



CRECIENDO JUNTAS EN LAS AMÉRICAS

CHALLENGE DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL PARA LA
INTERNACIONALIZACIÓN



Agenda

1. **Anuncios importantes**
2. **SCRUM**
3. **KANBAN**
4. **Q&A**



Anuncios importantes



Nuestra próxima clase
(Tema 4 Clase 4) será el
Lunes 6 de junio



Aprovecha la sesión de **Q&A (preguntas y respuestas)** para hacer preguntas.



Nuestra próxima
masterclass es el 9 de junio,
así que no te la pierdas



El **chat** está reservado para los
comentarios que quieras compartir.
¡Recuerda que te estamos leyendo!



Si tienes algún problema, pónete en
contacto con nosotros:
creciendojuntas@connectamericas.com



Recuerda que en la **Academia**
ConnectAmericas en la
sección Tema 4, clase 3 este
material está disponible en
inglés, español y portugués.



Este es un entorno de aprendizaje,
venimos a aprender, a equivocarnos,
a reflexionar, a cambiar de opinión,
¡y todo es bueno!

Marielena Lujano

Ágil Coach/ Scrum master

Cuenta con amplia experiencia en gestión educativa y de proyectos, habiéndose desempeñado en cargos administrativos en universidades en Venezuela y Argentina.

Marielena es entusiasta de la tecnología y la educación digital, con una enorme disposición para el aprendizaje y con una actitud de "poder hacer".

Actualmente es colaboradora de transformación digital en EY.



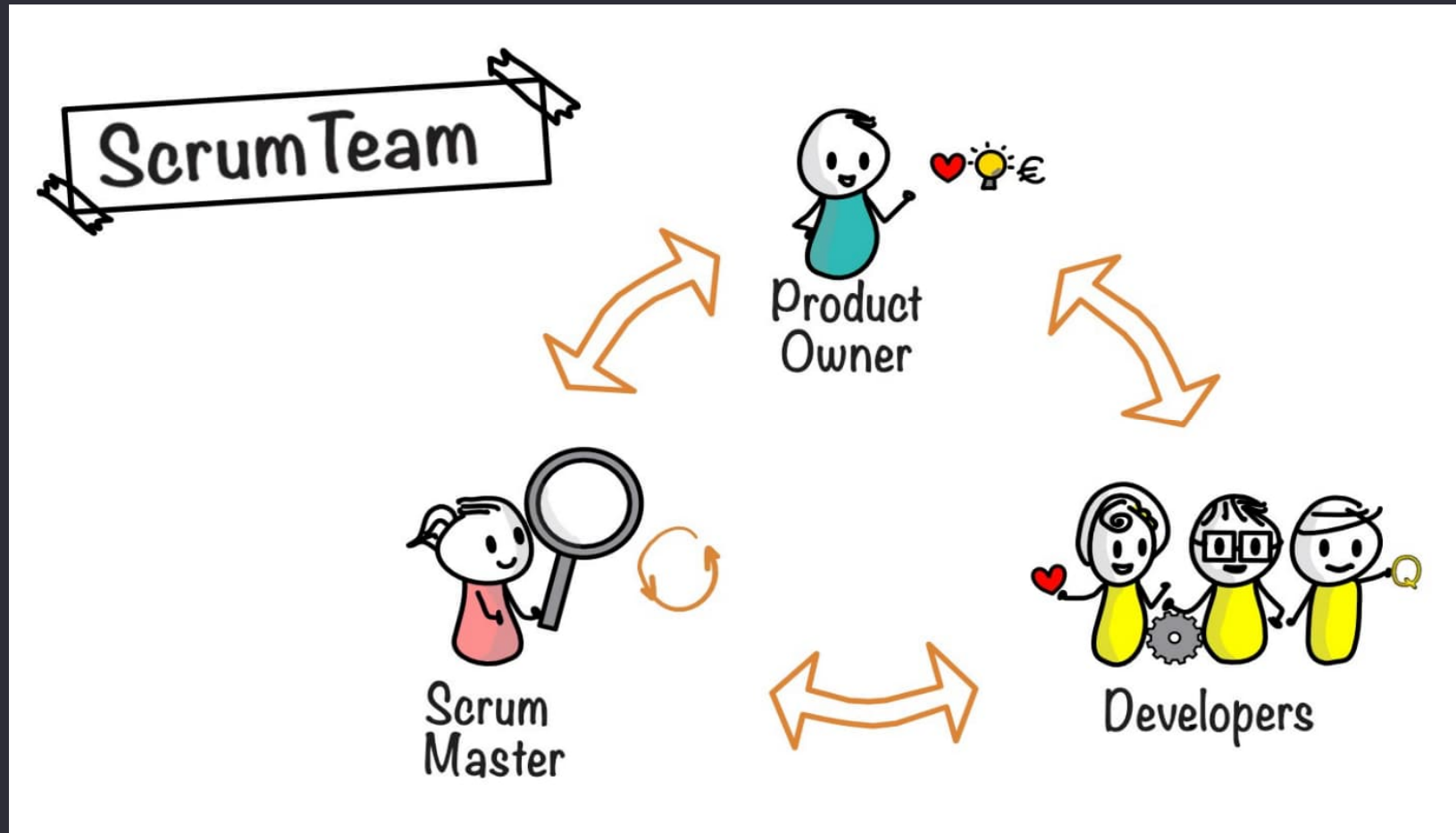
Pero, ¿Qué son las Metodologías Ágiles?

Es una innovadora forma de trabajar y organizar flujos, que divide los proyectos en partes, permite adaptarse sobre la marcha, complementa y resuelve etapas en poco tiempo.



SCRUM

Es un framework o marco de trabajo para el desarrollo ágil de proyectos, se utiliza principalmente para el desarrollo de software pero ahora se puede utilizar para todo tipos de proyectos. Que realiza el equipo



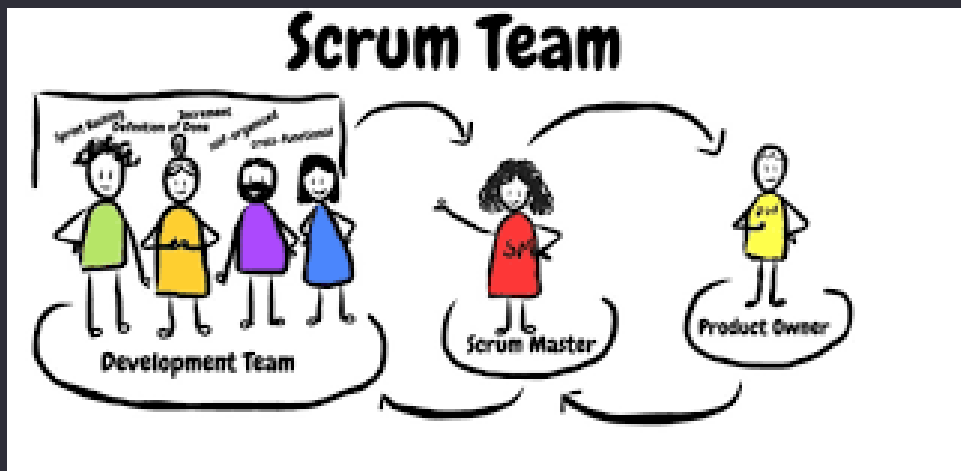


Los equipos Scrum se caracterizan por ser auto-organizados y multifuncionales:

Auto-organizados: Eligen la mejor opción para llevar a cabo su trabajo, sin que ningún mando superior o jerarquía influya en el equipo.

Multifuncionales: El equipo tiene todas las competencias y habilidades necesarias para llevar a cabo el trabajo sin depender de otras personas que no formen parte del equipo.

La razón por la que está diseñado de esta manera es para optimizar la flexibilidad, la creatividad y la productividad.



Roles de SCRUM



Decidir qué construir
y que no!



Recoger y tener claros
los requisitos del
software



Definir buenas
historias de usuario



Fijar criterios de
aceptación para cada
historia de usuario



Ordenar y priorizar los
ítems del product
backlog



Definir el producto
mínimo viable



Acordar junto al resto
del equipo una
definición de DONE



Definir el plan de
releases



Validar entregas
(Sprint Review)

Responsabilidades



PRODUCT OWNER



Daily meeting
(Participación
optativa)



Sprint
Planning



Sprint
Review



Sprint
Retrospective

El product owner no debe dar
órdenes al equipo.

El equipo no debe trabajar en
otros requisitos distintos a los
que el Product Owner incluya
en el Backlog.



Estar disponible y
accesible para el equipo



Responsable de
cancelar el sprint si
ocurre un imprevisto



Asegurarse de que el
Product Backlog es visible
para todos



Asegurarse de que todos
entienden los ítems del
backlog

El Product Owner debe
conocer la velocidad del
equipo, para realizar
estimaciones de cuando
estarán implementadas
las necesidades en el
producto

SCRUM – Development Team



El Equipo de Desarrollo está formado por profesionales que realizan el trabajo de entregar un Incremento de producto "Hecho" potencialmente liberable al final de cada Sprint.

El tamaño del equipo de desarrollo debe ser de 3 a 9 personas.

Si desarrollamos productos de software, el equipo de desarrollo puede estar formado por expertos en:

- ✓ Ingeniería de software
- ✓ Diseño
- ✓ Pruebas
- ✓ Arquitectura de software
- ✓ Análisis de negocio
- ✓ Y todo lo demás que se requiere para hacer las cosas.

Roles de SCRUM



Planifica la implantación de Scrum junto con la organización



Ayuda a la organización a entender qué interacciones con el equipo aportan valor y cuáles no



Ayuda al product owner a maximizar el valor de negocio



Ayuda al Product Owner a entender la agilidad



Enseña al Product Owner a priorizar y gestionar el Product Backlog



Ayuda al equipo a convertirse en auto-organizado y multifuncional



Soluciona posibles impedimentos que surjan durante el Sprint



Se asegura de que haya una definición de DONE

Responsabilidades



SCRUM MASTER



Daily meeting



Sprint Planning



Sprint Review



Sprint Retrospective

El scrum master se encarga de que todo el equipo entienda Scrum y lo aplique correctamente.



Ayuda a que las posibles mejoras detectadas en el retro se lleven a cabo



Junto con el equipo de desarrollo, actualiza el trabajo en progreso



Se asegura y promueve buenas prácticas



Realiza cursos para aprender Scrum si es necesario



Es el responsable de asegurar que se sigue scrum.

Foco



Apertura



Compromiso



*¡Abiertos
al cambio!*

Respeto



Tratarnos
bien

Coraje

Nuevos
RETOS



!Manos a la obra!



M U R A L

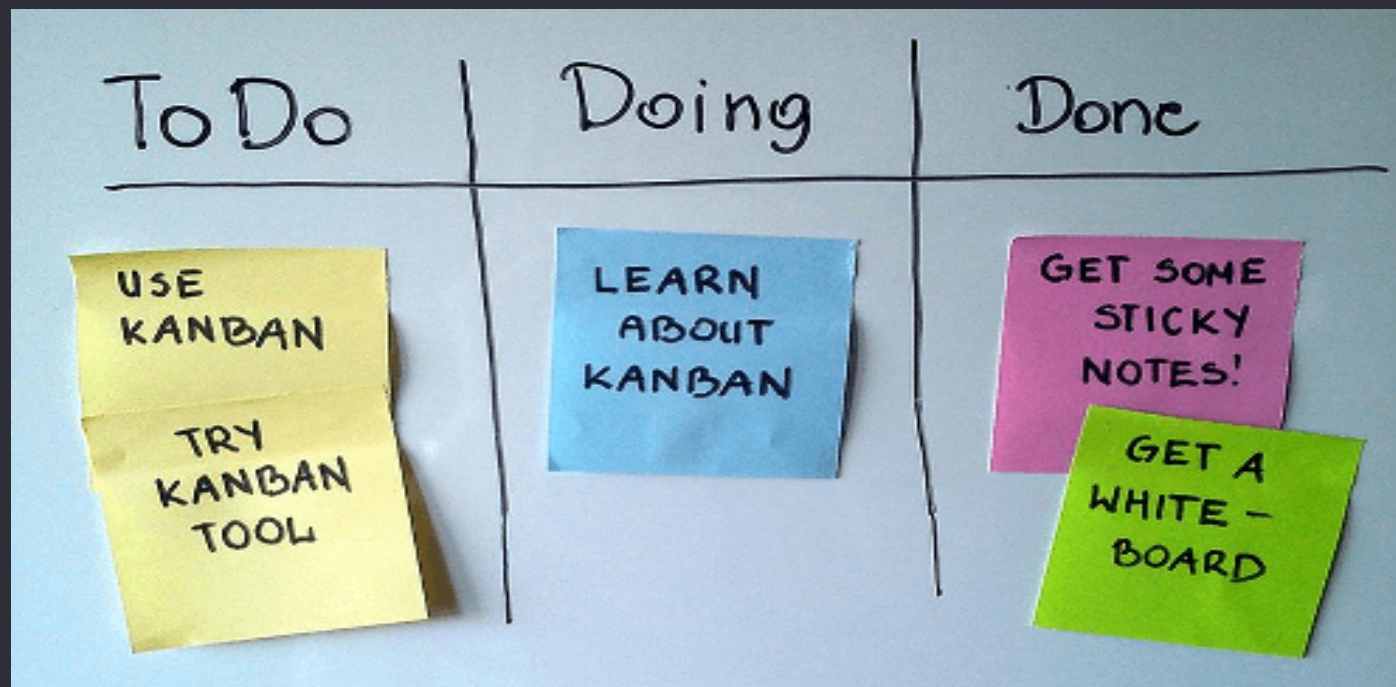
¿Es Mirabel (Encanto) una Scrum Master?



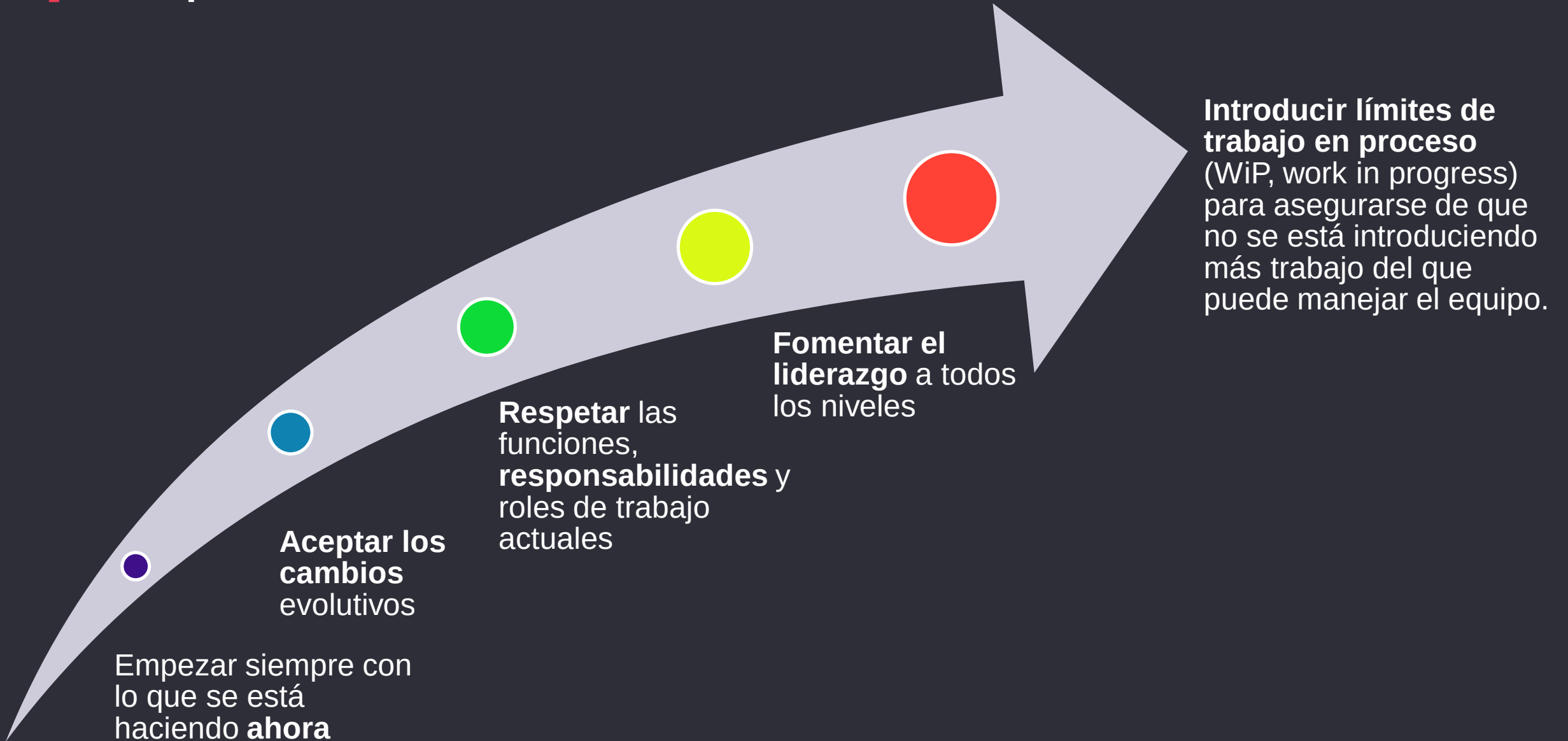
¿Qué es la metodología Kanban y cómo funciona?

La metodología Kanban se implementa por medio de tableros Kanban. Se trata de un método visual de gestión de proyectos que permite a los equipos visualizar sus flujos de trabajo y la carga de trabajo.

En un tablero Kanban, el trabajo se muestra en un proyecto en forma de tablero organizado por columnas.



| Principios de Kanban



Ciclo de vida de las tareas en Kanban

1

Backlog

Tareas que están a la espera de ser recogidas para su priorización, tareas con dependencias.

2

En Progreso

Tareas en las que se está trabajando actualmente, tienen un responsable asignado

3

Testing

Tareas que están siendo probadas (funcionalidad) o validadas por parte del usuario final

4

Hecho

Tareas completadas

| Beneficios



Mayor visibilidad del flujo
de trabajo



Mejora de la velocidad
de entrega



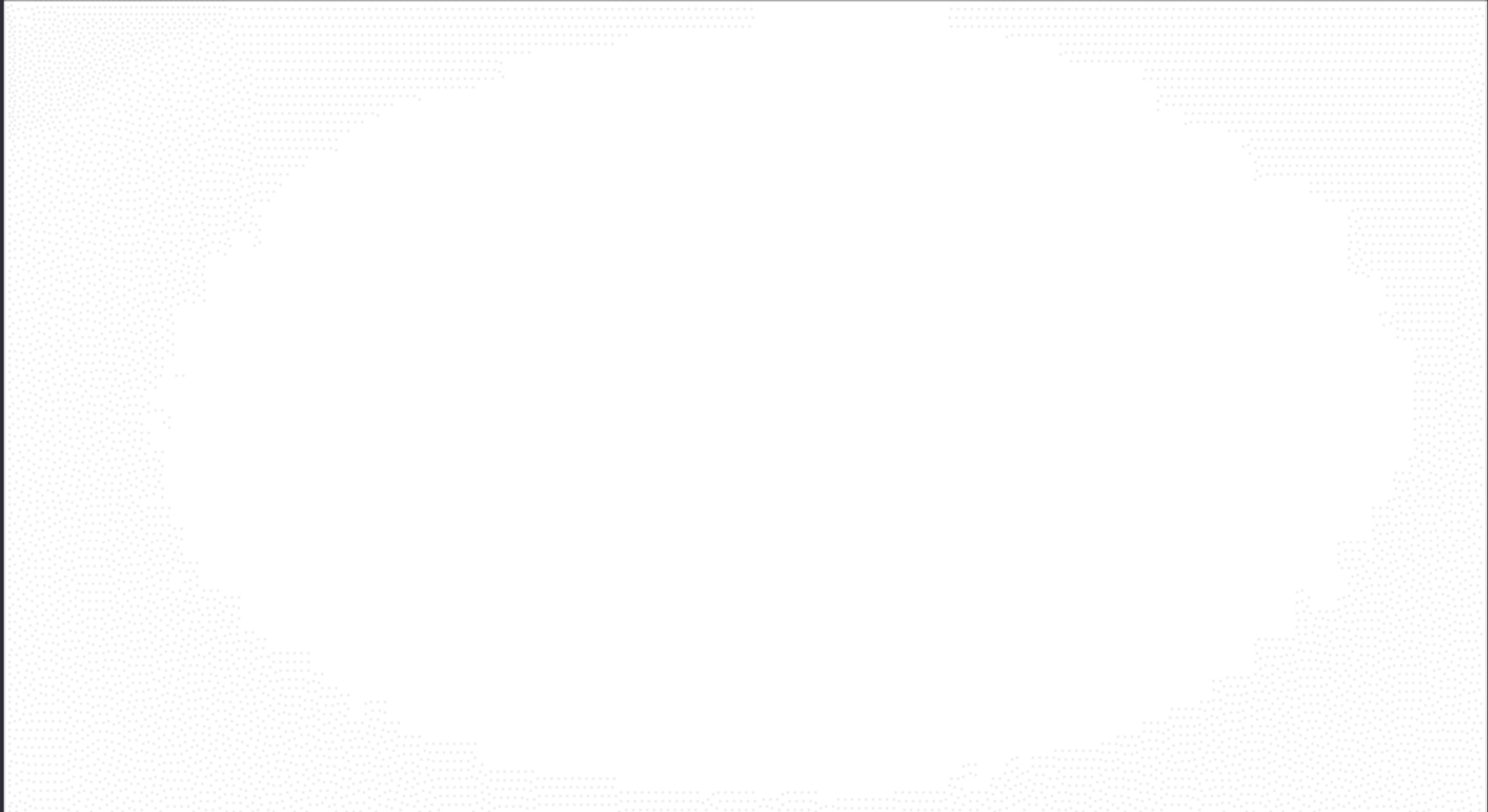
Alineación de los
objetivos empresariales
y la ejecución



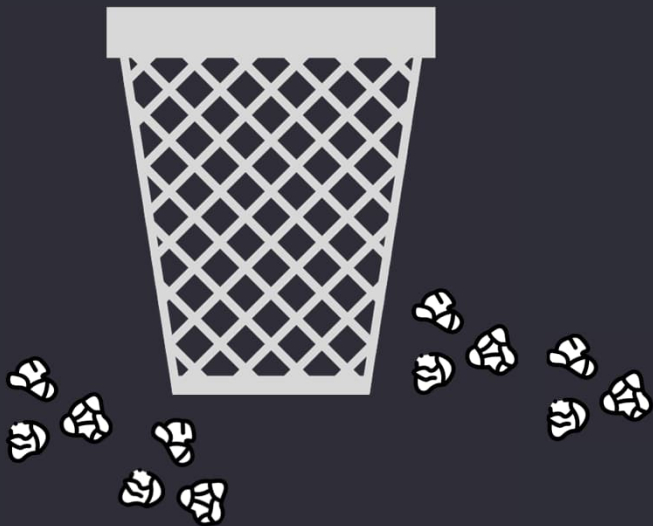
Mejora de la capacidad para
gestionar las dependencias y el
alcance del trabajo a realizar



Aumento de la
satisfacción del cliente



Construir una cultura de prueba y aprendizaje



2/3 de las nuevas ideas probadas por Microsoft no aportan ninguno de los beneficios esperados.



Sólo el **10%** de los experimentos de Google tuvieron el suficiente éxito como para provocar cambios en el negocio.



Netflix ha calculado que el **90%** de lo que prueba resulta ser erróneo.

Liderar sin decidir



Cambio de rol, de "Jefe de la toma de decisiones" a "**Jefe de la experimentación**".



El papel de un líder, ya sea director general o jefe de un pequeño equipo, consiste en pasar de dar las respuestas correctas a **plantear las preguntas correctas.**

Planificar el
fracaso,
ajustarlo y
celebrarlo



Planificar el fracaso significa desarrollar un proceso de **evaluación de cada iniciativa de innovación.**



Saber cuándo es el momento de parar y avanzar

Fracasar significa nuevas oportunidades de innovación

1. Cometer errores (de forma barata y temprana)
2. Aprender de ellos
3. Compartir con otros



La Agilidad se resume en dos oraciones:
“Colabora para entregar valor” y “Reflexiona para mejorar”.



¡Un poco de
Humor! 



Q & A

Gracias!

Nos vemos el próximo martes



Por favor, accede al siguiente enlace y danos tu opinión sobre la clase de hoy:

<https://forms.office.com/r/avYq857hPB>

Su opinión es muy importante para nosotros.