



equipo experiencialab.com



**P O W E R
T O T H E P E O P L E**

El rol de los líderes:

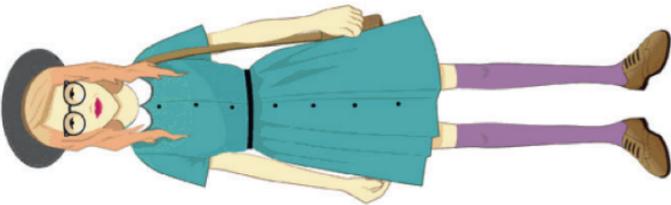
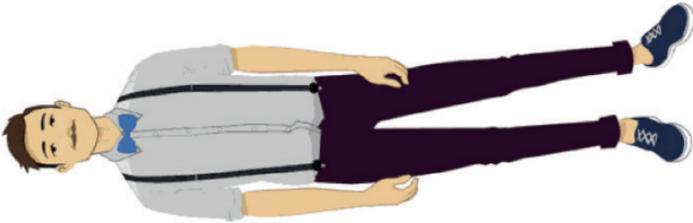
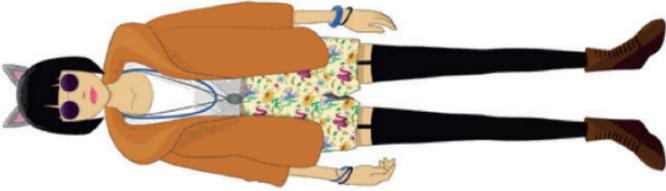
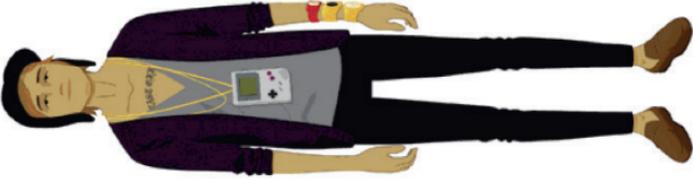
**La agilidad de una organización está
dada por la agilidad de sus líderes**

y

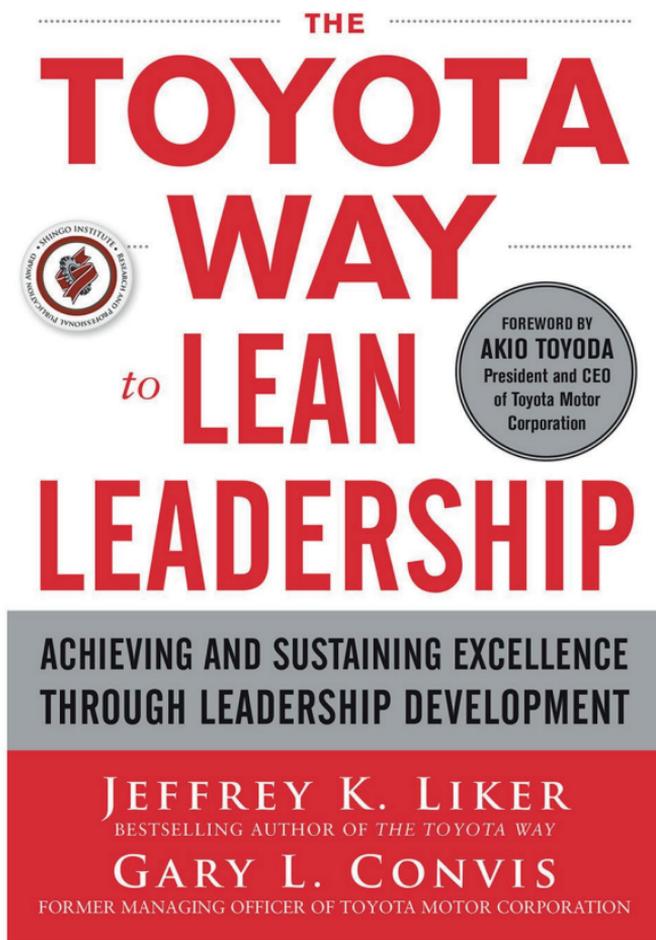
**el empoderamiento
de los equipos**

1

Agilidad no es un concepto inventado por hipsters

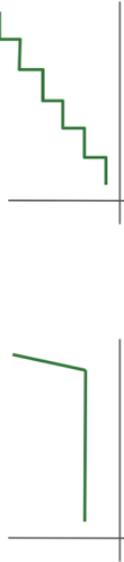


Agilidad es una metodología de desarrollo de software, creada por ingenieros y derivada de LEAN Manufacturing©



La agilidad a nivel conceptual tiene muchos beneficios

3

Flexibilidad		Ciclos cortos recogen feedback de los clientes, y se toman decisiones constantes para priorizar el máximo valor
Visibilidad		Product owner entrega visibilidad constante y transparencia de los resultados de negocio y delivery
Riesgo de Delivery		Se entrega de forma iterativa y en pequeños incrementos el producto deseado
Entrega de valor		Cada iteración entrega valor de forma temprana, permitiendo capturar mayor valor durante la vida del producto



4

La agilidad a nivel conceptual tiene muchos beneficios

Individuos e interacciones

VS.

Procesos y herramientas

Resultado incremental

VS.

Documentación exhaustiva

Colaboración con el cliente

VS.

Negociación Contractual

Respuesta al cambio

VS.

Seguir un plan



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



equipo experiencialab.com

Principios

1. Clientes y usuarios siempre en el centro
2. La información y la inteligencia colectiva es la base de la toma de decisiones
3. Pensamiento incremental
4. **Crear simplicidad**. Soluciones accesibles
5. Entrega de resultados incrementales siempre y continuamente
6. Introducir tecnologías y pensamiento emergente
7. Generar impacto sustantivo



Los Sí y los NO de la agilidad

6



equipo-experientialab.com

NO ES

- Trabajar hasta más tarde...
- Trabajar menos y jugar a la play...
- No medir nuestra mejora...
- No planificar ni tener fechas...
- No cumplir con regulaciones...
- Lanzar proyectos con fallas...
- Generar soluciones no escalables...
- No documentar...

SÍ ES

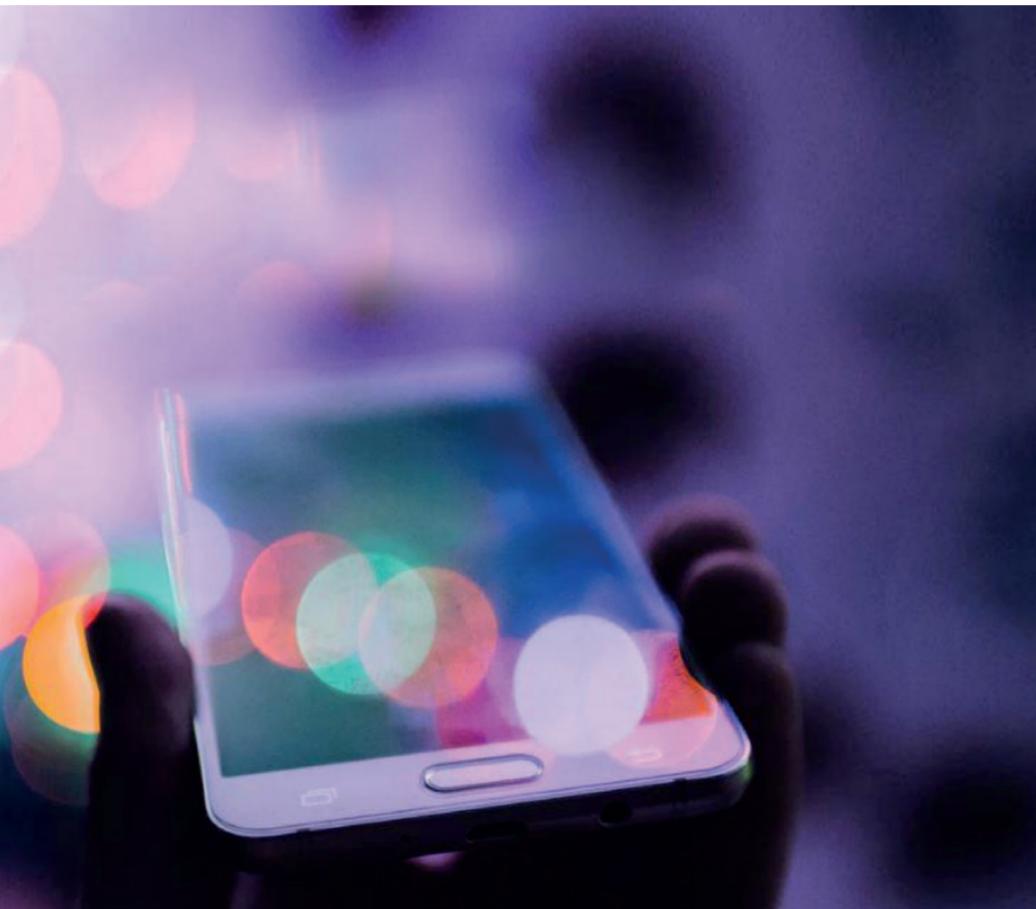
- ★ Foco en entregar valor a clientes y usuarios
- ★ Aceptar que las necesidades, expectativas y el, contexto, cambien...
- ★ Entregar resultados, salir a mercado ..
- ★ Entrega temprana, frecuente y constante...
- ★ Interacción cara a cara...
- ★ Excelencia técnica y diseño...
- ★ Equipos auto-organizados...
- ★ Simplicidad y pensamiento incremental ...
- ★ Personas motivados...



7

“Result is not the point”

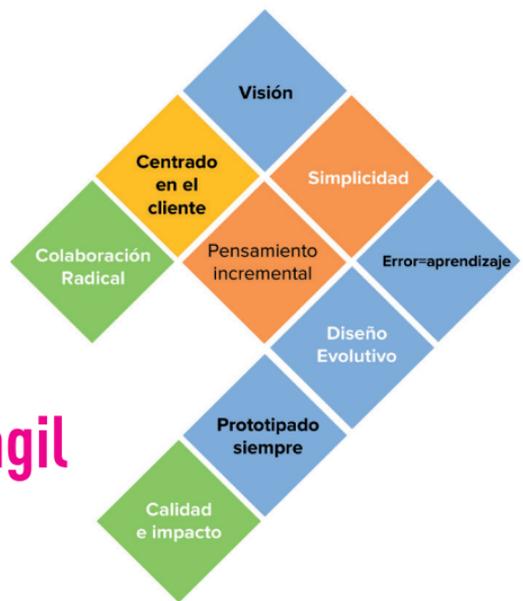
Mary Poppendieck



¡¡Siempre podemos llegar a algo más grande!!



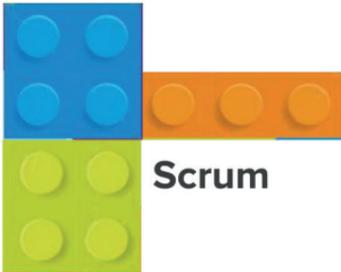
equipo experiencialab.com



Componentes de la cultura ágil

1. **Superar las expectativas de clientes** y usuarios mediante la entrega temprana y continua.
2. Los proyectos se desarrollan con **equipos autogestionados**. Los equipos son multidisciplinares compuestos por talentos diversos quienes trabajan juntos de forma cotidiana todo el proyecto.
3. Cada persona del equipo tiene un rol claro y estratégico. Su trabajo es orquestado a través de **ceremonias e hitos**.
4. El método más eficiente y efectivo de comunicar información es la **conversación cara a cara**.
5. **Simplificar es esencial** (se maximiza el trabajo no realizado). Desbloquear y facilitar es rol del ejecutivo.
6. Los entregables se generan en períodos de entre dos semanas a un mes, siempre en la **lógica de desarrollo incremental**.
7. Resultados e impactos **medidos en KPI's**.
8. Los **equipos están dimensionados a una capacidad adecuada**.





Scrum



- Marco de referencia (framework)
- "Forma de hacer" en que estamos constantemente ayudando a personas a resolver problemas
- "Forma de hacer" basada en productividad - creatividad para la entrega de productos de alto valor



Valores que se traducen en comportamientos esperados

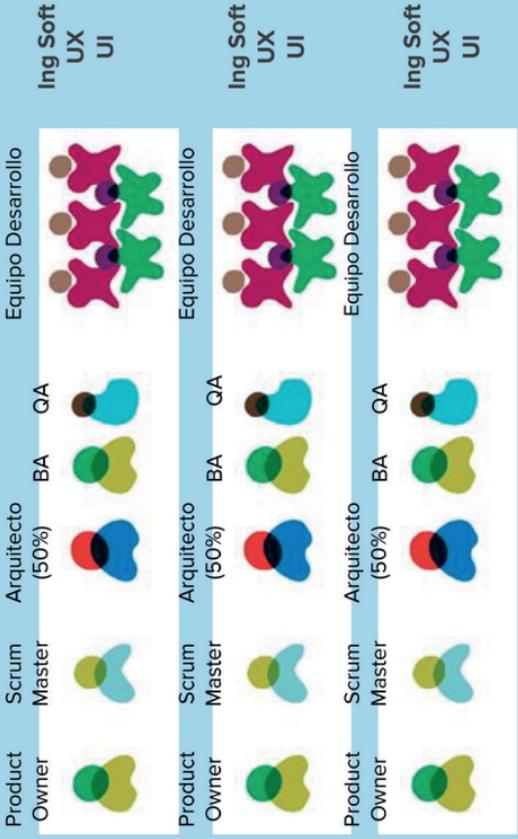
Son la base para el comportamiento y las prácticas en Scrum.

Están cercanamente relacionados a los equipos y a su realidad de trabajo diario.



Roles

Agile Coach
Dependiendo del nivel de madurez de los equipos, el coach tendrá una dedicación diferente.

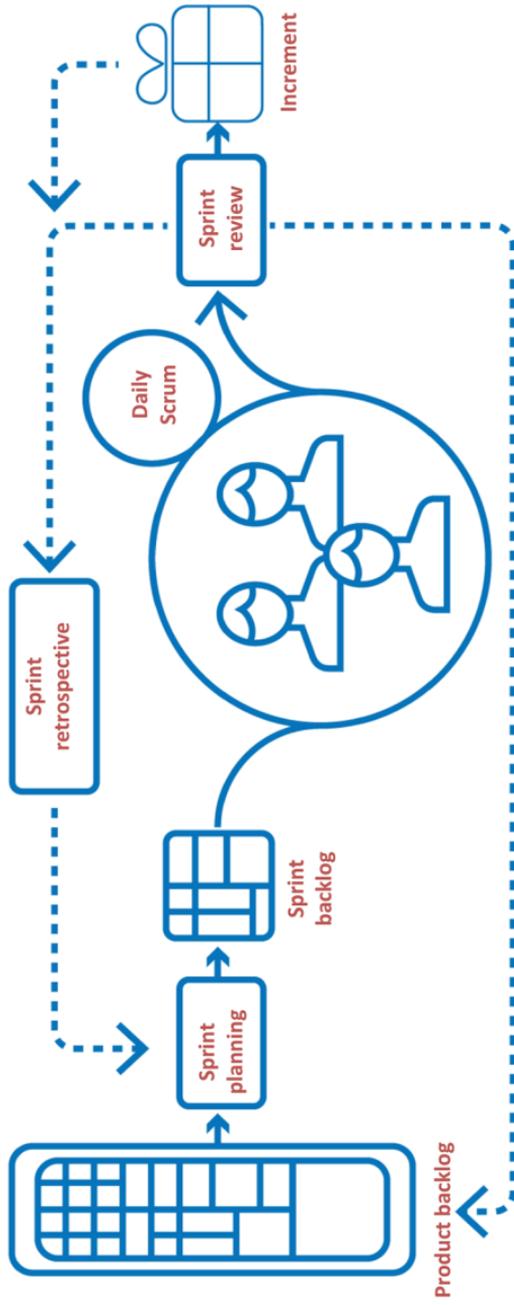


+ Expertos Funcionales



Framework Scrum

12



Roles:

- Product Owner
- Development Team
- Scrum Master

Artefactos

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment

Hitos/Ceremonias

- Sprint
- Inceptions
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective



ROLES: PRODUCT OWNER (PO)

Descripción

- No tiene jerarquía sobre el equipo
- Es responsable por el éxito del equipo.
- Es el único responsable de las prioridades de desarrollo del producto
- Foco en la visión de corto y largo plazo del producto
- Representa los intereses del cliente
- Representa al producto hacia el resto del mundo (Cliente, usuarios, sponsors, etc.)
- Provee respuestas del negocio y del dominio para clarificar la dirección del proyecto

Responsabilidades

- Responsable por el mercado, los casos de negocio y los análisis competitivos
- Lidera la visión de corto y largo plazo del producto
- Responsable de articular las necesidades y comunicar los resultados a los stakeholders del producto y los usuarios y sponsors.
- Responsable por el valor entregado a la empresa y al cliente, además de la rentabilidad del producto.
- Prioriza las características del backlog basado en el valor al cliente.
- Escribe las historias de usuario y sus criterios de aceptación en conjunto al Business Analyst.
- Toma decisiones compensando entre el alcance y la planificación (plazos).



ROLES: SCRUM MASTER (SM)

Descripción

- No tiene jerarquía sobre el equipo
- Es responsable por el éxito del equipo.
- Es una voz racional, que ayuda a guiar al equipo multifuncional a solucionar problemas y converger opiniones.
- Es imparcial en relación al producto, a las prácticas de ingeniería y/o algún otro grupo.
- Conoce a fondo el framework scrum promoviendo sus valores, principios y prácticas. También conoce de otras metodologías y prácticas ágiles.
- Trabaja en un solo equipo al mismo tiempo y nada más.

Responsabilidades

- Facilita las ceremonias del equipo cuando sea necesario [CUÁNDO ES NECESARIO?] (Planning, Review, Retrospective, etc.)
- Ayuda en la remoción de obstáculos al equipo, no siendo responsable de él removerlos todos.
- Ayuda a motivar al equipo y a mantenerlos entusiasmados.
- Protege al equipo de distracciones externas al proyecto/equipo.
- Facilita la comunicaciones entre los roles desde cualquier aspecto del proyecto y ayuda a converger discusiones.
- Es responsable por mantener la información relevante del proyecto consolidada, organizada y actualizada.
- Guía al equipo y lo ayuda a mejorar constantemente promoviendo la mejora continua y la experimentación.
- Trabaja en el empoderamiento del equipo apoyando la auto organización orgánica.



ROLES: SOFTWARE ENGINEER (SE)

Descripción

- No tiene jerarquía sobre el equipo
- Miembro del equipo de desarrollo. Dentro de las principales funciones se encuentra el auto organizarse con el resto del equipo para codificar y entregar de forma incremental valor al negocio.
- Es el responsable de la creación y en conjunto con el resto del equipo de la entrega del producto/proyecto. Esto incluye modelar, programar, testear, y trabajar en los releases, entre otras actividades.

Responsabilidades

- Estimar el tamaño de los ítems del backlog.
- Traducir los ítems del backlog en diseños de ingeniería y unidades lógicas de trabajo (tareas)
- Evaluación de la factibilidad técnica de la solución en conjunto con el arquitecto.
- Implementar los ítems del backlog y entregar valor al final de cada sprint.
- Escribir test unitarios primero (TDD) en relación a los contratos de las interfaces y otras clases abstractas.
- Escribir y verificar que el código se adhiere a los criterios de aceptación de las historias de usuario.
- Aplicar las mejores prácticas ágiles de desarrollo de productos y testing en conjunto al QA
- Trabajar junto al BA y el PO en el entendimiento de la necesidad de negocio y verificación del alcance de las historias de usuario.
- Actúa con liderazgo en áreas técnicas y se esfuerza por ser mejor como equipo e individualmente..



ROLES: ARQUITECTO

Descripción

- No tiene jerarquía sobre el equipo
- Es el principal guardián de la condición arquitectónica del proyecto.
- Es el principal guardián de los riesgos técnicos y requerimientos cross funcionales.
- Es parte del equipo de desarrollo.

Responsabilidades

- Guiar al equipo en el uso de patrones empresariales, uso de servicios, librerías, frameworks, etc.
- Proveer al equipo de una visión de integración y colaboración "Cross domain".
- Proteger el gobierno técnico a un nivel empresarial.
- Articular con otros arquitectos y stakeholders (análogo al P.O. en la parte técnica).
- Liderar la visión técnica, de arquitectura y trabajar colaborativamente con el equipo para desarrollarla en una forma Agile y evolutiva.
 - Es responsable por facilitar una sesión de visión de la arquitectura al comienzo del proyecto, y cuando sea necesario.
- Colaborar con el crecimiento técnico de los ingenieros de software del equipo.
- Asiste en la resolución de conflictos en disputas técnicas y arbitra cuando no se llegue a un acuerdo.
- Codificar con el equipo el 30% del tiempo, pareando con miembros del equipo trabajando en historias no críticas
- Es responsable por el éxito del equipo, así como todo el equipo. (participa en a lo más 2 equipos y nada más)



ROLES: QUALITY ASSURANCE (QA)

Descripción

- No tiene jerarquía sobre el equipo
- Posee conocimientos de testing automático y aprende continuamente.
- Previene que defectos entren al sistema, y no que se encuentren al final del desarrollo.
- Facilita el traer integridad al software, al producto y al proceso de desarrollo.

Responsabilidades

- Ayudar al equipo a entender el contexto de negocio entregado por el cliente desde una perspectiva de cómo testear las soluciones.
- Promover y enseñar el uso de prácticas de testing agile (TDD, BDD, ATDD, etc.)
- Ser el principal motor del uso de integración continua en el equipo.
- Ayuda al equipo de desarrollo a integrar continuamente el código con los "builds" automáticos y los test de regresión funcionales.
- Codificar en conjunto con los Ingenieros de SW (pair programming o similares) los test automáticos de aceptación que aseguran que la historia está lista antes de moverla a "Done".
- Parea con los ingenieros de SW para construir la aplicación sin brechas técnicas (o con deuda de forma consciente)
- Trabajar junto al BA en el entendimiento de la necesidad de negocio y verificación del alcance de las historias de usuario a través de los tests.
- Definir, medir y mejorar la calidad en conjunto al equipo. Measuring Quality
- Reforzar las mejores prácticas ágiles en relación a QA
- Provee visibilidad de la calidad del producto End to End



ROLES: USER EXPERIENCE

Descripción

- No tiene jerarquía sobre el equipo
- Es responsable por el éxito del equipo.

Responsabilidades

- Identifican las necesidades del cliente y el cruce con los valores del producto.
- Identifican cómo dentro del journey del cliente se inserta el producto.
- Diseñan la experiencia de uso del producto, para que sea intuitiva, se presente de forma fluida y sin quiebres y permita cumplir con los objetivos del negocio.
- Exploran distintas soluciones para resolver un problema específico del cliente a través de prototipos.
- Conducen test de usabilidad guerrilla para identificar la mejor solución así como los puntos de mejora.
- Definen workflows de uso del producto.
- Definen la arquitectura de la información a nivel estructural en cada página



ROLES: DISEÑADORES UX / UX

Descripción

- No tiene jerarquía sobre el equipo
- Es responsable por el éxito del equipo.

Responsabilidades

- Diseñar la interfaz de usuario siguiendo los guidelines.
- Crear un diseño de interfaz consistente con todos los productos
- Presentar sus ideas y diseños de forma clara y efectiva, argumentando las decisiones de diseño centrado en el usuario.
- Presentar la información en la interfaz de usuario de tal forma que sea fácil de encontrar, leer y entender.
- Aportar en la definición de nuevos componentes que sigan alimentando los guidelines.
- Definir las interacciones (Humano-Interfaz) dentro de la solución. Por ejemplo como un menú se despliega, qué efecto de transición se debe utilizar, etc. Esta responsabilidad se comparte con el Front end Developer.



ROLES: UX / CONTENT

Descripción

- No tiene jerarquía sobre el equipo
- Es responsable por el éxito del equipo.

Responsabilidades

- Levantamiento de contenidos
- Chequear la información que recibimos / publicamos
- Revisar dependencias
- Gestionar traducciones y su correcta aplicación
- Redactar los textos de aplicaciones y páginas estáticas (Incluye mensajes de error y operacionales, emails operacionales, etc)
- Velar por la aplicación de nuestro manual de estilo y voz y tono
- Actualización constante del sitio



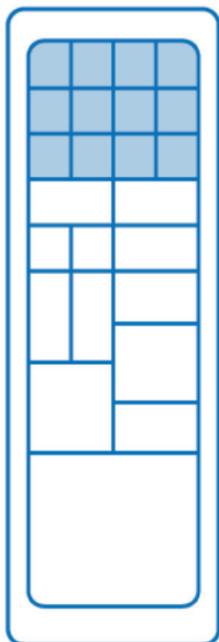
CEREMONIAS DE SCRUM

21

Ceremonia	Cadencia	Descripción
Inception	Inicio o cambio de impacto	El establecimiento de un punto de partida, visión de producto, priorización y MVP's.
Sprint Planning	Inicio de cada Sprint	El Product Owner propone las historias de usuario a ser abordadas durante el sprint al equipo
Daily Scrum	Diariamente durante el Sprint	El equipo se auto organiza en las tareas diarias e identifica obstáculos (< 15 minutos)
Sprint Review	Al final de cada Sprint	El Product Owner o un miembro del equipo presenta el trabajo realizado durante el sprint para buscar feedback y validación
Sprint Retrospective	Al final de cada Sprint	El equipo revisa el trabajo completado buscando maneras de mejorar en los siguientes sprints
Backlog Refinement	La necesaria	El equipo revisa y prepara historias de usuarios para los próximos dos sprints



El product Backlog contiene los requerimientos en Scrum



Inventario de las cosas que se deben hacer

**Ordenado en base a:
ROI, valor, dependencias,
riesgos y otros factores**

Mínimo pero suficiente

**Expresado y administrado por el
Product Owner**

**La única fuente de trabajo para el
equipo de developers**

El entregable más importante de la Inception



El product Backlog contiene los requerimientos en Scrum

DESAFÍO N°1	EDUCAR CHILE
DESCRIPCIÓN	Desarrollar un prototipo navegable donde se refleje la lógica, usabilidad e interacción de una herramienta para conocer y fomentar la creatividad en la sala de clases, teniendo como usuarios foco los profesores nivel nacional, que cuenten previamente con un entrenamiento en innovación e identificados como agentes de cambio.
PRODUCTO MÍNIMO VIABLE	Desarrollo de prototipos desde los usuarios: Taller con los profesores en el que creen prototipos individuales. Síntesis en ejes de diseño y feedback a usuarios. Desarrollo prototipo navegable. Testeo usabilidad usuarios y encuesta de utilidad
RESULTADOS ESPERADOS	500 profesores para testear herramienta, que se sumen y nos entreguen su opinión.
PRODUCT OWNER	Andrea Osorio
EQUIPO	Susana Burgos y Victoria Medina → user experience. Fran Petrovic → proceso de creatividad e innovación en el aula. Gonzalo Moenne → facilitador de procesos. Iván → contraparte TI. (pendiente definir un encargado de logística).
EQUIPO EXTERNO	Experto en diseño de prototipos
KPI's	Crear comunidad con el grupo de 500 profesores Lograr un 80% de respuesta en la encuesta de utilidad
RECURSOS	Espacio físico para realizar los talleres, 10 millones + hh internas

Ejemplo de definición de desafío

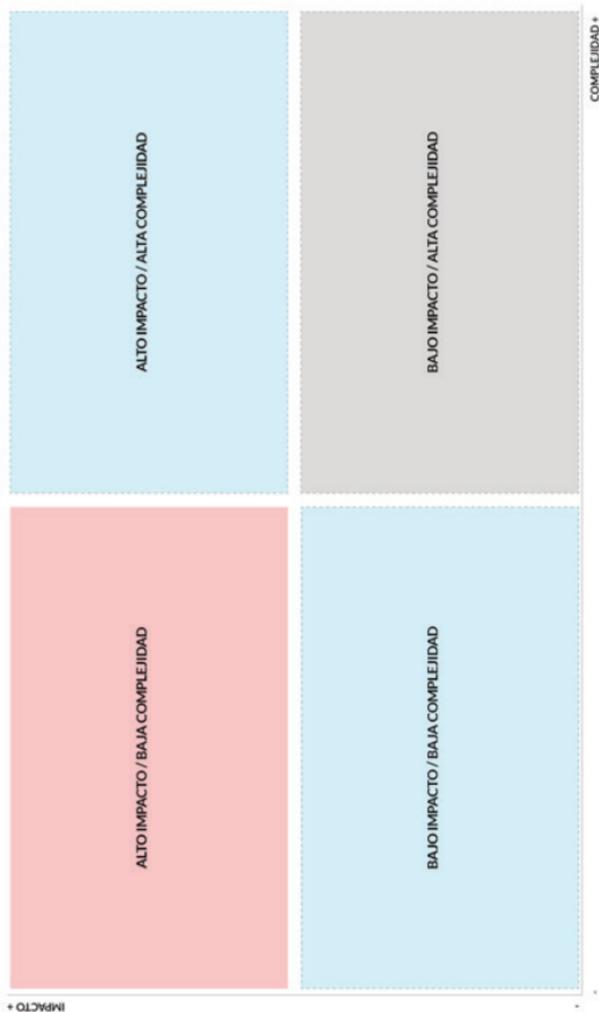
Criterios de viabilidad

PRODUCTO MÍNIMO VIABLE	RESULTADOS CADA DOS SEMANAS Y EN 2 MESES	RECURSOS ASIGNADOS	VISIBILIDAD ORGANIZACIÓN	SH Y GERENTES ON BOARD!	CO-LOCALIZACIÓN
------------------------	--	--------------------	--------------------------	-------------------------	-----------------



24

Definiendo los Desafíos: valor para el negocio y complejidad (4 variables de la complejidad)!



Historias de usuario/ Estructura

TÍTULO: <Descripción corta e informativa de la necesidad>.

Yo/Cómo: <Rol como usuario caracterizado o usuario concreto>

Quiero/Necesito/Deseo:<necesidad / funcionalidad>

Para: <Objetivo, beneficio, valor de negocio>

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

Listado de aspectos mínimos que debe cumplir la historia de usuario para considerarse terminada

Pueden ser en forma de comportamientos o restricciones.

Cada criterio debería cumplir el modelo SMART

A menos que represente explícitamente valor, no deberían incluir el cómo se hará.

Evitar suposiciones. Hay que aclarar todo.

Pueden incluir anexos de todo tipo.



Ceremonias:

1. Planificación del Sprint

- Requisito: Backlog del Producto refinado y priorizado.
- Requisito: Meta del Sprint
- Dos partes principales:
 - **EI QUÉ**
 - **EI CÓMO**
- Finaliza sellando el acuerdo con un apretón de manos.
- Resultado: Backlog del Sprint.

2. Scrum Diario (Stand up)

- < 15 minutos.
 - **NO** → reporte de estatus
 - **SÍ** → micro-planificación diaria
- TODOS participan, incluyendo al P.O.
- SIEMPRE a la misma hora y en el mismo lugar.
- 3 preguntas:
 - ¿Qué completé ayer?
 - ¿Cuál es mi meta para hoy?
 - ¿Tengo algún bloqueo?



Ceremonias:

3. Sprint Review

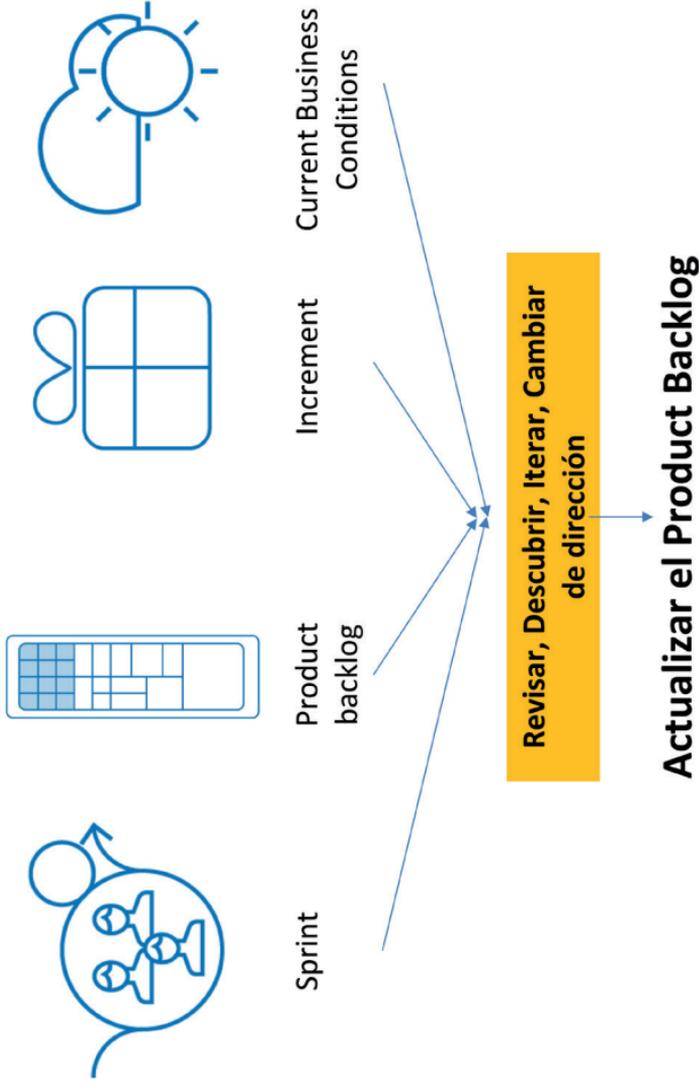
- Asisten: Equipo Scrum, partes interesadas (stakeholders)
- Se presenta el incremento:

¡trabajo terminado solamente!

- Dirección que se seguirá para maximizar el valor.
- Se revisan también cambios que puedan afectar el producto
- Objetivo: Retroalimentación + Colaboración.



Flow of the Sprint Review



Ceremonias:

4. Retrospectiva del Sprint

- Asisten: Equipo Scrum **¡solamente!**
- Partes de una Retrospectiva efectiva:
 - a. Crear el ambiente
 - b. Reunir los datos
 - c. Generar revelaciones
 - d. Decidir qué hacer
 - e. Cerrar la retrospectiva
- Diferentes mecánicas según el objetivo



¿Qué salió bien?



¿Qué podría haber sido mejor?

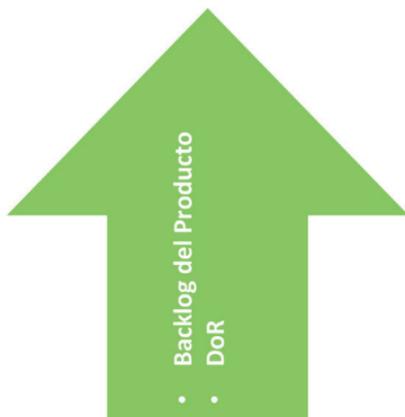


¿Qué harías diferente?

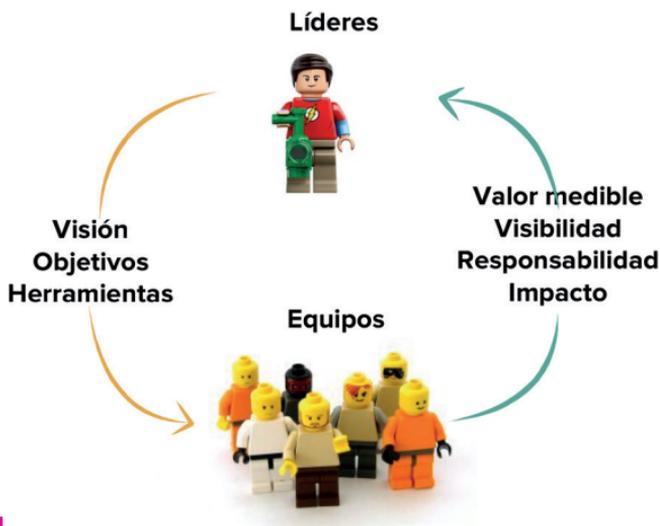


Ceremonias:

5. Sprint Refinement



La dinámica líderes y equipos en compañías ágiles



El rol del líder habilitador es clave en agilidad

¿Tenemos todo para ser exitosos?

- Visión y objetivos compartidos
- Personas capaces y de alta calidad
 - Recursos disponibles
 - Equipos empoderados
- Procesos de trabajo simplificados ordenados

¿Estamos teniendo éxito?

- Valor entregado al cliente y la empresa
- Alineación con estrategia de la compañía
 - Entrega temprana y frecuente
 - Productividad y mejora continua
 - Aprendizaje e innovación



¿Que se espera de los líderes de la compañía?

1

Remover obstáculos de forma ágil

2

Relacionarse con los equipos de forma efectiva

3

Monitorear el progreso

4

Utilizar herramientas en su propio trabajo y predicar con el ejemplo



FCH

FUNDACIÓN CHILE