

SCRUM + KANBAN [metodología ágil] / EJEMPLO /

hola te presentaré una herramienta que considero es una de las mejores para lograr alineación y obtener el máximo rendimiento de equipos indirectos tales como equipos de ingeniería oficinas técnicas comités de dirección o equipos comerciales y se trata de un híbrido entre canvas y scrum que hemos ido perfeccionando a lo largo de diversas implantaciones los últimos años en empresas de distintos sectores nuestro panel de scrum se encuentra en aquella parte de la sala al lado de la máquina de café cuando hacemos el break todos los días mientras preparamos el café tenemos la reunión de scrum que dura 15 minutos nos dirigiremos a él y os explicaré la metodología vamos si tuviera que explicar antes de meternos en el desarrollo muy rápidamente que es scrum se trata de una reunión diaria frente a un tablero como este que tiene planificadas tareas donde se analiza el avance de las mismas introducir la metodología utilizando citas del que considero el mejor libro de scrum el escrito por Jeff Sutherland uno de los creadores de la metodología y explicaré las diferencias que tiene la metodología ortodoxa con la que nosotros llevamos a cabo aquí scrum es una metodología ágil diseñada para mejorar el rendimiento de equipos multidisciplinares en el desarrollo de proyectos el término scrum originalmente surge de una formación que se realiza en el deporte rugby durante el scrum la pelota circula entre los jugadores del equipo a medida que éstos avanzan por el campo como una unidad todos los integrantes del equipo empujan en la misma dirección y estar alineados hacia un mismo propósito y esto es lo que la metodología procura imitar en equipo de trabajo lo que busca imitar el espíritu del equipo de rugby de Nueva Zelanda All Blacks estos antes de cada encuentro realizan el ritual del haka que es una danza guerrera maorí al presenciar la puedes ver la energía de cada individuo y la energía del conjunto ves a personas normales convertirse en algo más grande invocan a un espíritu bélico que no admite derrotas ni abatimientos su equipo el equipo deshacerla lo que comprendió es que los mínimos que necesitaban para convertirse en un súper equipazo era intensa concentración en la meta colaboración radical brazos y cuerpos unidos hacia un objetivo mismo ansia de aplastar todo lo que se interpusiera en su camino debía ser eliminado y entusiasmo universal cuando un miembro del equipo se abría paso con la pelota Sutherland en su libro scrum cuenta la anécdota del lanzamiento de la web punto.gov de EEUU bajo el gobierno de Obama una web creada para que todos los ciudadanos tuvieran acceso a un seguro médico el motor de dicha web fue un desastre y en absoluto fracaso su desarrollo fue hecho por más de 20 contratistas a cargo de cosas diferentes que lo planearon todo empleando técnicas en cascada o diagramas de Gantt herramienta que es alternan desaconseja por completo pero en vez de hacer pruebas periódicas no probaron el motor hasta el final cada uno hizo su parte y ya no estaban acoplados no buscaban un objetivo común scrum busca unir a equipos para conseguir grandes cosas para lo cual es necesario que todos vean la meta y que cada uno aporte cada vez más para conseguirla cuanto más exhaustiva es la comunicación del equipo cuanto más saben todos del avance de cada uno de sus integrantes más rápido se llegan los resultados para ello es necesario romper con los títulos y las categorías donde todo sucede cada uno es miembro del equipo y punto el uso inicial de esta metodología se dio en equipo de desarrollo de software en el scrum tradicional todos los miembros del equipo trabajan en la consecución de un objetivo que es el desarrollo de un proyecto único nosotros en cambio hemos desarrollado una adaptación con una combinación de scrum canvas y técnicas de team management el resultado es un híbrido simplificado que busca mejorar la alineación y el rendimiento de equipos de trabajo indirectos pero ojo que trabajan en el multi proyecto y esa es la principal diferencia por ejemplo nosotros un equipo de ingenieros trabajando en varios proyectos en paralelo y este es el panel de scrum lo primero que observamos en las filas son los integrantes del equipo en nuestro scrum las tareas se asignan a personas y algo que no se observa pero es clave para comprender el potencial de la herramienta es el sprint el sprint delimita el tiempo para realizar las tareas que hemos colocado en el panel y en nuestro caso proponemos sprints de una semana es decir las tareas que se colocan aquí deben empezar el lunes y terminarse todos el viernes de este modo nos aseguramos de algunas cosas que consideramos clave primero que las tareas muy largas las dividimos en entregables semanales que sean específicas y

evaluables segundo si una persona se retrasa el equipo puede reaccionar a tiempo y ayudarlo para llegar a la entrega y por último si un proyecto se desvía de su objetivo está desviación se detecta nada más iniciada y el moderador junto con el resto de los compañeros pueden ajustar las tareas o modificar las expectativas de los resultados he hablado del moderador así que voy a introducir los roles los hemos simplificado a dos tipos de roles el moderador y el desarrollador de proyectos el moderador es el encargado de mantener y mejorar scrum tiene que dinamizar las reuniones diarias y también se encargará de supervisar y corregir los proyectos de los integrantes del equipo en segundo lugar tenemos a los desarrolladores de proyectos encargados de llevar a cabo cada una de las tareas que están en el panel el moderador puede y suele ser también un desarrollador de proyectos por otro lado tenemos las columnas tenemos la columna de backlog es decir tareas que están pendientes de ser realizadas pero que no entran en este sprint a este sprint lo conforman estas tres columnas youtube para hacer de las tareas que estamos ejecutando están en marcha y dan las tareas que están terminadas cada tarea como podéis ver está asignada a un integrante del equipo y es a esta persona la que va moviendo las tarjetas a medida que va avanzando las tareas son creadas tanto por los mismos integrantes como por el moderador el cual tendrá que invalidar las que se llevarán a cabo en este sprint las tareas pueden escribirse en post-its en tarjetas magnéticas como estas que las podemos ir moviendo y pegando o en aplicaciones tales como 3 asana planner de teams y demás nuestra experiencia nos dice que funciona mejor en un panel físico cuando la gente se reúne físicamente siempre que esto sea posible proponemos poner en cada tarjeta primero el nombre el título el nombre del proyecto luego la descripción de una tarea que sea independiente valiosa y medible y finalmente el día de la semana que entendemos que ésta se va a terminar al avanzar la semana las tarjetas se irán moviendo de izquierda a derecha e idealmente terminarán todas en la columna tan el número de integrantes de un equipo de scrum según propones alternan debería de ser de 7 más menos 2 personas considera que menos de 5 son insuficientes y 9 son demasiadas el problema con los equipos de más de 9 personas es que se generan demasiados canales de comunicación y por lo tanto la comunicación deja de ser eficaz lo que queda por explicar son los tres tipos de reuniones que tenemos frente al panel se realizan de pie participan todos los integrantes del equipo activamente y no deben durar más de 15 minutos es recomendable que se haga todos los días a la misma hora también la primera reunión es la de arranque y se realiza los lunes en esta todos los integrantes del equipo escribirán sus tareas semanales en las tarjetas y en caso de que sea necesario un moderador podrá escribir más tareas o priorizar unas sobre otras la segunda reunión es la reunión diaria de seguimiento que se realizan martes miércoles y jueves en este segundo tipo de reunión cada participante comenta las tareas realizadas en las que está realizando y las que realizará mañana y también expone las dificultades que se están encontrando para avanzar este punto clave es aquí donde el moderador debe quitar obstáculos para que todos sigan progresando esta reunión nos aporta muchísima información valiosa acerca de qué están haciendo los miembros del equipo y aquel ritmo lo están haciendo en fábrica por ejemplo tenemos estándares que nos permiten medir el de la mano de obra directa en cambio en los equipos indirectos cómo hacemos esto scrum será nuestra medida del trabajo en todo momento sabremos en qué situación se encuentra el equipo gracias a la comunicación diaria seremos capaces de detectar y solucionar problemas desbloqueando a aquellos integrantes que se sientan frenados por cualquier incidencia la última reunión es la de cierre y está habitualmente se realizará a los viernes todas las tarjetitas deberían de estar de este lado en esta se analizará la situación final del tablero y se comentará el ritmo de trabajo de los integrantes el principal riesgo que tenemos es que estas reuniones se conviertan en un sitio donde cada uno viene a justificar el trabajo diario que ha hecho debemos procurar que se parezca lo más posible a que una persona por ejemplo dice estoy bloqueado con el desarrollo del simulador xy que un compañero le diga es resuelto lo mismo en el cliente y te lo explico al salir de aquí para mañana no tienes hecho quiero equipos dinámicos que salgan de la red con una visión clara de qué es lo que tiene que conseguir ese día gracias a apoyarnos en la metodología scrum hemos incrementado la velocidad de desarrollo de nuestros proyectos y hemos mejorado la calidad de los mismos quieren mejorar la alineación el rendimiento

de la energía de los equipos indirectos prueba la metodología scrum espero haberte aportado valor gracias por tu tiempo y nos vemos en el siguiente vídeo y