



PURA ESTRATEGIA

¡Nuevos retos, nuevas ideas!

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

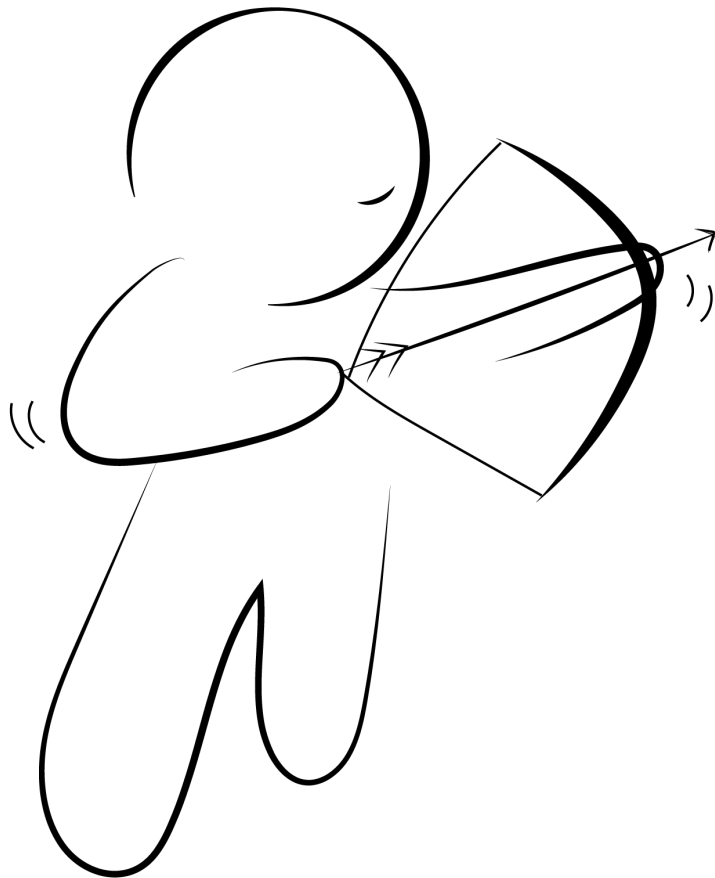
Nuevos / Mejores productos y servicios

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

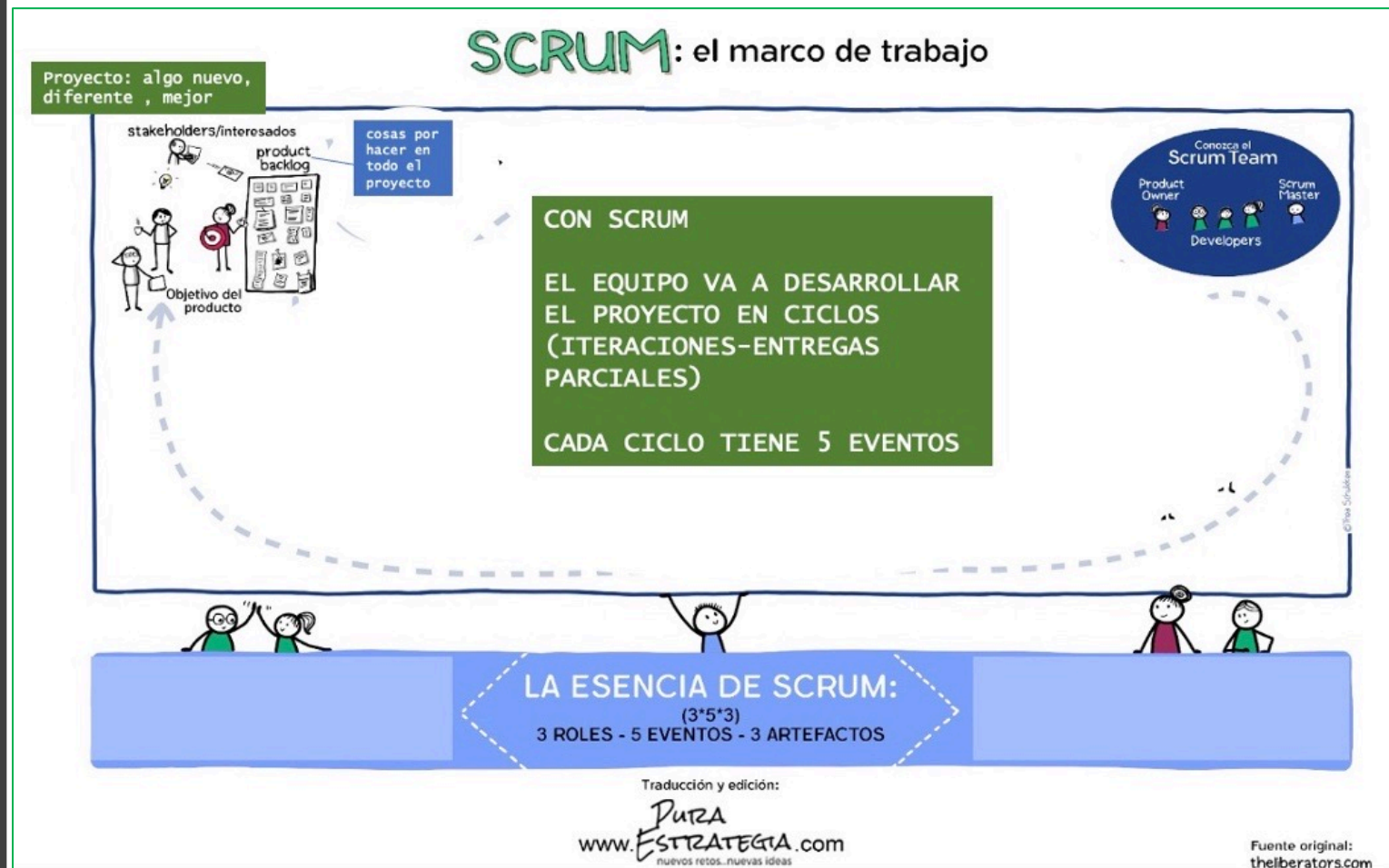
Jeff Sutherland y Ken Schwaber, 1995

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.

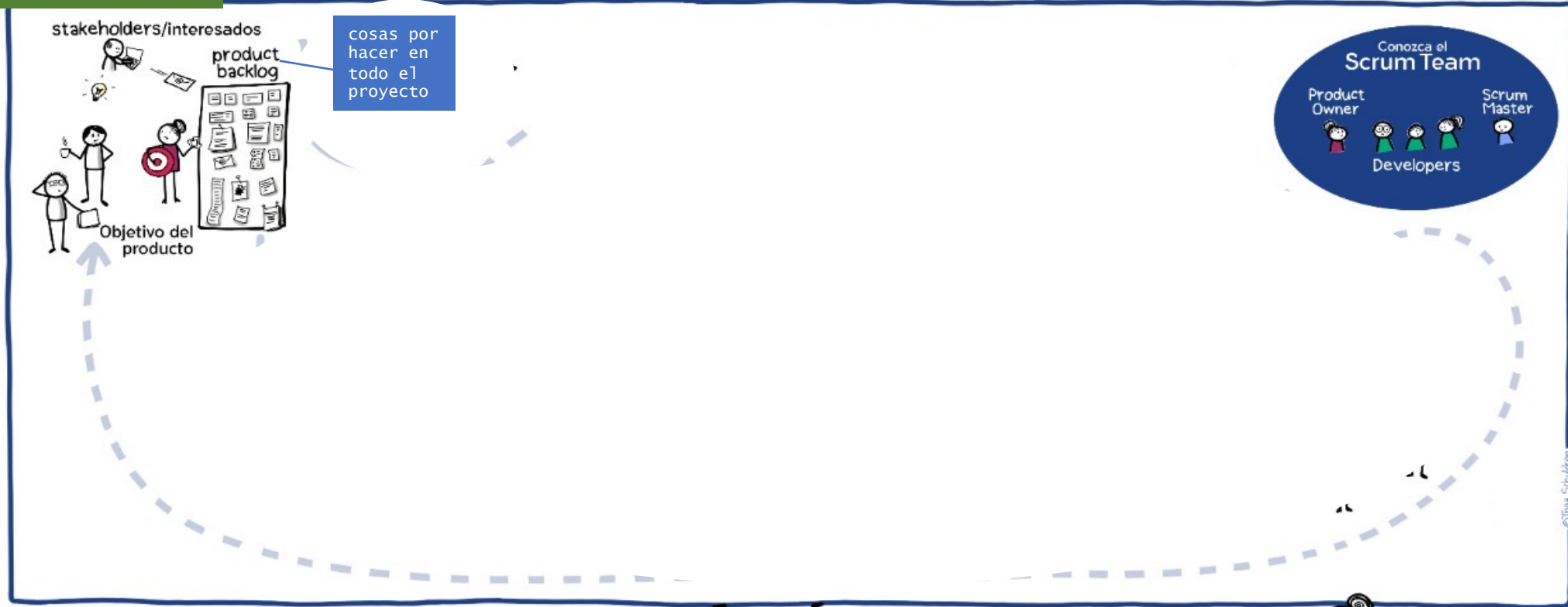
Cada ciclo tiene 5 eventos, donde el **SPRINT** que dura de 1 a 4 semanas es el centro (realizan las operaciones).



JUGUEMOS PURITO SCRUM

SCRUM: el marco de trabajo

Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor

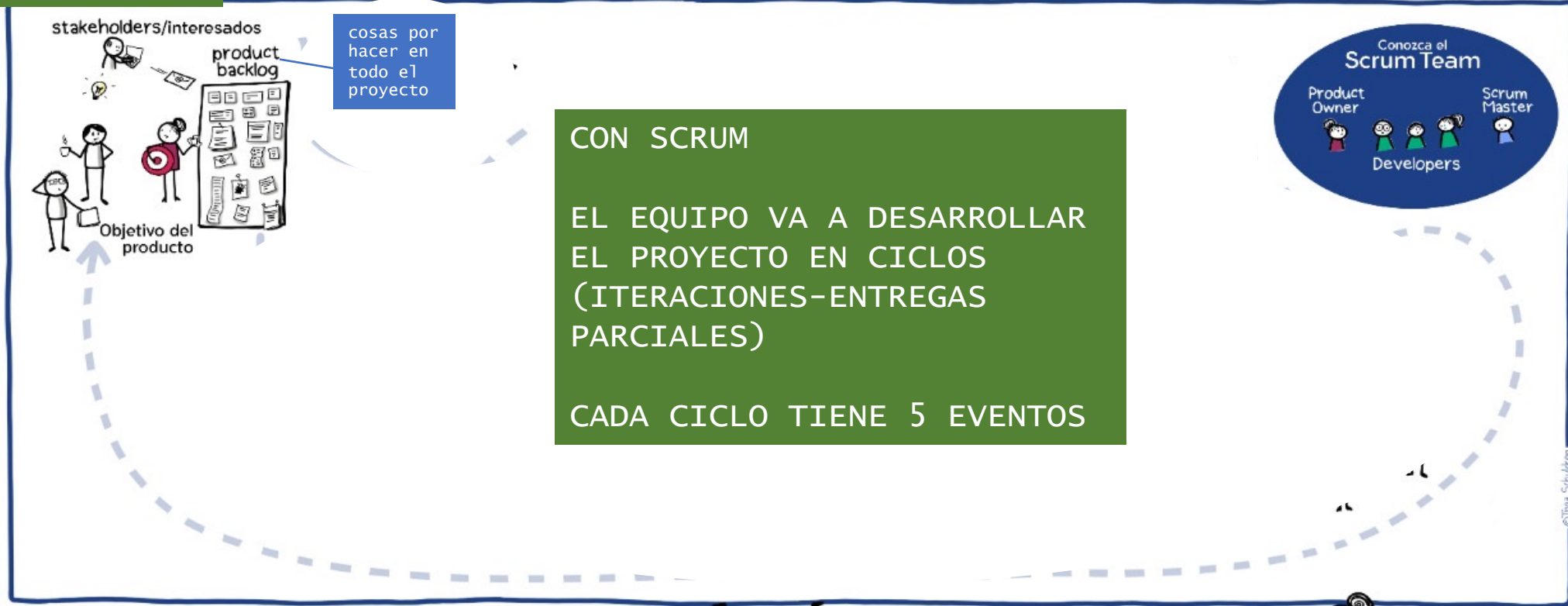


LA ESENCIA DE SCRUM:
(3*5*3)
3 ROLES - 5 EVENTOS - 3 ARTEFACTOS

Traducción y edición:

SCRUM: el marco de trabajo

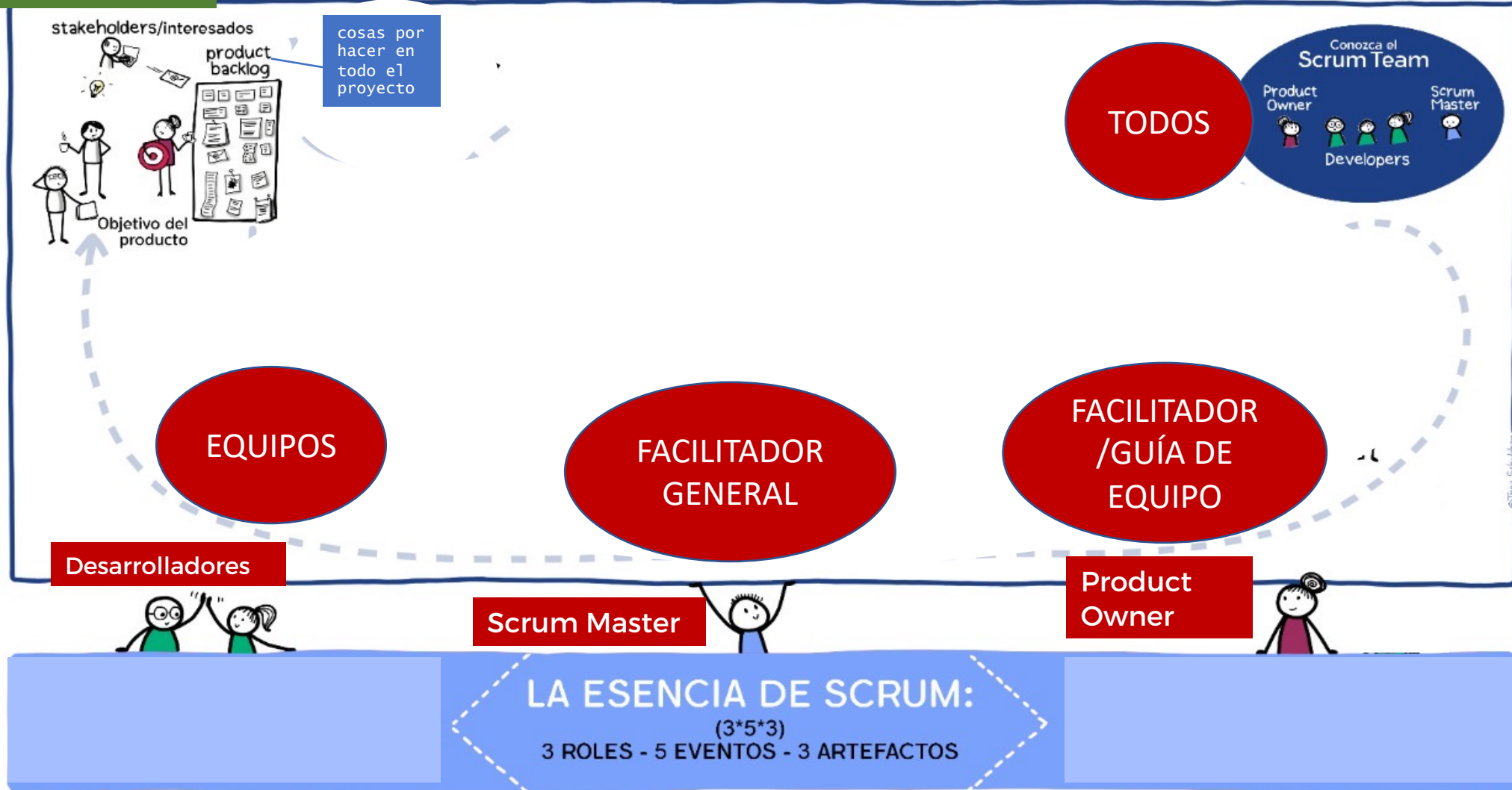
Proyecto: algo nuevo,
diferente, mejor



Traducción y edición:

SCRUM: el marco de trabajo

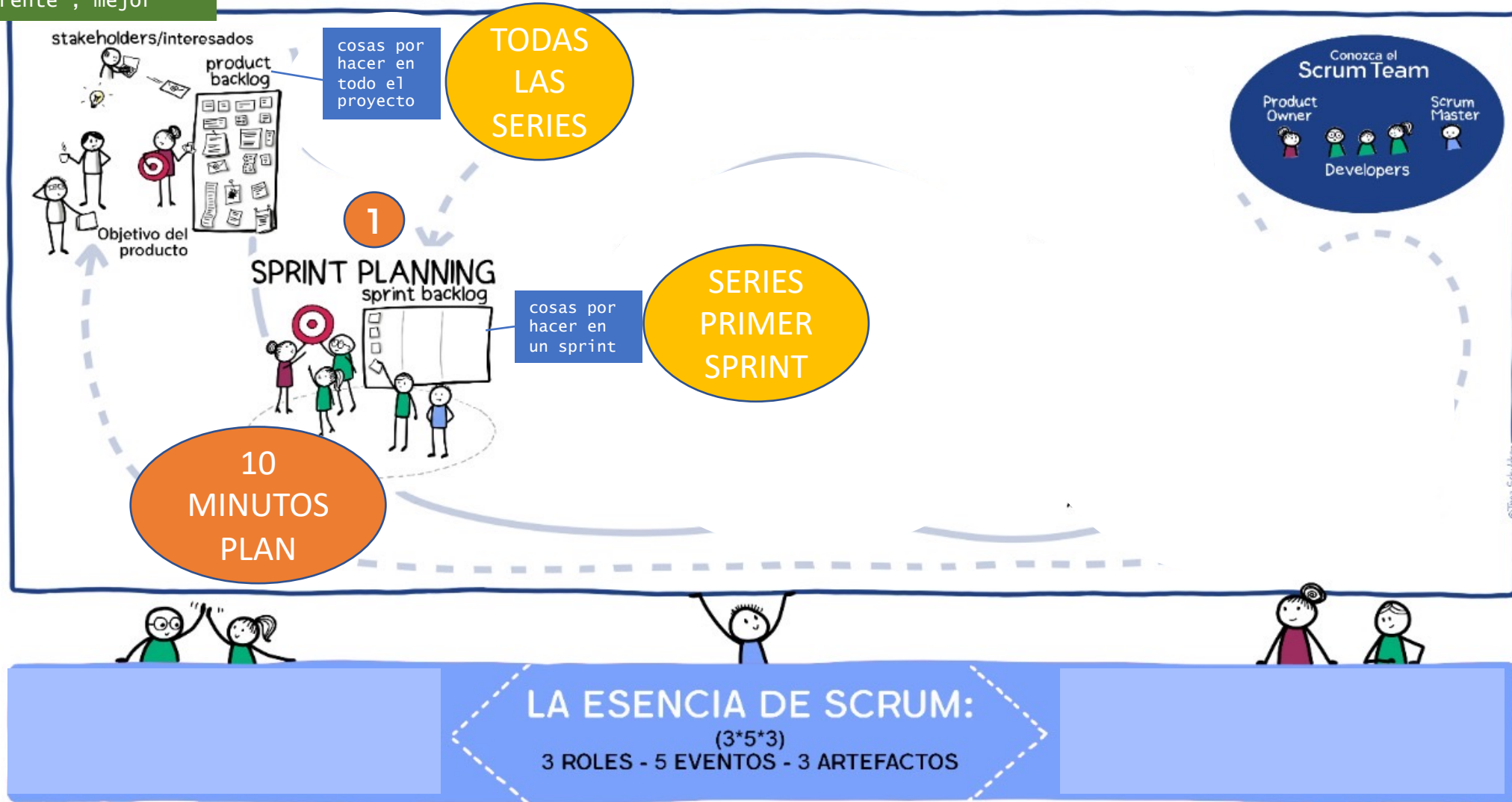
Proyecto: algo nuevo,
diferente, mejor



Traducción y edición:

SCRUM: el marco de trabajo

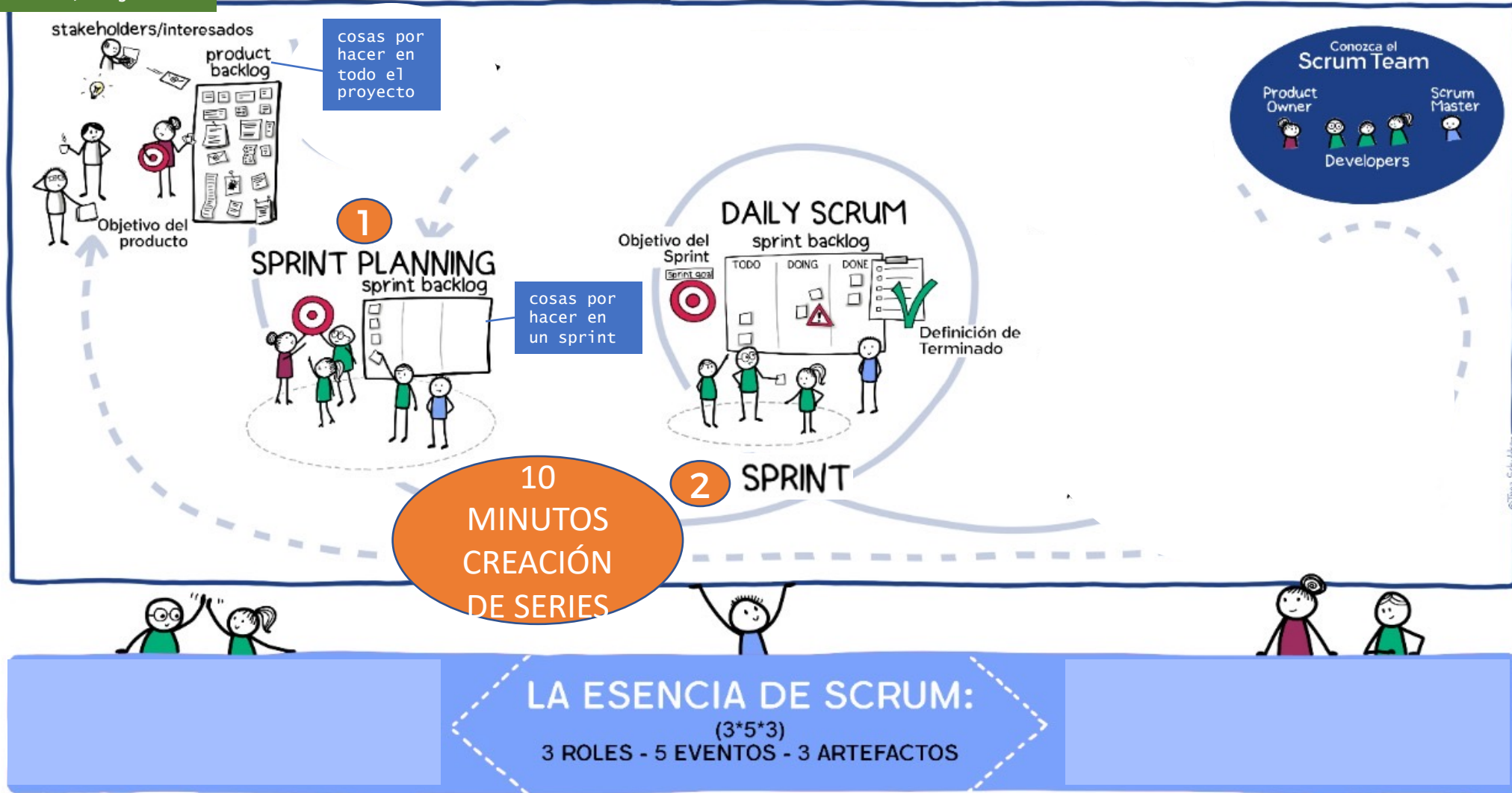
Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor



Traducción y edición:

SCRUM: el marco de trabajo

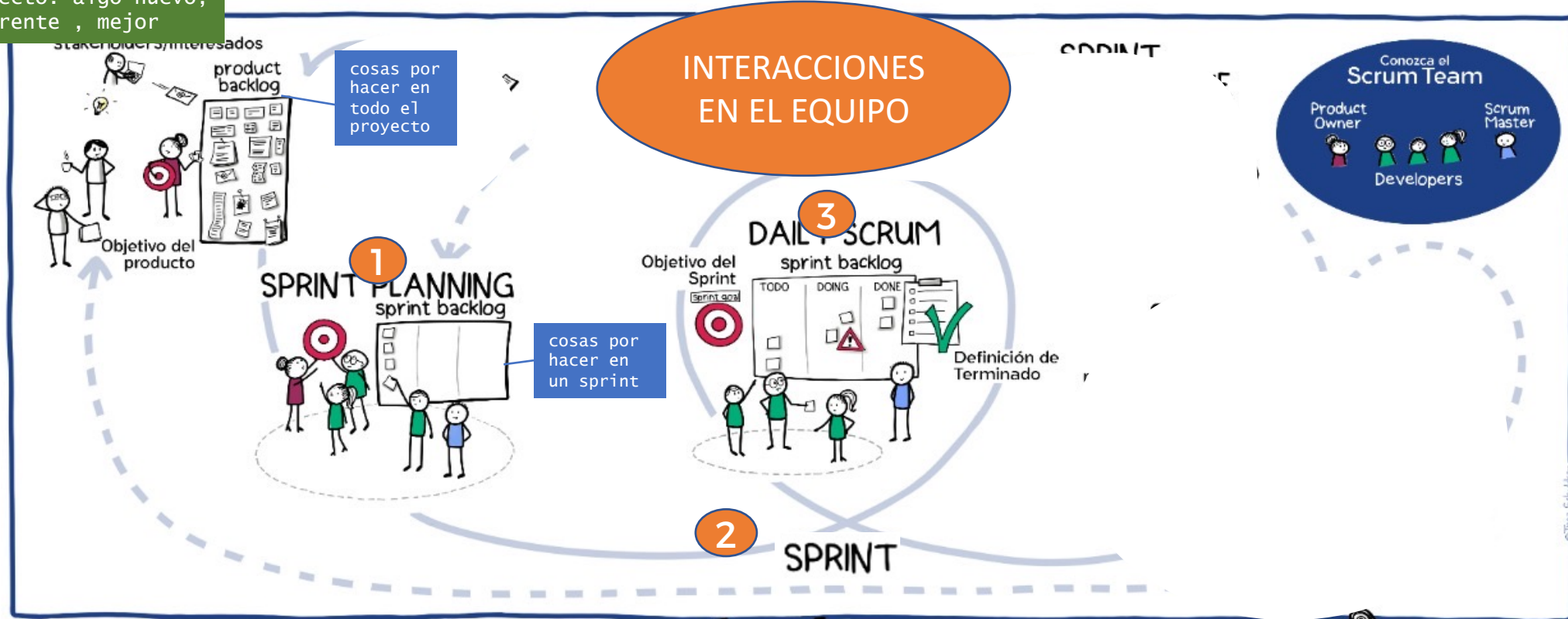
Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor



Traducción y edición:

SCRUM: el marco de trabajo

Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor



©Thijs Schukken



LA ESENCIA DE SCRUM:

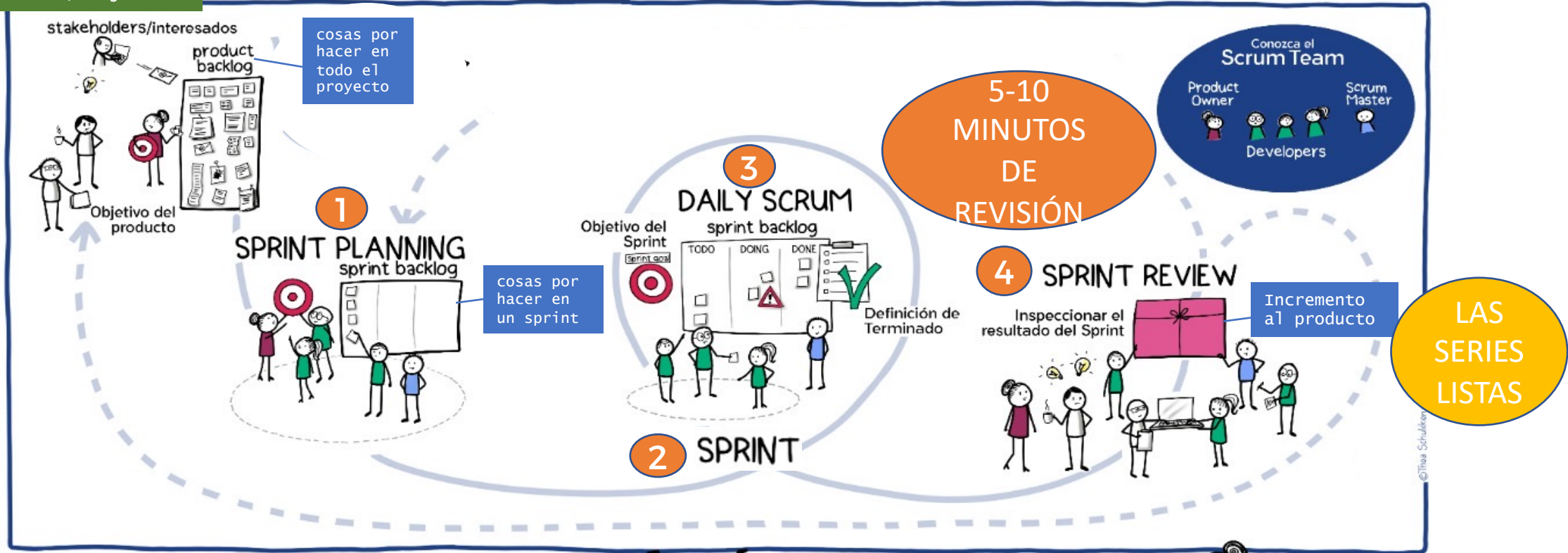
(3*5*3)

3 ROLES - 5 EVENTOS - 3 ARTEFACTOS

Traducción y edición:

SCRUM: el marco de trabajo

Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor

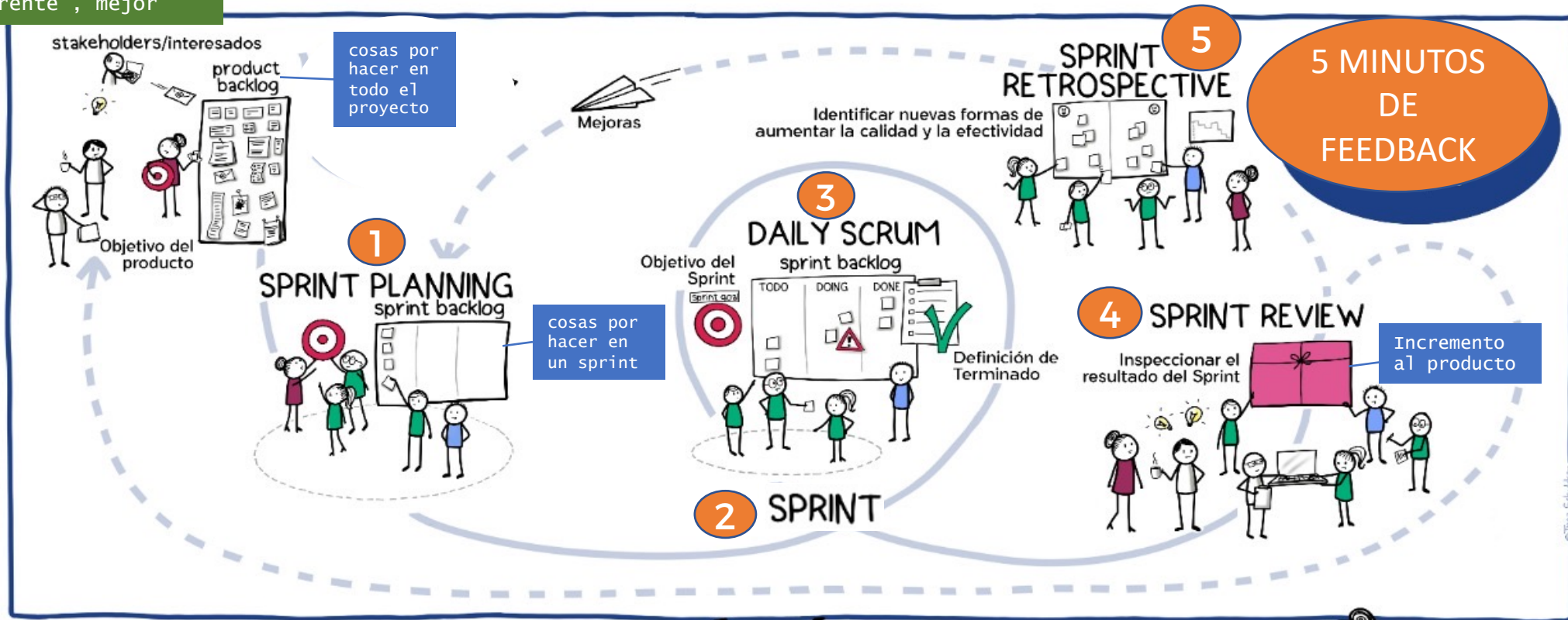


LA ESENCIA DE SCRUM:
(3*5*3)
3 ROLES - 5 EVENTOS - 3 ARTEFACTOS

Traducción y edición:

SCRUM: el marco de trabajo

Proyecto: algo nuevo, diferente, mejor



©Tina Schulte

LA ESENCIA DE SCRUM:

(3*5*3)

3 ROLES - 5 EVENTOS - 3 ARTEFACTOS

Traducción y edición:

PURA
www.estrategia.com
nuevos retos...nuevas ideas

Fuente original:
theliberators.com

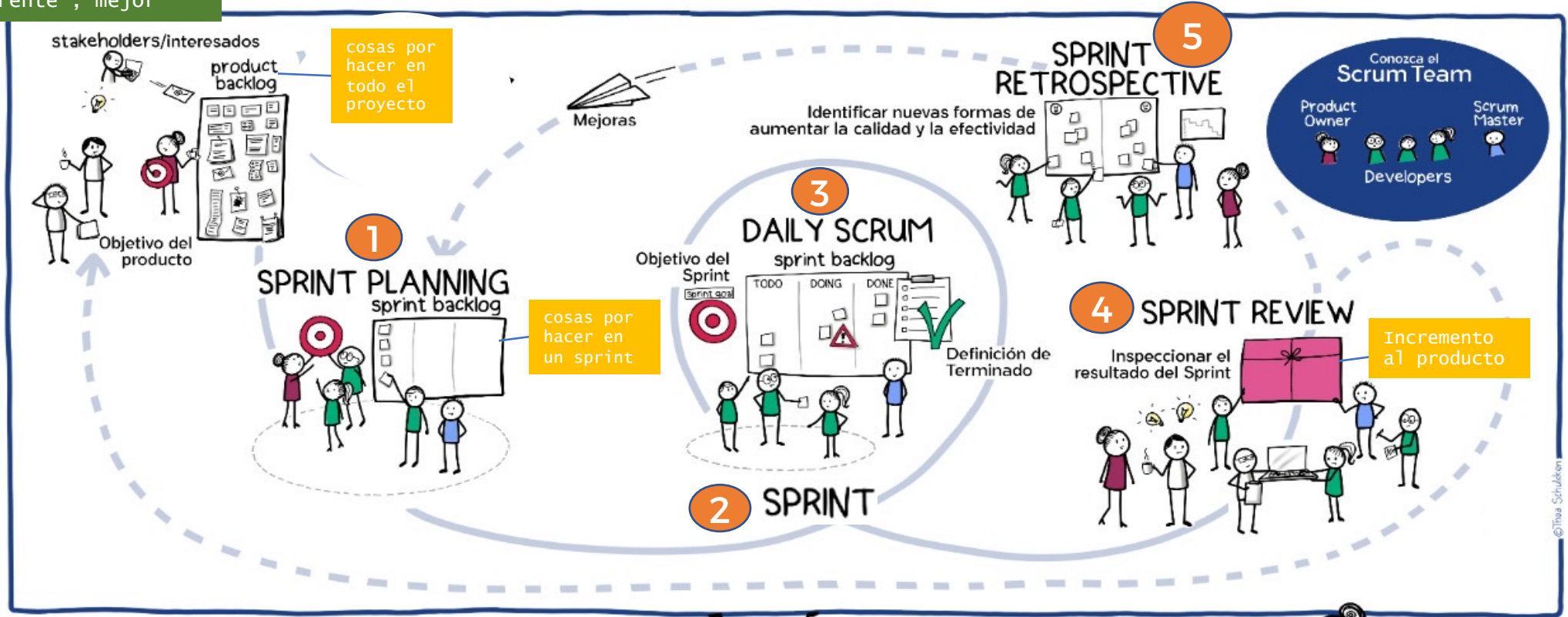
SCRUM: el marco de trabajo

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

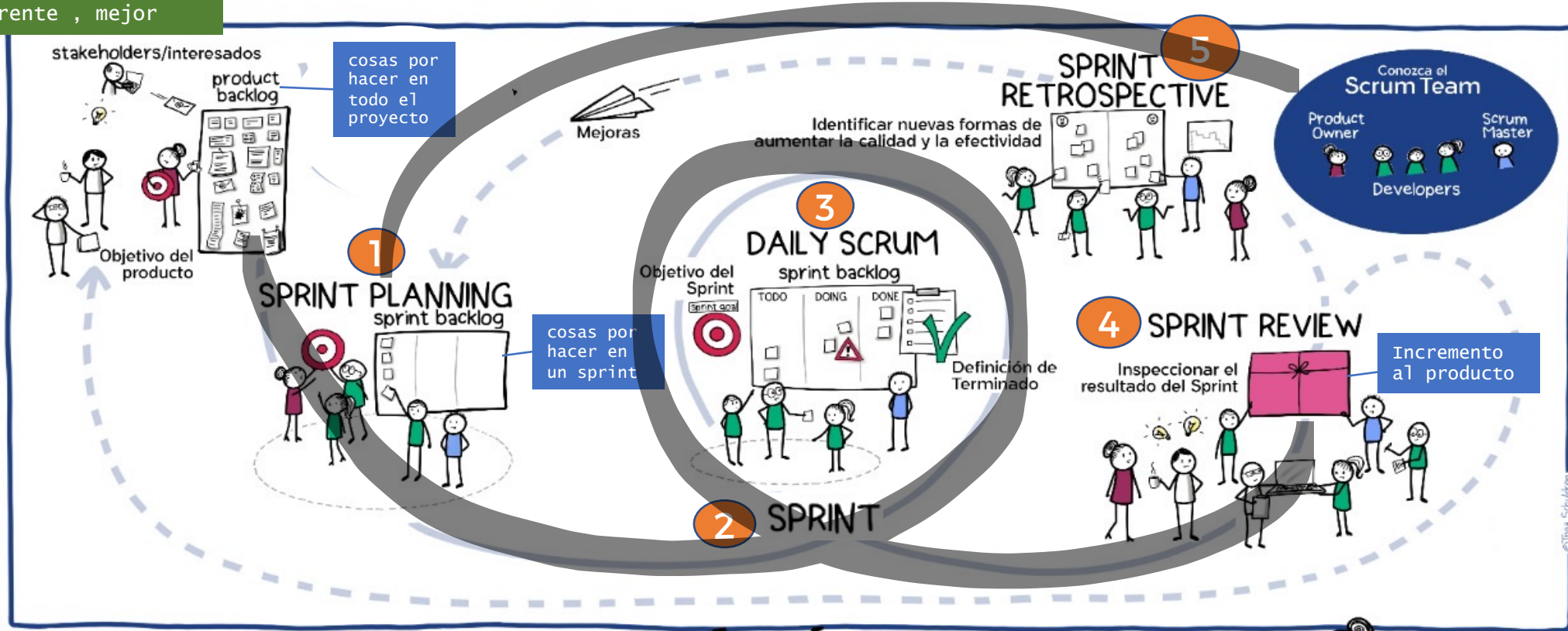
EMPIRISMO

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

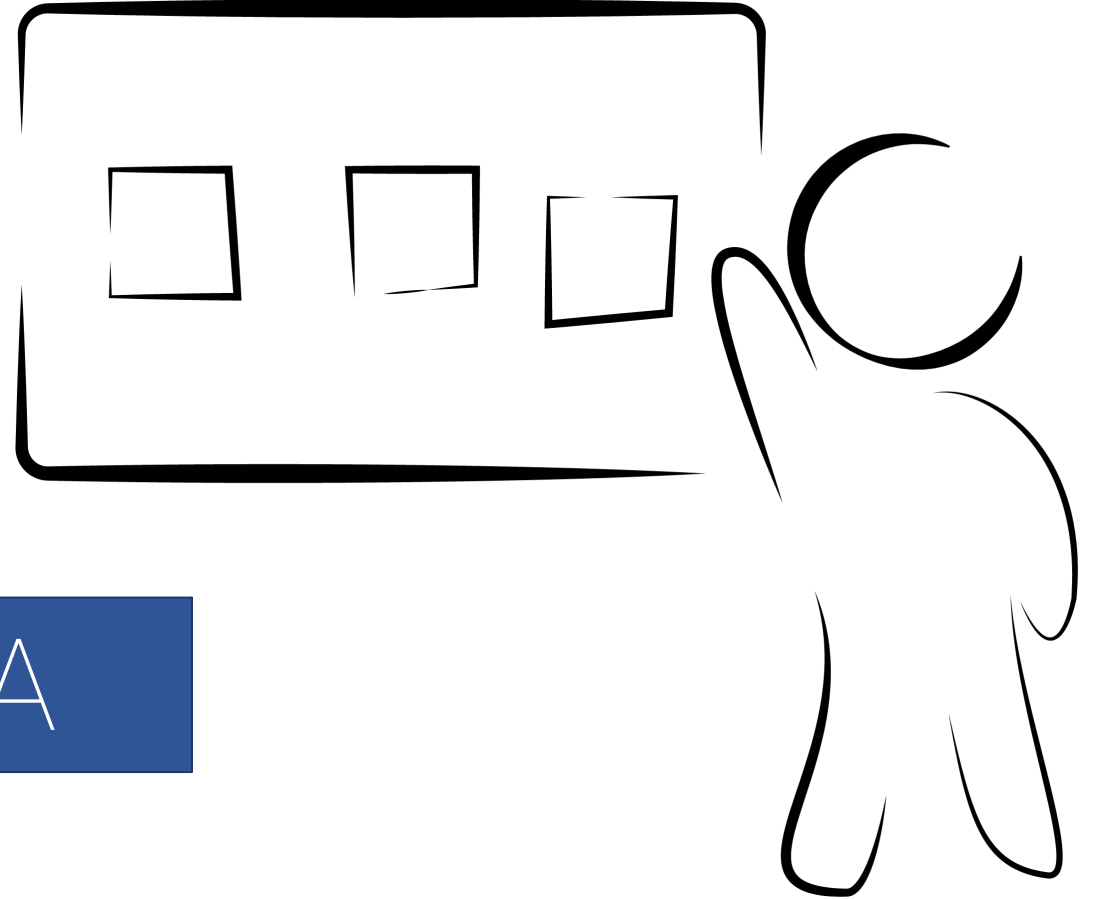
EVENTOS

ARTEFACTOS

KANBAN

INNOVACIÓN

MEJORA CONTINUA



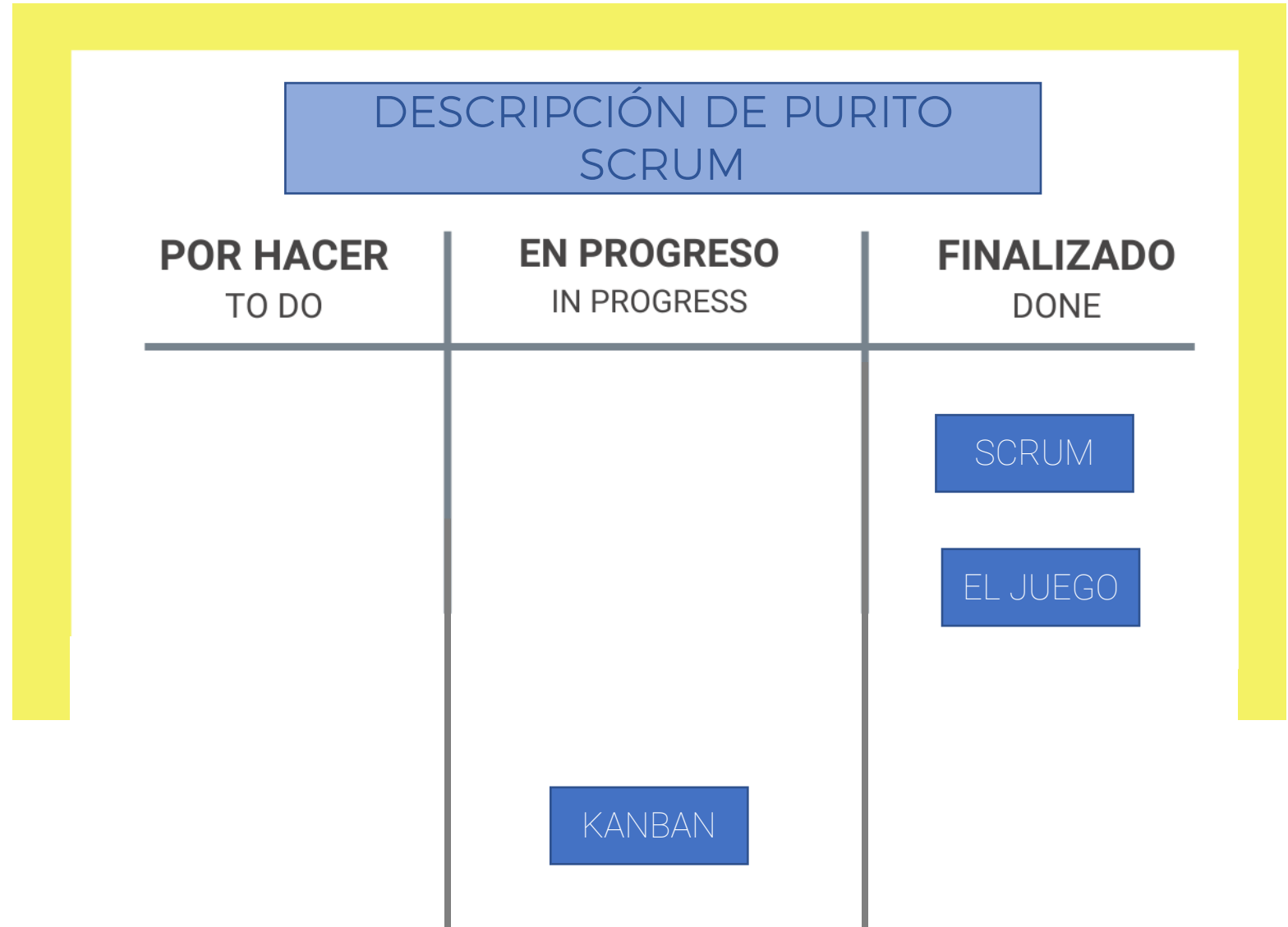
KANBAN

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