



# PURA ESTRATEGIA

¡Nuevos retos, nuevas ideas!

[www.puraestrategia.com](http://www.puraestrategia.com)

# Las metodologías/marcos más comunes en la Agilidad Empresarial

- Scrum (Proyectos para creación de productos y servicios)
  - Kanban (Mejora de Flujo de trabajo y en proyectos)
- 
- Toyota Kata (Experimentación)
  - Design Thinking (Generar ideas a partir de entender al cliente/usuario)
  - OKRs (Gestión de rendimiento / Medición de resultados)
  - Lean Startup (Ideas de nuevos negocios)
  - Beyond Budgeting (Agile para Finanzas)
  - DevOps and Continuous delivery (Proyectos/Mantenimiento)
  - XP (Métodos de programación)
  - SAFe and Less (Marcos de trabajo para escalar en organizaciones grandes)

# ¿Cómo crecemos con nuevos proyectos – acciones en la cultura ágil?

## INNOVACIÓN

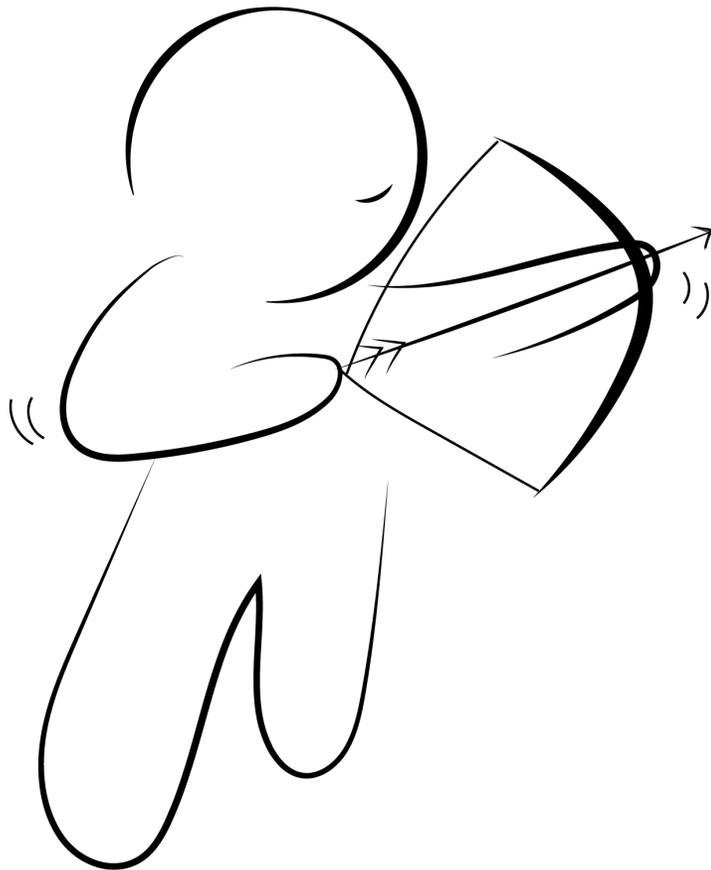
Nuevos / Mejores productos y servicios

## MEJORA CONTINUA

Mejorar – optimizar un recurso,  
un proceso - una métrica

## EXPERIMENTACIÓN

Probar – examinar – percibir  
Usar método científico - hipótesis



**INNOVACIÓN**

**SCRUM**

**KANBAN**

**MEJORA  
CONTINUA**

**TOYOTA  
KATA**

**METODOLOGÍAS  
ÁGILES**

**EXPERIMENTACIÓN**

# SCRUM

INNOVACIÓN

# SCRUM

## EL NUEVO JUEGO DEL DESARROLLO DE PRODUCTOS

Hiroataka Takeuchi y Ikujiro Nonaka, 1986

Fuji-Xerox, Canon, Honda, NEC, Epson, Brother, 3M, Xerox y Hewlett-Packard

Características de los equipos en estas empresas

1

TRASCENDENTES: Sentido de propósito  
Más allá de lo normal

2

AUTÓNOMOS: Autoorganizados y  
Autodirigidos. Poder de tomar sus  
propias decisiones sobre cómo hacer  
sus trabajos.

3

MULTIDISCIPLINARES: Cuentan con todas las  
capacidades necesarias para completar el  
proyecto.

“Las reglas del juego en el desarrollo de nuevos productos están cambiando. Muchas empresas han descubierto que se necesita más que los conceptos básicos aceptados de alta calidad, bajo costo y diferenciación para sobresalir en el mercado competitivo de hoy.

También requiere velocidad y flexibilidad.”



Hiroataka  
Takeuchi



Ikujiro  
Nonaka



# LLEGAN LAS NUEVAS REGLAS

## EL PROCESO DE DESARROLLO DEL SCRUM

Jeff Sutherland y Ken Schwaber, 1995

1

OBJETIVO: Encontrar una forma más eficaz de crear software  
- Y aplica a otros productos/servicios -

2

El ritmo es el corazón de SCRUM:  
el tiempo es limitado para tener listo una serie de cosas.

3

Juego simple 3-5-3

Juego simple 3-5-3:  
Es la esencia de SCRUM

- 3 roles
- 5 eventos
- 3 artefactos

# SCRUM

## EL NACIMIENTO: EL PROCESO DE DESARROLLO DEL SCRUM

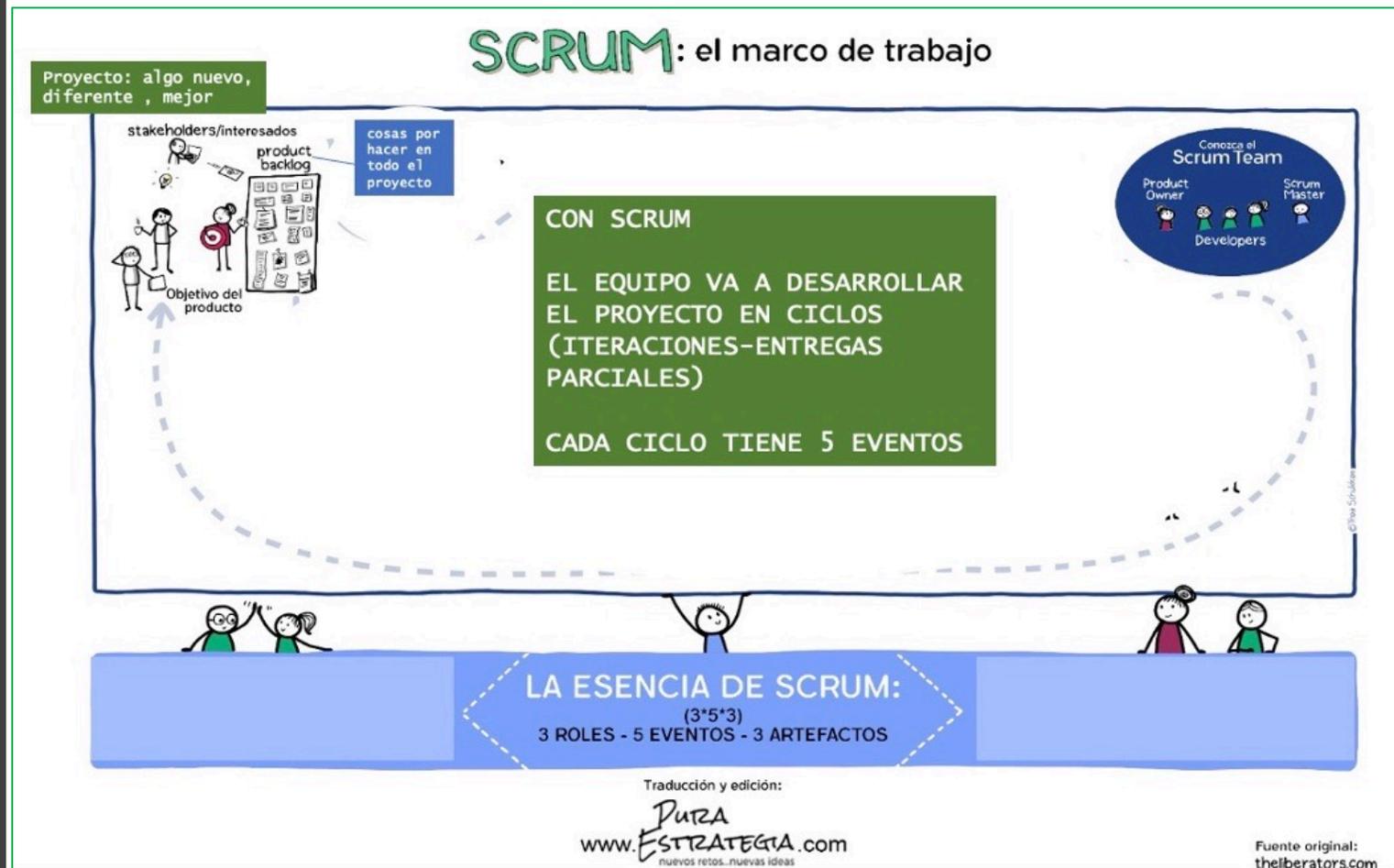
Jeff Sutherland y Ken Schwaber, 1995

**OBJETIVO:** Encontrar una forma más eficaz de crear software

Hoy en día se utiliza para la creación de nuevos o mejores productos y servicios en general.

En SCRUM el equipo va a desarrollar el proyecto en ciclos (iteraciones-entregas parciales) con tiempos limitados.

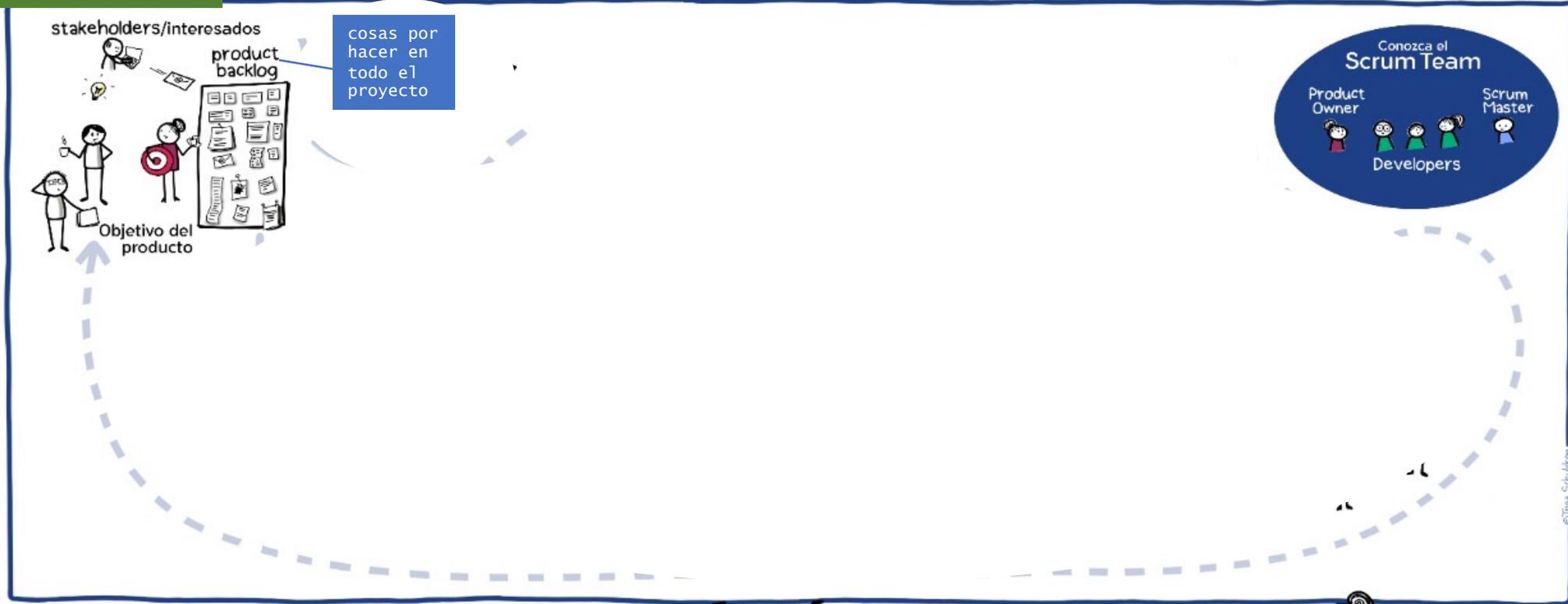
Cada ciclo tiene 5 eventos, donde el **SPRINT** que dura de 1 a 4 semanas es el centro (realizan las operaciones).



**JUGUEMOS PURITO SCRUM**

# SCRUM: el marco de trabajo

Proyecto: algo nuevo,  
diferente, mejor

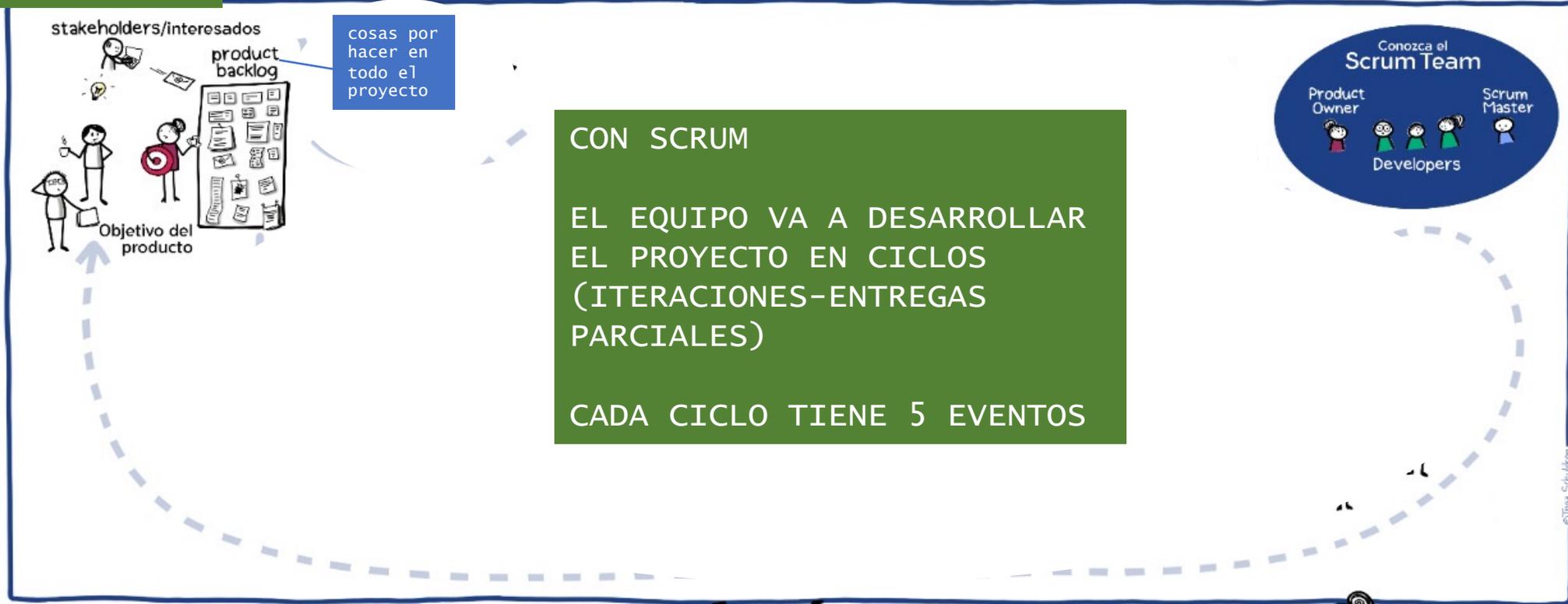


**LA ESENCIA DE SCRUM:**  
(3\*5\*3)  
3 ROLES - 5 EVENTOS - 3 ARTEFACTOS

Traducción y edición:

# SCRUM: el marco de trabajo

Proyecto: algo nuevo,  
diferente , mejor



CON SCRUM

EL EQUIPO VA A DESARROLLAR  
EL PROYECTO EN CICLOS  
(ITERACIONES-ENTREGAS  
PARCIALES)

CADA CICLO TIENE 5 EVENTOS

LA ESENCIA DE SCRUM:

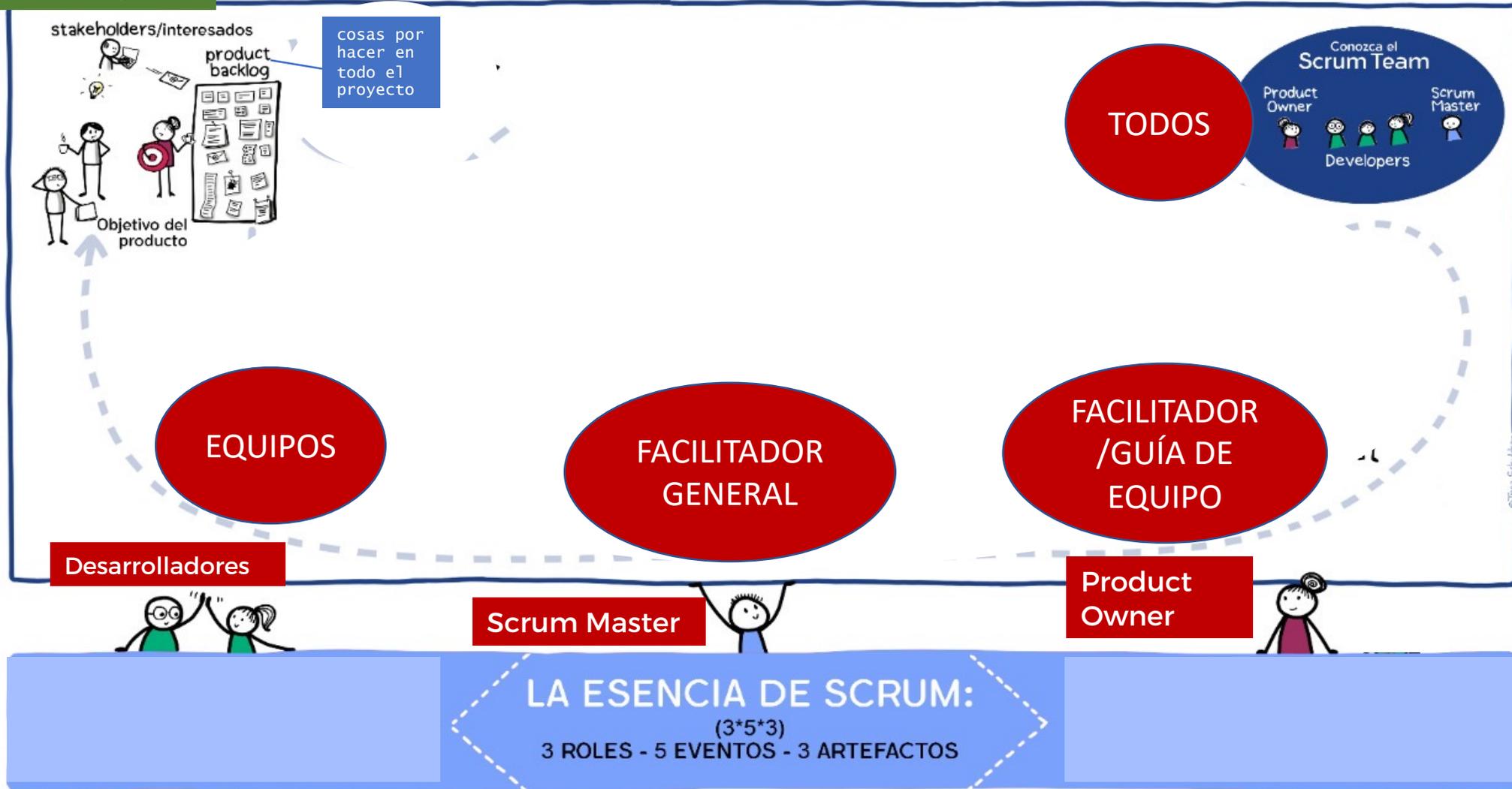
(3\*5\*3)

3 ROLES - 5 EVENTOS - 3 ARTEFACTOS

Traducción y edición:

# SCRUM: el marco de trabajo

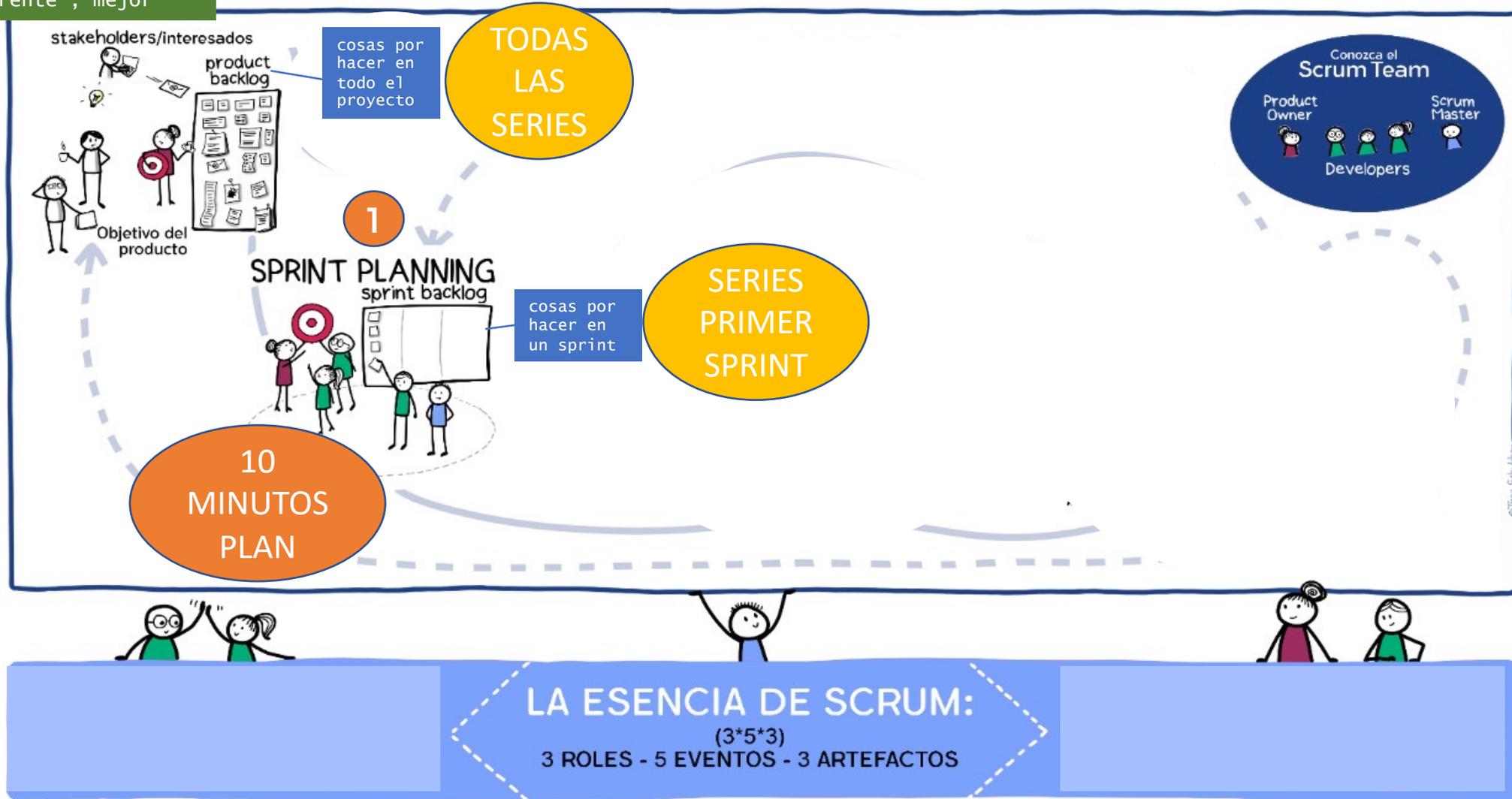
Proyecto: algo nuevo,  
diferente, mejor



Traducción y edición:

# SCRUM: el marco de trabajo

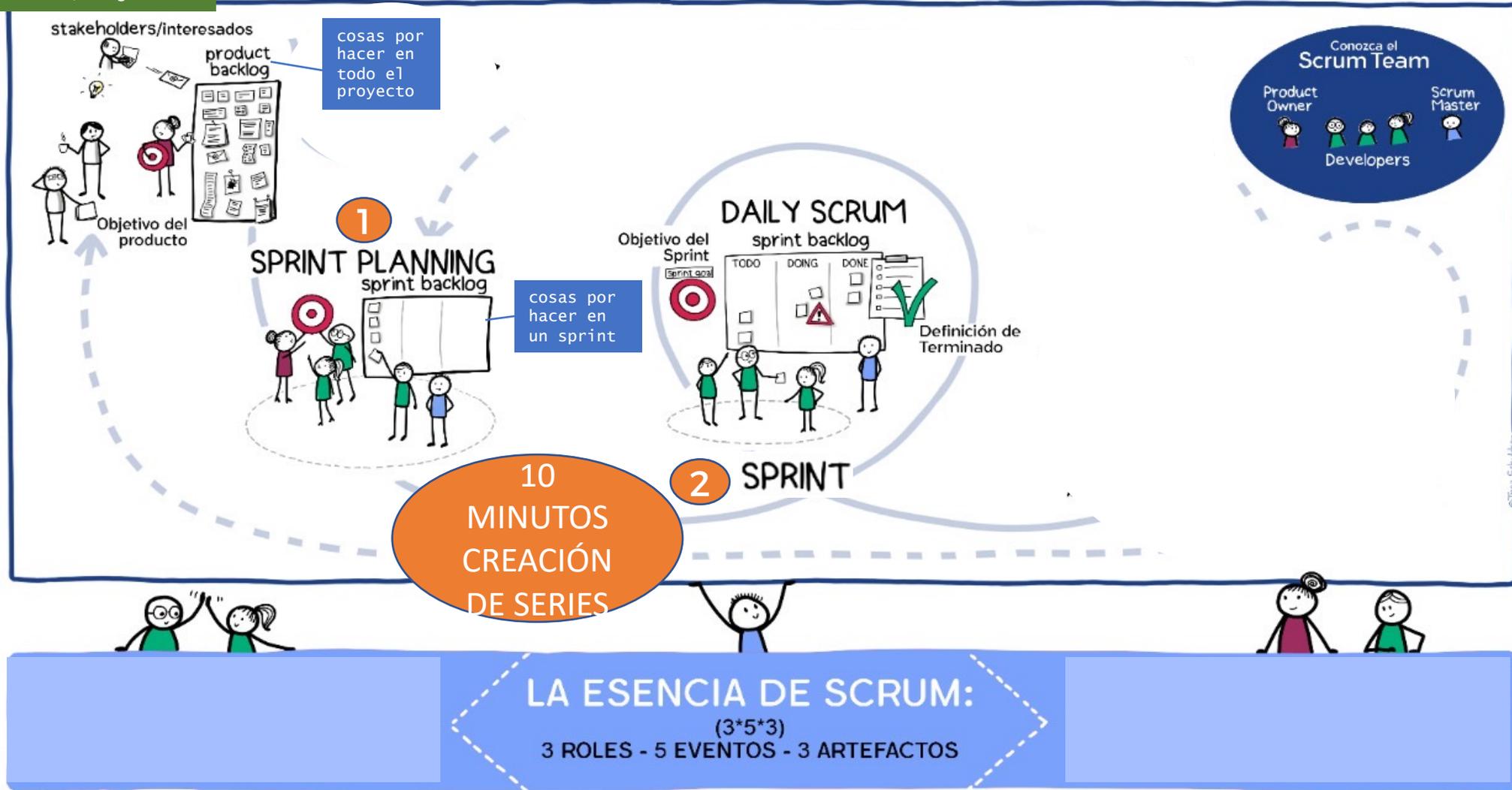
Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor



Traducción y edición:

# SCRUM: el marco de trabajo

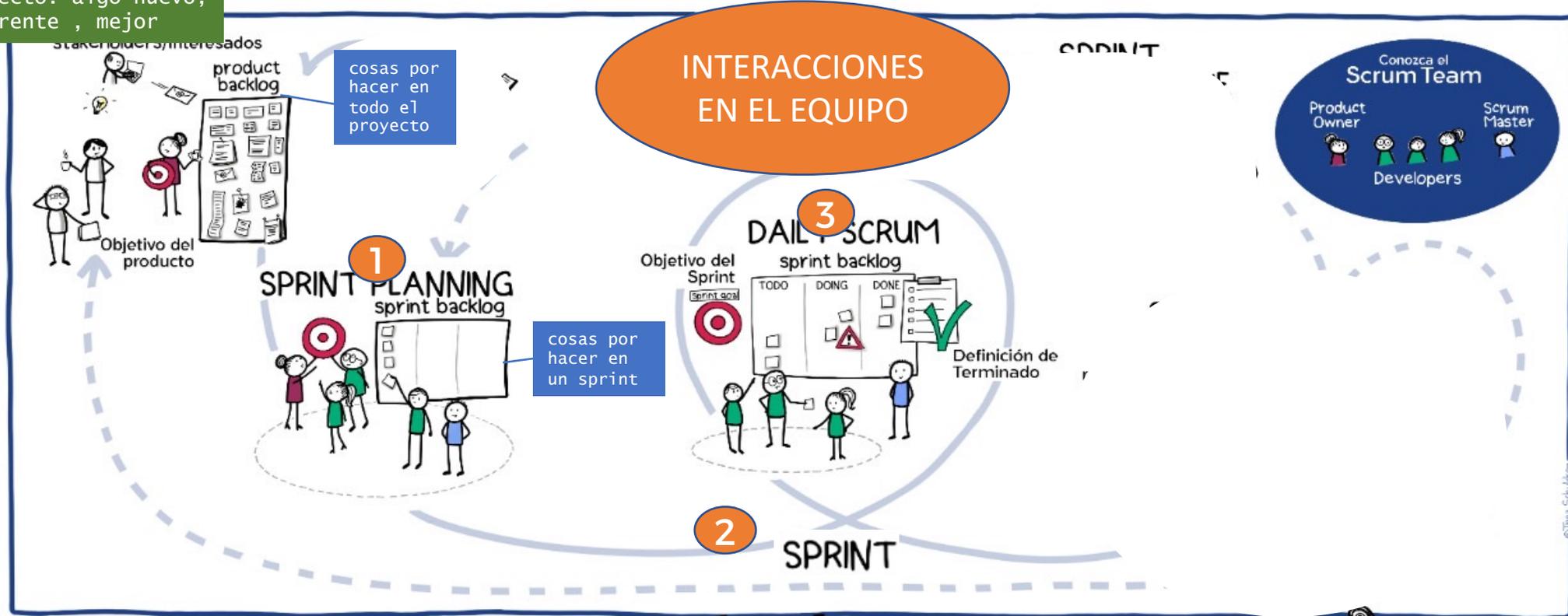
Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor



Traducción y edición:

# SCRUM: el marco de trabajo

Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor



©Thijs Schukken

## LA ESENCIA DE SCRUM:

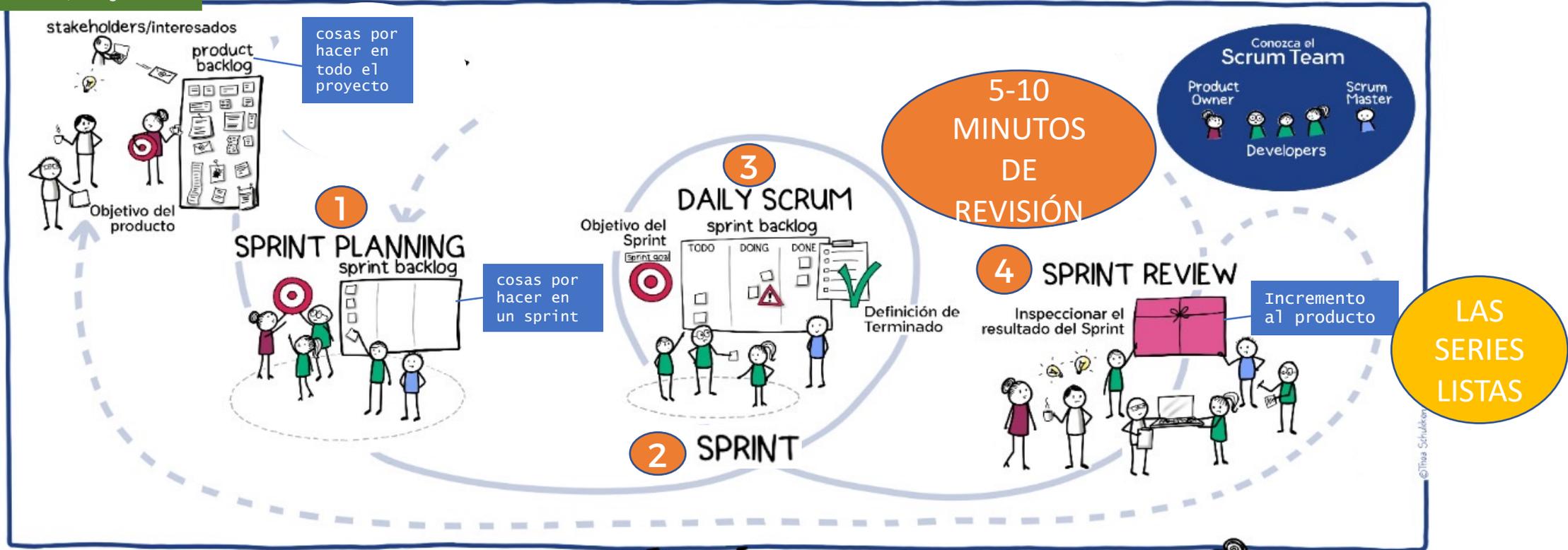
(3\*5\*3)

3 ROLES - 5 EVENTOS - 3 ARTEFACTOS

Traducción y edición:

# SCRUM: el marco de trabajo

Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor

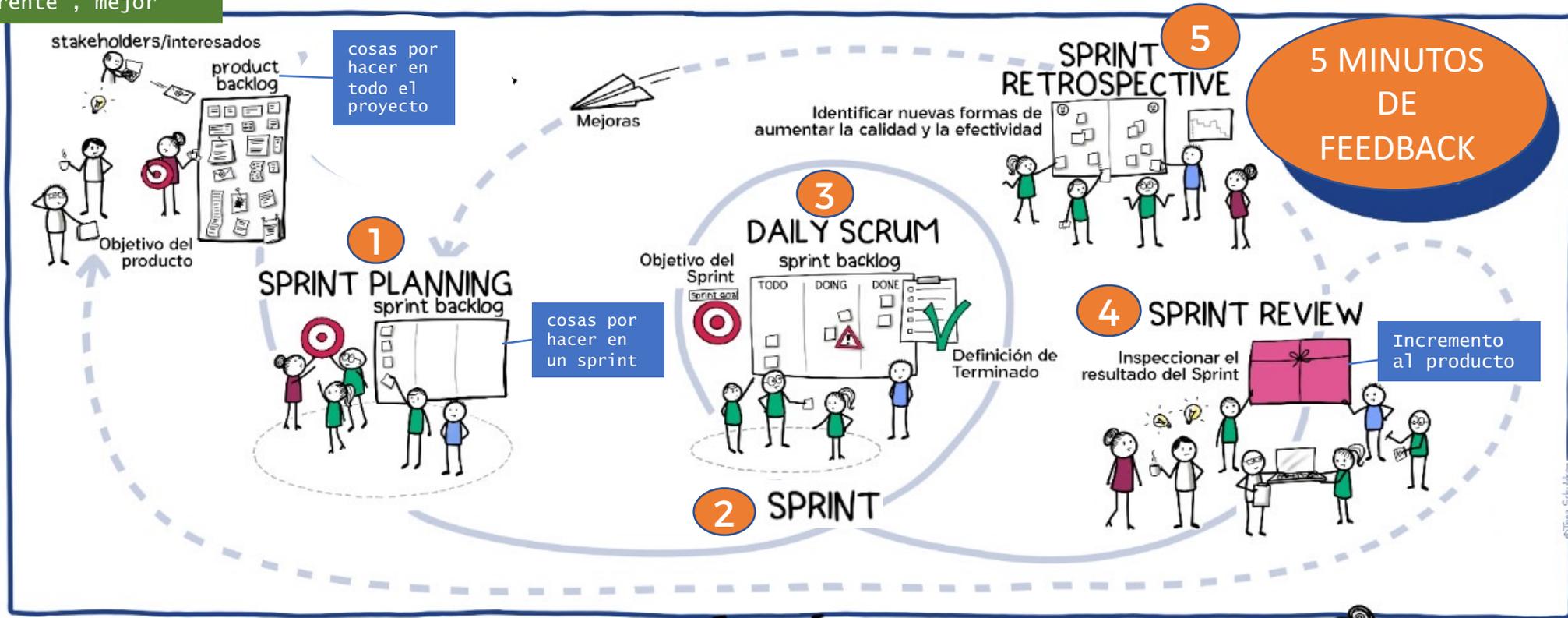


**LA ESENCIA DE SCRUM:**  
(3\*5\*3)  
3 ROLES - 5 EVENTOS - 3 ARTEFACTOS

Traducción y edición:

# SCRUM: el marco de trabajo

Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor



**LA ESENCIA DE SCRUM:**  
(3\*5\*3)  
3 ROLES - 5 EVENTOS - 3 ARTEFACTOS

Traducción y edición:

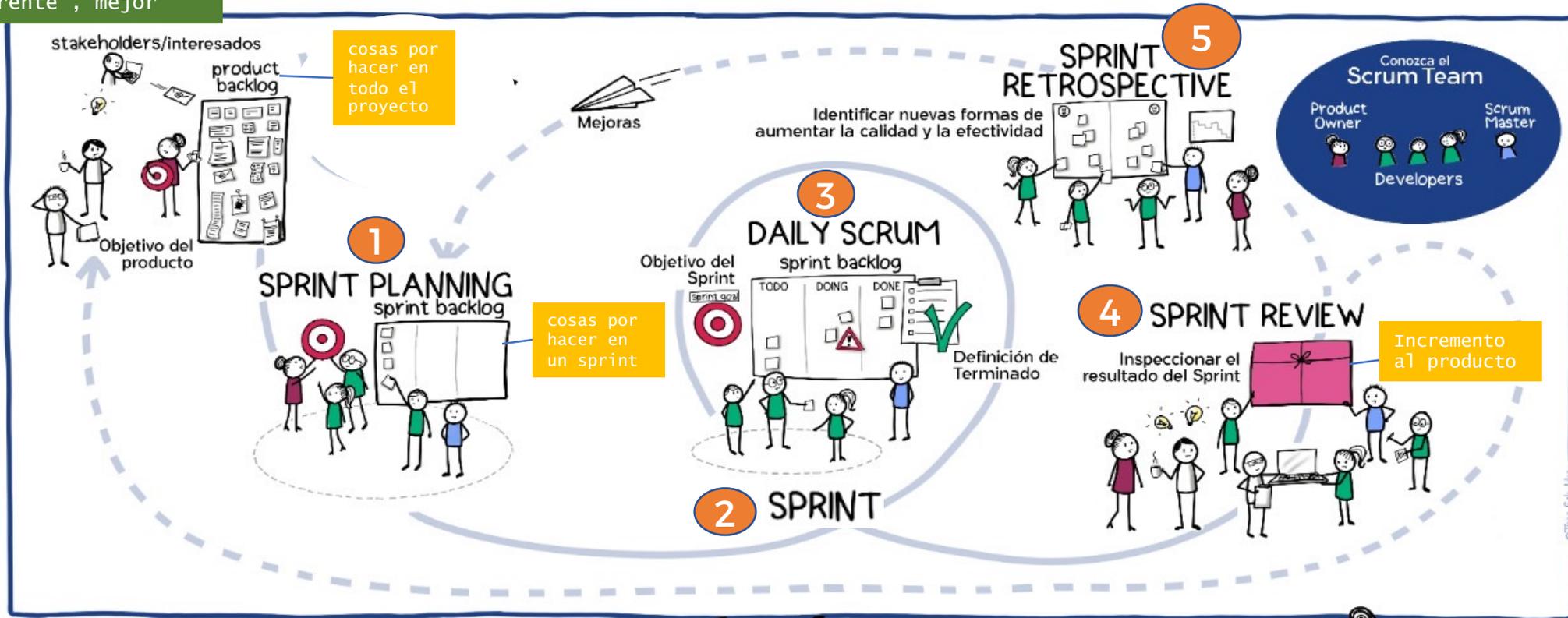
# SCRUM: el marco de trabajo

ROLES

EVENTOS

ARTEFACTOS

Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor



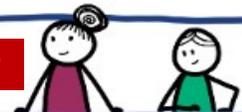
Desarrolladores



Scrum Master



Product Owner



Compromiso  
Franqueza  
Respeto  
Coraje  
Foco

VALORES

LA ESENCIA DE SCRUM:

(3\*5\*3)

3 ROLES - 5 EVENTOS - 3 ARTEFACTOS

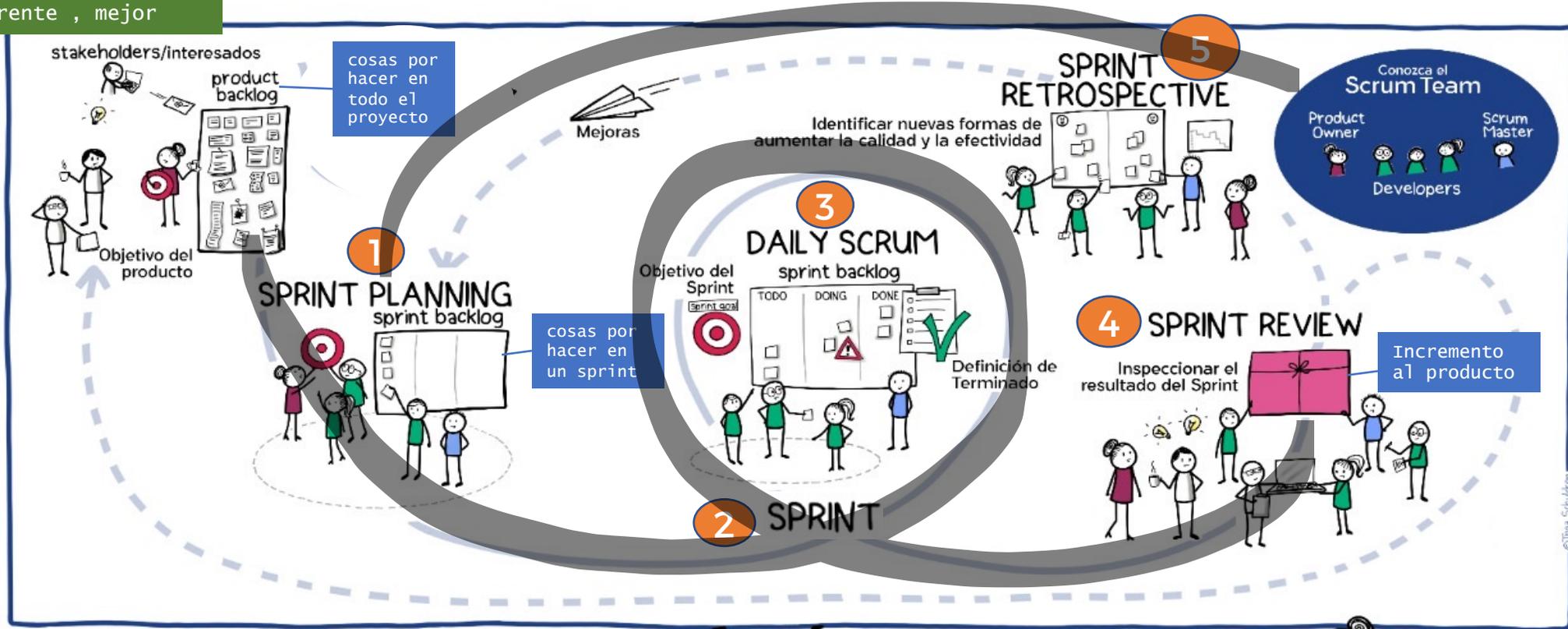
EMPIRISMO

Transparencia  
Inspección  
Adaptación

Traducción y edición:

# SCRUM: el marco de trabajo

Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor



DESARROLLADORES

SCRUM MASTER

PRODUCT OWNER

**VALORES** (Compromiso, Franqueza, Respeto, Coraje, Foco)

**LA ESENCIA DE SCRUM:** (3\*5\*3) 3 ROLES - 5 EVENTOS - 3 ARTEFACTOS

**EMPIRISMO** (Transparencia, Inspección, Adaptación)

Traducción y edición:

ROLES

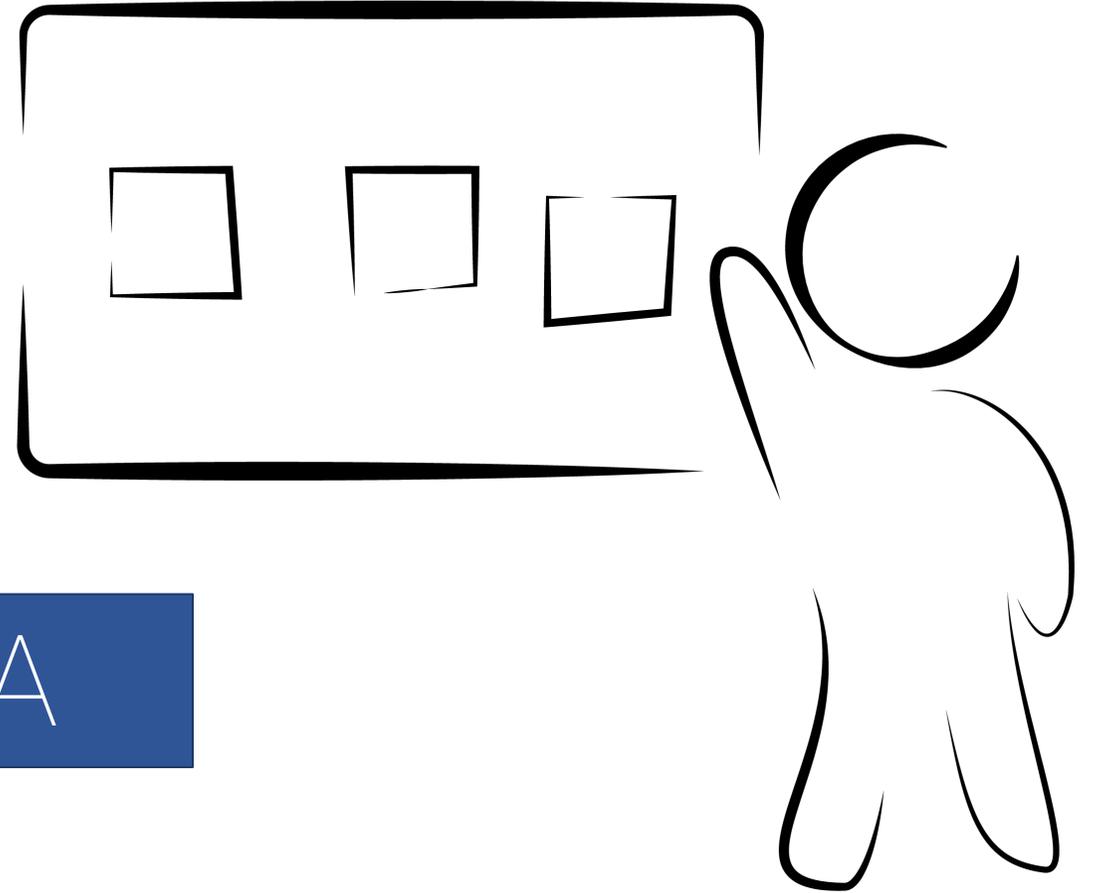
EVENTOS

ARTEFACTOS

# KANBAN

INNOVACIÓN

MEJORA CONTINUA



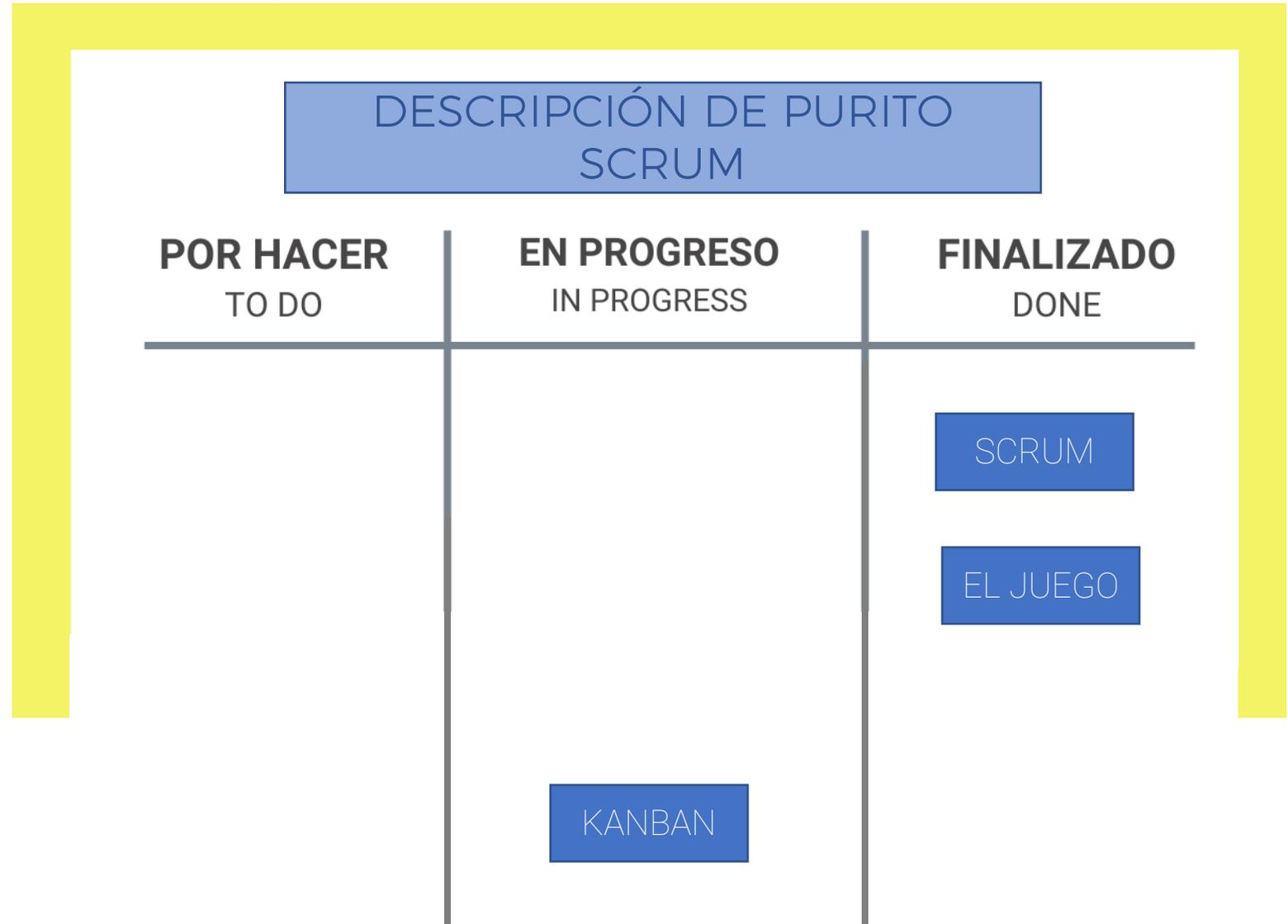
# KANBAN

Significa tarjeta con signos o señal visual



Finales de los años 40 en Toyota

Se utiliza para gestionar el trabajo por medio de estados en un tablero.  
Proyectos/control de operaciones-trabajo



# PRÁCTICAS KANBAN



# Las ventajas de las metodologías ágiles

## **Mejor productividad**

Resultados más rápidos y plazos de entrega más cortos

## **Menor riesgo y mayor aprendizaje**

Ciclos de feedback más cortos

## **Mejor Comunicación**

Transparencia /  
confianza

## **Mayor compromiso**

Autogestión /  
responsabilidad