




Fast Track to Scrum



info@pragmatic.es

tel 902 021 012 internacional +34 93 1844362



METODOLOGÍA

Pragmatic ofrece los servicios más innovadores en materia de desarrollo organizativo; para más información dirigirse a www.pragmatic.es. Como especialistas en formación experiencial, nuestras simulaciones de negocio consiguen los objetivos generales siguientes:

- ☑ Involucrar al equipo en el proceso de cambio organizativo: las simulaciones son las herramientas perfectas para testear el cambio que intentamos implantar, presentar nuevas políticas organizativas e involucrar activamente a nuestros empleados o colegas en los procesos de mejora. En poco tiempo se consigue más que en largas reuniones, tediosos procesos de convencimiento e interminables memorándum.
- ☑ Mejora de los resultados de formación y desarrollo personal: a través de nuestras simulaciones los participantes experimentan problemas reales de su entorno, alejados de su rutina diaria. Esto proporciona un contexto de aprendizaje adecuado y "seguro" para poder experimentar libremente con nuevas ideas y soluciones.
- ☑ Mejora de competencias: nuestras simulaciones apelan a las distintas destrezas y competencias profesionales de los participantes.



FAST TRACK TO SCRUM

Scrum es una forma diferente de realizar proyectos de cualquier tipo, especialmente indicado en entornos donde los requisitos son cambiantes, la definición del producto final está sujeta a incertidumbre y se necesita una respuesta ágil ante las necesidades del cliente. El objetivo es entregar valor al cliente desde las etapas iniciales del proyecto.

Con *Fast Track to Scrum* ayudamos a introducir metodologías ágiles en sus proyectos en un tiempo mínimo. Para conseguir el éxito combinamos la formación experiencial con el arranque de su primer proyecto, de forma que pueda emprenderlo con seguridad. La mejor manera de aprender scrum es seleccionar un proyecto real de bajo riesgo y en un entorno controlado, y “aprender haciendo”.

☑ **Objetivos:**

- Garantizar la correcta formación de todos los participantes en las bases de scrum, utilizando una simulación de negocio
- Minimizar el miedo al cambio, ya que se trata de un cambio importante desde un estilo tradicional de gestión a una práctica menos prescriptiva como es scrum. Nuestro acompañamiento hace que el primer intento sea menos arriesgado para el cliente
- Fomentar mediante la práctica los valores que acompañan a scrum, como la responsabilidad, la autogestión, el trabajo en equipo y la cooperación
- Ayudar al éxito del primer sprint, colaborando con el cliente en el arranque de un primer proyecto piloto

☑ **Metodología:**

- Combinar la formación con la práctica real en un proyecto controlado por el cliente
- Retroalimentar constantemente lo aprendido, mediante reuniones con las personas implicadas para detectar puntos de mejora
- Cooperación y difusión entre todos los implicados, incluyendo tanto la “evangelización” del cliente final como la difusión dentro de todos los perfiles de la empresa de la primera experiencia

FAST TRACK TO SCRUM

LANZAMIENTO

FORMACIÓN EXPERIENCIAL

SELECCIÓN PILOTO

COMUNICACIÓN CLIENTE

ACOMPAÑAMIENTO

PRODUCT BACKLOG

PLANIFICACIÓN SPRINT

REUNIONES DIARIAS

DEMO SPRINT

RETROSPECTIVA

RESULTADOS

ANÁLISIS ÉXITO

LECCIONES APRENDIDAS

¡SOS!

☑ Programa

1. FASE DE LANZAMIENTO

La fase de lanzamiento cuenta con los siguientes módulos:

1.1 Formación experiencial

A través de la realización de nuestro tratamiento Gestión de Proyectos con Scrum. Los participantes serán todos los miembros del equipo, incluida la capa gerencial, ya que resulta fundamental la comprensión de la metodología por parte de todos.

Para ello empleamos 2 jornadas formativas y talleres diversos. Se trata de enseñar a los asistentes los principios básicos de la metodología Scrum desde un enfoque práctico. La hoja de ruta de estas jornadas es:

- ☑ **Ronda abierta inicial de brainstorming con los problemas habituales** en la gestión de proyectos tradicional: ¿qué sucede? ¿por qué sucede? y ¿cómo se suele reaccionar?
- ☑ **Exposición de filosofía y metodología Scrum** como alternativa a la

gestión en cascada: sesión abierta y colaborativa en la que se van exponiendo y comentando los conceptos básicos de Scrum, combinados con pequeños juegos cortos para ilustrar estos principios y con el análisis de posibles impedimentos que pongan en juego el éxito del proyecto

- ☑ **Caso práctico** www.beamedici.com: los participantes divididos en grupos de 6-7 personas desarrollan el caso de un cliente que quiere generar una web de descubrimiento y patrocinio de nuevos artistas. Se practican los puntos:

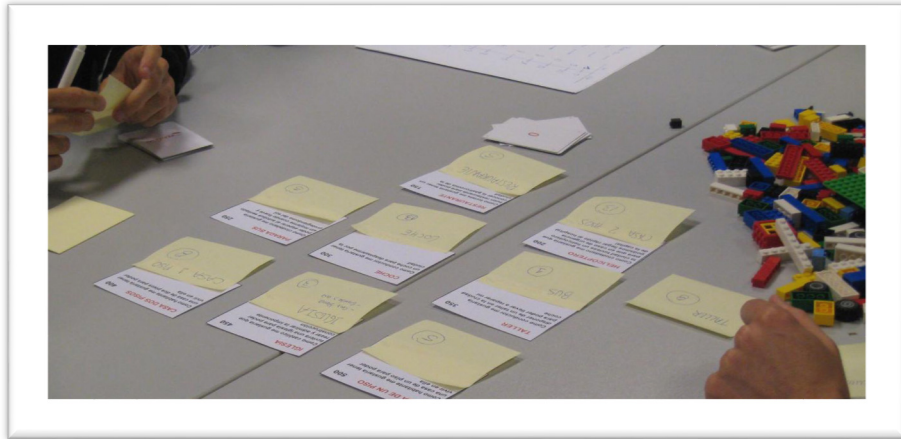
- i. Creación de un Product Backlog inicial
- ii. Reunión de planificación del sprint
 - 1. Estimación de historias
 - 2. Priorización de historias
 - 3. Definición de alcance del sprint
 - 4. División de historias en tareas y estimación de tareas
- iii. Creación del Panel Scrum inicial
- iv. Simulación de primera reunión diaria y arranque

- ☑ **Simulación Agile IT**: Nos basamos en el proyecto de construcción de una ciudad de LEGO, los asistentes tendrán que llevarlo a cabo empleando la metodología Scrum. Esta simulación aporta la vivencia del rol de equipo y de trabajo en los siguientes aspectos:

- i. Entender la visión del Proyecto a través de la figura del Product Owner
- ii. Estimación del Product Backlog a modo de release completa
- iii. Reunión de planificación del sprint
- iv. Trabajar dentro de un sprint
- v. Presentación de la demo
- vi. Retrospectiva

La simulación consta de 3 sprints en los que van apareciendo impedimentos de diferentes tipologías igual que en la vida real, el equipo ha de enfrentarse a las mismas y aprende a gestionarlas de forma experiencial.

- ☑ **Retrospectiva**: se practica el concepto de reunión de retrospectiva Scrum realizando la del curso, es decir, análisis conjunto de fortalezas y debilidades de la sesión realizada y propuesta de acciones de mejora para sesiones siguientes



1.2 Selección del piloto

Conjuntamente con el cliente se selecciona un proyecto piloto con el que comenzar a trabajar, atendiendo a criterios de tamaño, criticidad, relación con el cliente, dominio de la tecnología, etc.

Asimismo se selecciona al equipo del proyecto, y las personas que van a cubrir los roles de Scrum Master y Product Owner, y se les transmiten de forma personal las responsabilidades asociadas.

También se elige y configura conjuntamente con el cliente la herramienta de gestión en la que se realizará el seguimiento del proyecto, aunque inicialmente se recomienda siempre que se trate de un panel visual.

1.3 Comunicación al cliente

Se realiza una reunión conjunta con el cliente final en la que se exponen los puntos básicos de la metodología, y los cambios básicos que le va a suponer frente a su forma tradicional de implicarse en sus proyectos. El objetivo es garantizar que el cliente esté alineado y conforme con este método de trabajo.

2. FASE DE ACOMPAÑAMIENTO

Pragmatic acompaña al cliente en todos los hitos importantes del primer sprint (opcionalmente puede extenderse a sprints siguientes, si el cliente lo solicita). Concretamente:

1. **Creación del Product Backlog:** ayuda al Product Owner a generar un backlog inicial coherente y bien definido y priorizado
2. **Reunión de planificación del sprint:** participamos en la reunión de planificación del primer sprint, apoyando al Scrum Master en la consecución de un Sprint Backlog consensuado por todos y estimado correctamente
3. **Reuniones diarias:** soporte en los primeros *daily meetings*, garantizando que se cumplen correctamente los principios de Scrum y ayudando a establecer la primera pizarra del proyecto
4. **Demo del sprint:** colaboramos en la organización de la primera demo de resultados del sprint
5. **Retrospectiva:** ayudamos al Scrum Master a realizar una retrospectiva provechosa, y a promover iniciativas de mejora que funcionen

3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.1 Análisis del éxito

Una vez finalizado el proyecto (o transcurridos 3-4 sprints, según su duración), nos reunimos por separado con los distintos perfiles del proyecto para comprobar su grado de satisfacción, las dificultades que han tenido y si es necesario realizar alguna acción complementaria (formación específica, cambio de roles, etc). Es posible que de aquí derive la necesidad de realizar acciones concretas, como una sesión para mejorar las estimaciones del equipo, creación de contratos estándar ágiles, etc.

3.2 Difusión de "lecciones aprendidas"

Para hacer partícipe al resto de la empresa de las lecciones aprendidas en esta primera experiencia, preparamos una sesión en la que compartir con los demás los éxitos y fracasos del primer proyecto. El objetivo es generar un clima propenso al cambio y que el resto de personal de la empresa perciba la experiencia de forma positiva, para poder seguir con su difusión en futuros proyectos.

3.3 ¡SOS!

Si en el proyecto no se están consiguiendo los resultados esperados, existen dificultades para que el equipo asuma su papel, o se necesita consejo sobre el mejor enfoque para un tema, un experto en scrum ayuda a reconducir el proyecto y a emprender las acciones necesarias.



En el siguiente enlace encontrarás un breve video de una de nuestras sesiones de trabajo: <http://www.youtube.com/watch?v=phMbL5PBJ4I>