



# VOLS SER AGILE?



Tal3ntia   
Coaching.Training.Outsourcing.

# Objectius

- ✓ Analitzar el moment socio-econòmic actual de les empreses, la gestió del canvi i el paper de les metodologies Agile
- ✓ Conèixer en detall les principals metodologies i terminologia Agile i la seva aplicació en la gestió de projectes
- ✓ Entendre els beneficis de les metodologies Agile i detectar les palanques necessàries per la transformació Agile
- ✓ Metodologies Agile i els seus stakeholders: líders equips i persones àgils
- ✓ Entendre la Gestió del Canvi des de la perspectiva del Canvi Personal

# Agenda

- 09:30 Presentació, agenda i primeres reflexions
- 09:45 Entorn i context Agile
- 11:00 Pausa
- 11:30 Metodologia Agile
- 13:30 Dinar
- 15:00 Metodologia Agile
- 16:30 Pausa
- 16:45 Pràctica
- 18:45 Conclusions
- 19:00 Tancament

## ...primeres reflexions...

Si la teva ment està **plena de coneixements**, estàs sempre **preparat per a res**. Si està oberta com la dels **principiants**, estàs **disponible per a tot**.

Shinishi Suzuki

**Fer preguntes** es prova de que es **pensa**.

Rabindranath Tagore

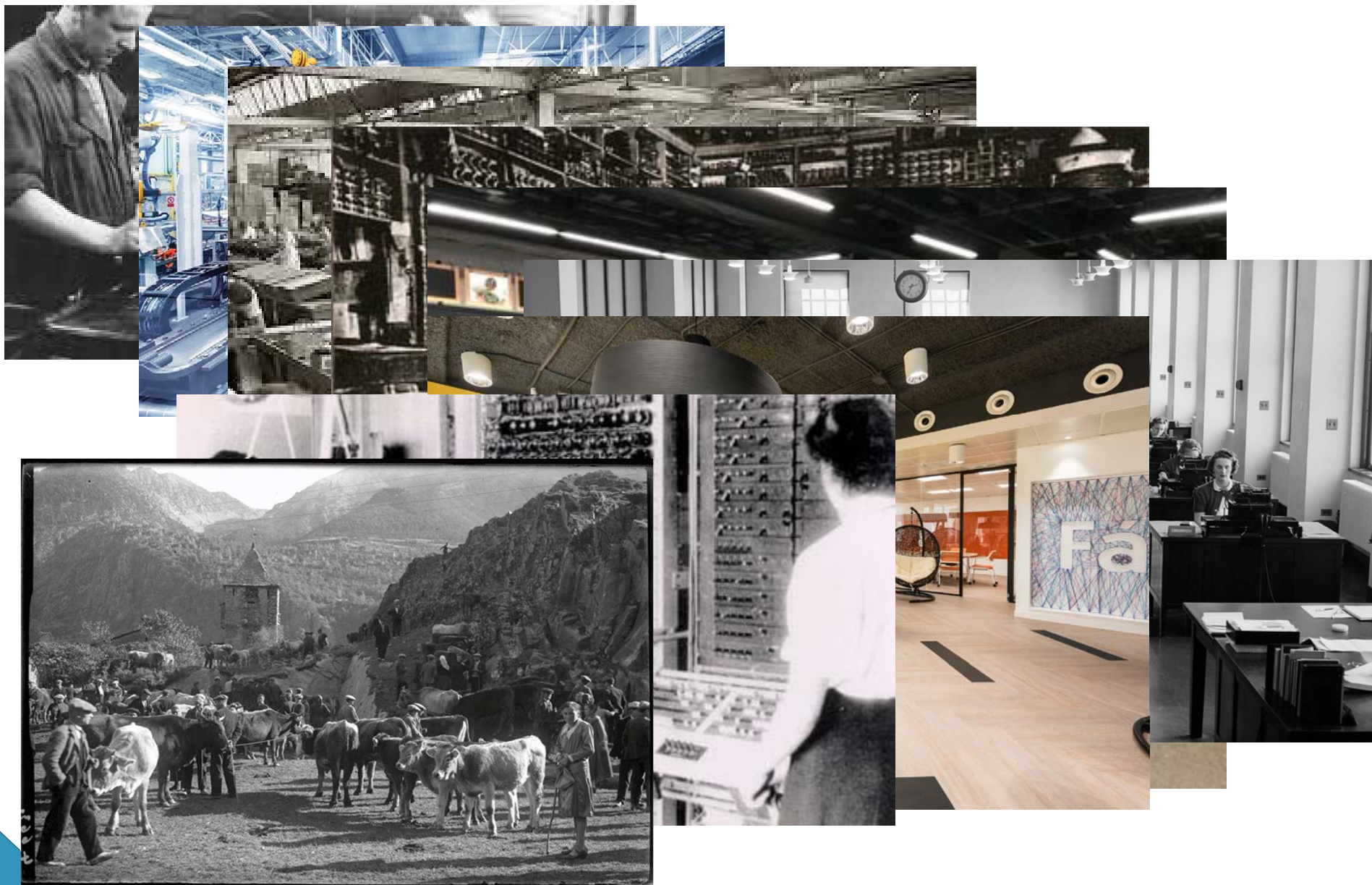
Si no ho **dius**, ningú podrà repetir-ho, si no ho fas, ningú podrà **inspirar-se**

Sòcrates

# ENTORN SOCIO-ECONÒMIC I CONTEXT AGILE



# Nous escenaris



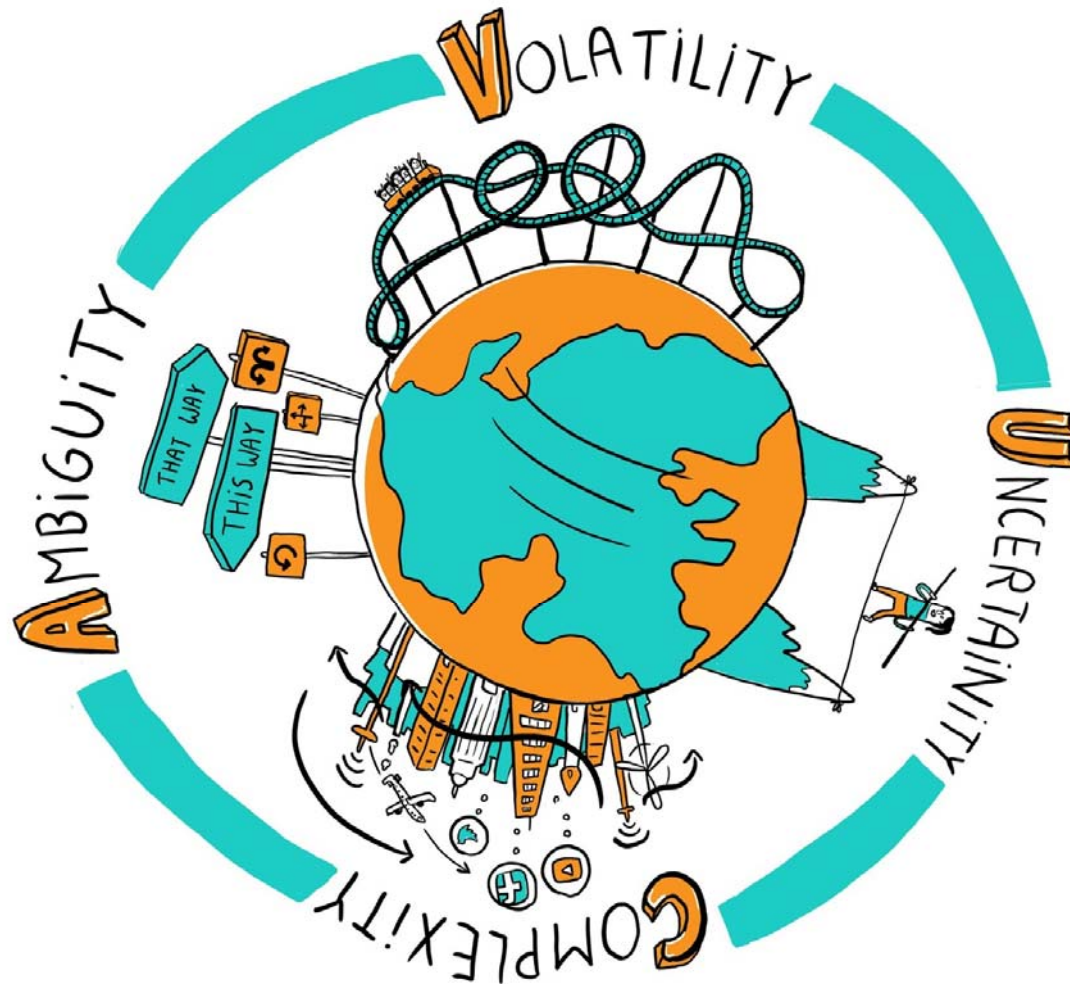
# Nous elements



Webex Meetings

# Entorn VUCA

we live in a **VUCA** World



# Entorn VUCA

## Volàtil

- Gran velocitat en els canvis
- Moltes variables pels canvis

## Incert

- Existeixen moltes opcions
- Però no hi ha seguretat en res

## Complex

- Moltes variables
- Moltes connexions entre variables

## Ambigu

- No hi ha claredat entre les relacions de les variables
- Les relacions no son estables

## Dinàmica 1: Complex vs. Complicat



# Noves generacions



Generació	Edat	Característiques
Z	- 23 anys	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crítics y selectivos</li><li>• Nativos digitales</li><li>• Auto formación online</li></ul>
Y	24-34 años	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cultura de interactividad</li><li>• Proclives a la movilidad laboral</li><li>• Gran conciencia social y reivindicativos</li></ul>
X	35-45 años	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mentalidad abierta a la diversidad</li><li>• Ciudadanos del mundo</li><li>• Competitivos</li></ul>
Baby Boomers	46-60 años	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gran dedicación al trabajo</li><li>• Capacidad para hacer carrera</li><li>• Compromiso</li></ul>
Veteranos	+ 61 años	<ul style="list-style-type: none"><li>• Amplia experiencia</li><li>• Fidelidad a la empresa</li><li>• Valoran el sacrificio</li></ul>

# I els canvis van molt ràpid...



# Nous escenaris...

# Què està canviant a les organitzacions?



## Dinàmica 2: En què afecta aquest entorn en la meva activitat?



# QUÈ ÉS AGILE?



## Origen i concepte d'Agile

Associat principalment a projectes amb base tecnològica, donat el seu origen en el desenvolupament de software a principis del segle XXI als EUA.

La rigidesa havia de donar pas a la flexibilitat per millorar el resultat obtingut.

Més que una metodologia, el que es va establir va ser un **marc teòric** de treball que permetés escurçar els temps de desenvolupament, eliminar la incertesa, millorar l'eficiència i la qualitat del resultat final, tenir capacitat de resposta al canvi i proporcionar la major satisfacció possible al client a través de l'entrega en temps més curts i la retroalimentació contínua durant el desenvolupament.

Actualment s'ha extès a tot tipus de projectes, essent cabdal en la transformació digital de les empreses.

## - Què és Agile?



## - Agile manifesto

### Manifest per al desenvolupament àgil de programari (2001)

Estem posant al descobert millors maneres de desenvolupar programari fent-ho i ajudant a altres a fer-ho.

Mitjançant aquesta feina hem acabat valorant:

- Individus i interaccions per sobre de processos i eines
- Programari que funciona per sobre de documentació exhaustiva
- Col·laboració amb el client per sobre de negociació de contractes
- Resposta al canvi per sobre de cenyir-se a una planificació

És a dir, encara que els elements de la dreta tenen valor, nosaltres valorem més els de l'esquerra.

Kent Beck  
Mike Beedle  
Arie van Bennekum  
Alistair Cockburn  
Ward Cunningham  
Martin Fowler

James Grenning  
Jim Highsmith  
Andrew Hunt  
Ron Jeffries  
Jon Kern  
Brian Marick

Robert C. Martin  
Steve Mellor  
Ken Schwaber  
Jeff Sutherland  
Dave Thomas

## - 12 principis bàsics

### **Derivats dels 4 valors fonamentals**

1. Satisfer al client
2. Benvingudes les especificacions canviant
3. Iteracions constants
4. Treball col·laboratiu
5. Motivació de l'equip
6. Contacte directe amb els clients
7. Mesura del progrés
8. Desenvolupament sostingut en el temps
9. Cerca de l'excel·lència
10. Simplicitat
11. Autoregulació
12. Revisió permanent

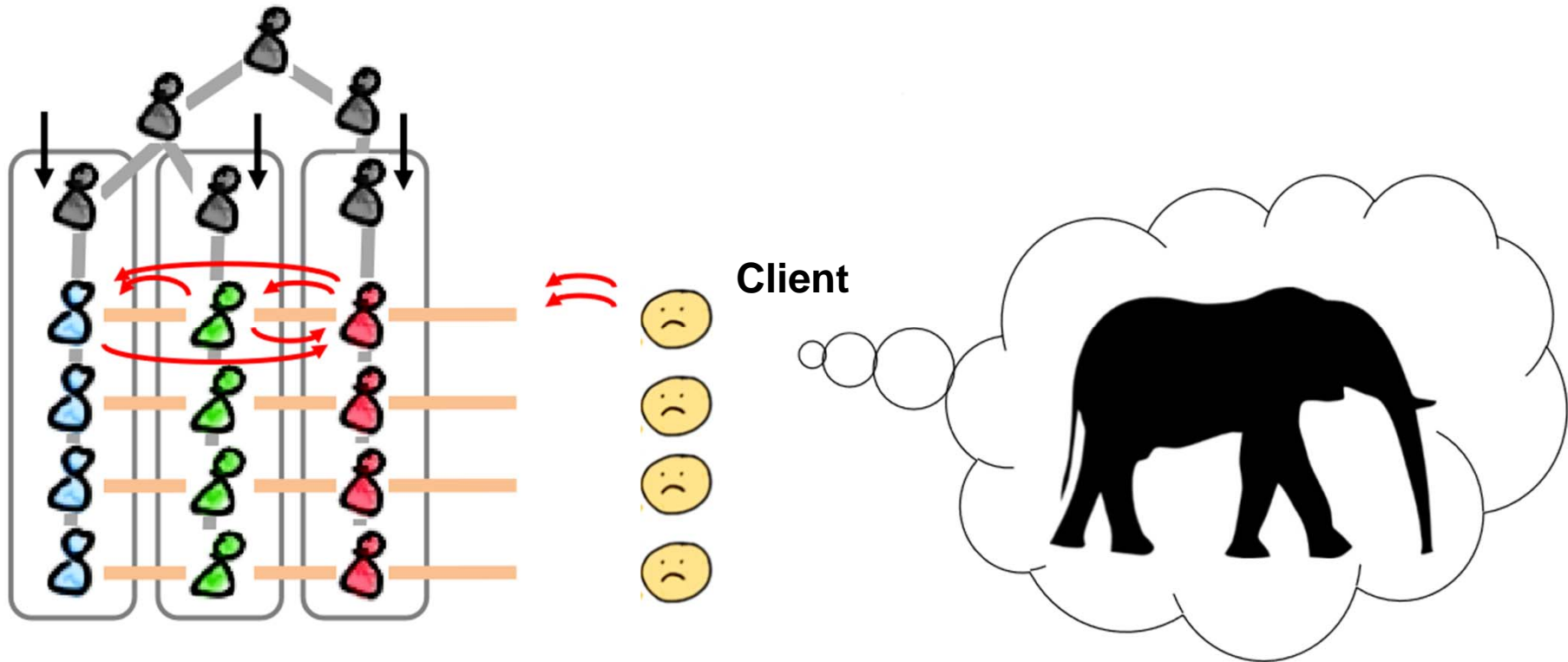
## - Característiques de les metodologies àgils

Les metodologies àgils són aquelles que permeten **adaptar la manera de treballar** a les condicions del **projecte**, aconseguint **flexibilitat** i **immediatesa** en la resposta per amotllar-se a les circumstàncies específiques de l'entorn.



## - Estructura tradicional

Prioritats de l'àrea -> SILOS -> No hi ha col·laboració de forma natural

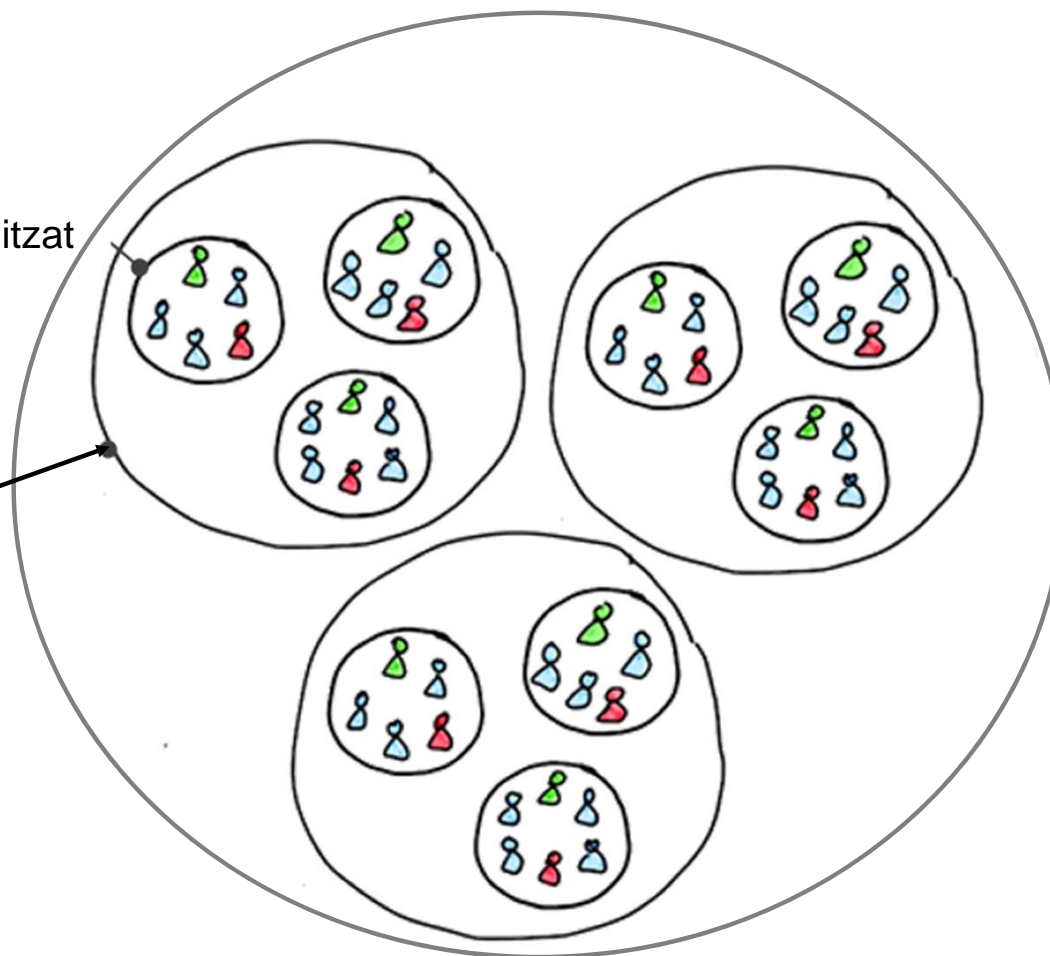


## - Estructura àgil

Organització simple, orientada al propòsit de negoci i integrada

Building block:  
Equip auto-organitzat

Value Centers:  
Grups petits  
orientats a  
propòsit  
iautònoms



Fractal escalable  
al negoci

## - Enfocs de treball



## Metodologies Agile: Scrum, Kanban...

Les metodologies àgils més utilitzades són el Kanban, el Scrum i la Programació Extrema (XP).

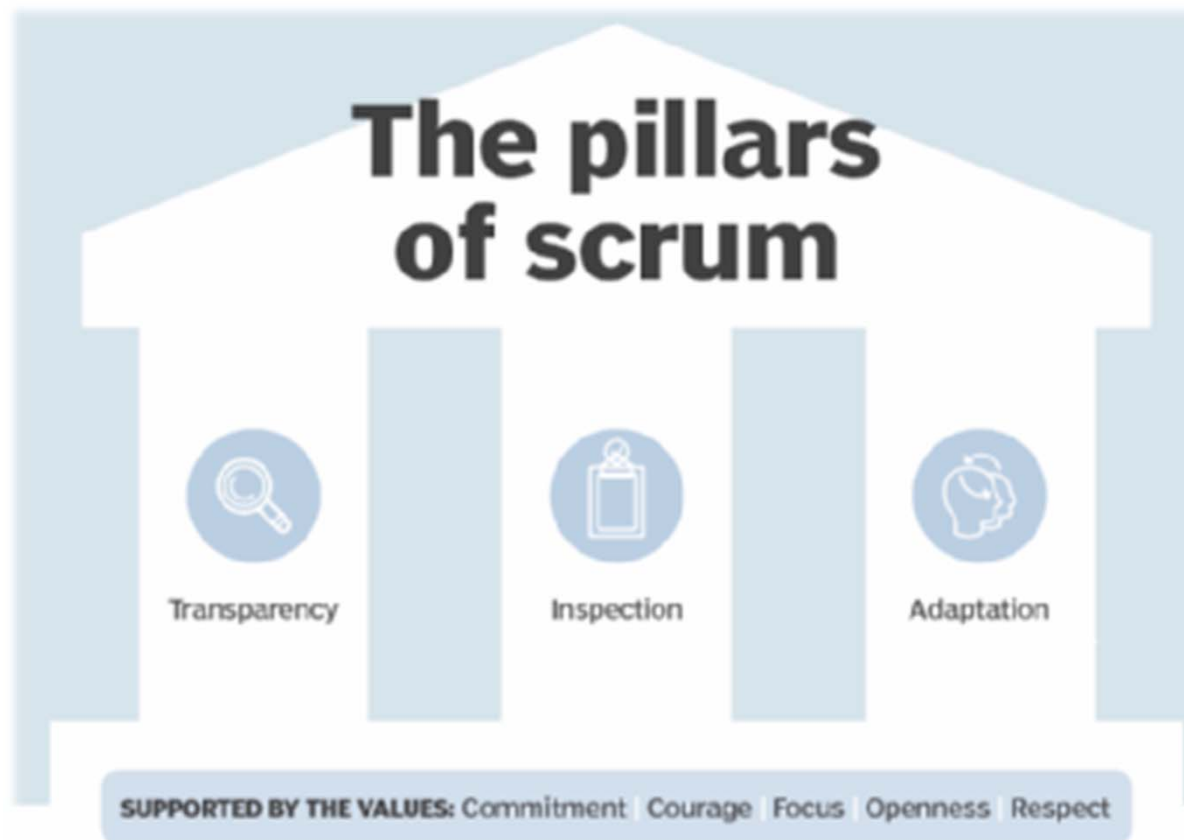
### Kanban o Targeta Visual



## Scrum

Scrum és basa en l'**empirisme**. Assegura que el coneixement prové de l'experiència i en la presa de decisions basant-nos en el coneixement.

Scrum utilitza un **enfoc iteratiu i incremental** per optimitzar la predictibilitat i el control del risc.



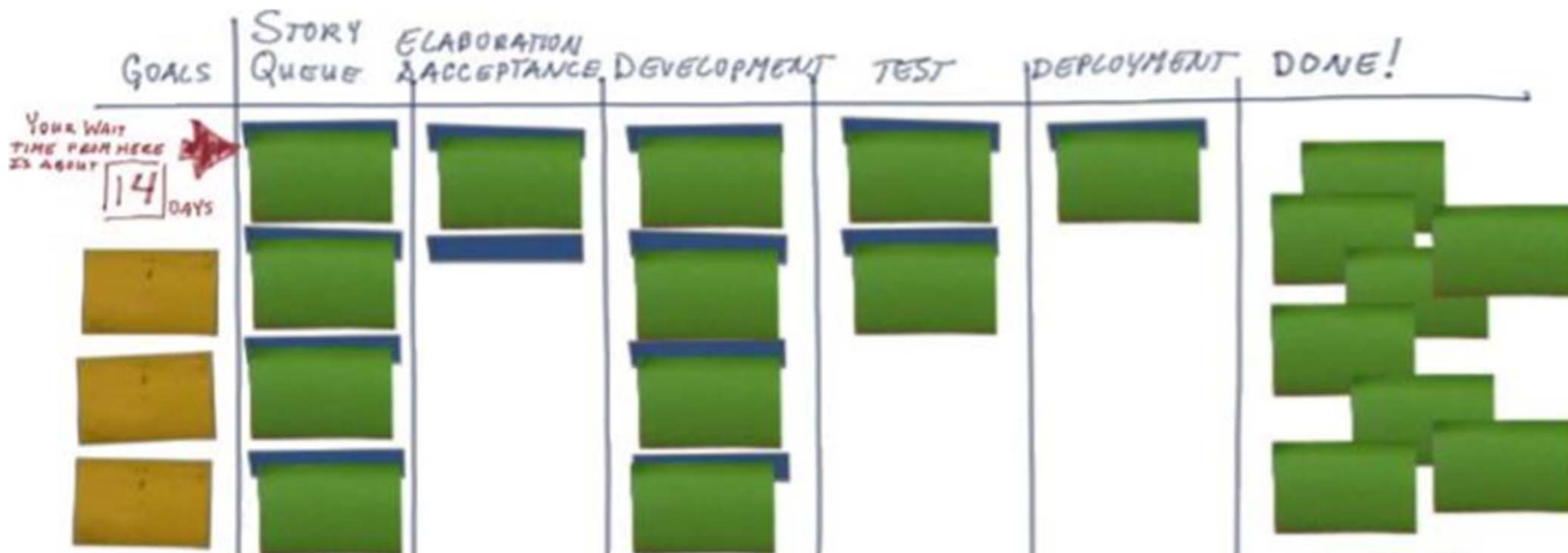
## XP

La clau de l'èxit de l'Extreme Programming és potenciar les relacions personals mitjançant el treball en equip, fomentant la comunicació i eliminant els temps morts.

Les seves fases principals són:

- Planificació del projecte amb el client
- Disseny del projecte
- Codificació (els programadors treballen en parella per obtenir resultats més eficients i de qualitat)
- Prova, per comprovar la funcionalitat dels codis que s'implementen

# Dinàmica 3: Practicant Kanban



## Metodologia Scrum i Aplicacions

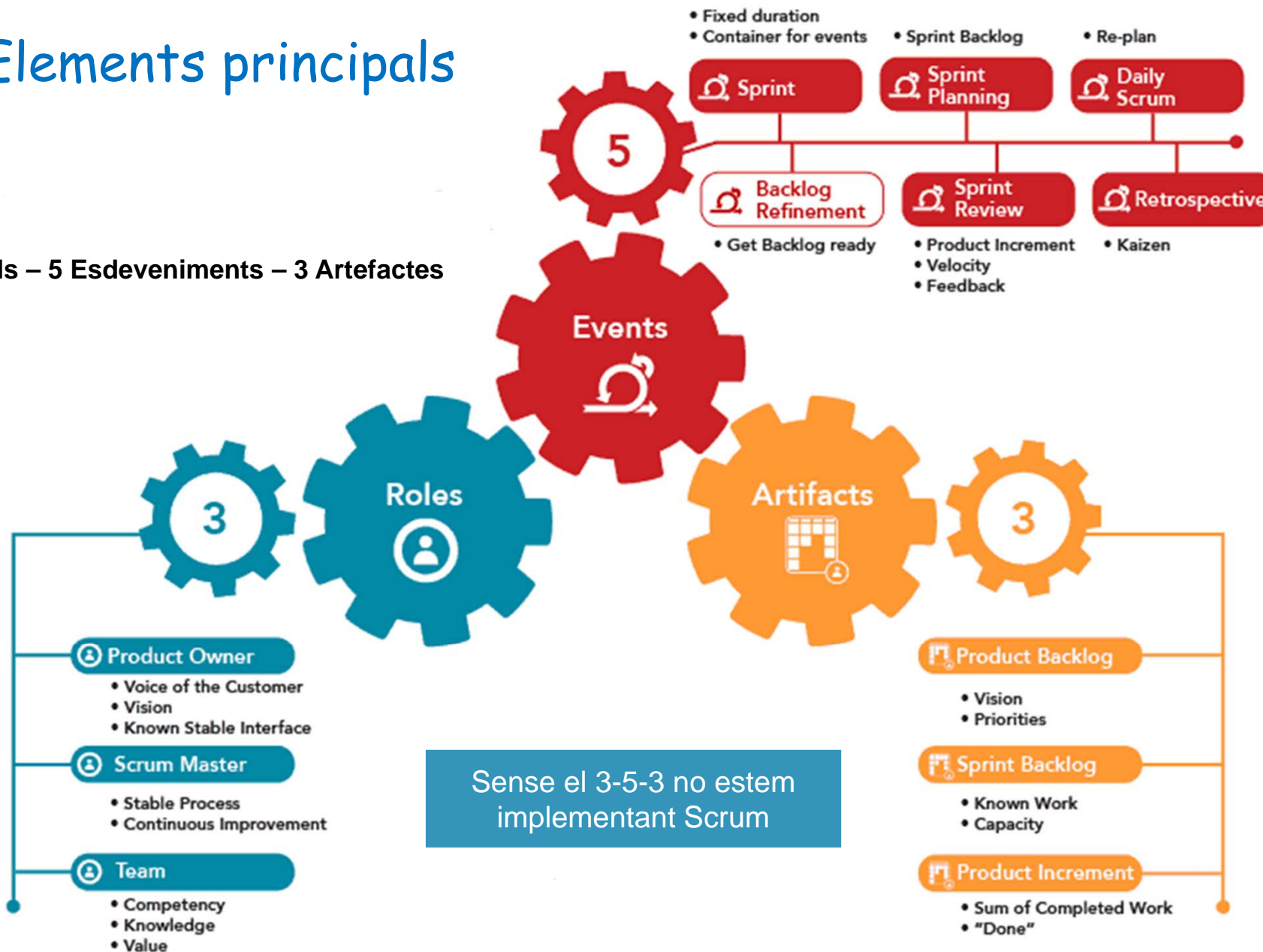
El marc de treball de Scrum és composta per els Equips Scrum (**Scrum Teams**), els seus Rols (**Roles**), Esdeveniments (**Events**), Artefactes (**Artifacts**) i les Regles (**Rules**) associades. Cada component dins del marc de treball serveix per a un propòsit específic i és essencial per l'èxit de Scrum i per el seu ús.

Les Regles de Scrum (Rules) relacionen els Esdeveniments (Events), Rols (Roles) i Artefactes (Artifacts), governant les relacions i interaccions entre ells.



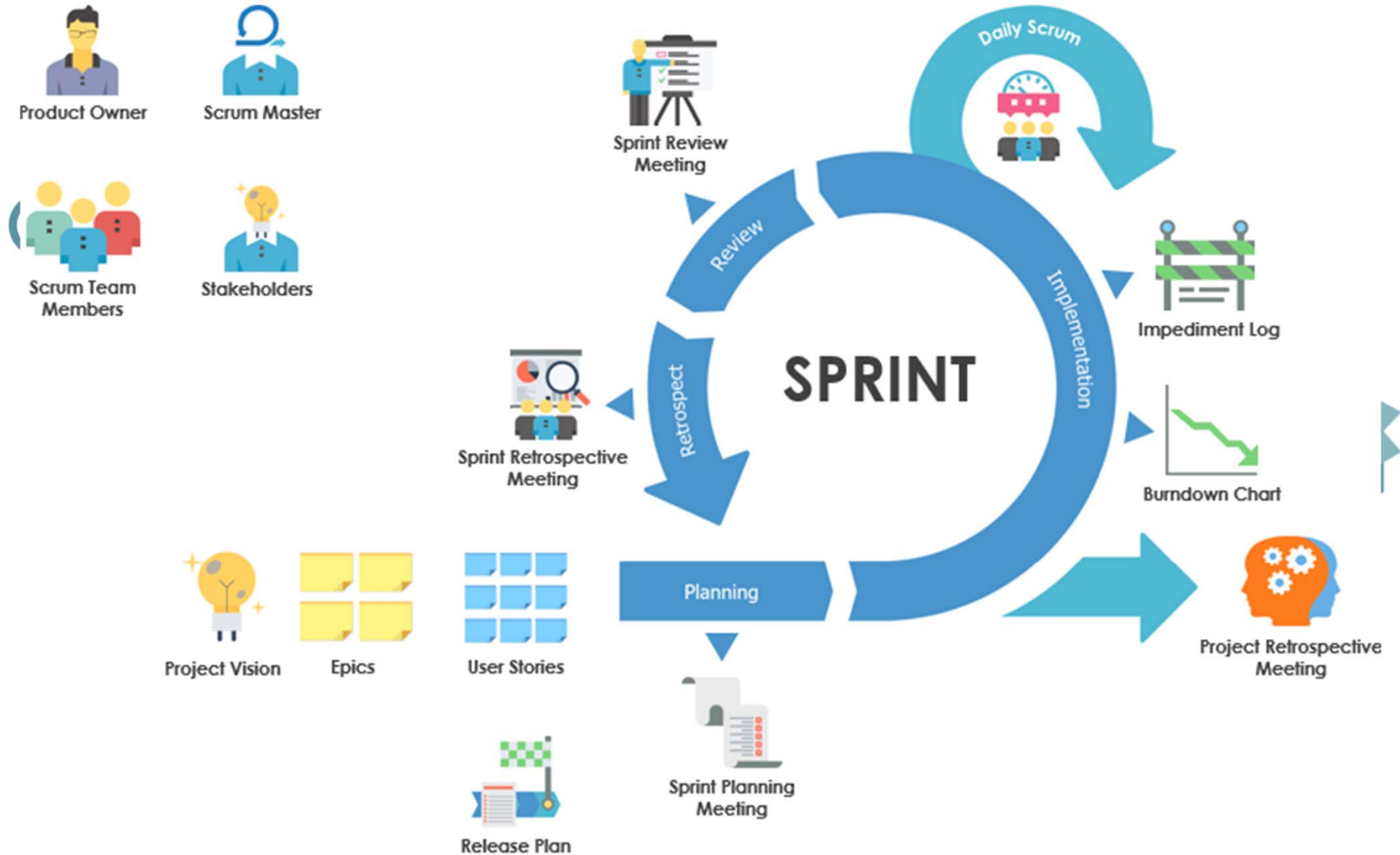
# - Elements principals

3 Rols – 5 Esdeveniments – 3 Artefactes



Sense el 3-5-3 no estem implementant Scrum

# - Scrum framework



# - Product Owner

Decidir què construir... i què no!

Recollir i tenir clares les especificacions

Parlar amb la direcció

Facilitar l'input del client

Ordenar i prioritzar els ítems del Product Backlog

Definir el mínim producte viable

Acordar amb la resta de l'equip la definició de DONE (FET)

Definir el pla d'entregues

Validar entregues (Sprint Review)

## Responsabilitats



## Product Owner

Ha de participar en:



Daily meeting  
(Participació optativa)



Sprint Planning



Sprint Review



Sprint Retrospective

» El Product Owner no dóna ordres a l'equip

» L'equip no ha de treballar en requisits que el PO no hagi inclòs al PNL



Estar disponible i accessible per a l'equip



Cancel·lar el sprint si succeeix un imprevist extrem



Garantir que tothom pot accedir al Product Backlog



Garantir que el PBL s'entén

**El Product Owner ha de conèixer la velocitat de treball de l'equip, per estimar les entregues parcials de les funcionalitats especificades**

## - Scrum Master

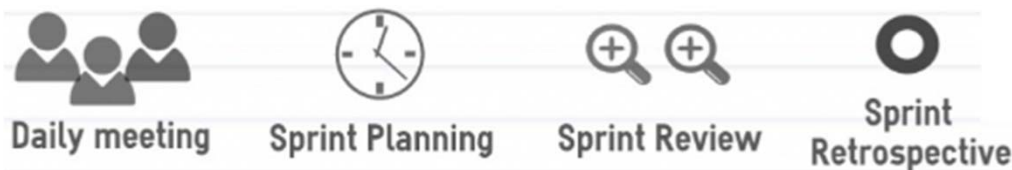
- Planifica la implementació de Scrum amb l'organització
- Ajuda a entendre a l'organització quines interaccions amb l'equip són necessàries
- Ajuda al Product Owner a entendre els principis Agile
- Ajuda al Product Owner a maximitzar el valor del negoci
- Enseña al PO a prioritzar i gestionar correctament el PBL
- Ajuda a l'equip de desenvolupament a convertir-se en auto-organitzat i multifuncional
- Soluciona possibles impediments que puguin sorgir al Sprint
- S'assegura que existeixi la definició de DONE

### Responsabilitats



### Scrum Master

Ha de participar en les següents reunions i vetllar pel compliment del temps i els objectius establerts:



**El Product Owner té una visió de negoci. El Scrum Master s'encarrega de que l'equip entengui Scrum i l'apliqui correctament**



Ajuda a que les millores detectades a la retrospectiva del Sprint es duguin a terme



Amb l'equip de desenvolupament, actualitza el treball en progrés (burndown chart)



Assegura i promou les bones pràctiques



Si fa falta, forma en Scrum



**El Scrum Master és el responsable de vetllar per que es segueixi Scrum**

## - Aplicacions

Qualsevol projecte en el que hi hagi un entregable (tecnologia mòbil, banca, desenvolupament de software, transformació digital...)

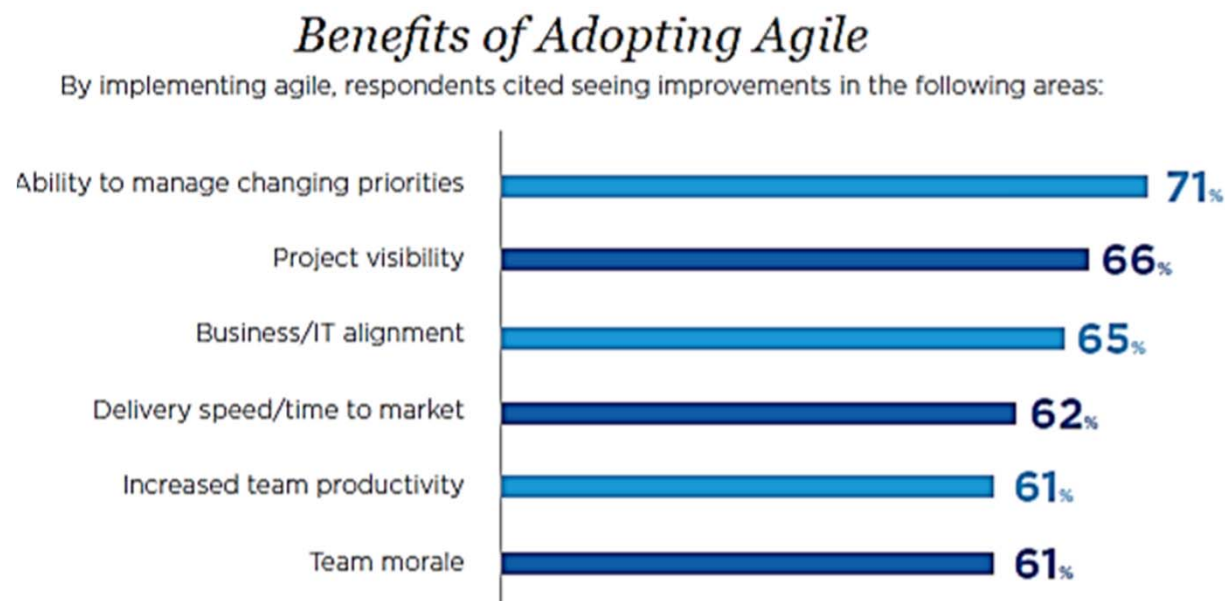
Passos per iniciar la implementació:

- 1. Identificar el Propietari de Producte que assumeixi el rol de creació i control de les especificacions de l'entregable vers tots els *stakeholders*
- 2. Calcular el temps per a la creació del Backlog
- 3. Crear el Backlog
- 4. Planificar el calendari de Sprints
- 5. Decidir el pressupost de cada Sprint, per decidir les hores que l'equip ha de treballar en aquest projecte
- 6. Habilitar un espai de col·laboració per a l'equip Scrum
- 7. Preparar un gràfic de *burndown* per monitoritzar el progrés diari

## Beneficis de l'adopció de metodologies agile

- Satisfacció de client (implicat i informat)
- Motivació i implicació de l'equip de desenvolupament
- Estalvi de temps i costos
- Visualització de l'evolució del producte i eliminació de característiques redundants i/o innecessàries (entregues parcials)
- Millora de la qualitat i la personalització de l'entregable final

En definitiva, més rendibilitat de la nostra inversió.



VersionOne "12th state of Agile report" – Survey 2017.

# Facilitadors i barreres en la transformació agile

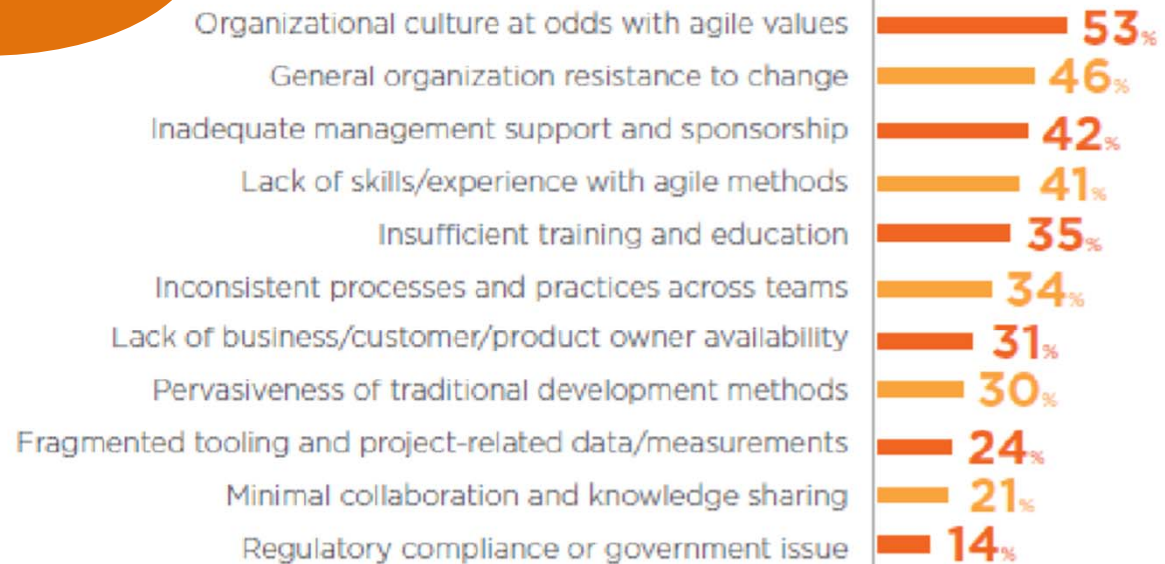
## Com començar el canvi?

Paper de RH?

- On fa falta
- Amb la gent adequada
- Moment propici
- Context que faciliti l'èxit

“No existeix transformació sense transformació del lideratge”  
Alex Rovira

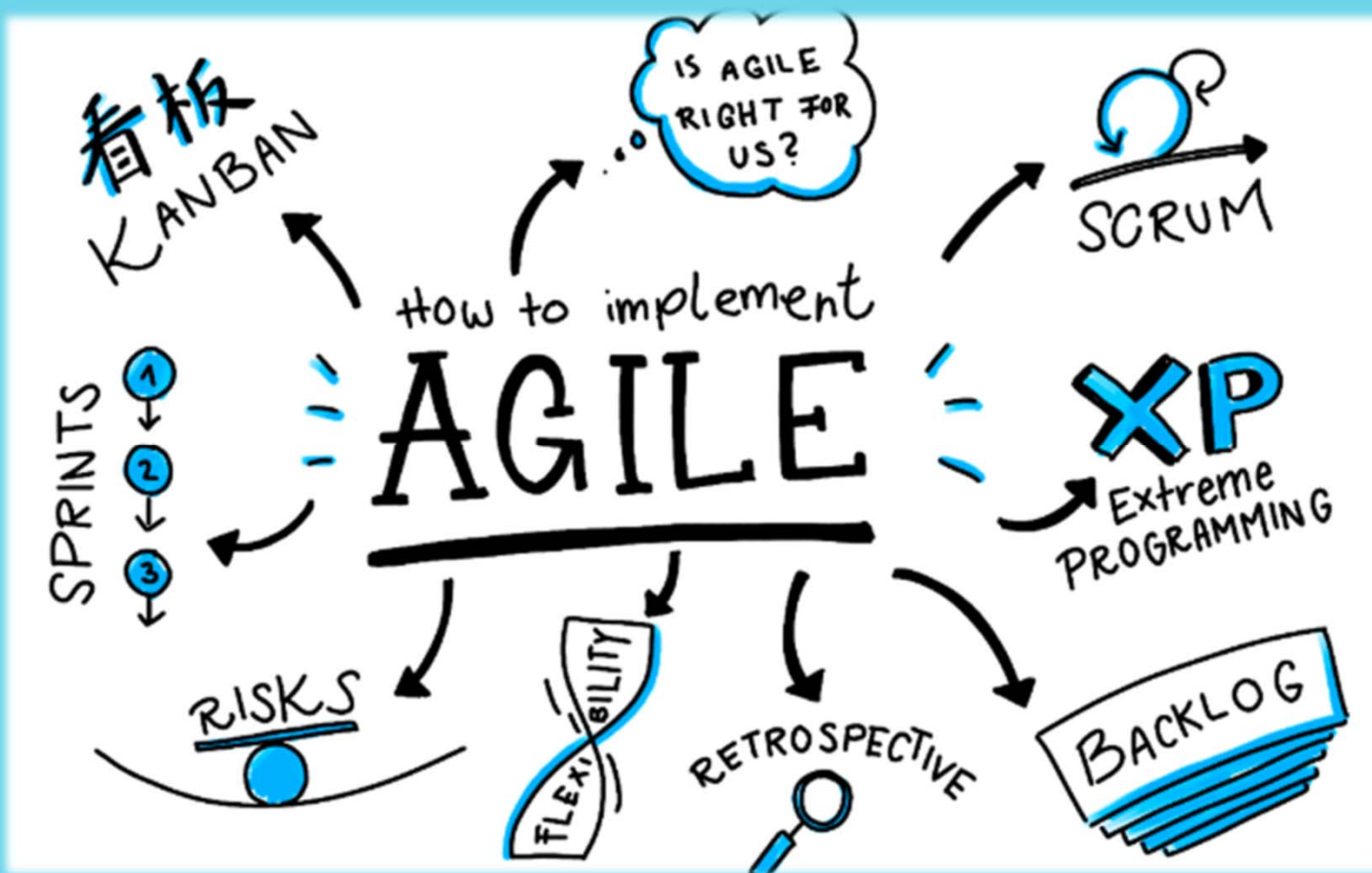
## Principals barreres



\*Respondents were able to make multiple selections.

VersionOne “12th state of Agile report” – Survey 2017.

# APLICACIÓ PRÀCTICA DE METODOLOGIA AGILE



**Conclusions**



**Què t'emportes?**



**Feedback?**



MOLTES GRÀCIES  
I FINS LA  
PROPERA!

[laia.febrer@tal3ntia.com](mailto:laia.febrer@tal3ntia.com)  
[saul.larrayad@tal3ntia.com](mailto:saul.larrayad@tal3ntia.com)