


SCRUM



el revolucionario
para trabajar el
doble en menos 



J. SUTHLAND

PREFACIO

¿POR QUÉ SCRUM?

HACE 20 AÑOS CON  KEN...
 ENCONTRAR UNA FORMA MÁS EFICAZ DE CREAR SW


 J.S

~ < 2005 → Metodología EN OSCURO



LENTO

IMPREDECIBLE

PRODUCTO QUE NADIE QUERÍA

 = CONTROL.
GANTT

EN 1993 → SCRUM → SIST. EVOLUTIVOS,
ADAPTATIVOS Y QUE SE AUTOCORRIGEN

 DEL  : revelar y explicar Scrum a empresas fuera de tendencia

- Organizar proyectos
- Establecer prioridades
- Poner en marcha sprints
- Reuniones
- Mejora Continua y MVP

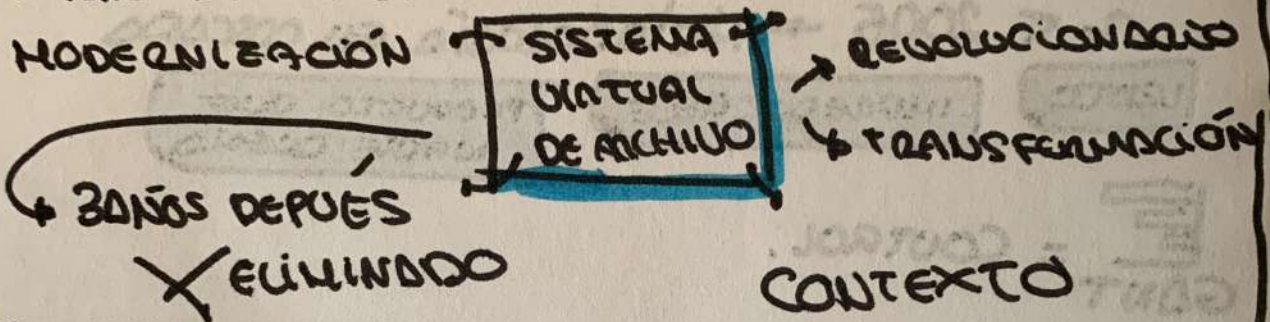
⋮

①

LA FORMA EN QUE FUNCIONA EL MUNDO YA NO VALE

FBI + DE 10 AÑOS EN ACTUALIZAR UN SISTEMA INFORMÁTICO

A RAÍZ DE 11 SEPT. 2001 (AL CAER) → PLAN DE MODERNIZACIÓN



2005 → SENTINEL PARA EL 2009

↳ RETARDOS

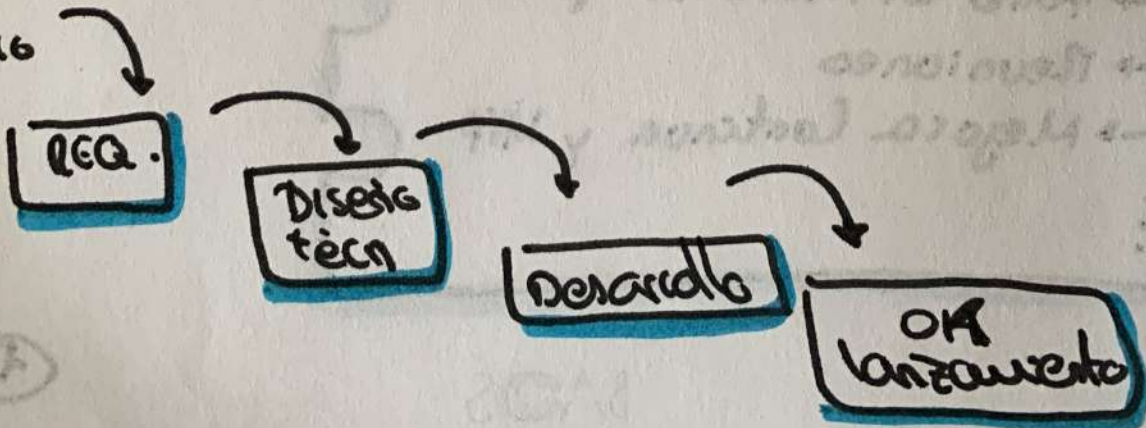
FUE POR LA FORMA DE TRABAJAR DE LA GENTE

EXPLICA QUÉ ES LO QUE FUE MAL Y CÓMO SE SOLUCIONÓ



JS


INCL



②

GANT → TODOS Y CADA UNO DE LOS PASOS DE UN PROYECTO SE REPRESENTAN EN DETALLE

la guerra mundial

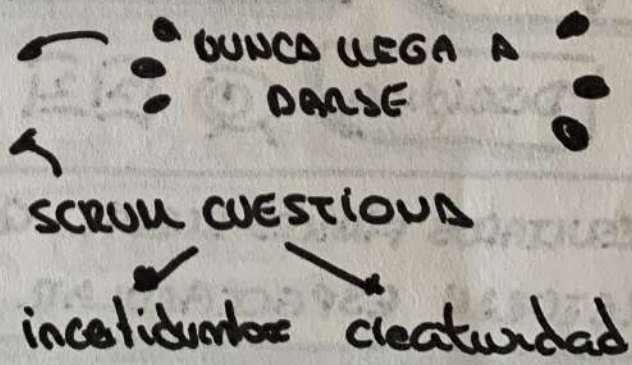
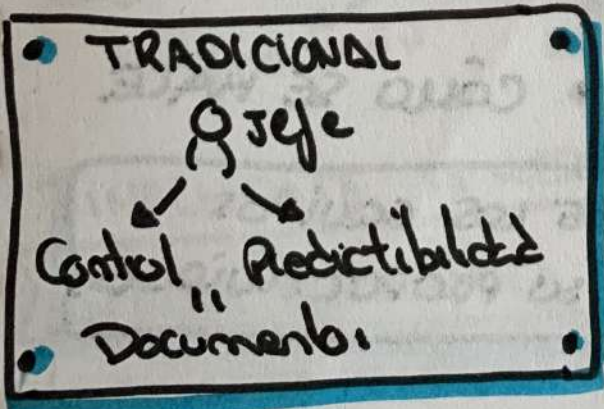
Lo SI NO SE CUMPLE + 


UNA NUEVA FORMA DE PENSAR


SCRUM - Actualmente, la única forma demostrada válida.

EN LA FORMA EN LA QUE LA GENTE TRABAJA

SCRUM → procede de una jugada de rugby



SCRUM =  SENCILLA: cada vez que iniciamos un proyecto

 ¿por qué no comprobamos cada cierto tiempo cómo va, vemos si lo estamos haciendo bien y apunta en buena dirección, y es lo que realmente quiere?

¿Y por qué no comprobar si existen maneras de mejorar lo que estamos haciendo, de hacerlo mejor y más rápido, y qué es lo que puede estar impidiendo que sea así?

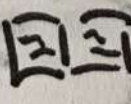
● CICLO DE INSPECCIÓN Y ADAPTACIÓN ●

reflexión

introspección

sinceridad

disciplina



→ CÓMO SE HACE.


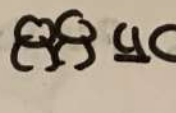

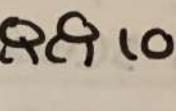
RESULTADOS FINALES SCRUM QUE LOS EQUIPOS MEJORAN ESPECTACULAR SU PRODUCTIVIDAD


④

!!CAMBIAR O MORIR!!

ARREGIAR EL FBI

EL DESARROLLO

FBI → METODOLOGÍAS ÁGILES PARA SENTINEL
DE  220 A  40 DE SENTINEL
DE  30 A  10 DE FBΣ.

20 MILLONES \$ EN  12 MESES.

SCRUM COMO MARCO DE CONSTRUCCIÓN



JEFF

SABÉ LA FECHA CUANDO VEA CÓMO
MEJORAN LOS EQUIPOS, LO RÁPIDO
QUE PUEDEN IR, LO QUE PUEDEN
LLEGAR A MEJORAR

RECONOCER IMPEDIMENTOS PARA ELIMINARLOS

OHNO → DESPERDICIO
→ IMPEDIMENTOS

CICLOS ? RETARDI

 3 MESES EN SABER CUÁNTO TARDARÁ EN
INSPECCIÓN → ADAPTACIÓN

FINALMENTE 18 MESES DE CODIFICACIÓN

SCRUM DIRIGIDO A CLIENTES

↳ CAMBIO ORGANIZACIONAL.

07/12


→ SE PUSO EN MARCHA SENTI UN
EN UN CASO DE CONTRATERMINISMO
LA "LAVANDA" NOMBRE EN CLAVE
DE L. PROTOTIPO.

EN LA COMUNIDAD SCRUM SE CUENTA UN
CHISTE

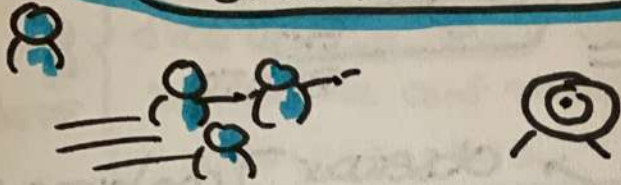
un pollo y un cerdo van andando y
el pollo dice:

- oye cerdo, estaba pensando
que podíamos abrir un restaurante
¿y cómo lo llamaríamos? - pregunta el
cerdo
- ¿qué te parece huevos con jamón?
- No gracias, - dice el cerdo - Yo
estaría comprometido y tu solo
involucrado!

Cerdos → responsables de los resultados
comprometidos

Pollos →  a quienes se informan
del progreso

SCRUM UNE EQUIPOS PARA CREAR GRANDES COSAS



EXISTE UNA FORMA DIFERENTE DE HACER LAS COSAS

Planificar es útil.
Seguir los planes a ciegas
es absurdo

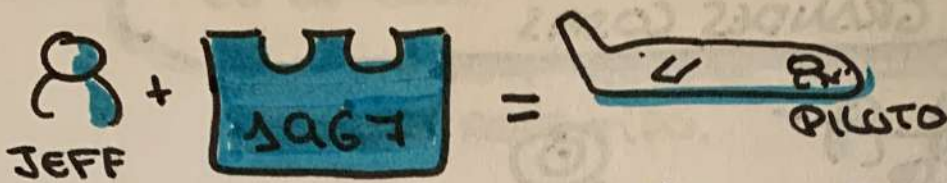
PUNTOS CLAVE

inspecciona y
adapta

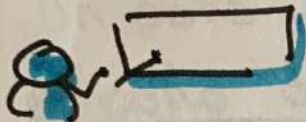
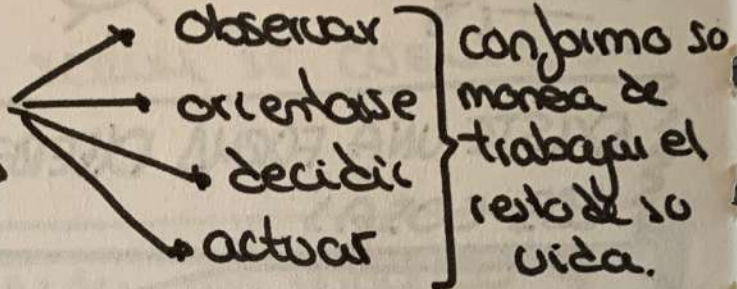
compra o
vende

Fracasa pronto para poder
arreglarlo

② LOS ORÍGENES DEL SWIM



↓
ENTRENAMIENTO
EN LA FUERZA AEREA



PROFE DE
NOTES

ORGANIZACIONES Y



→ SISTEMAS COMPLEJOS
Y DINAMICOS

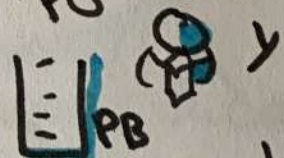
¿Cómo podemos establecer algunas reglas sencillas que enseñen a los equipos a cambiar a un estado más productivo, feliz, colaborador, divertido, y exultante?

↓
vice presidente
de sistemas
en Microsoft

(ATM)

→ Crea una empresa
dado a que de lo
mal que estaban.

Se creó el
concepto de
PO



y sp: hi seronales

↳ 6 MESES DESPUÉS


↳ Era el departamento más rentable de la empresa.

APRENDER A PENSAR COMO UN ROBOT


JEFF

¿POR QUÉ LA GENTE INSISTE EN TRABAJAR DE FORMAS QUE SABEMOS QUE SON INEFICIENTES?

MIT → Cambridge → fabrica robots


Rodney
Brooks

CATEDRÁTICO DE IA EN EL MIT


JEFF

¿COMO FUNCIONAN LOS ROBOTS?


RODNEY

¿DESDE QUE TE LO ENSEÑE

HACIAN LO MISMO QUE YO EN VIETNAM:

- OBSERVAR
- ORIENTARSE
- DECIDIR
- ACTUAR

¿QUE OCURRIERÍA SI PUDIÉRAMOS DAR CON UN CONJUNTO SENCILLO DE INSTRUCCIONES PARA QUE LAS PERSONAS TRABAJARAN EN EQUIPO COMO LO HACEN ESAS PATAS?

¿POR QUÉ NO LO INTENTAS Y ME CUENTAS SI FUNCIONA?

DEJEMOS DE PERSEGUIR CASCARAS



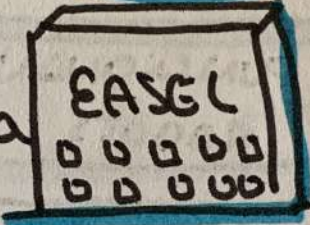
PENSADORES

CON UN CONSTANTE FEEDBACK

II

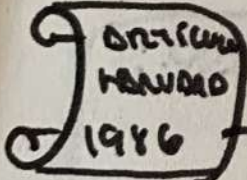
NIVELES MAS ALTOS DE RENOVAMIENTO

ROOMBO - MISMA INTELIGENCIA ADAPTATIVA QUE LOS ROBOTS

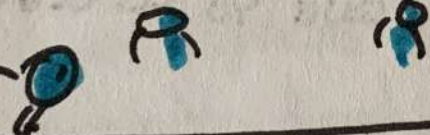


VICEPRESIDENTE DE TECNOLOGIA DE OBJETOS

UN SW PARA LA FOLIA EN 6 MESES.



→ TAKEUCHI & NONAKA



MULTIDISCIPLINARES
AUTONOMOS
CAPACIDAD DE TOMA DE DECISIONES
PROPOSITO TRANSCENDENTE.
NO DABAN ORDENES
LIDEREZ SEMI DORES
FACILITADORES
OPARTAR OBSTACULOS

DIRECTIVOS

EQUIPO

ACTUADA

EQUIPO RUGBY

→ SCRUM

NACIMIENTO FORMAL DE SCRUM.

↳ SEASEL EN 6 MESES

🧠 TOMO MI FUTURO SE CENTRÓ EN PERFECCIONAR SCRUM



🧠 SEFF

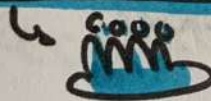
🧠 KEN



"SCRUM DEVELOPMENT PROCESS"

INSPECCIONAR Y ADAPTAR

HIPERPRODUCTIVIDAD



↳ que trabajan bien

300% o 400% mejora de productividad

¿CÓMO CONSTAUA AUTONOMÍA, TRASCENDENCIA E INTERCAMBIO ENRIQUECEDOR?

SCRUM → TÉCNICAS FABRICACIÓN JAPONESA

BÁSICA

↑
DEMING.

Medir exactamente lo que se estaba haciendo y en qué medida se está haciendo bien y esforzarse por una mejora continua

DEMING → ciclo PDCA.

↳ puede aplicarse a la producción de cualquier cosa



PARA LAS FUNDACIONES SCRUM

☉ → n° de posibles



comprueba cuantos vuelan

parte del proceso de montaje y presta atención al proceso y busca formas para mejorar.

el resto produce uniones.



- 3 ciclos de 6'

1' para planificar

3' para hacerlo

2' comprobar

¿Cómo podríamos mejorar el proceso?

x 3.

CAMBIAR O MORIR

EMPRESAS EN MOMENTOS PESIMOS

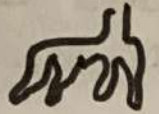
↳ Por la forma de trabajar


↳ WATERFALL

LAS CIRCUNSTANCIAS CAMBIAN

LOS CICLOS DE NEGOCIO SE ESTAN ACORTANDO

SHU HA RI

SCAUM

Pensamiento y
práctica japonesa.


NONAKA

FORMA DE
SER

FORMA DE
VIVIR

Artes marciales + shu havi → diferentes niveles de dominio

- SHU - conoces todas las normas y reglas
- Repetirlas para assimilas.
 - No desviaciones.

- HA - una vez dominado puedes hacer innovaciones.
- Dar un toque personal.

- RI - eres capaz de dejar a un lado las formas.
- eres capaz de ser creativo, porque las prácticas están a tu...


USAR ES UOIR

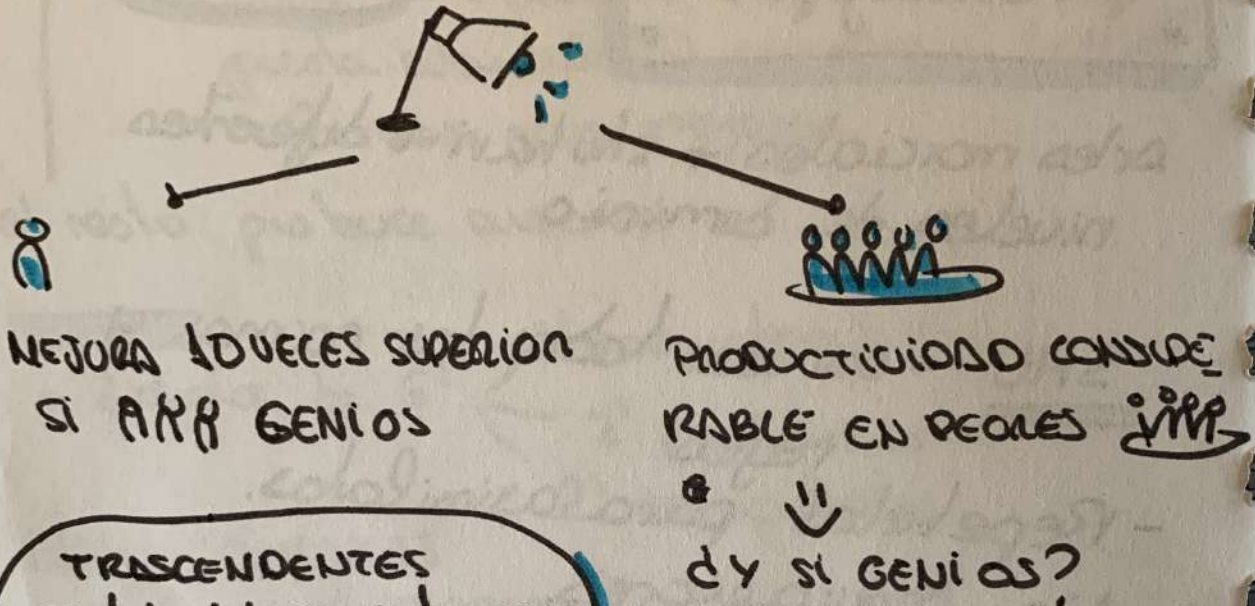
PDCA

AUTONOMOS Y MULTIFUNCIONALES

MIRAR HACIA ATRÁS PARA BUSCAR RESPUESTAS

③ EQUIPOS

LOS  SON LOS QUE CONSIGUEN LAS COSAS EN EL MUNDO LABORAL
EQUIPOS en ellos se basa SCRUM.




TRASCENDENTES
sentido del propósito mas
alla de lo normal

CARACTERÍSTICAS

AUTÓNOMOS
se autoorganizan y
auto dirigen
toman sus decisiones

MULTIDISCIPLINARIOS
capacidades necesarias
para completar el
proyecto

IMPONERLO NO BARRIA DIRECTAMENTE CON
LO QUE INTENTAMOS HACER.

¿ PARA CONSEGUIRLO?

LA LARGA LÍNEA GALS



CONDETE. WEST POINT.

DESFILES → COMPETICIÓN
EL OFICIAL INSTRUCTOR NO TIENE PODER DIRECTO Y DESPUES DE CADA DESFILE SE REÚNEN.

EL SCRUM EN TIEMPOS DE NUEVEDAD



→ SENTIDO DE PROPÓSITO

DE "CRUCIAL" → LIBERTAD DE HACER EL TRABAJO DE LA MANERA QUE UNO QUIERE.
= AUTONOMÍA

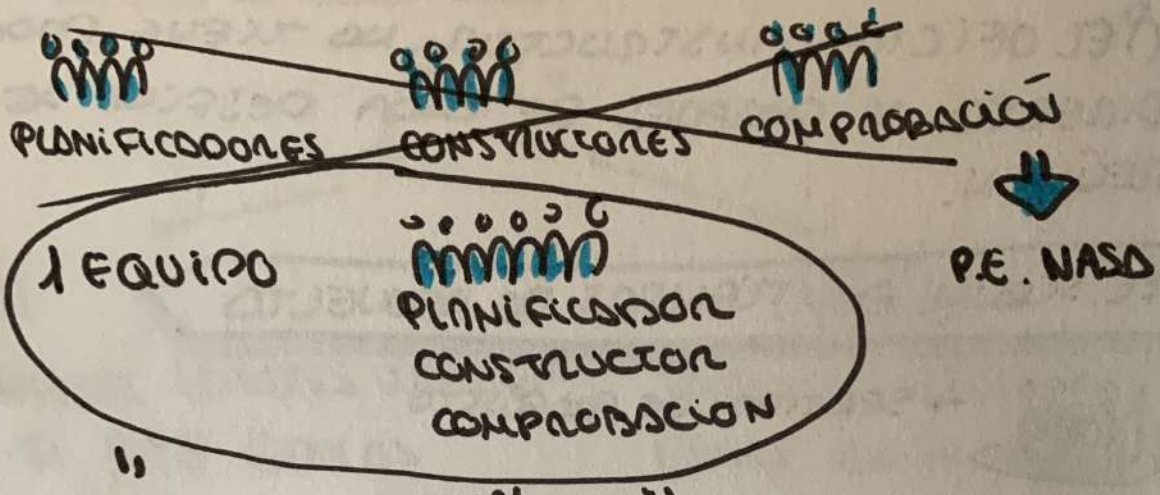
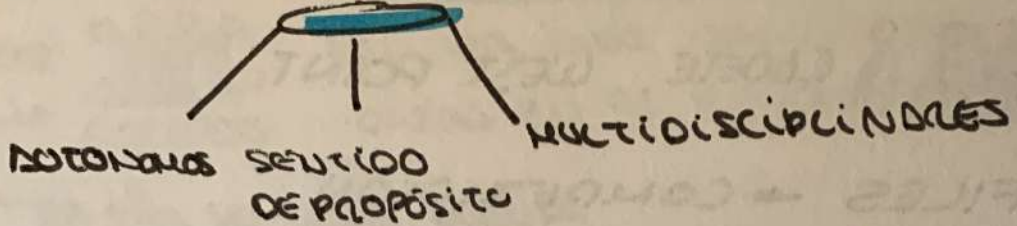
CONCEPTO CLAVE DE SCRUM: EL EQUIPO DECIDE POR SÍ MISMOS CÓMO UNO A TRABAJAR

ESTRATEGIAS DE MÚLTIPLE DIRECCIÓN
→ CÓMO ALCANZARLOS.

EL CAJAL HIJO DE JEFF. PRODUCTOR DE NOTICIAS USÓ SCRUM.

J.J. SCRUM MOSTRA → AYUDABA → A USAR PEDINIENTES

UN TRABAJO QUE HAGA EL TRABAJO



GOOGLE - AMAZON - SALES FORCE.COM

cada equipo cuenta con todas las personas necesarias para hacerlo todo de inicio a fin

= DIVERSIDAD DE CONDICIONES PENSAMIENTO Y EXPERIENCIA



PREGUNTA PARA SABER SI UN POR BUEN CAMINO

EN QUE EQUIPO ESTAS?

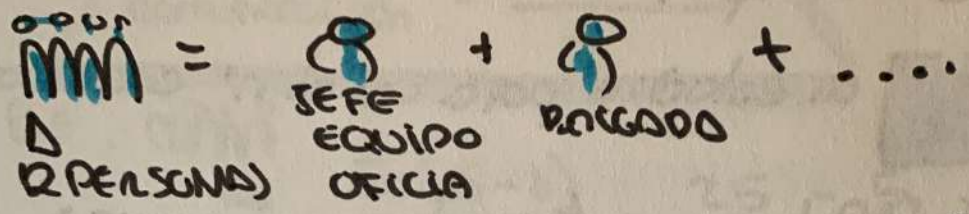
OK
SI MENCIONA AL PRODUCTO

KO
MENCIONA SO ESPECIALIZADO

EL SCRUM EN LA GUERRA

Ejemplo de  → EN EL MUNDO MILITAR 

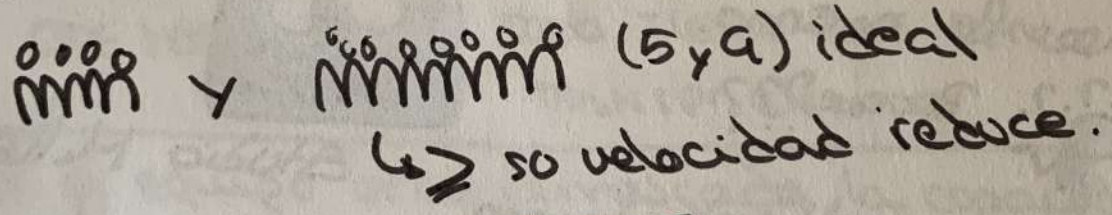
SOF DE EQUIPO FUNCIONA ASÍ JEFF




← RECIBEN FORMACION MULTIDISCIPLINADA


EL TAMAÑO SI IMPORTA


LA DINÁMICA DE EQUIPOS SOLO FUNCIONA BIEN EN EQUIPOS PEQUEÑOS.



LEY DE BROOKS

 EL MÍTICO HOMBRE MES

 añadir personal a un proyecto de su que va retrasado lo retrasa aun más

 ¿CUÁNTO SE TARDA EN HACER LAS COJAS Y POR QUÉ?
PUTNDM

MM de 20 ñ - requieren más esfuerzo que las MM de 405 ñ.

x5 el tiempo.

1990 un estudio para ver el n° correcto.

Estudio 491 proyectos. de crea nuevas productos.

MM > 8 tardaban más en hacer.

MM y MM 25% del esfuerzo en

hacer lo mismo.

1.2.2. Pa que???

1956

Estudio Miller.

limitaciones del cerebro humano.

2001 Nelson Cowan estudio

n° max de ite que puede retener en su cabeza una persona

4 items
4 grupos de letras.

BROOKS → 1. Tiempo que lleva que las MM se pongan en marcha.
2. lo que nuestro cerebro es capaz de procesar.

CANALES DE COMUNICACION

MM no podemos mejorarlos.

CÁLCULO IMPACTO DEL TAMAÑO DEL GRUPO

n° personas del eq. $\cdot n - 1 / 2$

$$\text{canales de comunicación} = \frac{n(n-1)}{2}$$

P.E. \cdot iiii

$$\hookrightarrow \frac{5(5-1)}{2} = \frac{25 - 5}{2} = 10$$

PARA EQ. DE 5 PERSONAS \rightarrow 10 CANALES.

8 NUESTRO CEREBRO NO PUEDE MANEJAR

MUCHOS CANALES
NO SOBREMOS LO
QUE HACEN

EN SCRUM SE NECESITA
TODO TIENE QUE SER
TRANSPARENTE.

si el equipo ocea demasiado, la capacidad de cada persona para comunicarse con claridad, se reduce.

SCRUM MASTER

Ansa de arada

4 ASPECTOS DE UN EQUIPO

centrarse con intensidad en el @

colaboración

entusiasmo



Me da cuenta de que necesito
hormas a alguien cuyo
trabajo fuera asegurarse
de que el proceso en si fuera
eficaz



opora a la
mejora
continua

UN SERVIDOR - LIDER

- Facilitar reuniones
- Asegurar transparencia
- Ayudar al equipo a descubrir
que se les imponia en su
trabajo.

LO IDEAL SERIA QUE AL FINAL DE CADA
ITERACION EL EQUIPO SE AUTOEXAMINARA

- ¿QUE PODRIAMOS CAMBIAR DE NUESTRAS FORMAS
DE TRABAJAR?
- ¿CUAL ES NUESTRO MAYOR ESCOJO?

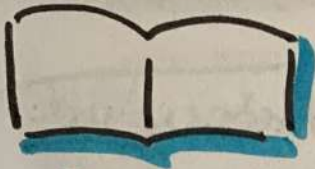
NO ODIE EL TAE BUGADA, ODIE EL JEGO

baja $\left\{ \begin{array}{l} \text{moral} \\ \text{cohesión} \\ \text{productividad} \end{array} \right.$

val entendimiento esencial

ERROR FUNDAMENTAL DE ATRIBUCIÓN

↳ juzgamos las acciones de los demás.



INDUCTION: PROCESSES OF INFERENCE, LEARNING AND DISCOVERY



JOHN H.

↳ qué es lo que más motiva a los seres humanos.



ES EL SISTEMA QUE NOS RODEA, MÁS QUE NINGUNA CALIDAD INTRÍNSECA, LO QUE EXPLICA LA MAYOR PARTE DE NUESTRO CONDUCTO

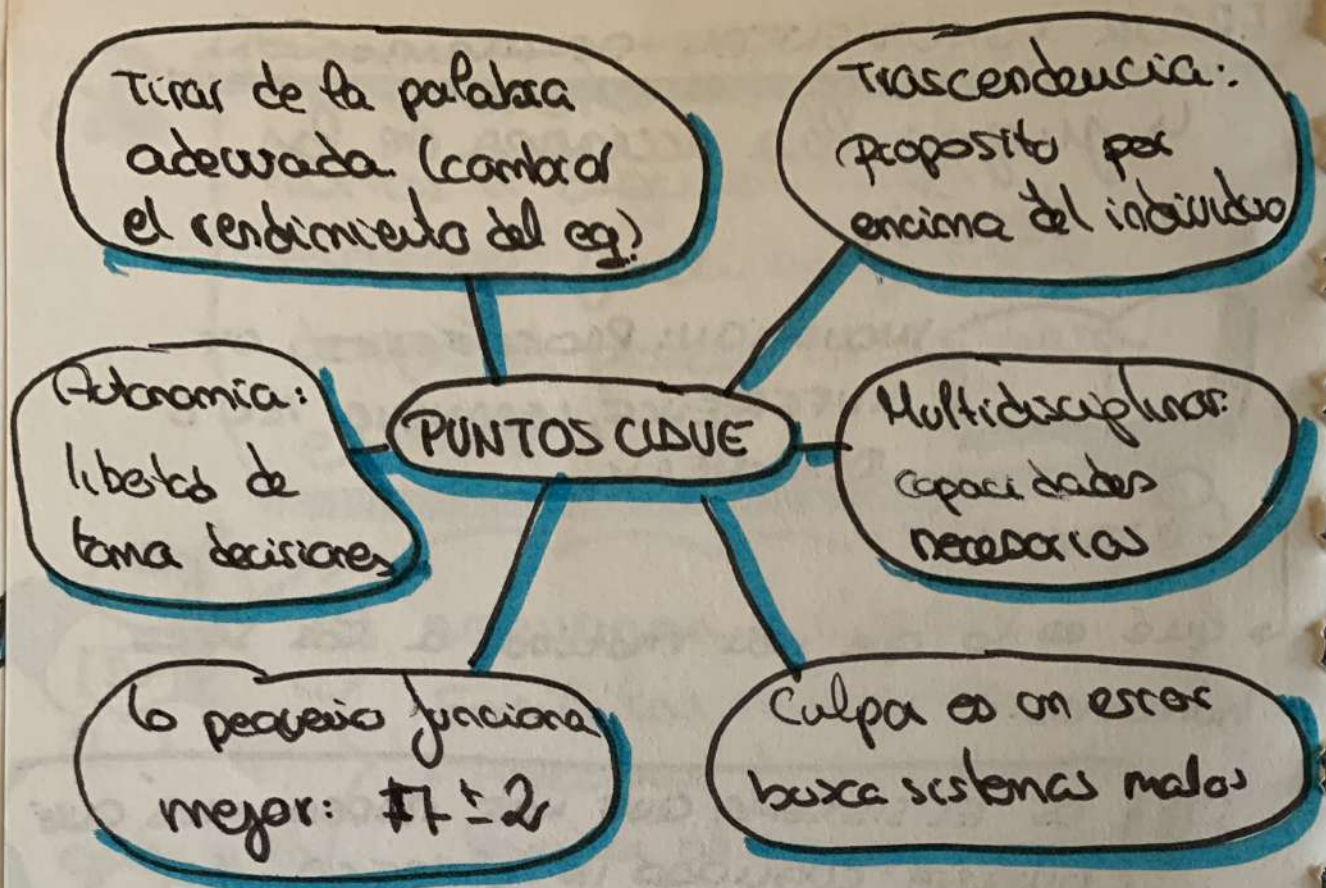
• SCRUM PRETENDE CAMBIAR ESE SIST. •

LLEGAR A SER GRANDE

CUANDO UN EQUIPO EMPIEZA A ALINEARSE Y SINCRONIZARSE PUEDE PARECER MÁGICO



LA GRANDEZA NO PUEDE SER IMPOSTA, TIENE QUE SALIR DE DENTRO



Tirar de la palabra adecuada (control el rendimiento del eq.)

Trascendencia: proposito por encima del individuo

PUNTOS CLAVE


Autonomia: libertad de toma decisiones

Multidisciplinar: capacidades necesarias

lo peores funciona mejor: #1 = 2


Culpa es un error buxa sistemas malos

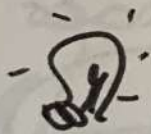
④ TIEMPO

EL  ES EL LIMITADOR INAPEABLE DE LA CONDUCTA HUMANA


JEFF

Cuando me puse a desarrollar Scrum, quería revisar toda la investigación que llevaba haciendo durante décadas.

- Incorporar mejores prácticas
- Robar mejores 



EL SPRINT → NÚCLEO DE SCRUM.


EL SPRINT


1990

MEDIA LAB

CADA MES, ←
ENSEÑAR SU
FUNCIONANDO


"Cuánto antes entreguemos las cosas a nuestros clientes, antes podrán decirnos si estamos haciendo lo que necesitan"

 Y ASÍ INCORPORAMOS LOS SPRINTS

Pendiente	Proceso	Hecho
		

) Pizarra de trabajo



Y PONEN EN PENDIENTE TANTOS POSTIT
COMO CREEN QUE PODEN TENER HECHOS
EN ESE SPRINT.

 NADA PASA A NECHO A MENOS
QUE PUEDA SER USADO POR EL CLIENTE

SPRINT = CAJAS DE TIEMPO
= DURACION DETERMINADA

Se trata de establecer un ritmo de
trabajo en el que las personas saben
cuánto trabajo pueden tener hecho
en un periodo de tiempo determinado

ELEMENTO CRUCIAL → EL EQUIPO SE
COMPROMETE CON LO QUE TIENE QUE
CONSEGUIR

 NADIE DE FUERA PUEDE NIADIA UNDA 

REUNIÓN DIARIA



Ej. 1 - Hard



Ej. 2 - Soft

Cada día el equipo se reúne frente a una
pizarra con columnas y lo que tienen que
hacer en el sprint



la persona a cargo de dirigir el proceso

- ¿QUE HICISTE AYER PARA AYUDAR AL EQUIPO A TERMINAR EL SPRINT?
- ¿QUE VAS A HACER MAÑANA PARA AYUDAR AL EQUIPO A TERMINAR EL SPRINT?
- ¿QUE OBSTÁCULOS SE INTERPONEN EN EL CAMINO DEL EQUIPO?

Si + (15) → MDL.

que todo el equipo sepa exactamente dónde se encuentra todo en este sprint

- ¿Van a terminarse todas las tareas a tiempo?
- ¿Podemos ayudar a otros miembros del equipo a superar un obstáculo?

NO ASIGNACIÓN DE TAREAS
↳ EQUIPO AUTÓNOMO

NO HAY QUE INFORMAR DETALLADAMENTE A LA DIRECCIÓN

CUALQUIER PERSONA PUEDE PASARSE POR AQUÍ



"EL LIDIADOR"

JIM
COPIEN

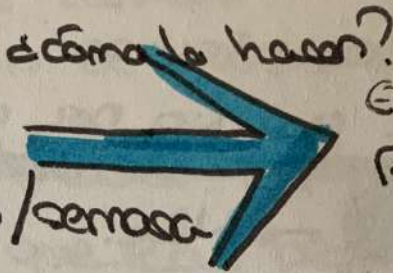
Al porque una minoria de proyectos
salen bien y muchos mal.

BORLAND
SW
CORPORATION

1990

QUATTRO PRO
PARA WINDOW

3 personas



EQUIPO MAS
RÁPIDO

1000 líneas de código/semana
cada uno

■ Mapeo TODOS LOS FLUJOS DE COMUNICACIÓN
DENTRO DEL EQUIPO.

→ quien habla con quien

→ donde esta la info fluyendo

CUANTAS MAS PERSONAS SABEN MAS COSAS
MAS RÁPIDO ES EL EQUIPO

• cómo podemos conseguir el nivel de saturación
del 90%. En nuestro equipo?

• EL MAYOR IMPEDIMENTO PARA LA
SATURACIÓN DE COMUNICACIÓN ES LA
ESPECIALIZACIÓN, EL N° DE ROLES Y
Y TÍTULOS QUE EXISTEN DENTRO DE UN
GRUPO

SI **TÍTULO** → TIENE A LO QUE LE CORRESPONDE.

ESPECIALIZACIÓN ————— PARA PROTEGER EL PODER

❗ FUERA TÍTULOS → SOLO MIEMBROS DEL EQUIPO.

OTRO SECRETO → que todos se reúnan cada día para comentar qué tal van.

↳ DA AL EQUIPO LA OPORTUNIDAD DE AUTOORGANIZARSE.

↳ TODOS LOS DÍAS A LA MISMA HORA

↳ C = 15'

↳ TODOS PARTICIPAN ACTIVAMENTE

↳ DE PIE

NO ES UNA RENDICIÓN DE CUENTAS !!!
↳ ENFOQUE A LOS JUGADORES DE RUGBY.


LA PASIVIDAD SOLO GENERA PEREZA



UN EQUIPO TIENE QUE EXIGIRSE ASI MISMO GRANDEZA

UNA Y OTRAS VECES


EL TIEMPO NO ES SOLO IMPORTANTE EN

EL MUNDO LABORAL

SINO QUE CONFORMA NUESTRA VIDA
LA SCRUM ALTERO LO  QUE TENEMOS

DE 
~~TIEMPO~~ SINO  CÍCLICO.

• CADA SPRINT ES UNA OPORTUNIDAD
DE MEJORAR •••

 ¿qué cantidad de nuestro tiempo desperdiciamos mientras esperamos a que alguien termine su trabajo o esperando a que nos proporcionen información?

el tiempo es limitado talado como tal

Demuestra o muestra. (tengo algo terminado)

POSTER CANG

trae a la basura las tarjetas de presentación

Todo el mundo lo sabe todo

una reunión al día

⑤ DESPERDICIA ES DELITO

Discutir un círculo virtuoso?

SCUM ⇒ EL RITMO

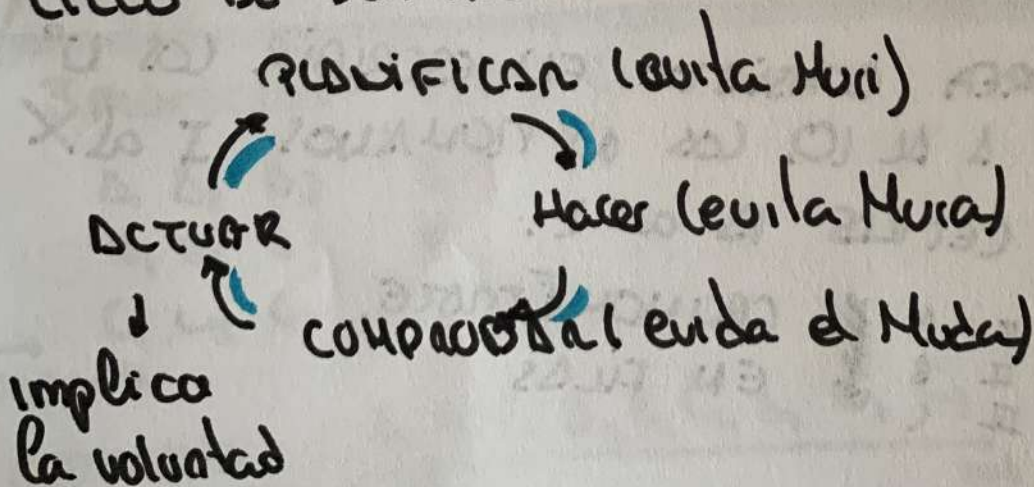
MEDIA DEL 85% DE DESPERDICIA

1/6 parte del trabajo hecho produce valor.

OHNO → 3 TIPOS DE DESPERDICIAS

- MURA → derivado de la incoherencia
- MUDA → derivado de los resultados
- MURI → derivado de la irracionalidad.

CICLO DE DEMING



HABER LAS COSAS DE UNA EN UNA

La capacidad de compatibilizar resulta muy atractiva

LAS PERSONAS QUE PRACTIQUEN LA MULTITAREA SON LAS QUE NO PUEDEN CONCENTRARSE

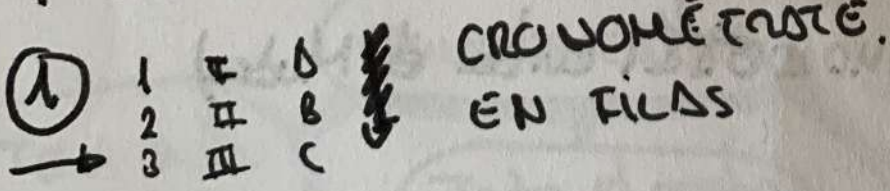
ESTUPIDEZ

EJERCICIO

Pedir a RR

demuestra un profundo impacto de concentración

LA TAREA CONSISTE EN ESCRIBIR LOS N° DEL N° 1 AL 10, LOS N° ROMANOS I al X Y LAS LETRAS A a L.



② PON COLUMNS

Nº PROYECTOS SIMULTÁNEOS	% TIEMPO DISPONIBLE POR PROYECTO	PÉRDIDAS POR CONTEXTO
1	100%	0%
2	40%	20%
3	20%	40%
4	10%	60%
5	5%	75%

consecuencia de las limitaciones físicas de nuestro cerebro

↑
PURO DESPERDICIO

↑
HAROLD PASHLER

→ "INTERFERENCIA DE TAREA DUAL"

"TU CEREBO NO PUEDE PROCESAR DOS COSAS AL MISMO TIEMPO"

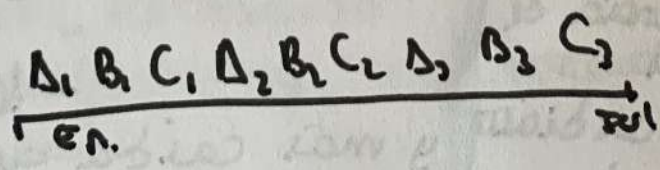
¿QUE IMPLICA TODO ESTO CUANDO INTENTAMOS HACER LAS COSAS?

3 PROYECTOS - A, B, y C.

A₁ A₂ A₃ A
 B₁ B₂ B₃ B
 C₁ C₂ C₃ C

→ Recursos

ESTRATEGIA TRADICIONAL



Agile Open Space

18

la otra mitad de tiempo + desperdicio
¿qué ocurre si nos interrumpen o tenemos
que cambiar rápidamente a otro proyecto?

⊙ Puede llevar horas de trabajo volver
al trabajo de antes

Desperdicio

Asignemos a las tareas bloques de tiempo
durante los cuales sea posible desconectar
el - ⊙ -

- LA MULTITAREA NO SOLO SUPONE UN DESPERDICIO SINO QUE NOS HACE MÁS TONTOS

⊙ GLENN
WILSON
PSIQUIATRA

MM
HOMBRES

MM
MUJERES

test inteligencia

condiciones
tranquilidad

condiciones
de distracción


MIBIO:


- conductancia de la piel
- ritmo cardíaco
- presión arterial

- 10 puntos
y más caída con en hombres
(mujeres más habituadas a la
abstracción)

A MEDIO HACER NO SIGNIFICA HECHO

SCRUM SE NUTRE EN GRAN PARTE DEL MODELO DE FABRICACIÓN JAPONESA TOYOTA.

EN EEUU →  ELIMINAR EL MAYOR DESPERDICIO POSIBLE.

 1 → TRABAJO EN PROCESO - se trata de que es un desperdicio tener por todas partes un montón de material que no se utiliza.

SI TENEMOS INMOVILIZADO UNA ENORME CANTIDAD DE ~~TRABAJO~~ VALOR EN COSAS QUE NO ESTÁN PRODUCIENDO VALOR, NO CONTAMOS RECURSOS PARA HACER OTRAS COSAS.

Los trabajos ^{que} no hacen y los productos que no se usan son dos aspectos de la misma cosa: UN ESFUERZO INVERTIDO SIN UN RESULTADO POSITIVO NO LO HAZEN.

HACENO BIEN A LA PRIMERA

PELIGROS DEL RETRASO

↳ lean manufacturing o fabricación ajustada.

NO SIEMPRE HACEMOS LAS COSAS PERFECTAS, SOMOS HUMANOS Y COMETEMOS ERRORES

LA CUESTIÓN ESTÁ EN CÓMO ABOARDAR
ESOS ERRORES

• La idea es que el proceso esté mejorando
continuamente:

SI UN FALLO SE CORREGIA EL MISMO DÍA QUE
HABÍA SIDO ORIGINADO, SE TRABAJABA 8 HORAS
EN ARREGLARLO; TRES SEMANAS MÁS TARDE
SE TRABAJABA 24 H.

CONVERTIRSE EN ESA PERSONA DESADA

TRABAJAR DEMASIADO POCO
HACE QUE SE TRABAJE MÁS



DIRECTOR DE ALLEN HAMILTON

" TODO EL MUNDO TRABAJABA 70 HORAS
(EN LOS 70) ESA ERA LA CULTURA "

" SI NO TRABAJAS TODAS ESAS HORAS,
SE CONSIDERABA QUE NO ESTABAS
CUMPLIENDO "

Pero trabajar con Sarum le abrió
los ojos.



DOBLE PRODUCTIVIDAD RECONTANDO
HORAS DE TRABAJO

SI DE VERDAD NO PUEDES TOMARTE UN DESCANSO SIN ASEGURANTE DE QUE TODO ESTÁ YENDO CORRECTAMENTE EN LA OFI, ES QUE NO ESTÁS GESTIONANDO BIEN A TUS EQUIPOS.

"DISMINUCIÓN DEL EGO" TOMAR CUALQUIER TIPO DE DECISIÓN IMPLICA UN COSTE DE ENERGÍA. UN TIPO DE AGOTAMIENTO DIFERENTE

SEA RAZONABLE

DESPERDICIO

MURI
IRRACIONALIDAD

La palanca de cambio más poderosa a la que podemos recurrir.

1. "ABSURDO" - NO PERSEGUIR METAS ABSURDAS
2. "EXPECTATIVAS IRRACIONALES" - PASA DE UNA CRISIS A OTRA AGOTA
3. "SORDAECARGA" - POLÍTICAS EMPRESARIALES QUE SE INTERPONEN EN EL CAMINO.

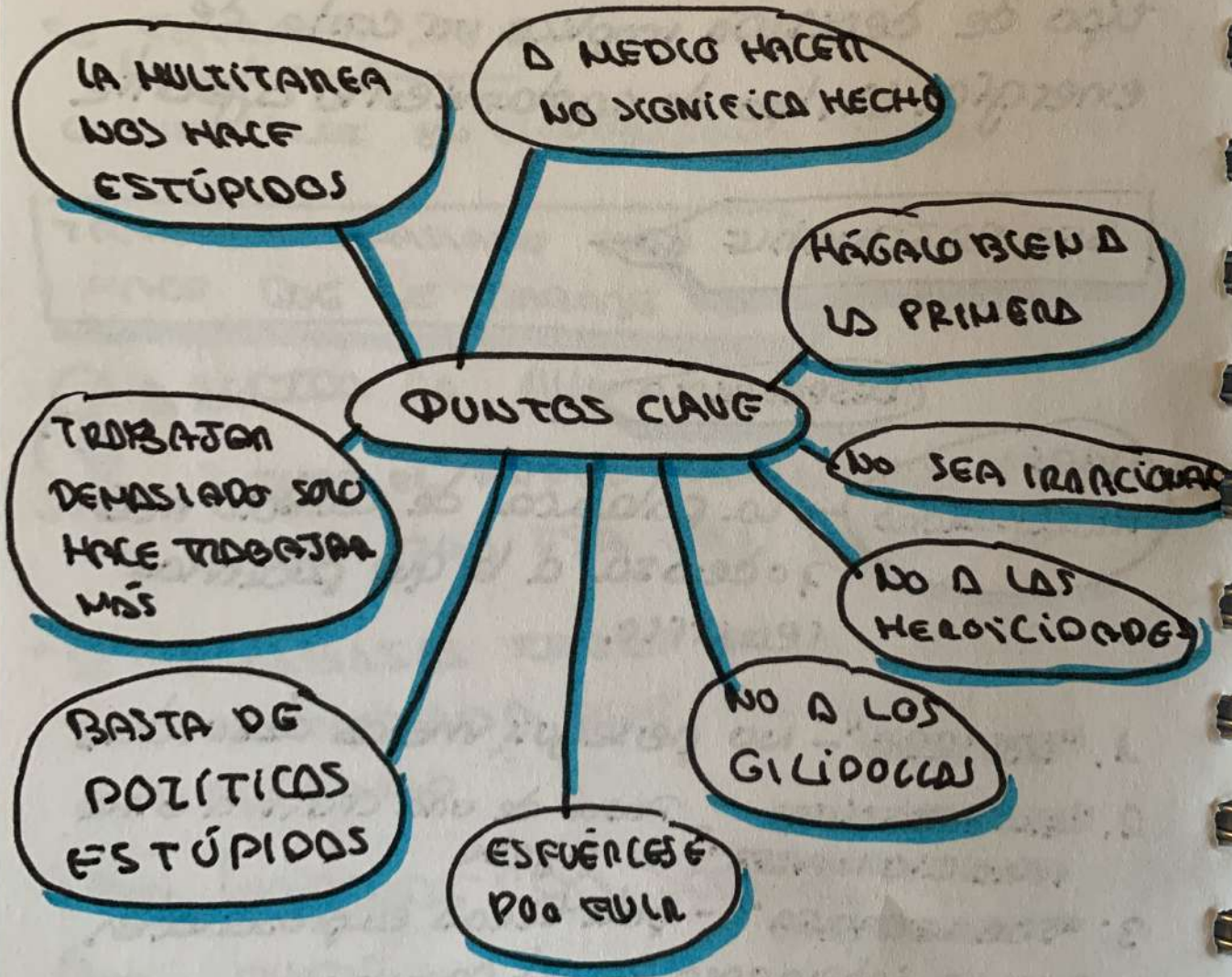
"DESPERDICIO EMOCIONAL" CUANDO HAY GILIPOLLAS EN LA EMPRESA

FLUIR

LO QUE SCRUM HACE ES TRATAR DE ELIMINAR EL ABSURDO DESPERDICIO

Lo que queremos es un *flow*

EL DESPERDICIO ES TODO LO QUE NOS SEPARA DEL FLUIR



© PLANIFIOQUE SOBRE LA REALIDAD, NO SOBRE LA FANTASÍA

© CAPTAR NUEVOS CLIENTES.

MEDCO

• FARMACIAS ES O GLI ALIZADA

• RECETAS POR CORREO

• AHORRO A LOS CLIENTES



• AHORRAR DINERO Y MEJORAR EL SERVICIO DE SALUD.

~~~~~  
PASARON MESES ELABORANDO POR ANTECIPADO PLANES DETALLADOS

6 MESES DESPUÉS SE DIERON CUENTA QUE NO LLEGARÍAN EN PLAZO

↳ LLAMARON A JEFF

PLANIFICACION DE BODAS

UNA BODA FORMAL ES UN PROYECTO CON UN MONTON DE COSAS QUE TENGA HECHAS PARA UNA FECHA

¿Por qué somos tan pésimos haciendo estimaciones de lo que tardará algo?



## CONO INCERTIDUMBAS



TENEMOS QUE TENER ALGÓN TIPO DE PLAN. PERO LA CLAVE ESTÁ EN IR REFINANDO EL PLAN A LO LARGO DEL PROYECTO EN LUGAR DE HACERLO POR DELANTE.

### BODA

1. UNA LISTA CON TODAS LAS COSAS QUE CONFORMAN LA BODA EXITOSA.

2. TOMAR LOS ELEMENTOS Y ORDENARLOS POR PRIORIDAD.

⊙ PENSAR EN LAS COSAS IMPORTANTES Y TRABAJAR SOBRE ELLAS.

SI FALTA PASTA - SABREMOS POR DONDE RECONTAR → EL FINAL

EL TAMAÑO IMPORTA PERO SOLO RELATIVAMENTE

→ Pensar, cuánto esfuerzo y tiempo y dinero requerirá el proyecto.



LOS HUMANOS MALOS ESTIMANDO.



TAMAÑO DE COMISETAS

TAMAÑO DE PERRAS

y luego a cada rato un valor numérico

se podría hacer lo mismo para la boda

La lista de invitadas puede ser un proyecto dentro del proyecto boda por su dificultad

ESTO ES EL DIMENSIONAMIENTO RELATIVO, COMPARAR UNAS TAREAS CON OTRAS

SERIE 1, 3, 5, 8, 13 → cada número es la suma de los dos anteriores

↳ FIBONACCI.

RAZÓN ESTÁ EN TODAS PARTES!!!

Presente en la naturaleza

FENÓMENO → LA PROPORCIÓN ÁUREA

↳ Los seres humanos han sido programados para encontrar atractivas las proporciones lo llevamos en la sangre

LOS N°S DE FIBONACCI ESTÁN LO SUFICIENTEMENTE SEPARADOS PARA QUE FORMEN UNA DIFERENCIA



NUUESTRA MENTE NO FUNCIONA CON INCREMENTOS LIGEROS.

ESTIMACIONES NO 100% EXACTAS, NADA PUEDE SER EXACTO ENTRE 5 Y 8 PERO PERMITE RECOGERE OPINIONES SOBRE EL TAMAÑO

ESTIMAR COMO GRUPO DE ESTA FORMA NOS FACILITA UNA ESTIMACION MUCHO MAS EXACTA

### EL ORÁCULO DE DELFO

SABEMOS QUE SE NOS DA BIEN COMPARAR

¿Y cómo llegamos hasta aquí?

una lista priorizada

¿pero cómo definimos qué es un 5 o un 8?

las diferentes miembros del equipo saben cosas diferentes

efecto "resono"

Te pides una opinión por el resto

PROBLEMAS

efecto "halo"

no se fijan en los datos reales






# POCOER DE PLANIFICACION

VENTAJA DE DELFOS + RECOGE UNA GRAN VARIEDAD DE OPINIONES


↳ LLEVA MUCHO TIEMPO

HAY UNA MANERA DE RECABAR ESTIMACIONES MAS RAPIDA. "PLANNING POKER"

SENCILLO  1 2 3 4 5 6 FIBONACCI  CORTAS

CADA  ITEM A ESTIMA SE EXPLICA.

Y TODOS SACAN UNA CARTA QUE REPRESENTA LA CANTIDAD ADECUADA DE ESFUERZO, COMO DIBAJOS

 TODOS LEVANTAN LA CARTA A LA VEZ

SI LAS CARTAS A UN N° → SE HACE LA MEDIA. Y SE PASA AL SIGUIENTE ITEM.

ESTIMACIONES LAS PUNES CERRADOS

SI LA SEPARACION + DE 3 CARTAS, 10 + 4 - ALTO EXPLICAN PORQUE,

Y SE JUEGA OTRO MANO.



SIRVE PARA EVITAR

→ EFECTO REBAÑO

→ EFECTO HALO

PERMITE A TODO

MINI COMPORTA

COMPORTAMIENTO



DEBE HACER LA ESTIMACIÓN

NO HAY TAREAS;  
SOLO HAY HISTORIAS

SI EL MINI NO INVOLUCRANDO, PUEDEN CREAR  
ALGO QUE NO ERA LO QUE PENSABAN.

NO ESTAMOS RECIBIENDO LA INFO  
SUFICIENTE PARA HACER EL TRABAJO



El pensamiento de las personas se  
estructura siguiendo una narrativa

LO PRIMERO QUE QUEREMOS PENSAR CUANDO  
ESTAMOS CONSIDERANDO UNA IDEA ES  
EL PERSONAJE ①

¿¿ Para qué se está  
haciendo esta  
tarea??



DEPO TENEMOS QUE PENSAR EN EL QUÉ.  
QUÉ QUEREMOS HACER EN EL LUGAR.

POR ULTIMO PENSAR EN LA MOTIVACION,

¿Por qué este personaje quiere hacer esto?

¿Cómo le va a complacer?

∴ LA MOTIVACION ES LA CLAVE DE TODO ∴

LAS NECESIDADES CAMBIAN SEGUN LOS PERSONAJES.

1º DEFINIR AU USUARIO  
2º PRIORIZAR.

CONOCER LO QUE LE GUSTA, LO QUE NO ET.

¿Cómo satisfacen estos personajes sus necesidades?

ESTO TAMBIEN INFLUIRA EN LAS ESTIMACIONES.

HISTORIAS CORTAS

NECESITAMOS ASEGURARNOS DE QUE SON LO BASTANTE CORTAS PARA QUE PODAMOS ESTIMARLAS ADECUADAMENTE.

¿LUEGO DEBATE DE COMO LLEVARLAS A CABO.

SON LO BASTANTE ESPECIFICAS PARA EMPEZAR A ACTUAR.



EL MM DECIDE CÔMO HACER EL TRABAJO  
PERO QUÉ SE DEBE HACER EL VALOR DE NEGOCIO.

LISTO Y HECHO

uno de los trucos  
necesarios para x2  
en 1/2 @

2 PREGUNTAS.

¿ESTÁ LISTA LA HISTORIA?

¿CÔMO SOBREMOS CUANTO ESTA HECHA?



⇒ ¿que condiciones debe cumplirse? ¿prebas?

REGLA MNEMOTÉCNICA

DEBE CUMPLIR BILL UNCF

INDEPENDIENTE - viable y completable por sí misma

Negociable → debe poder negociarse

Valioso → aporta realmente valor

Estimable → Hay que poder dimensionarla

Small → suficiente pequeña para estimar

Testable → superado las test.

planificar  
construirla

PLNIFICACIÓN DEL SPRINT

TOCOS SE REUNEN Y EXAMINAN LA LISTA DE HISTORIAS.

¿que puede conseguir en este sprint?

¿están las historias listas?



¿Pueden estar hechas para el final de la iter?

¿Podemos hacer una demostración al cliente

LA CLAVE PARA RESPONDER A ESTAS PREGUNTAS RADICA EN LO RÁPIDO QUE ESTÉ YENDO EL EQUIPO.

### CONOZCA SU VELOCIDAD

PODEMOS CONTESTAR A CUÁNDO ESTARÁN HECHAS LAS COSAS

VELOCIDAD = SUMA PH DE LAS HU.

LO RÁPIDO QUE ESTÁ YENDO EL EQUIPO

CÓUNTOS HU NOS QUEDAN Y SUS PH + SABREMOS CUÁNDO HABREMOS ACABADO.

UNA VEZ TENEMOS LA VELOCIDAD

¿QUÉ NOS ESTÁ IMPIDIENDO IR MÁS RÁPIDO?

¿NOS ESTAMOS LIBERANDO DEL DESPERDICIO?

LIBRARSE DEL DESPERDICIO ES LA CLAVE DE ACELERAR LOS EQUIPOS

CAMBIA LA CULTURA ES LO QUE HACE REALMENTE QUE SURJA LA VELOCIDAD EXCELENCIA.



ESTABLE OBJETIVOS  
AUDACES

EL MAPA NO ES  
EL TERRITORIO

PLANIFIQUE SOLO  
LO QUE NECESITA

PUNTOS CLAVE

PREGUNTE AL  
ORÁCULO

HAZ  
ESTIMACIONES  
RELATIVAS

PLANIFICA CON  
POCKER

CONOZCA TU  
VELOCIDAD


VELOCIDAD x  
TIEMPO =  
ENTREGA



7

# FELICIDAD

LA GENTE QUIERE SER FELIZ.

TIPO DE FELICIDAD QUE PROCEDE DE LA BÚSQUEDA DE UN 

LA FELICIDAD REAL NO LLEGA FÁCILMENTE.

PSICOLOGÍA POSITIVA



"NO SOMOS RECOMPENSADOS POR DISFRUTAR

BEN SHAHAR


DEL VIAJE EN SÍ, SINO POR LA FINALIZACIÓN DEL VIAJE CON ÉXITO"

LA SOCIEDAD RECOMPENSA LOS RESULTADOS, NO LOS PROCESOS.

PERO SI SOLO NOS RECOMPENSAN POR LOS RESULTADOS NO POR LOS PROCESOS, SEREMOS BASTANTE INFUERTES


HAY QUE PRESTAR TANTA ATENCIÓN AL ESTADO EMOCIONAL COMO AL MENTAL

SER FELIZ ES EL 1º PASO HACIA EL ÉXITO

LA FELICIDAD ES EL ÉXITO 

A LA GENTE FELIZ LE VA MEJOR EN, COSA, EN EL TRABAJO, EN LA VIDA...

26

  
THOMAS JEFFERSON



LA FELICIDAD CONDUCE AL ÉXITO EN CASI TODOS LOS CASOS.

Las personas no son felices porque tengan éxito, tienen éxito porque son felices.

INCLUSO LOS PEQUEÑOS GESTOS PUEDEN TENER UN GRAN IMPACTO.

SCRUM SE CENTRA EN COGER ESAS PEQUEÑAS COSAS E INTRODUCIRLAS SISTEMÁTICAMENTE EN UN ANDAMIO HACIA EL ÉXITO.

KIT DE HERR PARA MEDIR LA FELICIDAD:

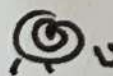
CUANTIFICAR LA FELICIDAD



ELIMINAR EL DESPERDICIO →



MEJORA CONTINUA



NO ES LLEGAR A UNO NIVEL DE PRODUCTIVIDAD Y DEJARLO AHÍ, LA IDEA ES EXAMINAR DE MANERA CONSTANTE NUESTROS PROCESOS PARA MEJORARLOS SIEMPRE.

DEBE FRACCIONARSE EN PASOS.

¿CUAL ES LA PEQUEÑA MEJORA QUE PUEDE HACERSE EN ESTE MOMENTO?



EN SCRUM AL FINAL DE CADA SPRINT.

## RETRO

REUNIRSE REFLEXIONAR

— QUÉ FUE BIEN

— QUÉ PODRÍAS HABER  
IDO MEJOR

— QUÉ PODRÍA HACERSE  
MEJOR.

¿CUAL ES LA MEJORA  
EN EL PROCESO, QUE  
ELLOS COMO EQUIPO, PODRAN PONER EN  
MARCHA EN ESE MISMO MOMENTO?

SE REQUIERE → MADUREZ EMOCIONAL  
→ AMBIENTE DE CONFIANZA.

- NO BUSCAMOS A QUIÉN ECHARLE LA CULPA
- SÓLO ANALIZAMOS EL PROCESO

¿Por qué pasó  
así?

¿Por qué se nos  
escapó aquello?

¿qué podría hacerlos ser más  
rápidos?

ES CRUCIAL QUE LA GENTE ASUMA  
RESPONSABILIDAD Y TRATAR DE  
ENCONTRAR SOLUCIONES

MADUREZ DE ESCUCHAR LA OPINIÓN Y  
TENERLA EN CUENTA Y BUSCAR SOLUCIONES.

~~NO PONERSE A LA DEFENSIVA~~



RETRO -> COMPROBACIÓN DE CILLO  
DE DEMING.

ACTUAR - KAIZEN

ES LO CING. - LO QUE HARÁ CAMBIAR EL  
PROCESO A MEJOR.


HAY QUE SER CAPAZ DE ACTUAR

PARA ADOPTAR TODO ESTO

LA MÉTRICA DE LA FELICIDAD.

FORMA SENCILLA PERO MUY EFICAZ DE SABER  
LO QUE DEBERÍO SER ESE KAIZEN.

### FUNCIONAMIENTO

AL FINAL DE CADA SPRINT CADA 

1. EN UNA ESCALA  
DEL 1 AL 5, ¿CÓMO  
PIENSA DE SU DOPEL  
EN LA EMPRESA?


2. EN LA MISMA  
ESCALA, ¿CÓMO  
PIENSA DE LA  
EMPRESA EN GENERAL?

3. ¿POR QUÉ PIENSA  
ASÍ?

4. ¿QUÉ PODRÍA  
HACERLE + FELIZ  
PARA EL PRÓXIMO  
SPRINT?


PUEDEN HACERSE EN  
UNOS MINUTOS.



CADA  HABLE POR TURNOS  
↳ DESENCUENDANDO CONVERSACIONES  
ENRIQUECEDORAS

LEGAN A UN KAIZEN CON RAPIDEZ.

SDCA CO. MÁS IMPORTANTE PARA CADA  
MIEMBRO, EQUIPO Y EMPRESA.

EL  ESCOGE UNA MEJORA  
Y LA CONVIERTE EN LO MÁS IMPORTANTE  
A. HACER.

¿Cómo podemos  
comprobar que  
hemos logrado  
esa mejora?

DEBEREMOS DEFINIR  
EN QUÉ CONSISTIRÁ  
EL ÉXITO DE LA ACCIÓN  
DE UNA FORMA  
CONCRETA




SMARTER.

SI PRESTAMOS  
SUFICIENTE ATENCIÓN  
A LO QUE EL EQUIPO NOS  
ESTÁ DICHIENDO PODEMOS  
TOMAR MEDIDAS Y  
ARREGLAR EL CONFLICTO

HACER TODO VISIBLE

¿cuáles son las  
cosas que de  
verdad hacen

 a la gente?

28



**AUTONOMÍA**

**MAESTRÍA**

**PROPÓSITO**

- LA CAPACIDAD DE CONTROLAR NUESTRO PROPIO DESTINO.
- EL SENTIMIENTO DE QUE ESTAMOS MEJORANDO EN ALGO
- SABER QUE SERVINOS A ALGO MAS GRANDE QUE NOSOTROS MISMOS.

## TRANSPARENCIA

### LEYES SUNSHINE DE COLORADO:

- REUNIONES PÚBLICAS
- ARCHIVOS DISPONIBLES PARA EL PÚBLICO
- NADA SE HICIERA DETRAS DE UNA PUERTA

HAZER TODO VISIBILE - SCRUM



ESTO PUEDE ASUSTAR.

SOLO INTERESA EL RENDIMIENTO DE



NO INDIVIDUAL.

USAR LA TRANSPARENCIA PARA LA USUARIOS DEL EQUIPO.

➔ MAS LENTO.

ADAPTAR A LA GENTE EN COMPARTIMENTOS



Pendiente, progreso, done

NOTAS DONDE DICEN TODO LO QUE HAY QUE HACER



SABEN LO QUE ESTÁN HACIENDO  
LO QUE QUEDA POR HACER

POEDEN REGULARSE D SI MISMO.

CUALDO TODO ES TRANSPARENTE  
EL EQUIPO PUEDE AUTOORGANIZARSE

PROPORCIONAR FELICIDAD

ZAPPOS + clave en su cultura la felicidad.

"COMPRAR ZAPPOS POR INTERNET"

Director



Delivering happiness: cómo  
hacer felices a tus empleados  
y duplicar tus beneficios?



TONY

- CULTURA ZAPPOS
- MOMENTOS ¡DRAMAS!
- CLIENTES + FELICES SI EMPLEADOS + FELICES.

ZAPPOS = CONEXIÓN

+ CONEXIÓN + FELICIDAD



+ PRODUCTIVAS  
+ INNOVADORAS.



## ENCUENTROS CASUALES

MOCHAS SALIDAS CERRADAS ->

↑  
AQUI TODOS SE ENCUENTRAN

+ ALTO EL PUESTO

+ ARRAIGADAS LOS

SCRUM FACILITA / PROPORCIONA UNA ESTRUCTURA PARA QUE TODA LA ORG. SE DIRIJA A UN GOBL CONUN.

### PILARES

TRANSPARENCIA

TRABAJO EQUIPO

COLABORACION

ZAPPOS 2000 A 2008

crecimiento del 124%

GENE FELIZ.

EXPLOTAR LA BURBUJA DE LA FELICIDAD

FELICIDAD → COMPROMISO + Y ENTUSIASMO

LA FELICIDAD NO PUEDE ESTAR + LEJOS DE LA PASIVIDAD

NO DEJAN LA EMPRESA

SE ESFUERZAN

EMPLEADOS FELICES

ATRAEN A OTROS



¿que pueden hacer las empresas para crear un ambiente en el que la gente crezca?

FOMENTAR AUTONOMIA

LOS EMPLEADOS HAN DE HACER TODO LO QUE ESTO PASANDO

TOLEANCIA A ANTES DECONTESIA

NO PERMITIR QUE UN MENUE NE LA CULTURA

PROPORCIONAR FEEDBACK RAPIDO Y DIRECTO

SCRUM DA TODO ESTO

BUBBUJA DE FELICIDAD

→ CUANDO UN EMPLEADO CONSIGUE UN GRAN ÉXITO O ↑ PRODUCTIVIDAD  
↓  
COMPLACENCIA.

"YA NO NECESITO MEJORAR MÁS"

NO NOS MERECEMOS DARNOS UN DESCANSO, NOS LO ELEMOS GANADO

UNA DE LAS PRINCIPALES PREOCUPACIONES.

¿Cómo explota esta burbuja?

1. SER CONSCIENTES DEL PROBLEMA

"SABIO-LOCO" HACE PREGUNTAS INCÓMODAS"



2° MEDIANTE LA INCORPORACIÓN DE GENTE NUEVA. O INTERVENCIÓN DE LA DIRECCIÓN

↳ Pero se trata de afrontar una realidad

SCRUM HACE VISIBLE TODO LO INCONCIBIBLE

FELIZ HOY, FELIZ MAÑANA

¿eres feliz con lo que haces hoy?  
¿te hará feliz mañana?

MANERA ÚTIL DE ANALIZAR A LAS PERSONAS

4 TIPOS PERSONAS

HEDONISTA

HACE LO QUE LE  
HACE FELIZ EN  
ESE MOMENTO

CONTRASTADOS  
POR SUPERVIVIR

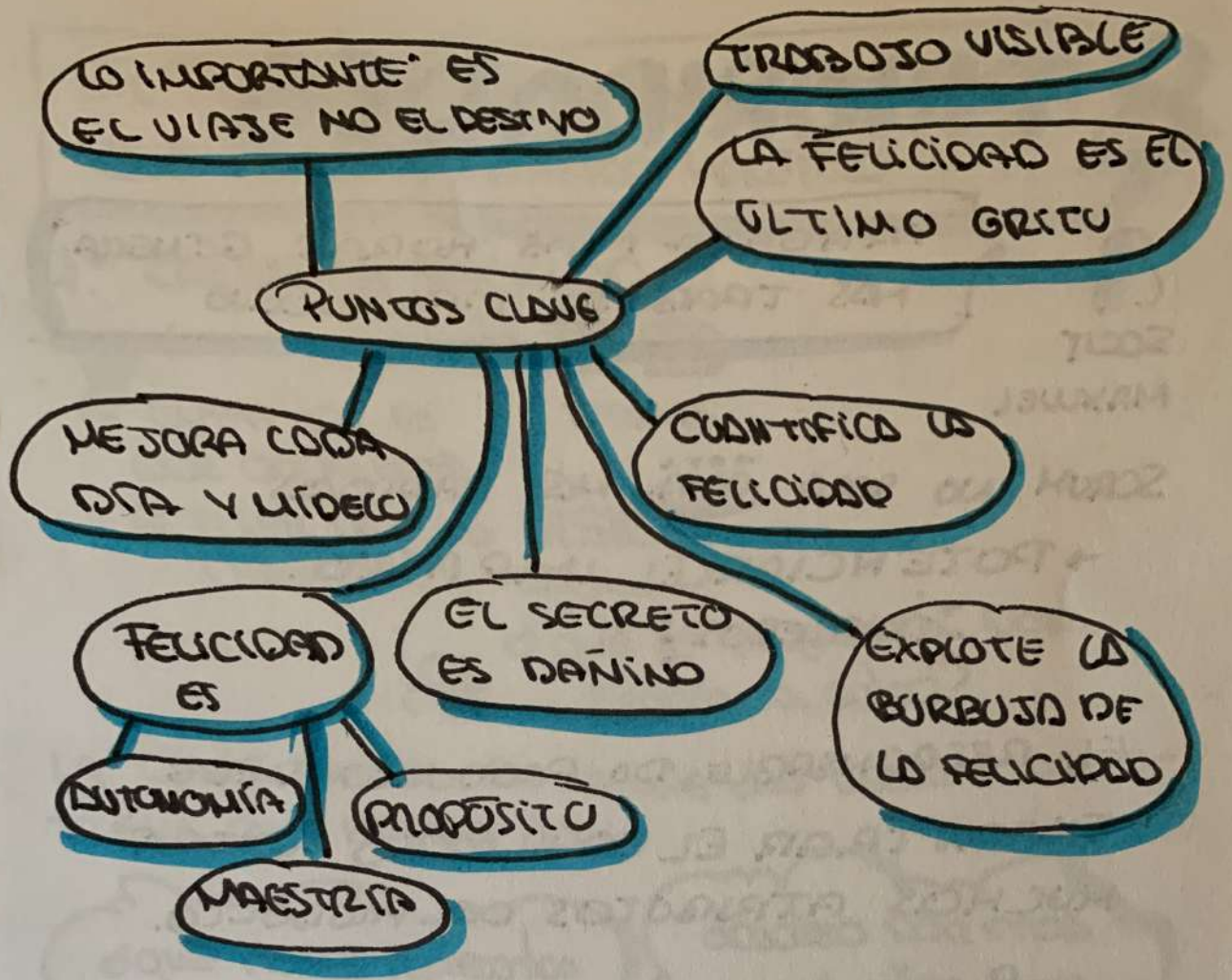
CONTRASTADOS  
POR DIVERSIÓN

↳ AYUDA A MIRAR HACIA DELANTE  
SCRUM TRATA DE IDENTIFICAR Y MOTIVAR

EL INDIVIDUO QUE ESTÁ TRABAJANDO EN  
ALGO QUE LE PARECE DIVERTIDO  
CON LA VISTA PUESTA EN EL FUTURO


- NO BASTA CON SER FELIZ. LA FELICIDAD
- DEBE SER CANALIZADA PARA → RESULTADOS







# 8. PRIORIDADES

  
SCOTT  
MAXWELL

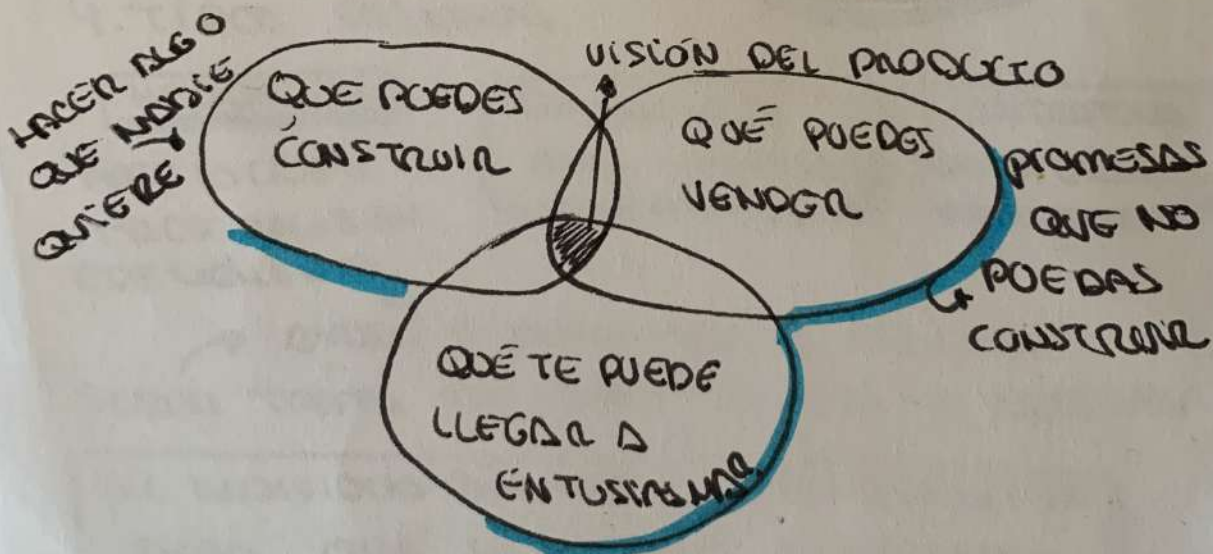
TRABAJA MAS HORAS GENERA  
MAS TRABAJO IMPRODUCTIVO


SCRUM NO SOLO AVI MAS RÁPIDO

→ POTENCIAR EL IMPACTO.

∴ INGRESOS ∴

EL RESPONSABLE DE PRODUCTO DEBE  
ENCONTRAR EL EQUILIBRIO ENTRE  
MUCHOS ATRIBUTOS DEL PRODUCTO.

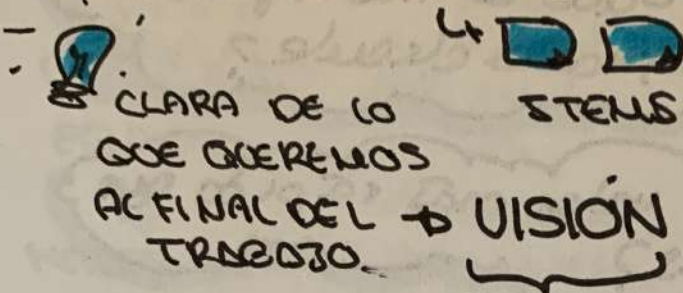


EL VERDADERO PODER DE SCRUM RADICA  
EN SU ACTUALIZADA, PRIORIZADA Y  
DIMENSIONADA LISTAS DE  + P.B.



# EL PB O LA LISTA DE DEPENDIENTES, QUÉ HACER Y CUÁNDO HACERLO

## 1.º CREAR UN BACKLOG.



¿qué se requiere para llevarlo a cabo?

LA CLAVE RADICA EN LO QUE UNO DECIDA QUE SE TIENE QUE HACER 1.º.

¿qué items representan el mayor impacto empresarial?

¿cuáles son más importantes para el cliente?

¿qué puede generar + dinero? \$

¿qué es lo más fácil de hacer?

## 2.º DAR PRIORIDAD A LO DE MÁS VALOR AL CLIENTE.

↳ INGRESOS DE INMEDIATO

EL 80% DE UNO RADICA EN EL 20% DE LAS CARACTERÍSTICAS



LA CLAVE DEL SCRUM RADICA EN  
CONSTRUIR 1º GEE 20%.

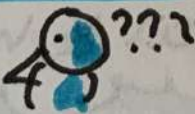
¿qué hacemos  
mañana?

¿qué es más importante  
para el cliente?

¿cómo entregar valor más rápido que  
los demás?

1. AVERIGUEMOS DONDE PODEMOS CREAR +  
VALOR CON MENOS ESFUERZO Y HAGAMOS  
ESO EN PRIMER LUGAR.
2. IDENTIFICAR EL SIGUIENTE INCREMENTO  
DE VALOR
3. Y ASÍ SUCESIVAMENTE.

CLAVE ⇒ PRIORIZAR EL TRABAJO

¿Cómo? 

NECESITAMOS ~~DEBER~~ A ALGUIEN QUE  
PUEDA DETERMINAR CUÁL ES LA VISIÓN  
Y DONDE RESIDE EL VALOR.

EN SCRUM. PRODUCT  
OWNER

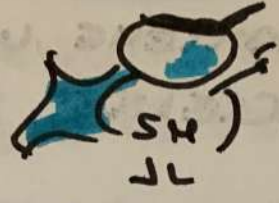
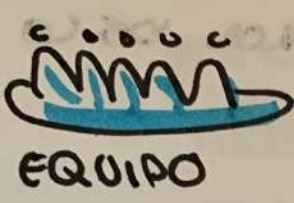


PO



# EL RESPONSABLE DE PRODUCTO

SCRUM = 3 ROLES



INSPIRACION EN EL JEFE DE TOYOTA



↓  
HACES EL TRABAJO

AYUDAS A DESCUBRIR COMO HACER EL TRABAJO

QUE TRABAJO DEB HACERSE.



DUENO DEL

LIDERAZGO ≠ AUTORIDAD

— SER UNO NO LIDER

RAZONAR



HABILIDADES

- CONVICION
- PERSUASION
- DEMOSTRACION

QUE ESA FORMA DE HACERLO ES LA CORRECTA

ALGUIEN PROFUNDAMENTE CONECTADO CON EL CLIENTE.



COMO DE TRANSMITIR FEEDBACK DEL CLIENTE AL EQUIPO

PASAR TIEMPO CON LA GENTE QUE COMPRO EL PRODUCTO

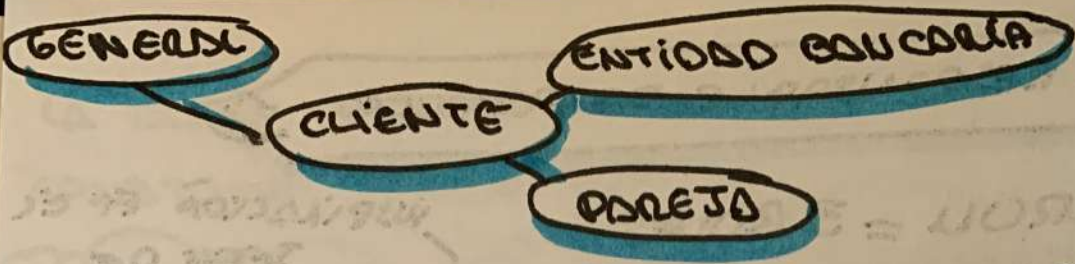
QUE UNICAMENTE

HABLAR CON EL



QUE NO LOS CUESTE





CUALQUIERA QUE OBTIENE VALOR DE LO QUE ESTAMOS HACIENDO.



NO ES UN GERENTE

TIENE QUE SE ALGUIEN EN QUIEN EL EQUIPO CREEYEND Y CONFIA

¿que necesita la gente que realmente iba a usar el producto?

Alguien que sepa ponerse en el lugar de otro

PO

SABE EXACTAMENTE lo que quiere

NECESITAS CAPACIDADES MÁS SUBIDAS QUE UN PM. SM Y TIENE QUE ATENDERSE D UN CONJUNTO DE NOMBRAS DISTINTOS

SM Y PM → RESPONSABLES DE LO RÁPIDO QUE VAN

PO SE ENCARGA DE TRADUCIR LA PRODUCTIVIDAD DEL EQUIPO EN ORO



## CARACTERÍSTICAS ESENCIALES DE UN PO.

1. FAMILIARIZADO CON EL TEMA.

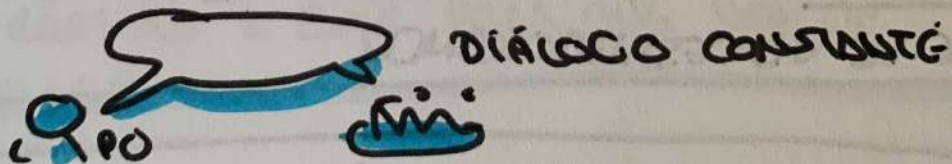
REMEMBER EL PROCESO QUE EL MI ESTÁ EJECUTANDO

ENTENDER LO SUFICIENTEMENTE BIEN EL QUÉ.

NECESITA CONOCER EL MERCADO PARA SABER QUÉ MARCARÁ LA DIFERENCIA

2. TIENE QUE SABER HABER SIDO CAPACITADO PARA LA TOMA DE DECISIONES DEBERÍA SER RESPONSABLE DE LOS RESULTADOS

3. TIENE QUE ESTAR DISPONIBLE PARA EL MI EXPLICAR LO QUE HAY QUE HACER Y POR QUÉ.



SI NO TODO SE VENDE A PRECIO.



4. TIENE QUE SER RESPONSABLE DEL VALOR.

"INGRESOS POR PUNTOS".


↳ CLAVE → DECIDIR CUAL ES LA MEDIDA DEL VALOR

ESTO ES MUCHO PARA UNA SOLA PERSONA.

↳ EQUIPO DE POS PARA SATISFACER TODAS LAS NECESIDADES.

OBSERVAR, ORIENTARSE  
DECIDIR, ACTUAR

SCRUM  
↓

~~PARA~~ PERMITE QUE EL PO  PUEDA TOMAR DECISIONES RÁPIDAMENTE A PARTIR DE UN FEEDBACK DEL CLIENTE EN TIEMPO REAL.

OBSERVAR: VER CON CUIDADO LA SITUACIÓN QUE SE VA DESARROLLANDO

ORIENTARSE → DÓNDE ESTAMOS Y  
PA QUÉ RESULTADOS SOMOS CAPACES

DE VER

↳ HERENCIA GENÉTICA

↳ EXPERIENCIAS ANTERIORES

↳ TRADICIONES CULTURALES

↳ CIRCUNSTANCIAS



○ ○ OBSERVAR + ORIENTACION → DECISION ○ ○  
                                ↙ ↘  
                                  ACCION

Y EL BUCLE COMIENZA DE NUEVO.  
OBSERVACION DE RESULTADOS

LO QUE HACE SCRUM ES DAR AL PO LA OPORTUNIDAD DE VER QUÉ CANTIDAD DE VALOR CREA EL INCREMENTO.

POR TANTO TIENE LA CAPACIDAD DE IR AJUSTANDO SOBRE LA MARCHA

CLAVE → BUSCAR QUÉ PARTES SON LAS QUE REALMENTE CONTIENEN VALOR SUFICIENTE PARA PODER OBTENER FEEDBACK

UN ÚLTIMO RECURSO, SI NO PODEMO PONER ALGO EN MANOS DE UN CLIENTE EXTERNO, ES IDENTIFICAR UN CLIENTE INTERNO, Y MOSTRÁNSELO A ESTE PARA QUE NOS DE FEEDBACK

🔗 CREAR NOSOTROS MISMOS UNA OPORTUNIDAD DE INSPECCIONAR Y AJUSTAR



Y ASÍ, CAMBIAR O MORIR

**LO PRIMERO ES LO PRIMERO**

PO QUE ACTUALIZA CONSTANTEMENTE  
EL PB Y ORDENANDO LOS @ A ENTREGAR

CLAVE + AVERIGUAR CÓMO ENTREGAR  
EL MAYOR VALOR POSIBLE LO MÁS RÁPIDO  
POSIBLE.

TENER MUY PRESENTE QUE EL ORDEN  
SIEMPRE ESTÁ FLUYENDO.

EL ORDEN CORRECTA EN UNA SEMANA  
NO SERÁ LA MÁXIMA SEMANA.

- ENTORNO CAMBIADO
  - APRENDIENDO COSAS
  - DESCUBRIENDO COSAS
- } CAMBIO CONSTANTE  
EN EL PB.

ERROR + PRIORIZARLO TODO

"EL QUE LO DEFIENDE TODO NO  
DEFIENDE NADA"

**LANZAMIENTO**

YA TENEMOS LAS PRIORIDADES.

¿Cuándo sacamos nuestro producto?



¿QUÉ ES DONDE SCRUM APORTA + VALOR  
QUEREMOS HACERLO CON ALGO QUE  
APORTE AL MENOS UNA MÍNIMA PARTE DE  
VALOR.

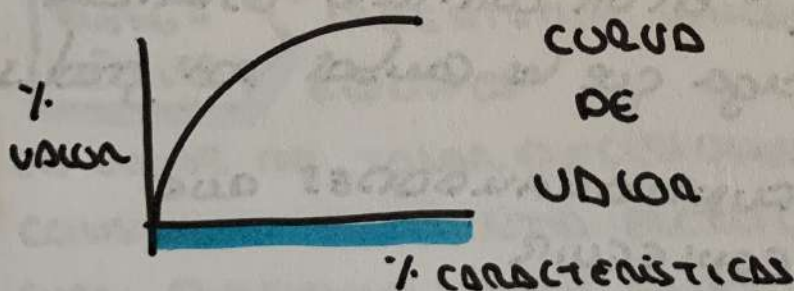
↳ MVP -> MÍNIMO PRODUCTO USABLE.

¿hasta qué punto tiene que ser eficaz?

▣ FUNCIONAR DE VERDAD

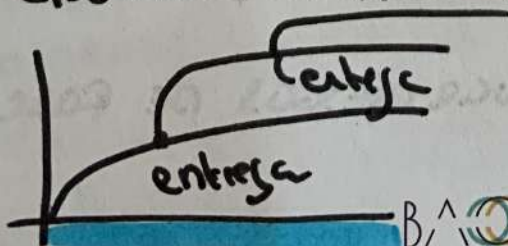
ENTREGARLO TAN PRONTO COMO SEA USABLE  
PARA OBTENER FEEDBACK.

CUANDO HAGAMOS EL LANZAMIENTO OFICIAL  
HABREMOS AJUSTADO Y AVERIGUADO YA QUÉ ES  
LO QUE VALORA LA GENTE.



LO IMPORTANTE DE ESTE PROCESO ES  
QUE ES ITERATIVO

CREAR VALOR





NO NOS CENTREMOS EN SACAR UNA LISTA ENTERA, CENTRÉMONOS EN ENTREGAR AL CLIENTE LO QUE DE VERDAD NECESITA.

## DINERO FÁCIL Y CAMBIOS GRATIS

LIMITANDO EL N.º CAMBIOS LIMITAMOS LOS COSTES ASOCIADOS A ELLOS.

TRATANDO DE ELIMINAR LIMITAR EL COSTE, TAMBIEN SE LIMITA EL APRENDIZAJE, INNOVACION Y CREATIVIDAD

SIN CAMBIOS EL PROYECTO NO TENDRIA NINGUN VALOR.

CAMBIOS GRATIS + en un contrato estandar de precio fijo, diga que los cambios son gratis.

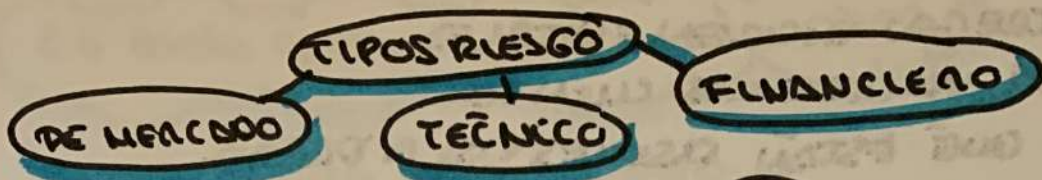
- ☐ LISTA DE FUNCIONALIDADES QUE
  - ☐ ESPERA CONSEGUIR.
  - ☐ CLIENTE OBLIGADO ATISBASTAR CON EL OIG
- ↳ PUEDEN MOVERSE

## RIESGO

GESTION ES CLAVE

SCRUM NOS PERMITE REDUCIR RIESGOS DE FASCOSAR





¿quiere la gente lo que estamos haciendo?

¿podemos hacerlo realmente?

¿podemos venderlo que hemos hecho?

**RIESGO DE MERCADO**

SCRUM AYUDA A MINIMIZARLO MEDIANTE LA ENTREGA INCREMENTAL NOS PERMITE PONER UN PRODUCTO EN MANOS DEL CUENTE MÁS RÁPIDO.

MEDIANTE FEEDBACK TEMPRANO Y FRECUENTE PODEMOS REALIZAR PEQUEÑOS CAMBIOS.

**RIESGO TÉCNICO**

"INGENIERIA CONCURRENTES POR EQUIPOS"

EN LUGAR DE TOMAR DECISIONES POR ADELANTADO CONSTRUIR DIFERENTES PROTOTIPOS PARA VER CUAL FUNCIONA MEJOR ANTES DE LA CONSTRUCCIÓN

**RIESGO FINANCIERO**

NO VENDEN SUFICIENTE PARA RENTARLO

PROPORCIONAR CONTENIDOS O SERVICIOS GRATIS Y LUEGO GANAR DINERO CON LA PUBLICIDAD.

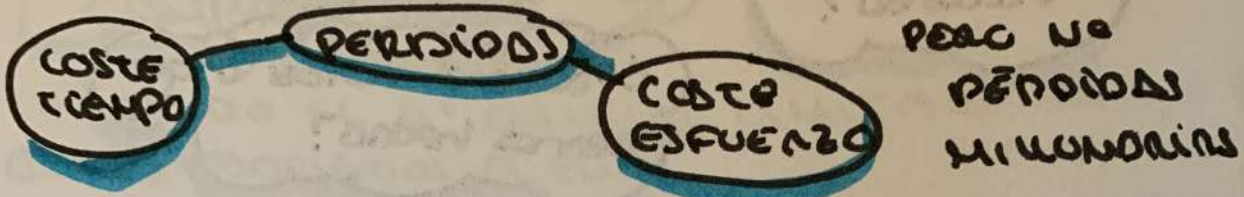
CON SCRUM RESPONDEMOS RÁPIDO A

¿podemos dinero haciendo esto?



- ENTREGAS INCREMENTALES
- QUE UNICAN LOS CLIENTES
- Y QUE ESTÁN DISPUESTOS A PAGAR

SI NUESTRAS PRIMERAS TENTATIVAS SON EQUIVOCADAS → PODEMOS HACER CAMBIOS.



ESTO ES LO QUE TIENES QUE HACER MAÑANA

¿QUÉ ES LO QUE VAREMOS QUE HACER MAÑANA PARA IMPLEMENTAR SOMOS EN EL SITIO QUE TRABAJAMOS?

1. HACER UN BACKLOG
2. REUNIR AL EQUIPO.
3. PENSAR EN UNA VISIÓN QUE TENEMOS DE NUESTRO PRODUCTO.
4. EMPEZAR A DESGLOSAR QUÉ ES NECESARIO (UN BACKLOG PARA UNA SEMANA) SIEMPRE ATENTO ALA
5. ESBOZO (PO) UNA HOJA DE RUTA HACIA DONDE CRE QUE ESTA YENDO

¿QUE QUEE QUE PUEDE TERE HECHO ESTE TIEMPO?



¿A dónde queremos llegar este año?

↑ INSTANTÁNEA EN EL TIEMPO.

LA RAZÓN DE HACER ESTO ES CONSEGUIR UNA TRANSPARENCIA DENTRO DE LA ORGANIZACIÓN

① CUALQUIERA PUEDE VER EN QUE PUNTO ESTÁN NUESTROS PRODUCTOS

PO → ESTRATEGIA Y LA INTERACCIÓN CON EL CUENTE

PO → TÁCTICO QUE DECIDA EN QUÉ TRABAJARÁN LOS mi EN CADA SPRINT.

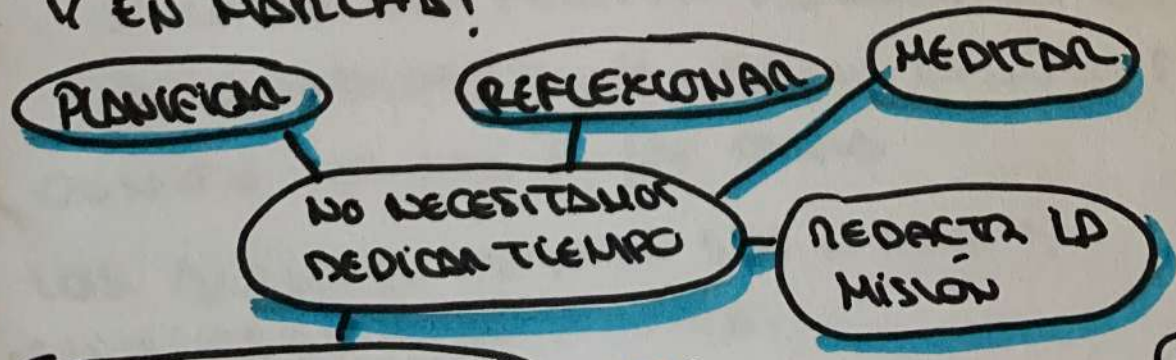
⋮ LO IMPORTANTE ES EMPEZAR:

SCRUM DISEÑADO PARA PONER EN MARCHA A UN EQUIPO EN UN PERÍODO DE TIEMPO.

▣ HACER EL PB

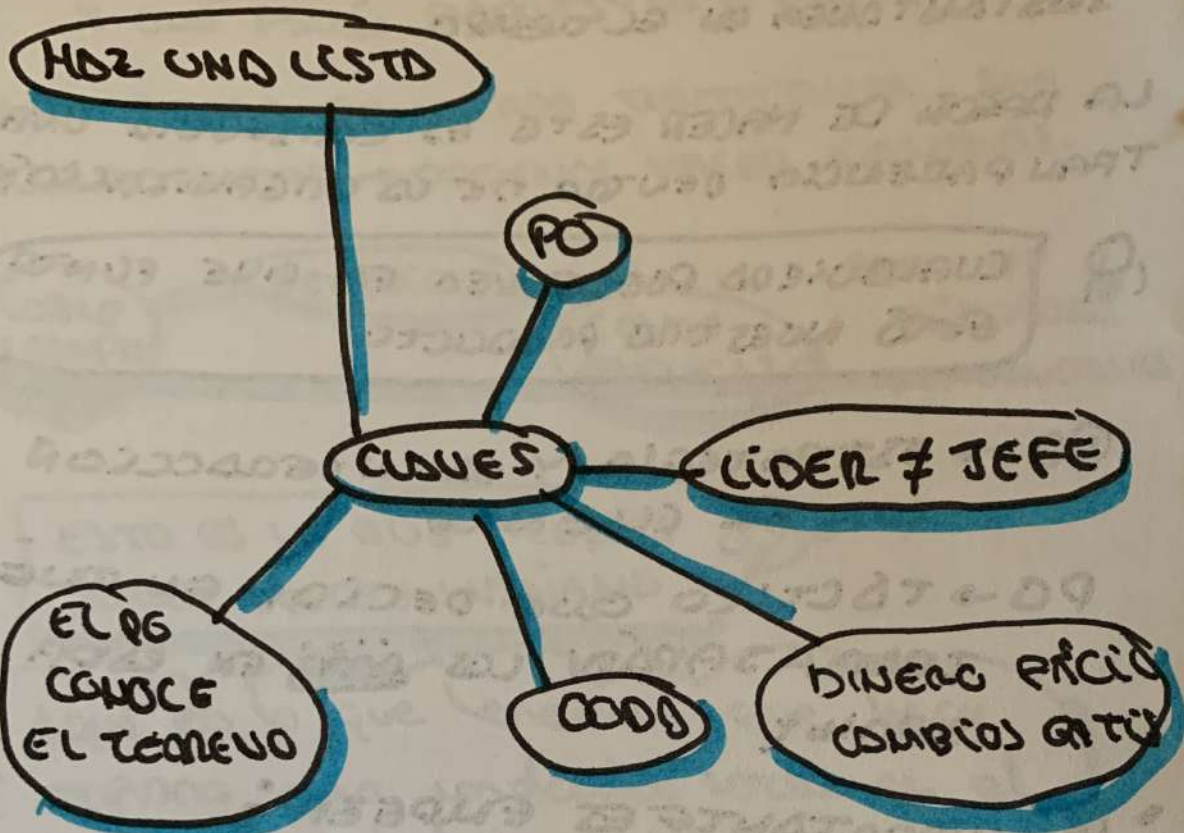
▣ PLANIFICAR EL PRIMER SPRINT

Y EN MARCHA!



¿ES UNO DE LOS PUNOS DE SCRUM?







# 9 CABIAR EL MUNDO

ORIGEN SCRUM EN EL MUNDO DEL SW.  
ACTUALMENTE EXTENDIENDO A OTROS CAMPOS  
INICIADO EN 2003 SCRUM CON TEFF

## EDUCACION

EN INSTRUCCION

CUA MANANA LOS ALUMNOS SACCAN SUS  
NOTAS ADHESIVOS, LAS CUEGAN EN LA  
PARED Y SE REUNEN.

| ITEMS | FO-DO<br>HACIENDO | DETERMINACION<br>PENDIENTE | HECHO |
|-------|-------------------|----------------------------|-------|
|-------|-------------------|----------------------------|-------|

T DUBLEN UN DOO  
BURN DOWN  
RETRO  
VELOCIDAD



LOS ALUMNOS PLANEARON QUE LECCIONES  
VAN A TERMINAR HOY.

SI CREN QUE PUEDEN PASAR LA NOTA  
A OENDIENTE, Y DOING CUSUDOS SE  
DUNEN ANOS A LA OMS

LOS ALUMNOS ANTES SUS CILLOS Y  
EMPIEZON A DORMIR.



Y SE DIVIDEN ENTRE ELLOS.

EL PROFE COMIENZA Y MIRA EL RINDEL SI ENCUENTRA ALGUN BLOQUEO, EXPLICA LO QUE CORRESPONDA.

OTRAS VECES COGE ALGO DE LA COLUMNA HECHO Y PREGUNTA DESEGUÁNDOSE QUE TODOS COMPRENDAN LOS CONCEPTOS.

TAMBIÉN HAY UNA DEFINICIÓN NO DIVERTIDO

TAMBIÉN HAY QUE PASARLO BIEN HACIENDO EL TRABAJO.

EDUSCUM SE PONE EN MARCHA DESDE EL PRIMER DÍA.

1. ELEGIR EQUIPOS MULTIDISCIPLINARES
2. CADA ALUMNO SE AUTO CALIFICA EN CADA CATEGORÍA.

ENSEÑA A TRABAJAR CON PERSONAS Y TALENTOS DIFERENTES.

EDUSCUM AYUDA A LOS MARGINADOS A CONECTAR CON OTROS GRUPOS DE GENTE

3. DESPUÉS SE ENSEÑA A ESTIMAR EN PUNTOS.



4. AL FINAL DE CADA BLOQUE DE LECCIONES + TESTO.

LOS ALUMNOS TIENEN QUE APRENDER NO POR SI MISMOS SINO JUNTOS!

EN HOLANDA EXISTE UNA FUNDACIÓN EDUSCLUM

QUE FORMA A PROFESORES

## POBREZA

UGANDA MÁS POBRE DEL MUNDO  
FUNDACIÓN GADWEN + SE CENTRA EN AYUDAR A SACAR A LOS POBRES DEL MUNDO DE LA POBREZA APROVECHANDO LAS MINUSVALORADAS FUERZAS DE LOS NECESITADOS

STEVE BELL DESCRIBIÓ COMO FUNCIONABA EL SISTEMA



CAMPESINOS EN UN CAMPO

↓  
DETECTAN UNA PUNTA ENFERMA

↓  
PUSEAN IMÁGENES DE US PUNTAS HASTA QUE LA DETECTAN

↓  
LOCALIZAN EL TRATAMIENTO



ESTA INFORMACIÓN → DUBLICACIÓN  
PRODUCCIÓN.

DOBLE PRODUCCIÓN

DOBLE INGRESOS

MISMA EFICIENCIA

SCRUM.

LA FUNDACIÓN USA SCRUM PARA DESARROLLAR  
SUS APPS.

¿Hasta qué punto este trabajo es  
importante, para la misión de ayudar  
a los pobres?

¿Cómo contribuirá esta característica  
a la labor de los CKUs?

¿Se cuenta con algún socio para esta  
características?

ESTO PERMITE PRIORIZAR EL TRABAJO  
USANDO CRITERIOS OBJETIVOS.

1 REUNION SEMANAL PARA LA ACTUALIZACIÓN  
DEL TRABAJO



"ÍNDICE DE AVANCE PARA SALIR DE LA POBREZA" → SIRVE PARA MEDIR LA EFICACIA DE UN PROGRAMA.

## EL GOBIERNO

↳ NO ES SOLO LA FORMA EN QUE ORGANIZAMOS LA ESFERA PÚBLICA, TAMBIÉN ES UNA FORMA MEDIANTE LA CUAL SE ESTABLECE QUIÉNES SOMOS COMO PUEBLO.

DE NADA VALE BUSCAR PERSONAS BUENAS, DEBEMOS BUSCAR SISTEMAS BUENOS. BUSCAR CULPABLES SOLO ADIANTIZA LOS COSAS.

EN OLYMPIA WASHINGTON DC.

2 GOBIERNOS + LEAN GOVERNMENT

PLAN DEL GOBIERNO BASADO EN PRESTAR MEJORES SERVICIOS

1. UN SIST. DE EDUCACIÓN DE 1ª CALIDAD
2. UNA ECONOMÍA PRÓSPERA
3. HACER UN LÍDER NACIONAL
4. COMUNIDADES SANAS Y SEGURAS
5. UN GOBIERNO EFICIENTE EFICAZ RESPONSABLE



→ SMART → SCRUM  
enfoque.

ES. EN LUGAR DE APROBARSE UN PLAN  
ESPECÍFICO PARA CONSTRUIR UN PUENTE  
SOBRE UN RÍO

"QUEREMOS QUE X N°S DE PERSONAS  
PUEDAN CRUZAR ESTE RÍO EN UNO  
CONTINENTE DE TIEMPO Y, CON UN  
COSTE Z. CÓMO LO HOGAN ES COSA  
SU YA"

ASÍ TRABAJAREMOS TODOS  
ALGÚN DÍA

SHU HA RI } PERSONIFICAN ESOS  
INDELES  
SIGOEN EMPLEAN A  
LAS NOAMAS CREAR SU PROPIO  
ESTICO

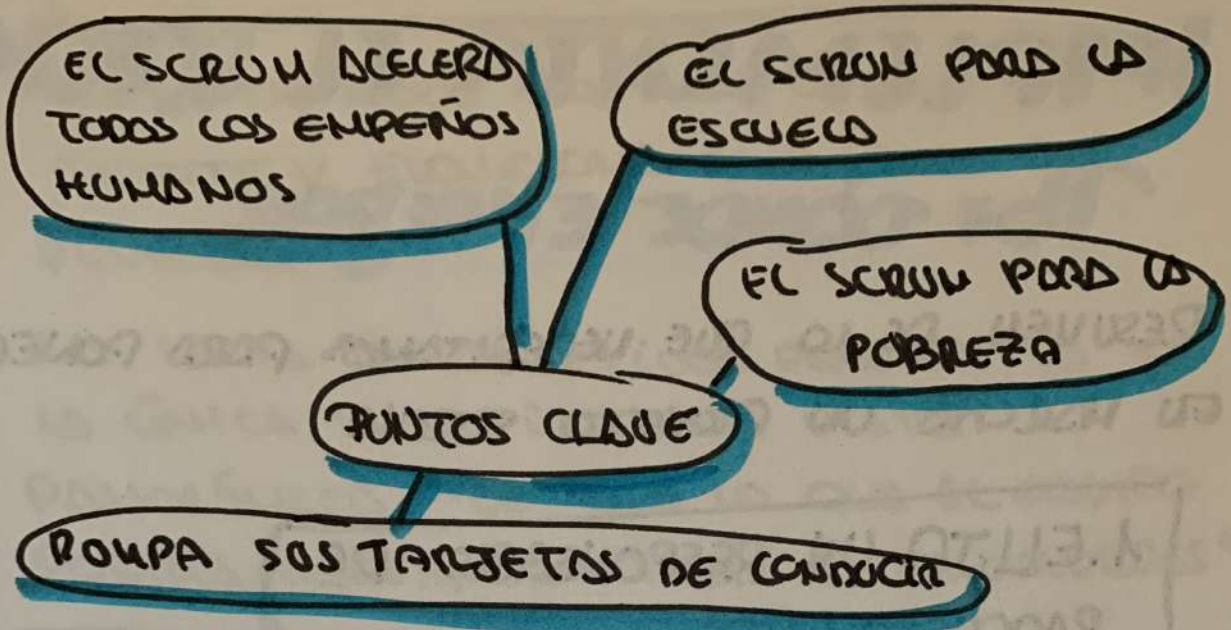
→ LO IDEA CON SCRUM

¿QUE NO PODEMOS HACER?

SCUM CÍNICO → "ASÍ ES COMO FUNCIONA EL MUNDO"  
SCRUM CÓDIGO ANTICÍNICO



SCRUM ES UNA FORMA PRACTICA Y  
FACTIBLE DE LLEVAR A CABO EL CAMBIO.





## APÉNDICE

# IMPLEMENTA EL SCRUM POR DÓNDE EMPEZAR

RESUELVEN DE LO QUE NECESITAMOS PARA PONER EN MARCHA UN PROYECTO SCRUM

1. ELIJA UN RESPONSABLE DE PRODUCTO (PO)

VISION DE LO QUE VA A HACER  
TIENEN EN CUENTA RIESGOS Y COMPENSACIONES

2. ELIJA UN EQUIPO

¿QUIÉN VA A HACER REALMENTE EL TRABAJO?  
• NECESITA HABILIDADES NECESARIAS PARA  
CONVERTIR EN REALIDAD LA VISION.  
(3-9 P)

3. ELIJA UN SCRUM MASTER (SM)

GUIARÁ A LOS MEMBROS POR SCRUM  
Y A ELIMINAR LO QUE LES FRENE



#### 4. ELABORE Y PRIORICE UN BACKLOG O LISTA DE OBJETIVOS.

LISTA DE TODO LO QUE DEBE HACERSE EXISTE Y EVOLUCIONA A LO LARGO DEL PROCESO.

LA LISTA DE OBJETIVOS PENDIENTES ES LA ÚNICA Y DEFINITIVA VISTA PANORÁMICA "DE TODO LO QUE EL EQUIPO PODRÍA HACER, POR ORDEN DE PRIORIDADES"

#### 5. HAGA UNA ESTIMACIÓN APROXIMADA DE LA LISTA DE OBJETIVOS PENDIENTES

CALCULAR EL ESFUERZO QUE LES LLEVARÁ CADA ÍTEM.

EL WIP DEBERÍA ir ÍTEM POR ÍTEM PARA DECIDIR SI REALMENTE ES FACTIBLE HACERLO

#### 6. PLANIFICACIÓN DE SPRINTS

1ª REUNIÓN.

SM  
SPO  
SM

SE SIEMPRE VISITA Y PLANIFICA EL SPRINT  
TENER EN CUENTA LOS PH.



## COMPROMISO.

7. HAGO QUE EL TRABAJO SEA VISIBLE

PIZZARRO SCRUM.

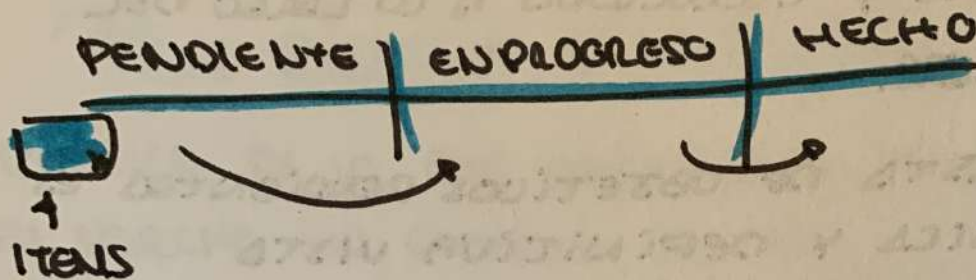
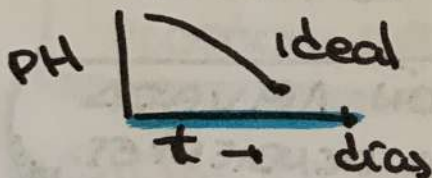


DIAGRAMA BURN DOWN.



8. REUNIÓN DIARIA

CADA DIA  
A LA MISMA HORA  
≤ 15'



9 SH.

¿que hiciste ayer?

¿que vas a hacer hoy?

¿obstáculos?

AYUDA A SABER A EXACTO CUENTE EN  
QUE PUNTO ESTO CADA ITEM.



## 9. REVISIÓN DEL SPRINT

EL EQUIPO MUESTRA LO QUE HA CONSEGUIDO DURANTE EL SPRINT.

PO  
M  
SU } STAKEHOLDERS

LO QUE SE DISCUTE DA DEFINICIÓN DE HECHO

## 10. RETRO DEL SPRINT

EL M SE SIENTE A REFLEXIONAR SOBRE LO QUE HA IDO BIEN, LO QUE PODÍA HABER IDO MEJOR, Y LO QUE PODRÍA PERFECCIONARSE.

MANEJE EMOCIONES  
SUBIENTE DE CONFINES

NO BUSCA NOS ECHAR LA CULPA.

## 11. EMPIECE INMEDIATAMENTE EL SIGUIENTE CICLO DE SPRINTS

TENIENDO EN CUENTA LA EXPERIENCIA ANTERIOR DEL EQUIPO CON OBSTÁCULOS Y LA INCORPORACIÓN