

# Sprint #2: Principios LEAN



Fernando  
Castellote

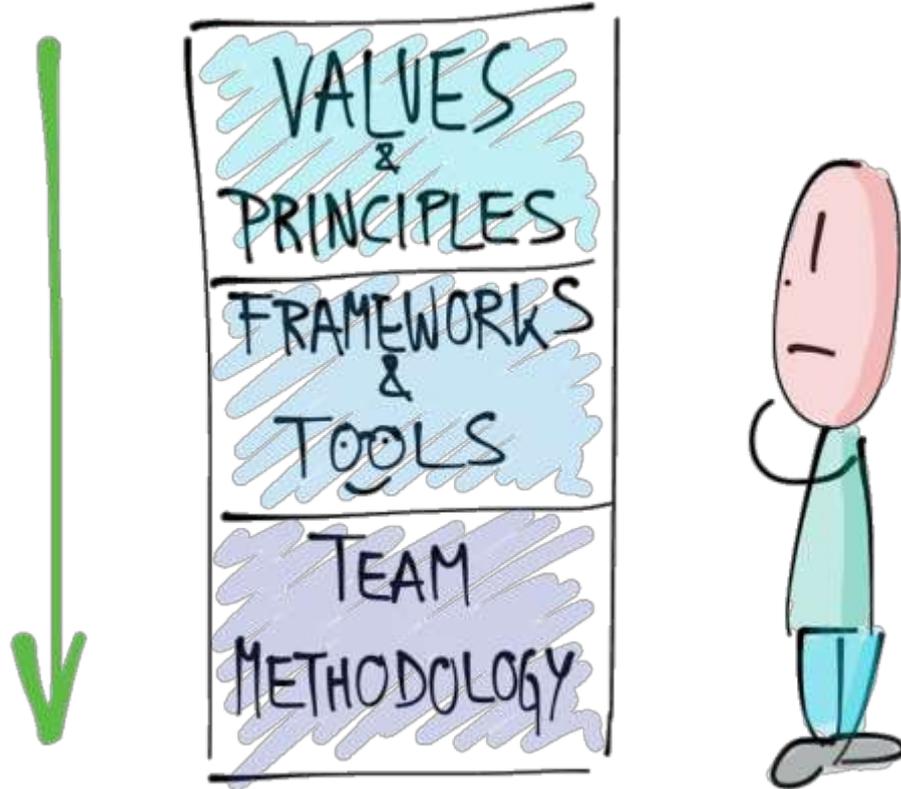


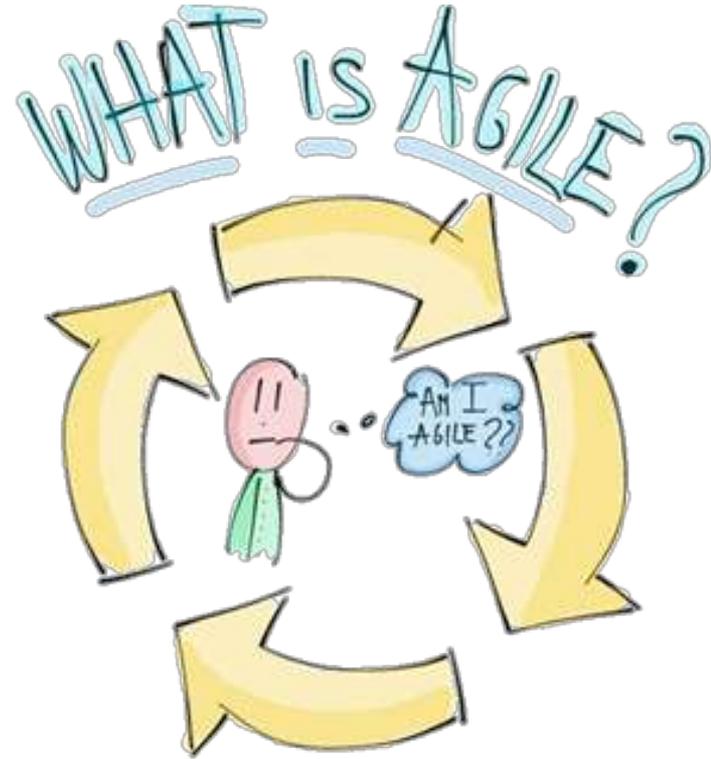
fernandocastellote  
@twitter



# INTRODUCCIÓN

---







1

La agilidad es la capacidad de responder rápida y deliberadamente a la incertidumbre y los cambios en los requerimientos del cliente (mercado) mientras controlamos el riesgo.

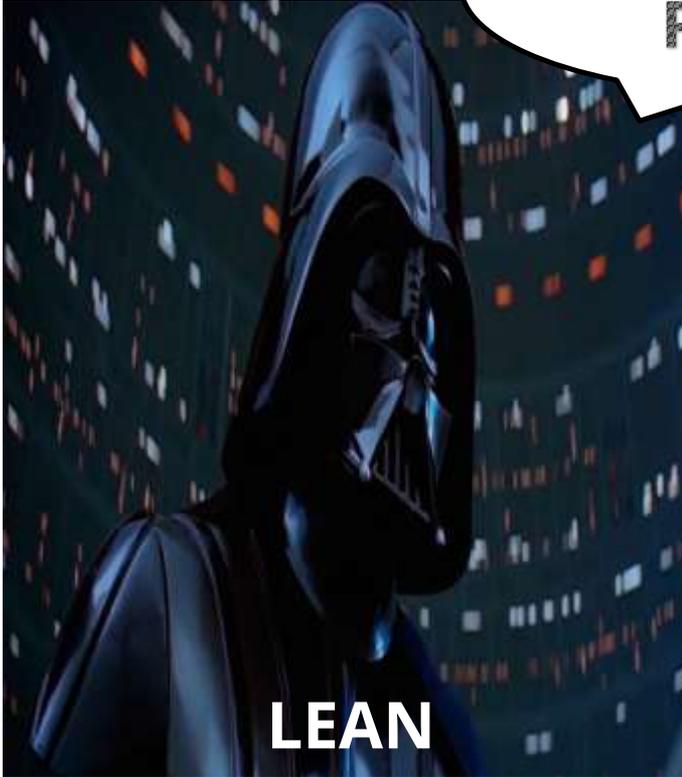
2

3

1

“RESPONDER RÁPIDO Y DELIBERADAMENTE”

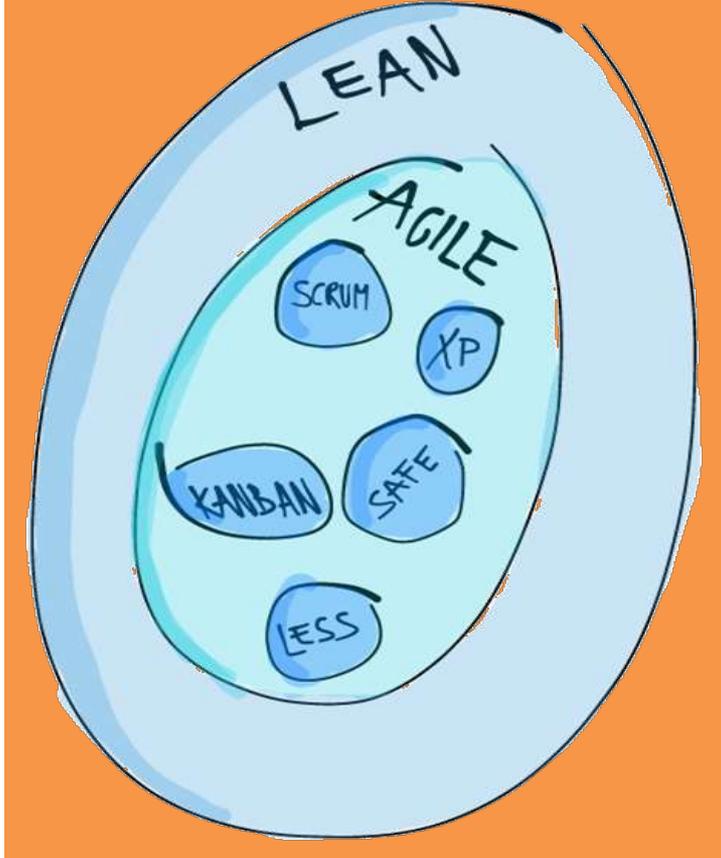
YO SOY TU  
PADRE



**LEAN**



**AGILE**



## PRINCIPIOS LEAN

- Minimizar el Desperdicio  
(rehacer tareas, cambios de trabajos continuos...)

- Kaizen (Mejora continua)  
(Desperdicio Vs Valor) "Buscar de manera obsesiva trabajo por el cual el cliente no paga"

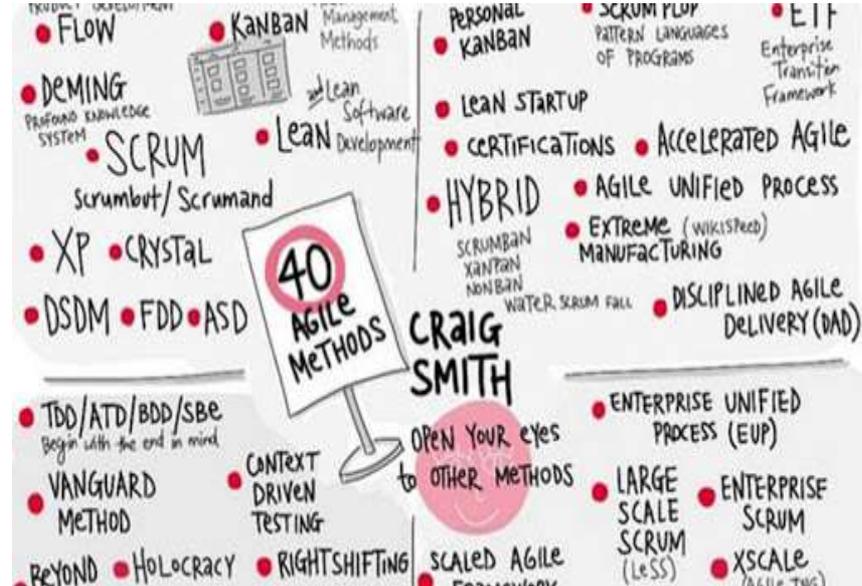
- Personas en el centro  
(trabajo en equipo y respeto)

"Cada vez que encontramos un desperdicio es una oportunidad para mejorar"

HERRAMIENTAS

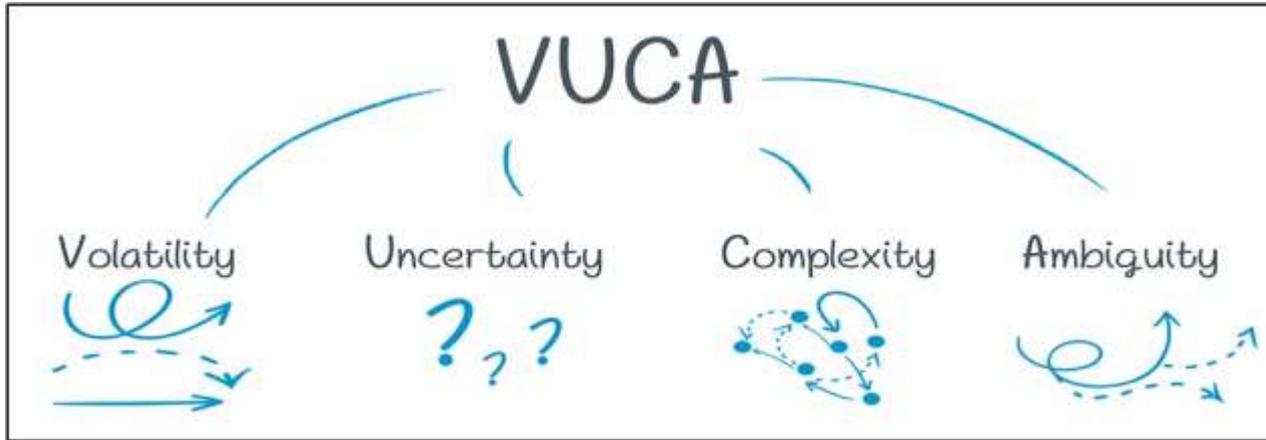


MARCOS DE TRABAJO



2

“CAMBIOS DE REQUERIMIENTO DEL CLIENTE”



“El cliente no sabe lo que quiere, hasta que se lo muestras”.

– Steve Jobs

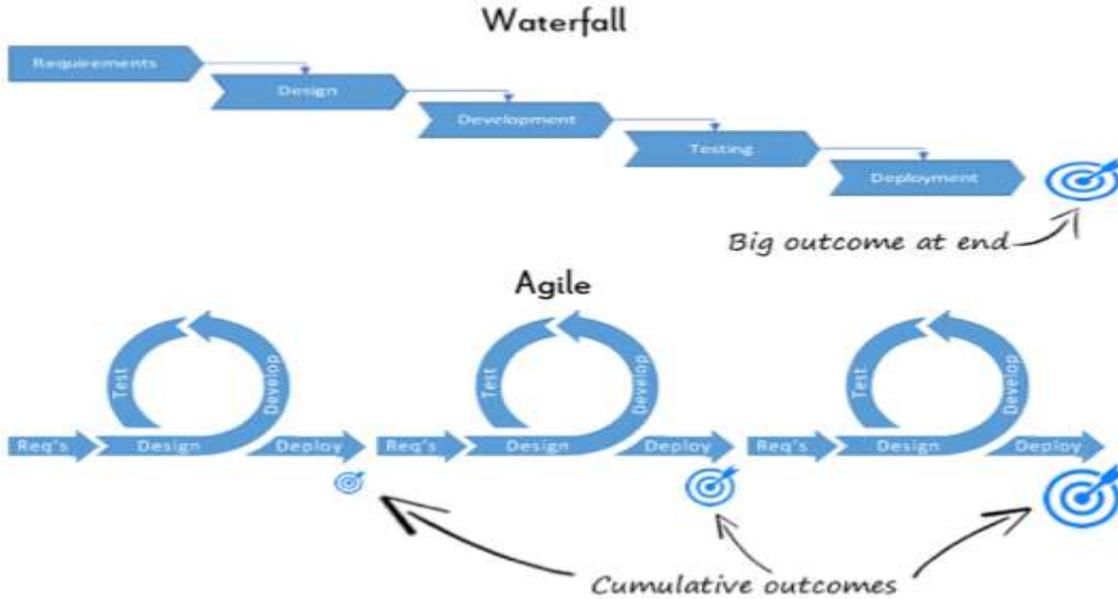
3

“CONTROLAMOS / GESTIONAMOS EL RIESGO”

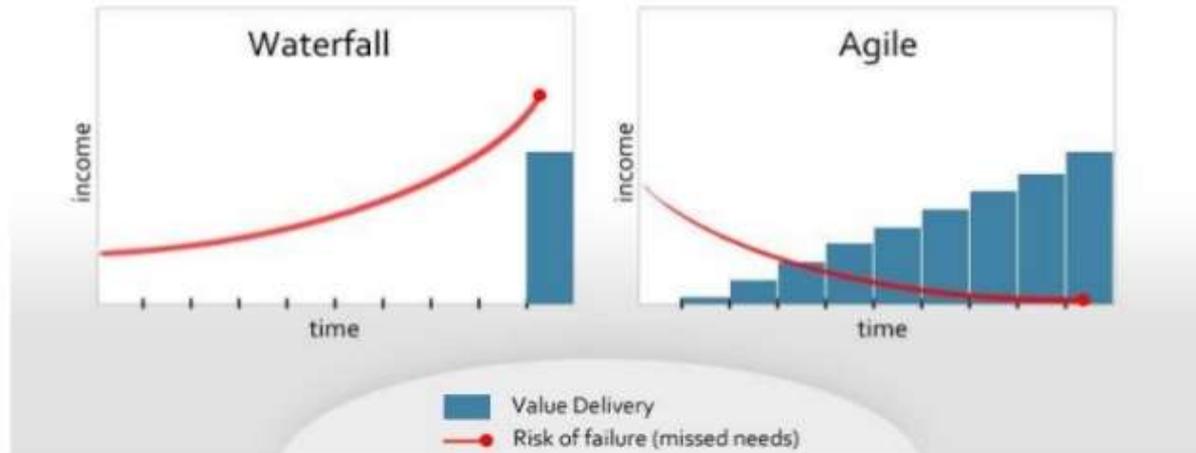


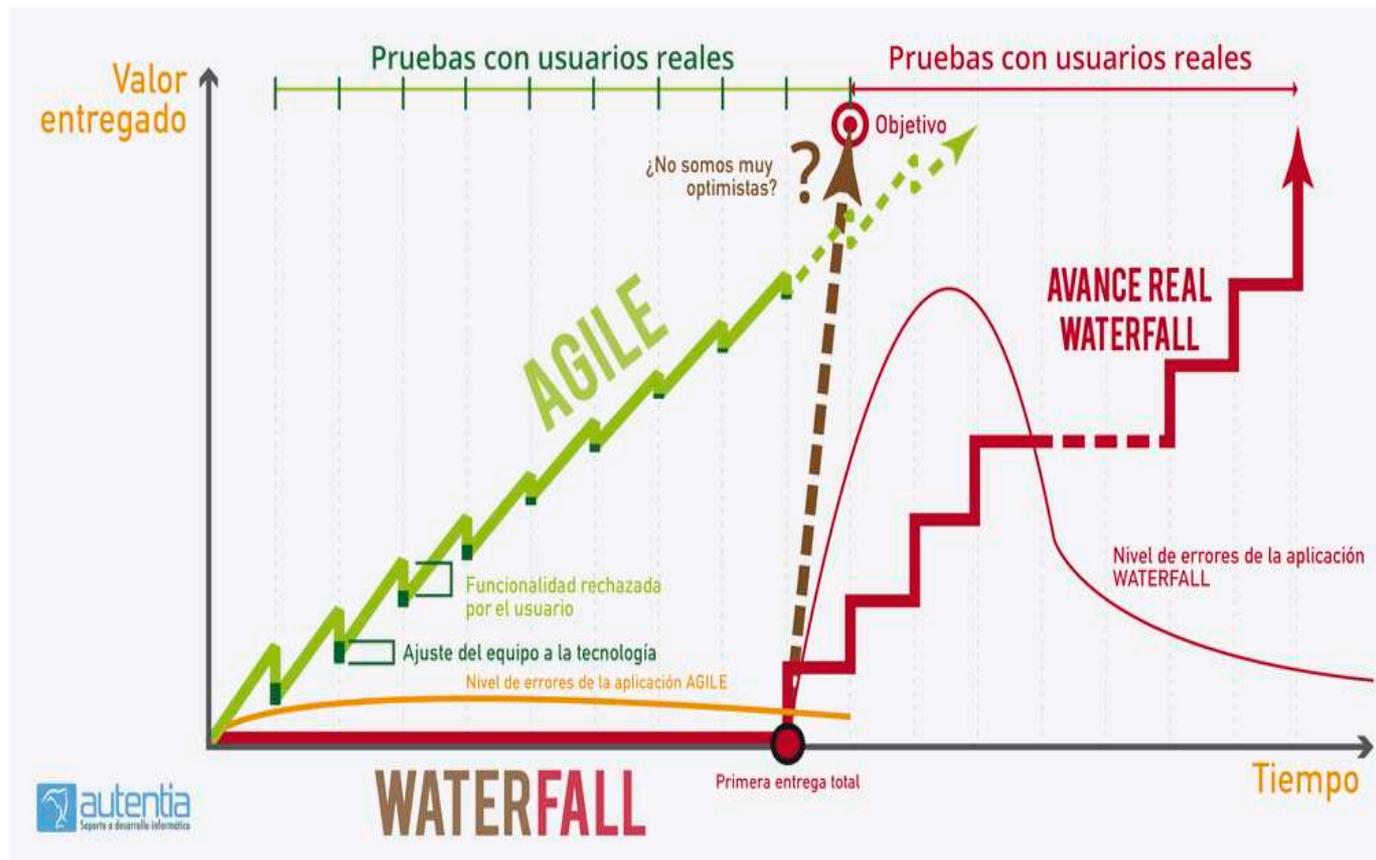
# PREDICTIVOS VS ADAPTATIVO

---



## Valor y riesgos en enfoque tradicional y ágil





## PROJECT SUCCESS RATES AGILE VS WATERFALL



[WWW.VITALITYCHICAGO.COM](http://WWW.VITALITYCHICAGO.COM)

SOURCE: STANDISH GROUP CHAOS STUDIES 2011-2015

### PROYECTOS PREDICTIVOS

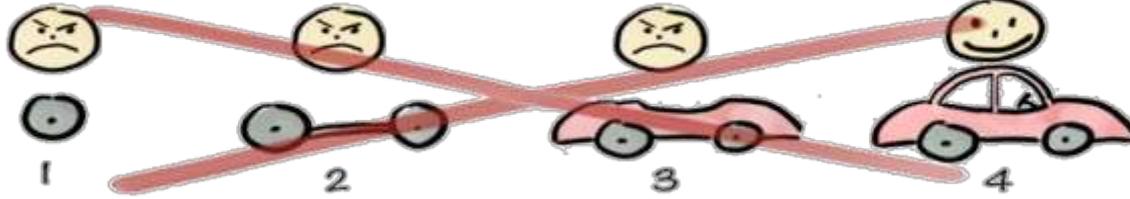
1. Conocimiento de todas las variables.
2. El resultado siempre es el mismo.
3. Proyecto es Familiar para el equipo de trabajo.
4. Poco probable que el alcance y los parametros cambien.
5. Existe detallada documentación sobre el proceso de ejecución.
6. Contexto del Proyecto previsible.



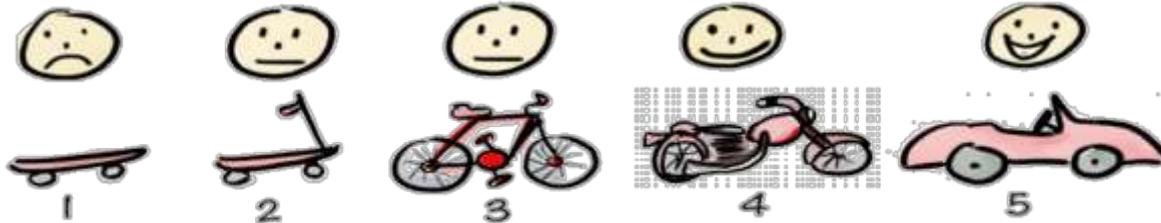
### PROYECTOS ADAPTATIVOS

1. El objeto del proyecto puede entregarse de manera **iterativa e incremental**.
2. Los parámetros del proyecto **son evolutivos** o indeterminados.
3. La organización se **adapta fácilmente al cambio**.
4. El contexto del proyecto es una **industria que está cambiando rápidamente**.
5. Importancia de la retroalimentación (Feedback)

Not like this....



Like this!



Henrik Kniberg



# TIEMPO DE APRENDER JUGANDO

---

## TIEMPO DE JUGAR



## REGLAS

## ▪ Si “Te lo sabes” ShhhhSShhhhh 😊

- **Sois un equipo grande y no se puede cambiar el tamaño del equipo.**
- Todos los miembros del equipo tienen que “tocar” la pelota para que cuente (ya que cada pelota se pasa por todos los miembros del equipos) La pelota tiene que ir por el aire. NO VALE pasar la pelota de mano en mano.
- **NO** puedes pasar la pelota al miembro de tu equipo que esta a tu derecha o izquierda.
- Si la pelota se cae, puedes recogerla.
- Cada pelota debe terminar por el miembro que ha empezado
- Cada pelota que se complete correctamente = 1 Punto
- Teneis 2 minutos para diseñar el plan que queries ejecutar.
- 1 Persona del equipo informa al responsable la estimación de cuentas pelotas / puntos pueden sumar.

## APRENDIZAJE

¿Qué creéis que os ayudó a SER más rápidos?

¿Cómo os organizasteis?

¿Si hubieramos tenido un “expert” en pasar pelotas?

¿El resultado hubiera sido el mismo, mejor, peor?

¿El tiempo entre iteraciones ayudó a mejorar?

¿Hubierais preferido tener 10' para prepararos con anticipación y hacer todos los iteraciones de una vez?

El resultado hubiera sido mejor si hubiéramos tenido un Manager de “Pelotas”?

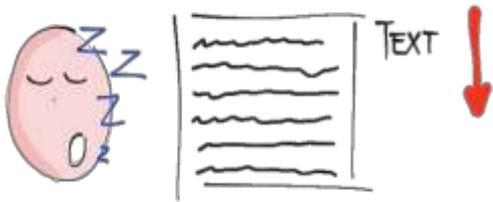
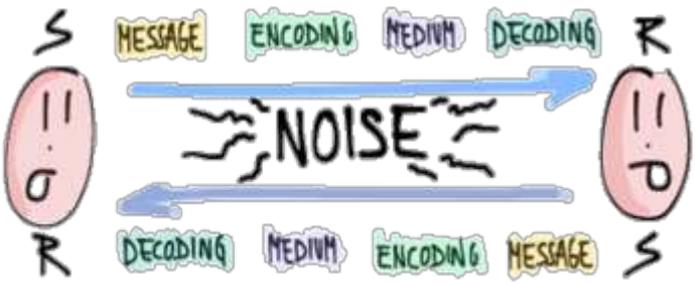
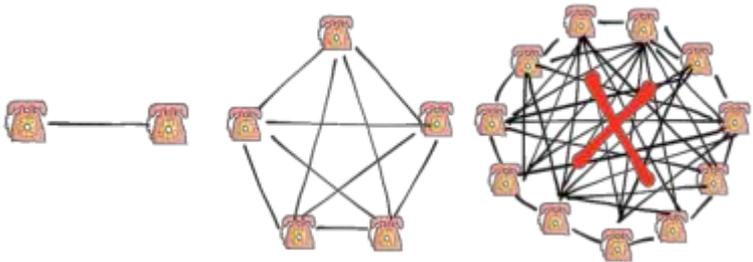


# PIEZAS CLAVES DE LA AGILIDAD

---



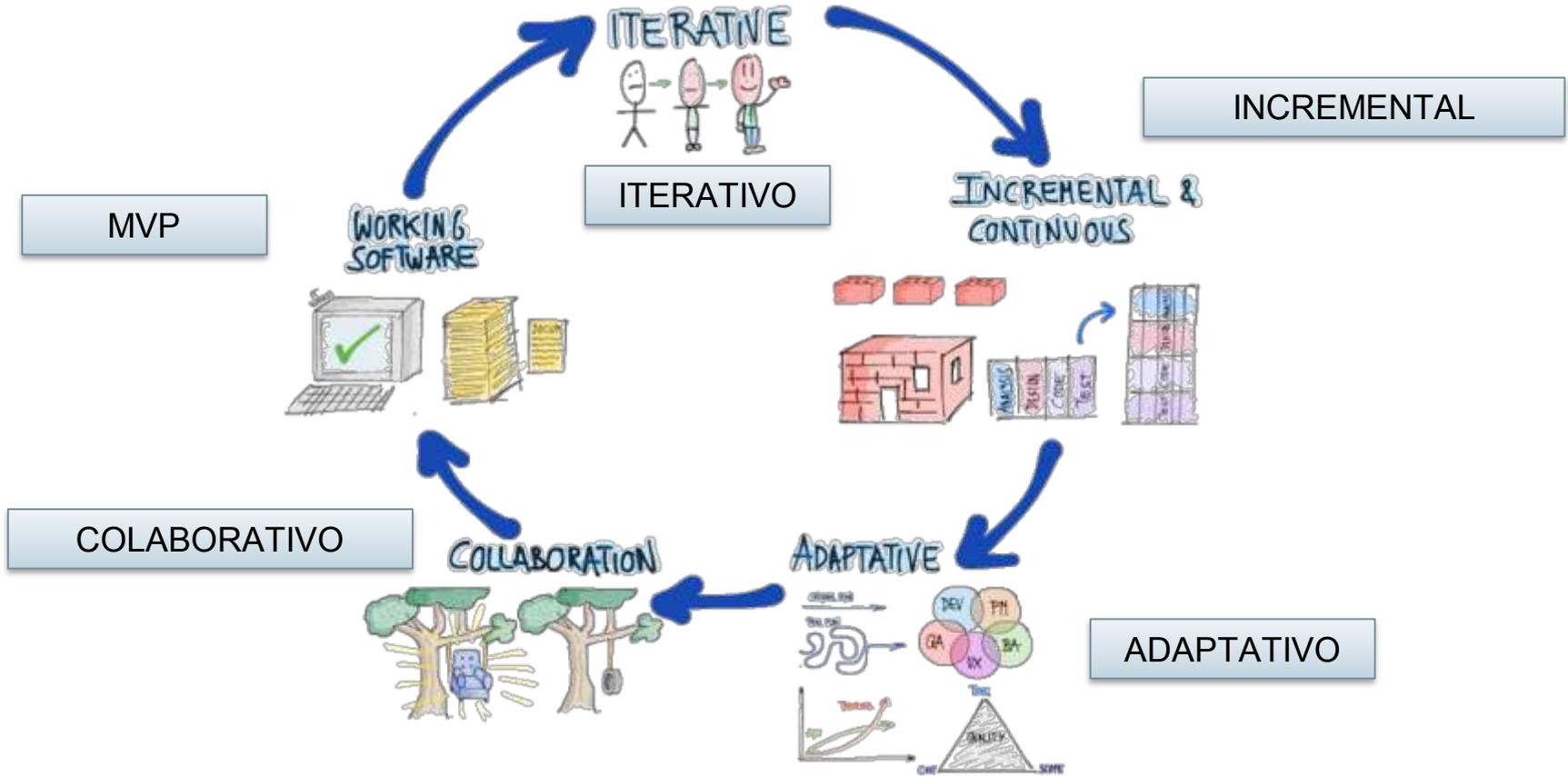
# COMUNICACIÓN





# Multitasking

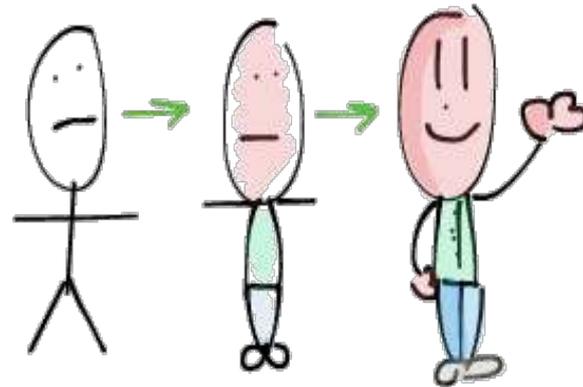
(*v.*) Screwing up several things at once.

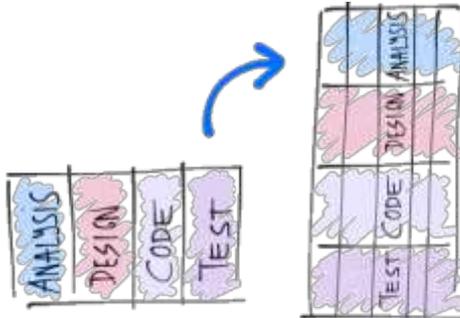
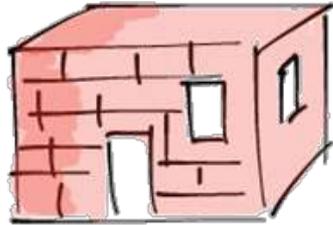


## ITERATIVO

La ITERACIÓN significa comenzar con algo **realmente simple** y mejorarlo gradualmente con el tiempo. (MVP) (Dropbox, AirBnB, Flamingueo.. Zappos.. Spotify...)

**Requisitos van a cambiar** pide feedback sobre tu producto o servicio a medida que avanza para comprobar que vas por el buen camino.





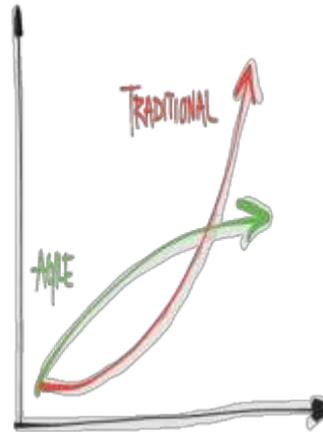
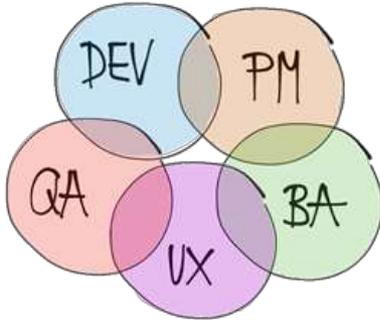
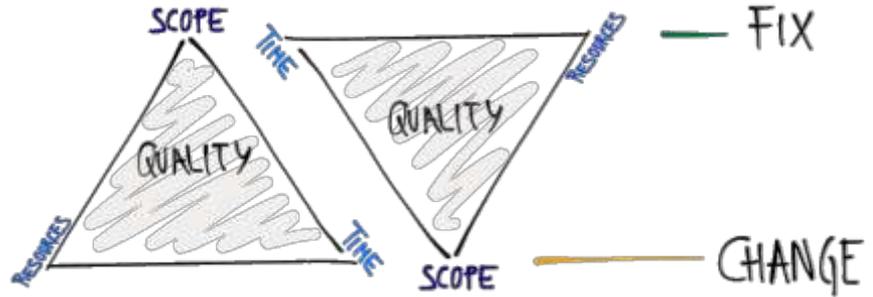
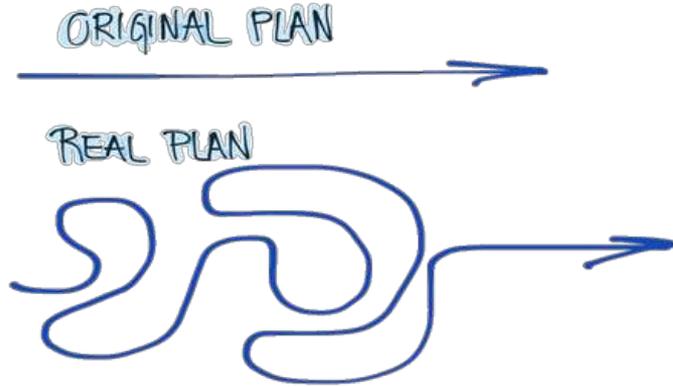
## • Incremental

- Agile es un **enfoque iterativo** de tiempo fijo que construye un servicio o producto de forma incremental desde el inicio del proyecto, en lugar de todo a la vez (predictivo).

## • Mejora continua

- **Calidad Mejora** ; Comprobar que vas por el buen camino empieza desde el día 1
- **Mejora la Visibilidad** Vas construyendo a la vez que vas terminando los requerimientos o requisitos del cliente
- **Reducción del riesgo** ; Feedback temprano (Cliente)
- **Todos Felices!** Clientes y proveedores estan satisfechos, obtienen las mejoras antes.

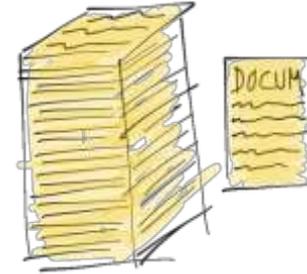
# ADAPTATIVO



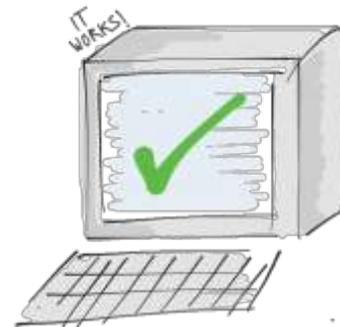
# COLABORACIÓN



# MVP



VS



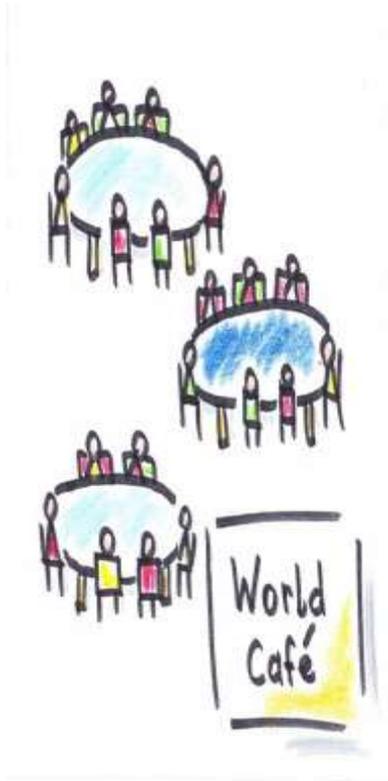


# MANIFIESTO ÁGIL

---







### DIMANICA WORLD CAFÉ “AGILE”

- Cuatro puntos de trabajo (Los 4 Valores)
- Un “**secretario**” por cada punto de trabajo.
- El secretario ira **anotando las reflexiones de los participantes**
- El secretario se quedara en su panel y los **demás iran rotando cada 5’ por los diferentes paneles**
- Cuando llegue un nuevo grupo al panel **el secretario resumira las ideas de los demás participantes**
- Posteriormente el **SECRETARIO explicara las ideas** , reflexiones, opiniones de su panel al grupo



¿Qué significa para ti cada Valor?

¿Qué competencias personales se buscan con cada uno de estos valores?

¿Crees que es un cambio de mentalidad? ¿Porque?

# 12 Principios de agilidad

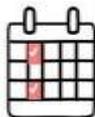
- 1 Nuestra mayor prioridad es **satisfacer al cliente.**



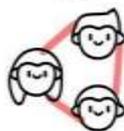
- 2 **Aceptar** que los requisitos cambien.



- 3 **Entregar** software funcional frecuentemente.



- 4 Los responsables de negocios, diseñadores y desarrolladores deben **trabajar juntos** día a día durante el proyecto.



- 5 Desarrollamos proyectos en torno a **individuos motivados.**



- 6 El método más eficiente de comunicar información es **conversaciones cara a cara.**



- 7 El **software funcionando** es la principal **medida de éxito.**



- 8 Los procesos ágiles promueven el **desarrollo sostenible.**



- 9 La **atención continua a la excelencia técnica** y al buen **diseño** mejor la Agilidad.



- 10 La **simplicidad** es esencial.



- 11 Las mejores arquitecturas, requisitos, y diseños emergen de **equipos auto-organizados.**



- 12 A intervalos regulares el equipo **reflexiona** sobre cómo ser más efectivo y de acuerdo a esto **ajustan su comportamiento.**





**¡Gracias!**

