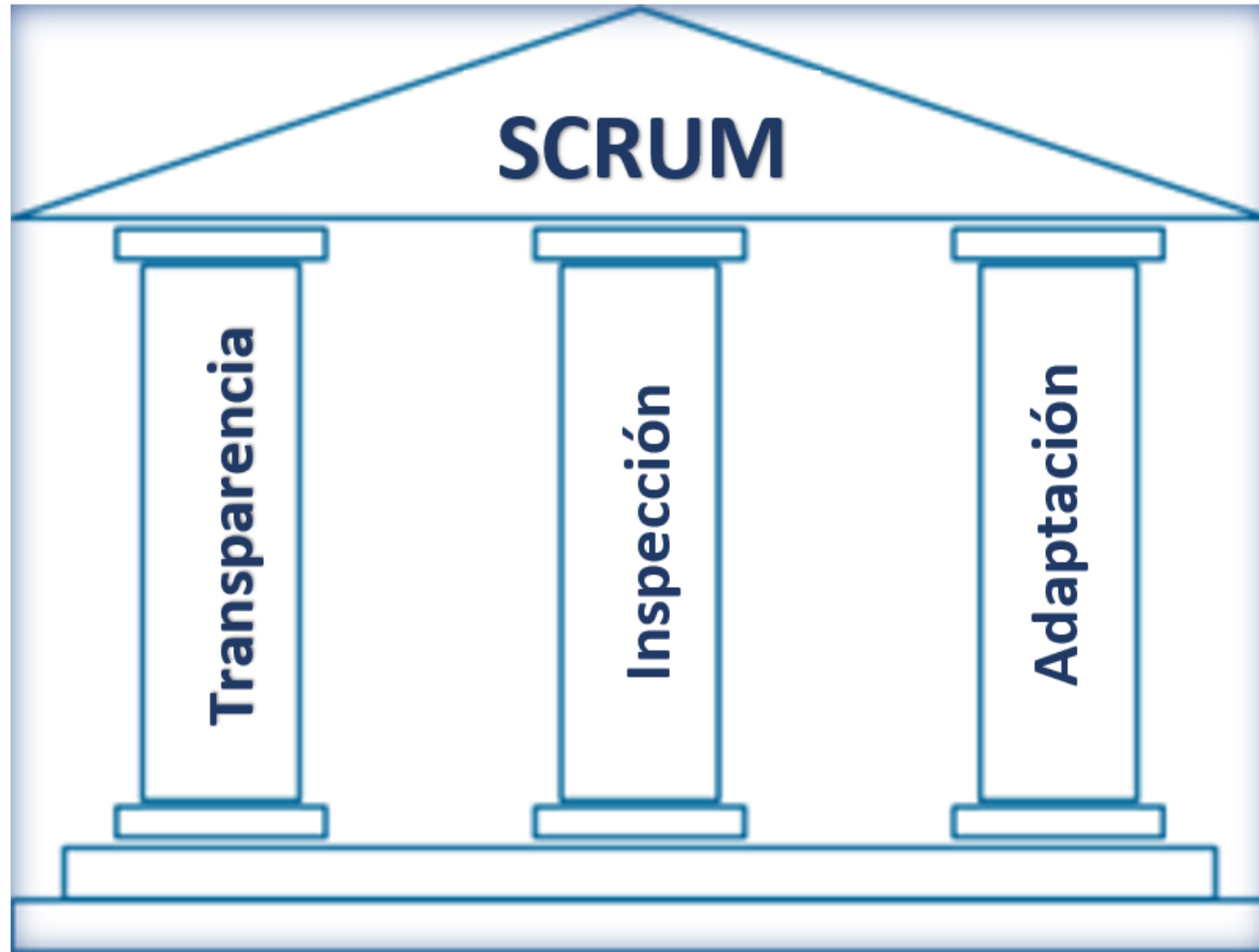
# YA QUE HEMOS COMPRENDIDO LA AGILIDAD, VEAMOS UN MARCO DE TRABAJO "SCRUM"



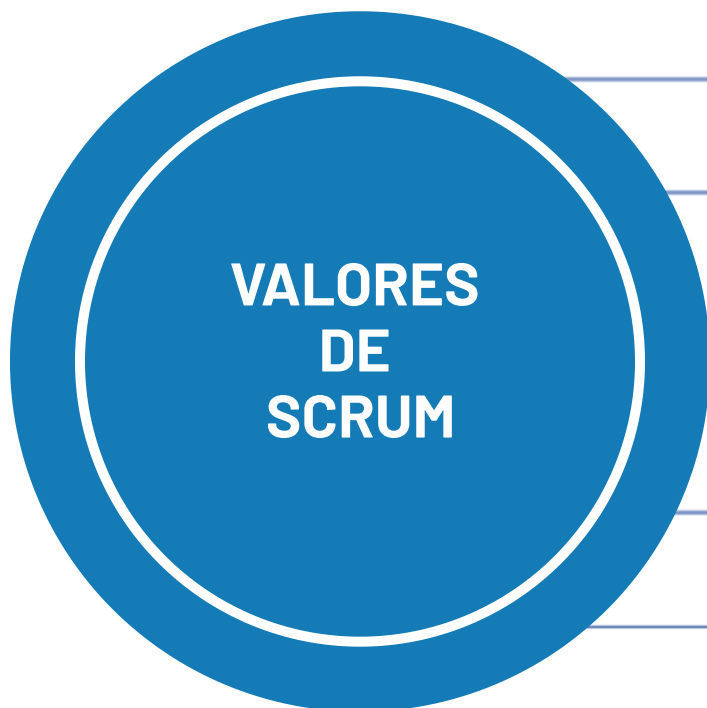
# ¿QUÉ ES SCRUM?



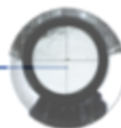
# PILARES DE SCRUM



# VALORES DE SCRUM



Coraje



Foco



Compromiso



Respeto



Apertura





# ¿CÓMO ES UN PROCESO SCRUM?



## 3 Responsabilidades

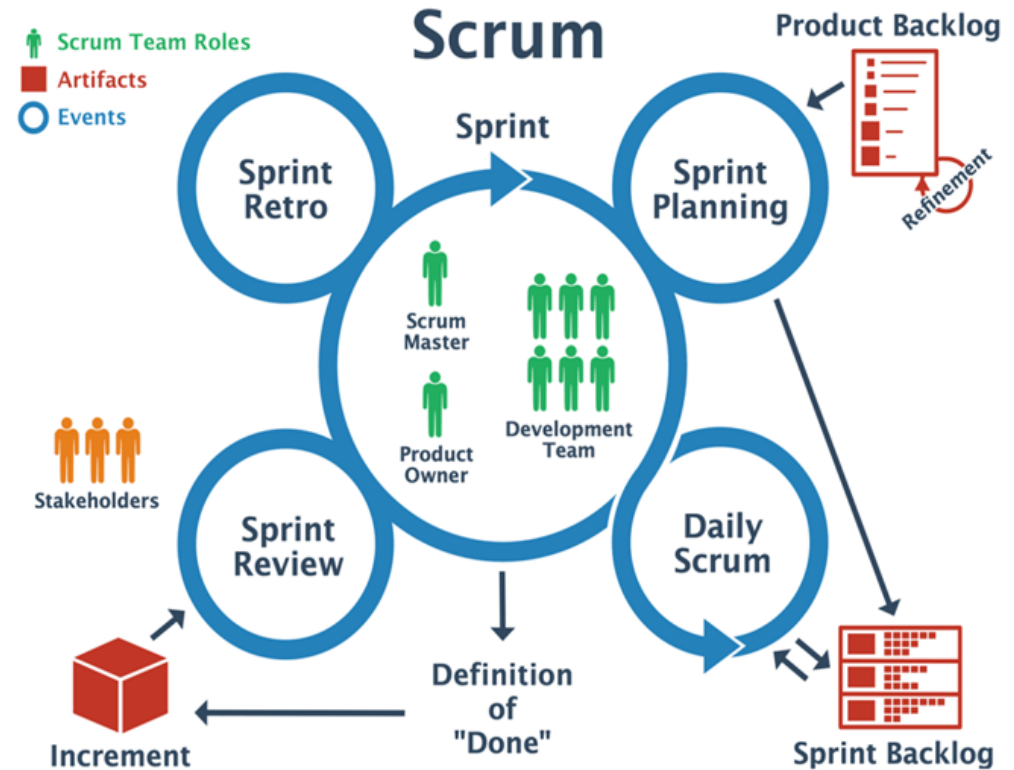
- Product Owner
- Scrum Master
- Desarrolladores

## 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!**