

ACTUALITZA'T ESPAITEC

.....

DUALIDAD DE METODOLOGÍAS EN GESTIÓN DE PROYECTOS

.....

WEBINAR GRATUITO

MARTES 12 DE MAYO - 16.00 HORAS

www.espaitec.uji.es

UJI UNIVERSITAT
JAUME I
Fundació General · FUGEN

espaitec
Parc Científic i Tecnològic

 GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria de Innovació,
Universitats, Ciència
i Societat Digital



Jorge Sánchez

jsanchez@mobiliza.net

MobilizaAcademy.com

AgileVALENCIA.com



www.linkedin.com/in/jorgesanchezlopez

Certificado

Coach Agile, Scrum Manager®, Scrum Master, Product Owner, Lean IT®, Prince 2®, ITIL®, Kanban®, Desing Thinking®, Innovation Management, ISO27001®, ISO9001®,



@JorgeSanLo



#AgileValencia

Conociendo la audiencia





Tengo que dirigir un proyecto pero ¿Cómo lo hago?

“Un proyecto es un
esfuerzo temporal que se lleva
a cabo para crear un
resultado único (producto o
servicio), en un tiempo fijado”.

Entorno estable ordenado



Control fácil

*Sólo analizamos datos
financieros, buscamos la
eficiencia operacional*

Tipos de proyectos





Gestión de Proyectos Predictivo

Ventajas: Orden lógico.

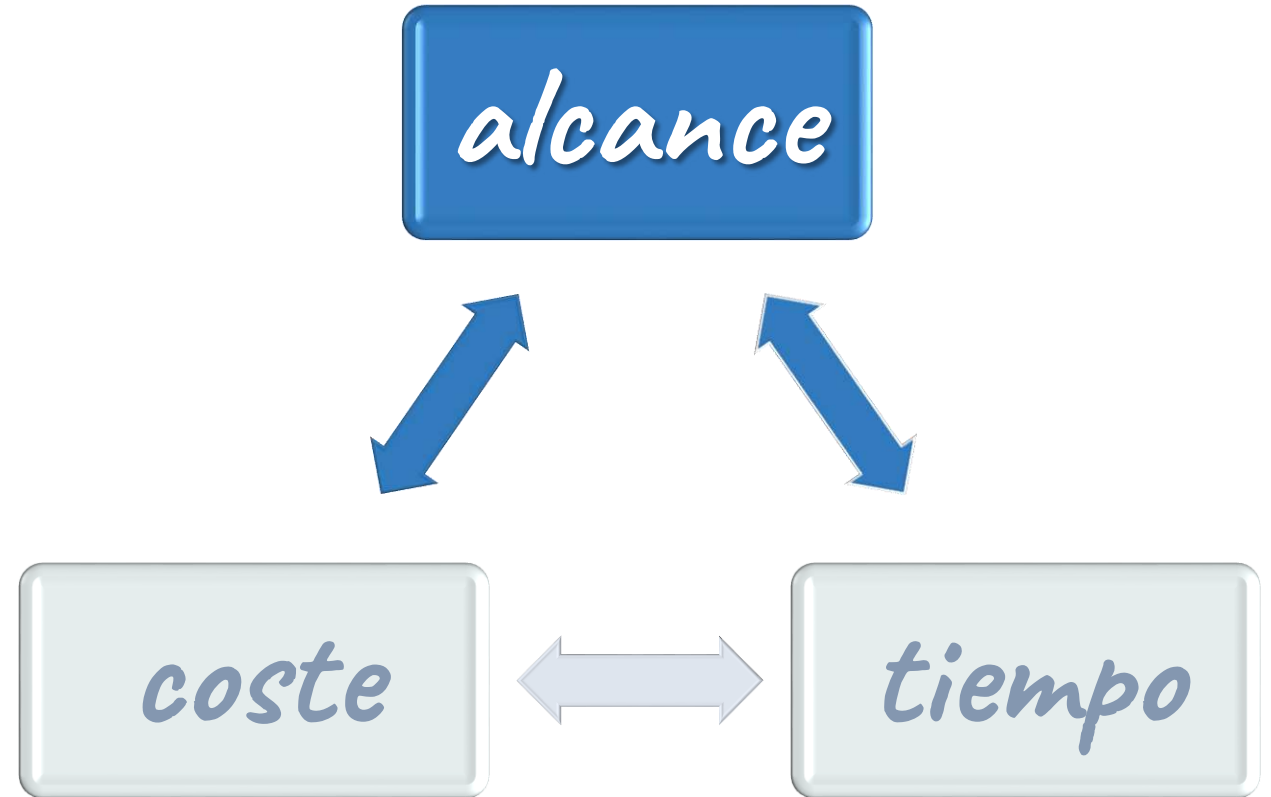
Desventaja: Asume predictibilidad.



Predictiva

ENCARGO

Algo que se ha
realizado antes o está
claramente definido



WATERFALL

PLANTEAMIENTO

ANÁLISIS

DISEÑO

PROGRAMACIÓN

PRUEBAS

PUESTA EN MARCHA

Qué es PRINCE2 ?

Projects in Controlled Environments



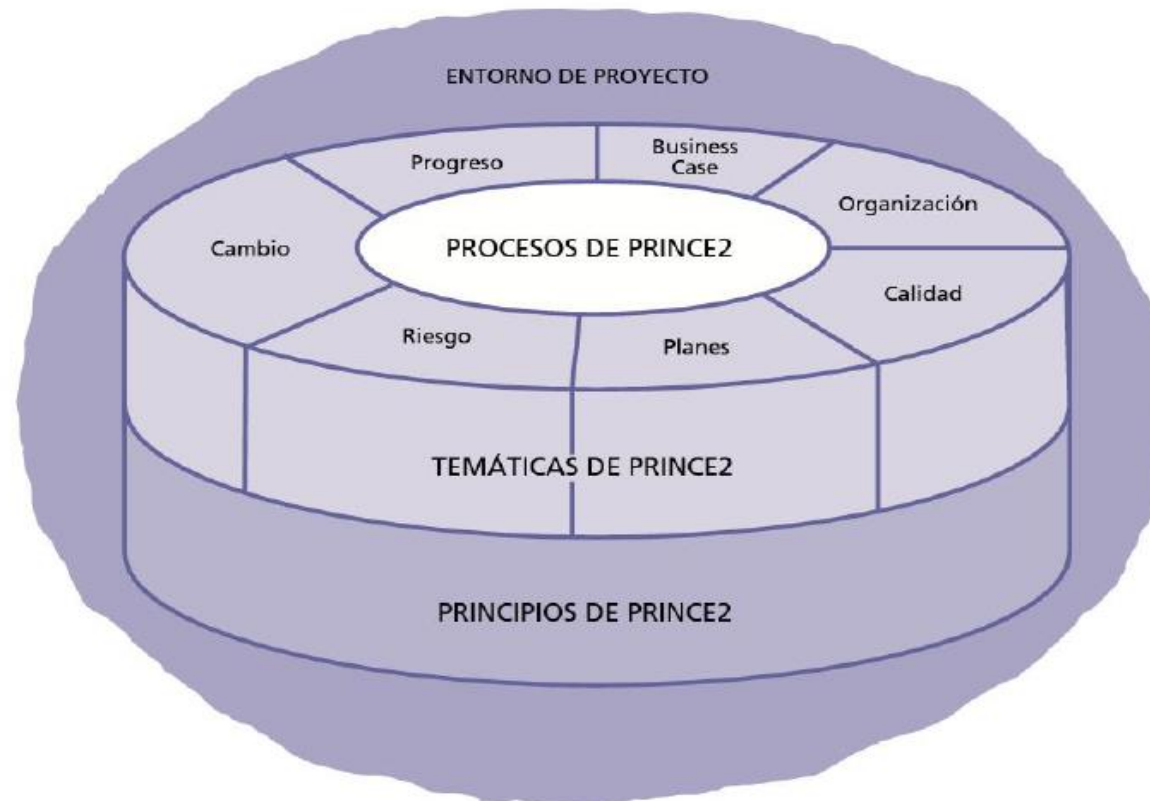
PRINCE2 es un estándar de facto, desarrollado por el gobierno de Reino Unido, internacionalmente reconocido y utilizado que incorpora buenas practicas establecidas y probadas en dirección de proyectos.

PRINCE2 es un método ampliamente utilizado que permite recorrer y desplazarse a través de los elementos esenciales que garantizan el éxito en los proyectos.

PRINCE2 es un método flexible y adaptable a cada organización y tipo de proyecto.

PRINCE2® → *PRojects IN Controlled Environments*

Proyectos en Entornos Controlados



Gestión Corporativa o del Programa

Junta de Proyecto

Usuario
Principal

Ejecutivo

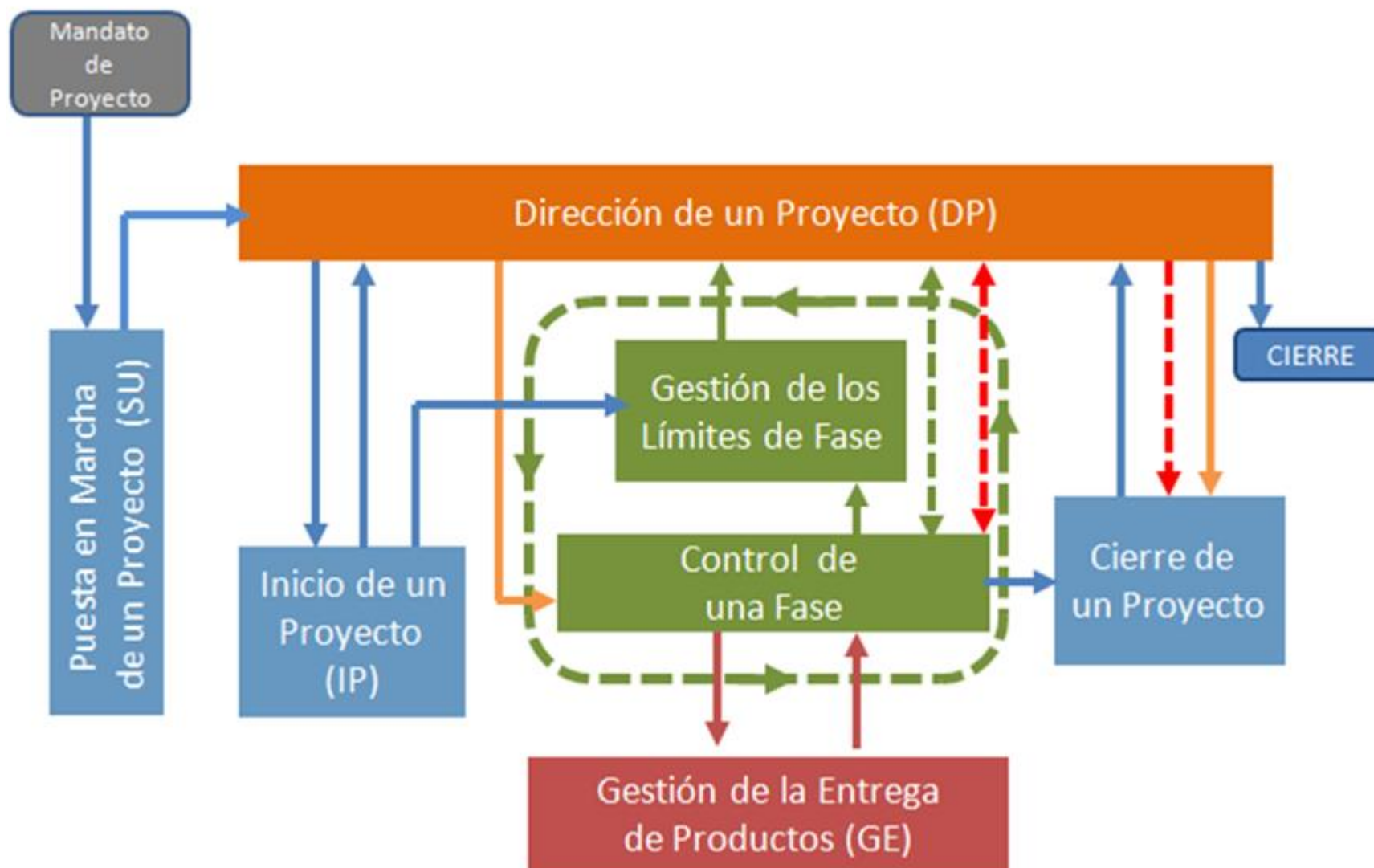
Proveedor
Principal

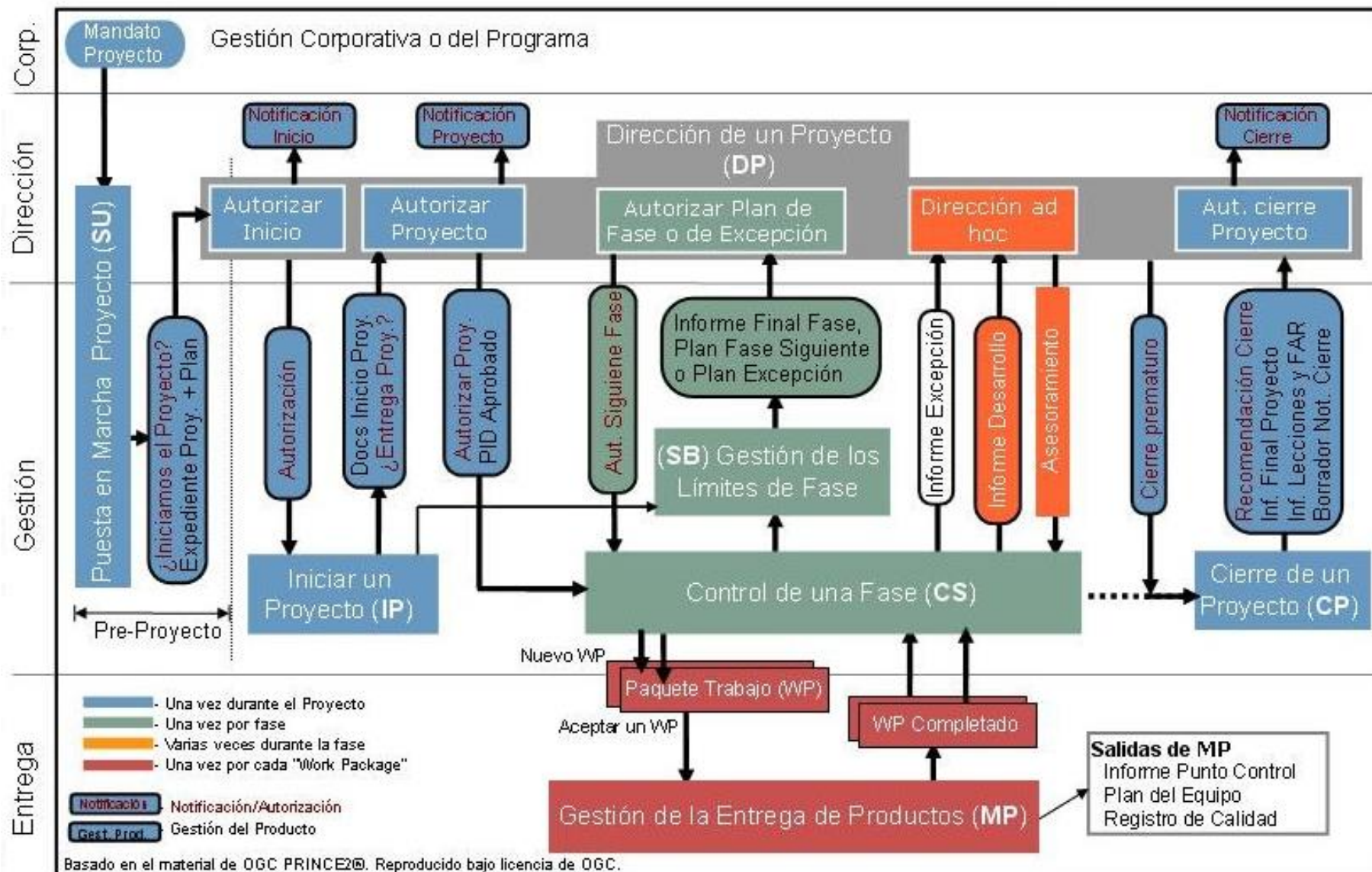
Jefe de Proyecto

Jefe de Equipo

Equipo de Gestión del
Proyecto

Cuatro Niveles de Gestión

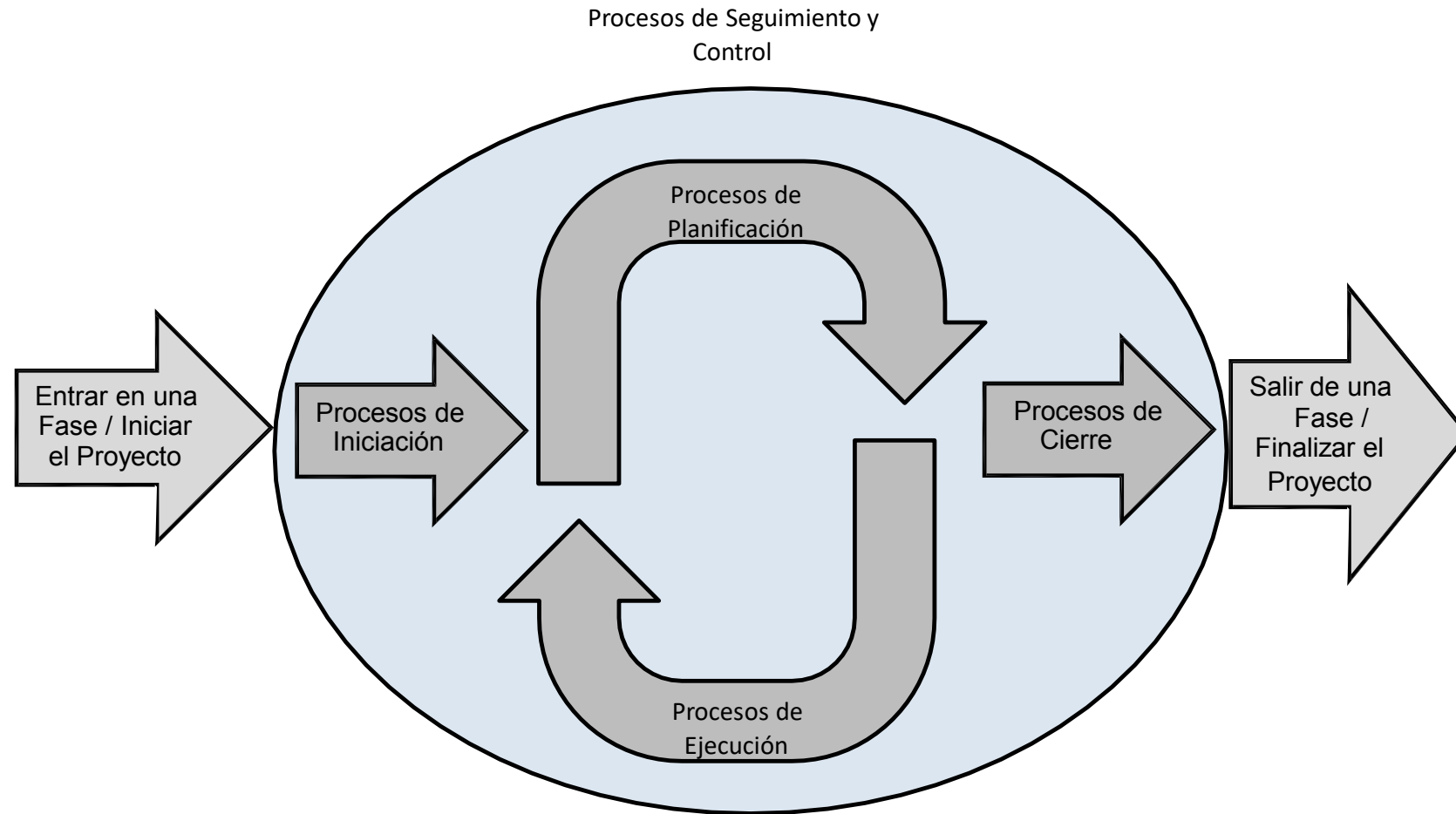




El **PMBOK** es la norma de Gerencia de Proyectos principal del PMI. Ha sido aceptada dentro del conjunto de normas de la American National Standard.

- Esta norma ha sido adoptada internacionalmente para definir los procesos necesarios de gerencia para realizar proyectos.
- Se titula: “A Guide to the Project Management Body of Knowledge”.

PROCESOS DE DIRECCIÓN DE PROYECTOS EN PMP



*Un proyecto se
considera exitoso cuando el mismo
se completa en plazo y presupuesto
y se cumplen con
los requisitos especificados en
el alcance.*





Eficiencia
significa hacer
bien las cosas.

Eficacia es hacer
las cosas que hay
que hacer.

Peter Drucker

¿Porqué fallan los proyectos? Algunos Ejemplos de Proyectos Fallidos



The Sydney Opera House

... es uno de los ejemplos de fracasos de proyectos más famosos:

Presupuesto inicial: \$7 millones de dólares
Presupuesto final \$107 millones de dólares

Fallo: Presupuesto



EUROTUNEL

Presupuesto inicial: \$7,500 mil

Presupuesto final \$17,500 mil s

Año inicio construcción: 1987

Año entrega: 1992

Año real entrega: 1994

Fallo: Presupuesto y tiempo

¿Porqué fallan los proyectos?



Puente Tacoma Narrows

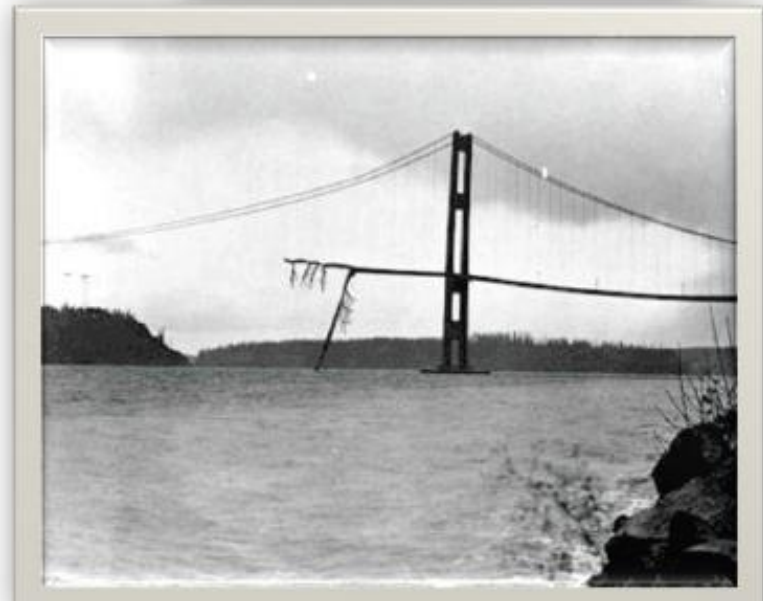
Inagurado en julio de 1940

*El 7 de Noviembre del mismo año
colapsó Apenas..... 4 meses
después...*

*Error: Mala Ingeniería y
planificación*

¿Porqué fallan los proyectos?

Puente Tacoma Narrows



Fallo: Calidad del producto

Concorde



Los clientes no estuvieron dispuestos a pagar el altísimo precio billetes aéreos. Casi \$10,000 por viaje....

Presupuesto inicial: 150 millones de libras esterlinas

Presupuesto final 974 millones de libras esterlinas

Fallo: Presupuesto y precio elevado del producto

¿Porqué fallan los proyectos?

La mayoría de los fracasos se producen por aplicar ingeniería secuencial y gestión predictiva tanto en el proceso de adquisición (requisitos, contratación, seguimiento y entrega) como en la gestión del proyecto, en productos que no necesitan tanto garantías de previsibilidad en la ejecución, como respuesta rápida y flexibilidad para funcionar en entornos de negocio que cambian y evolucionan rápidamente.

LAS 5 CAUSAS PRINCIPALES DEL FRACASO DE LOS PROYECTOS

1

Insuficiente gestión del riesgo



2

Pobre definición del alcance del proyecto



3

Falta de realismo en las metas establecidas



4

Falta de margen de reacción

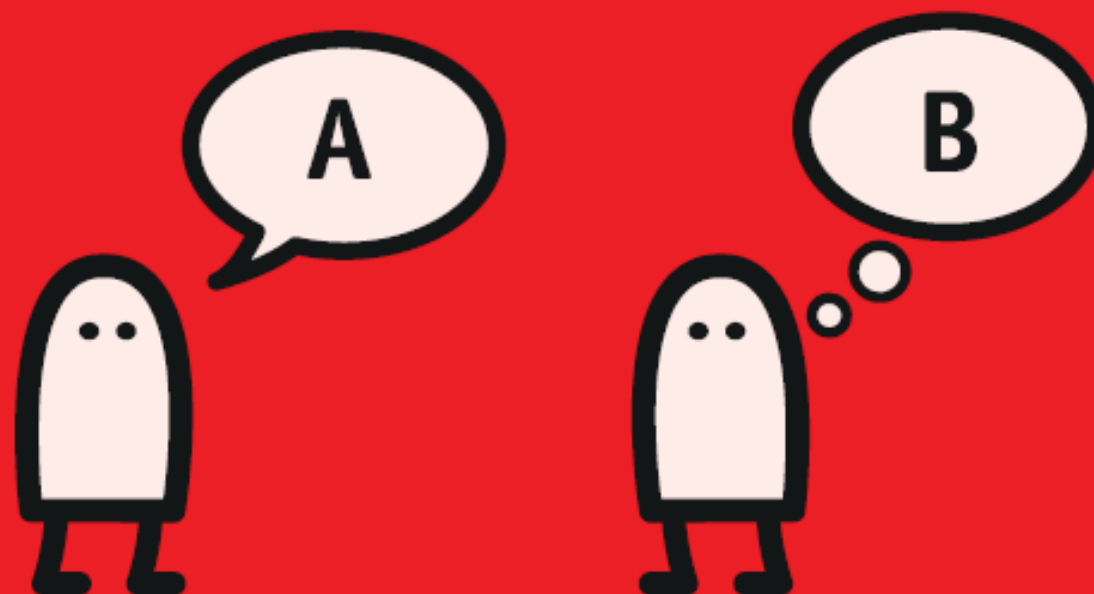


DEFINICIÓN

La falta de margen de reacción provoca males mayores y es la causante de retrasos que se acumulan, pudiendo provocar la entrega del proyecto dentro de plazo, una inconveniente utilización de recursos o una toma de decisiones del todo errónea.

5

Fallos de comunicación



Las 3 claves del éxito en un proyecto

1

Involucrar a los participantes



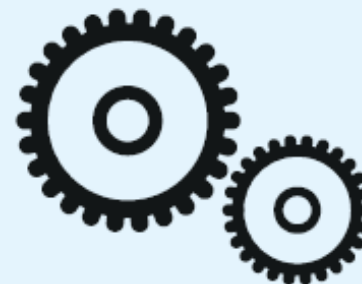
2

Definir los objetivos de forma clara y precisa



3

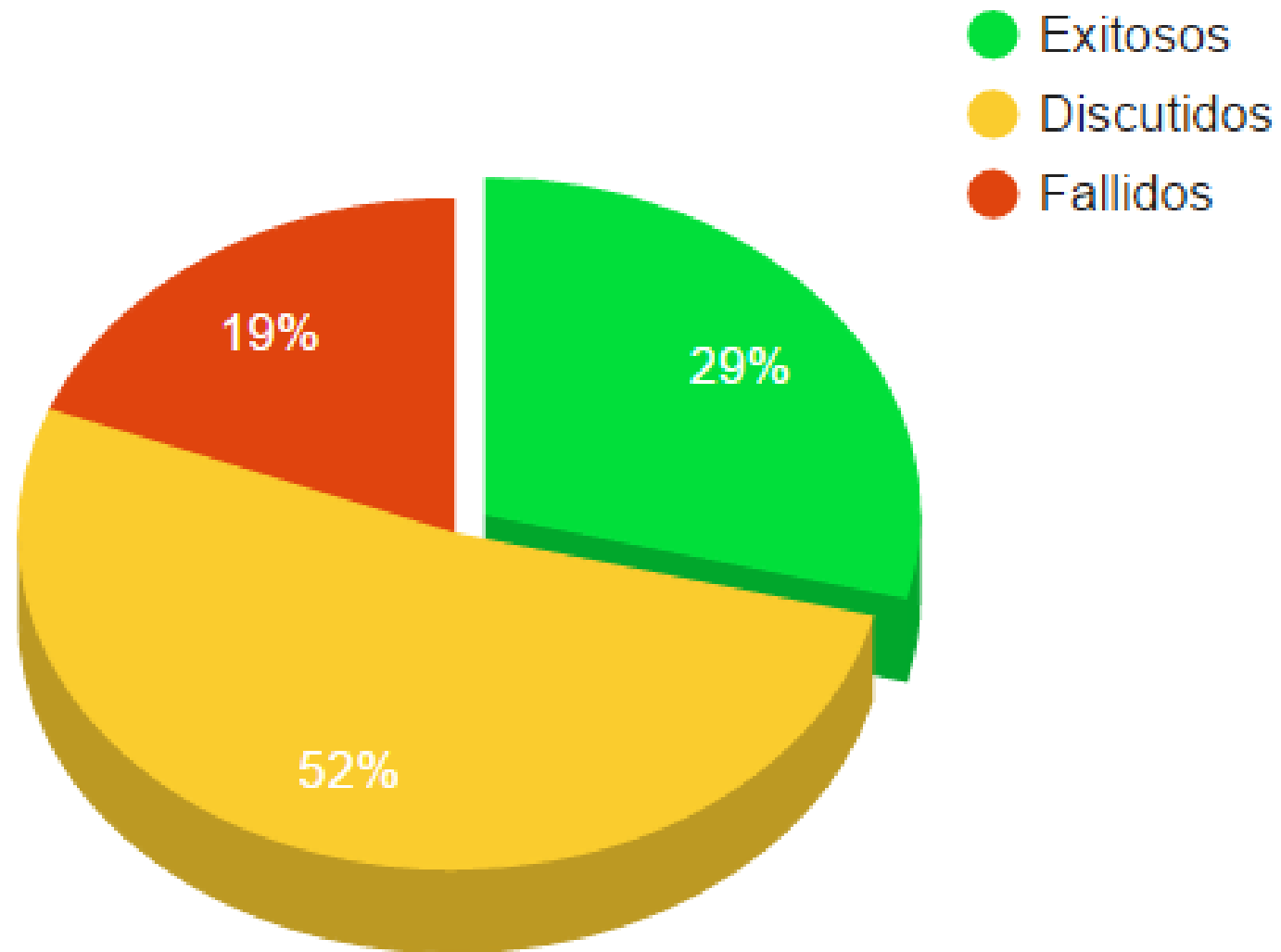
Desarrollar e implementar una metodología

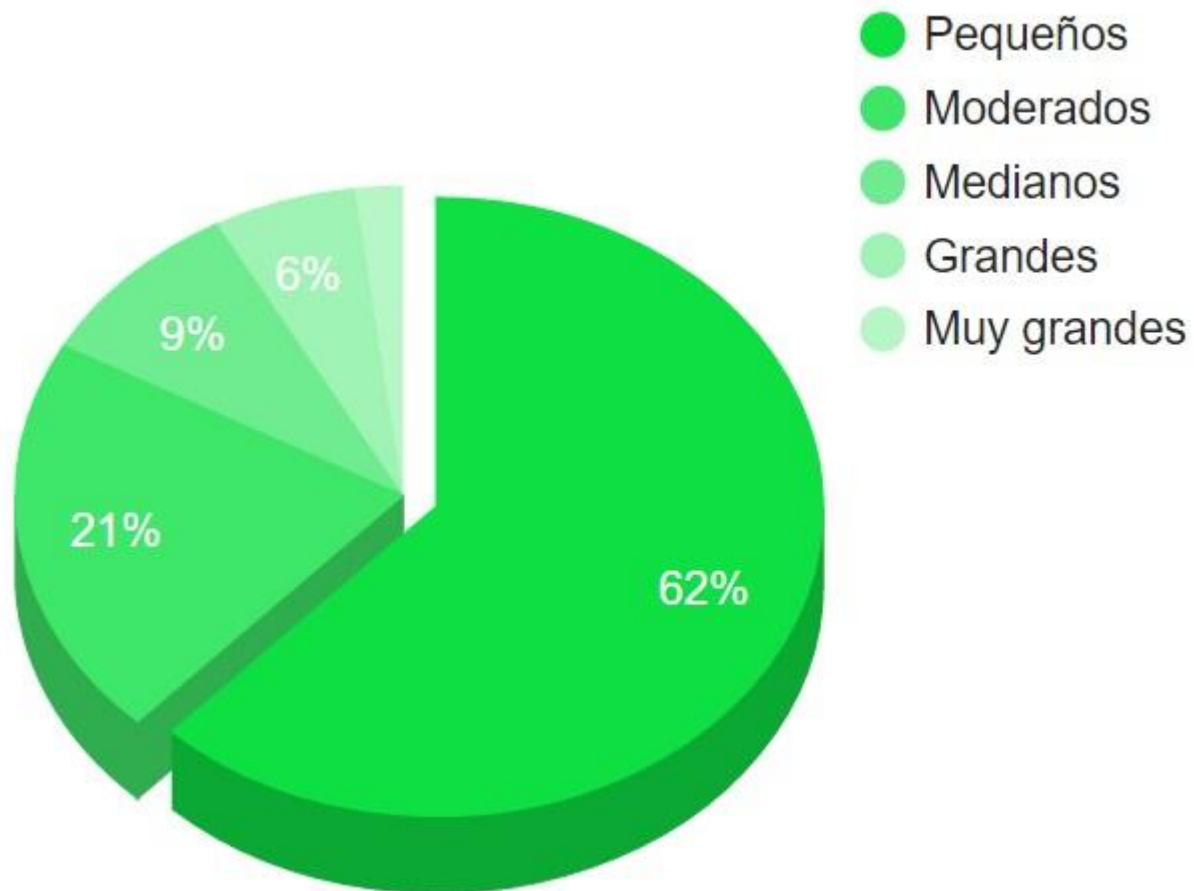


Informe del CAOS

El **informe del Caos** (Chaos Report) se publica por Standish group desde 1994 dando una visión sobre el fracaso o éxito de los proyectos.

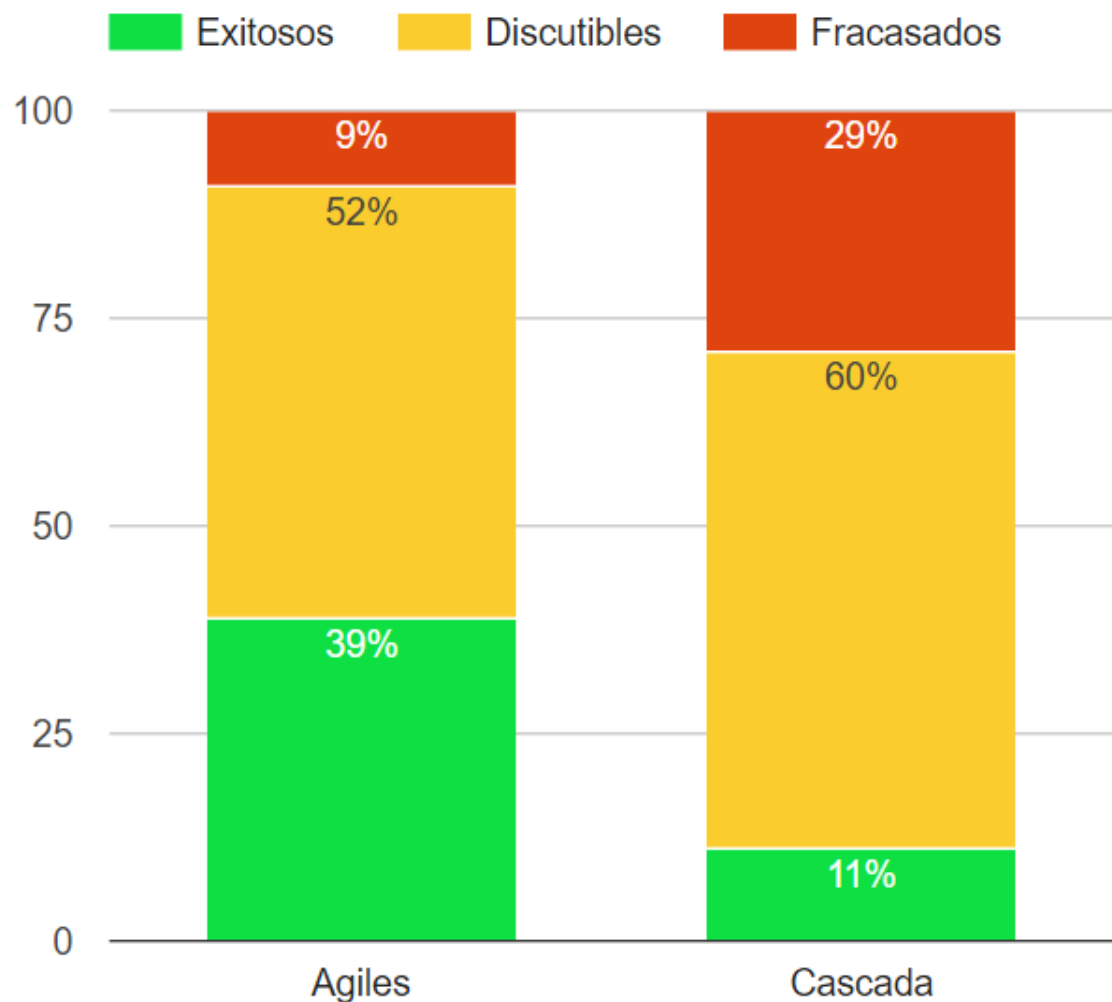
En el informe del año **2015** han estudiado unos **50.000** proyectos de todo el mundo





Distribución por tamaños en los proyectos que tienen éxito.

El 62% de los proyectos que tienen éxito son de pequeño tamaño.



Comparativa del éxito de los proyectos en función de la metodología seguida para su desarrollo:

ágil o concurrente

vs

predictiva o cascada.

Pero en un Proyecto...

- Queremos definir **procedimientos repetibles**
- Queremos **reducir el riesgo**
- Queremos introducir **mejora continua**
- Queremos **especializar** funciones

Situación actual



Entorno cambiante



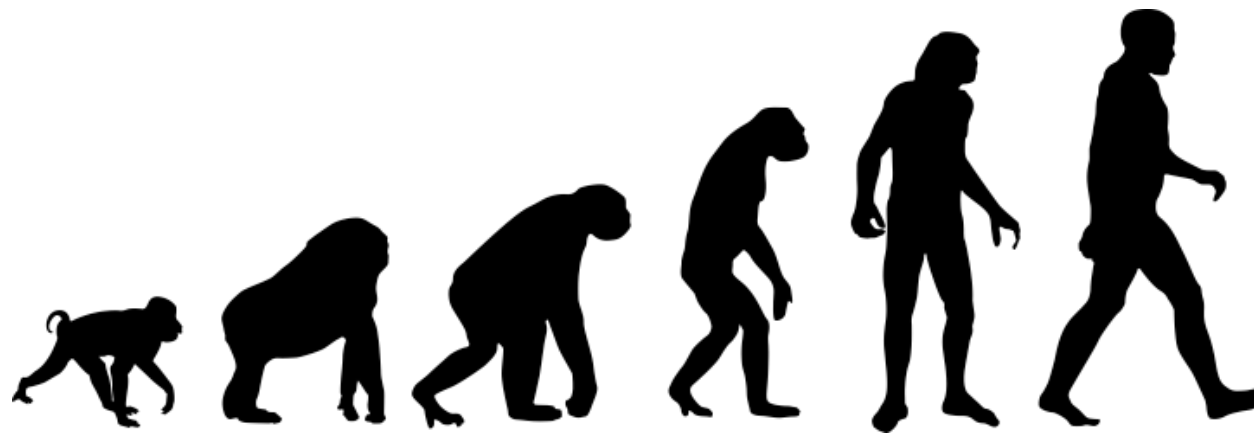
¿Control fácil?

Mundo cambia



Oferta cambia





- *Cambia el entorno*
- *Aumenta la oferta*
- *Usuarios mas exigentes*

*No solo analizamos datos
financieros, necesitamos más
datos del entorno cambiante,
necesitamos **eficacia** y
entregas tempranas al cliente*



Eficiencia
significa hacer
bien las cosas.

Eficacia es hacer
las cosas que hay
que hacer.

Peter Drucker

¿Qué fue de?



¿Qué pensáis que ocurrió?

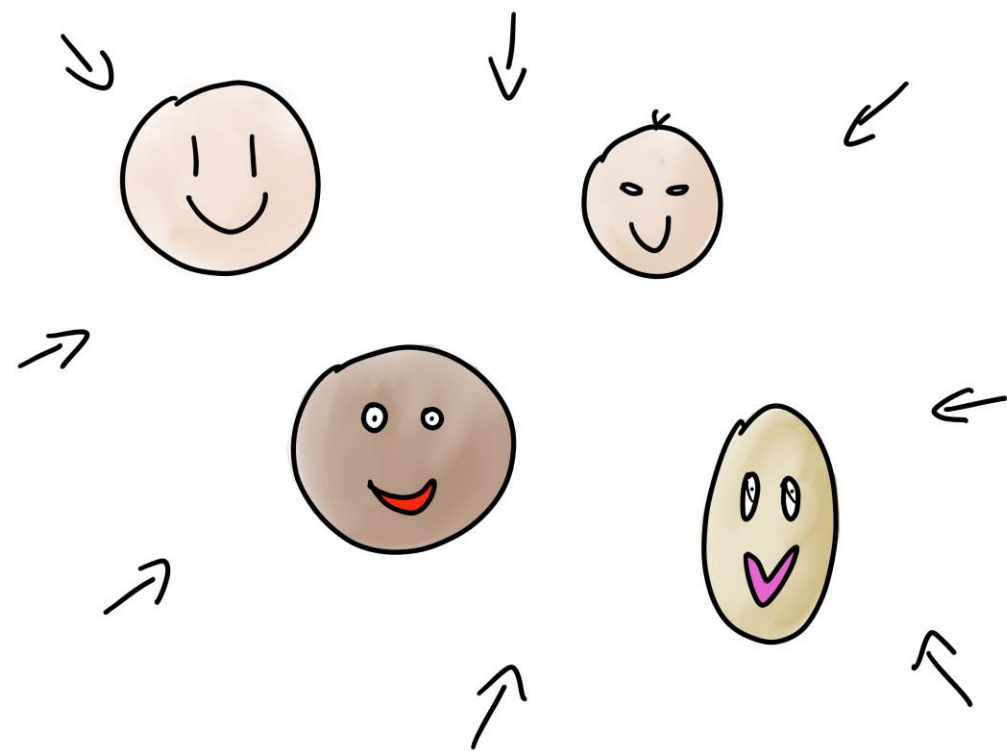
- *¿Su Business Case no era correcto?*
- *¿La propuesta de marketing no era la adecuada?*
- *¿Precios elevados?*
- ...

¿Qué pensáis que ocurrió?

- *¿Falta de adaptación al nuevo entorno?*
- *¿Falta de innovación?*
- *¿No pensar en las necesidades de sus clientes?*
- ...

¿Cuál creéis que ha sido la razón?

¿No pensar en las necesidades de las personas?



Desarrollo de
productos
centrado en las
personas



La transformación disruptiva ya ha sucedido

NETFLIX

La sala de cine más grande no posee cines.
(Netflix)



Los proveedores de software más grandes no escriben las aplicaciones.
(Apple/Google)



El mayor proveedor de alojamiento no posee bienes inmuebles.
(Airbnb)

SocietyOne

Los bancos de más rápido crecimiento no tienen dinero real.
(Society One)



UBER

La compañía de taxis más grande del mundo no posee taxis.
(Uber)



Los propietarios de medios populares no crean contenido.
(Facebook)



Las grandes compañías telefónicas no poseen telecomunicaciones.
(Skype, WeChat)

DESIGN THINKING

The 5
steps of
Design
Thinking



EMPATHIZE



DEFINE



IDEATE

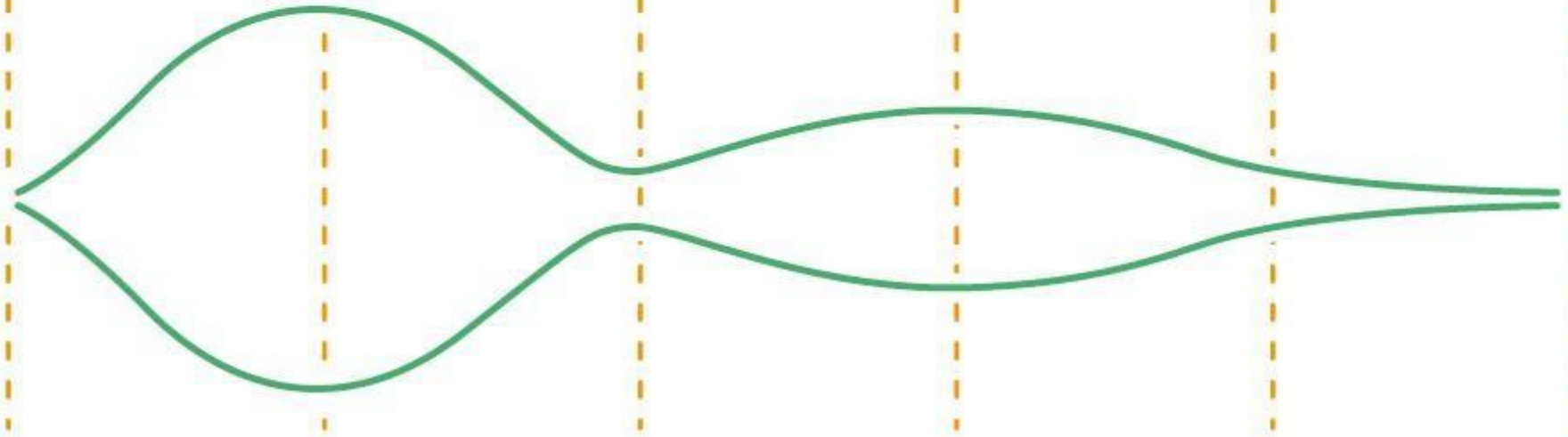


PROTOTYPE



EVALUATE

Number
of
possibilities



DESIGN THINKING

The 5
steps of
Design
Thinking



EMPATHIZE



DEFINE



IDEATE

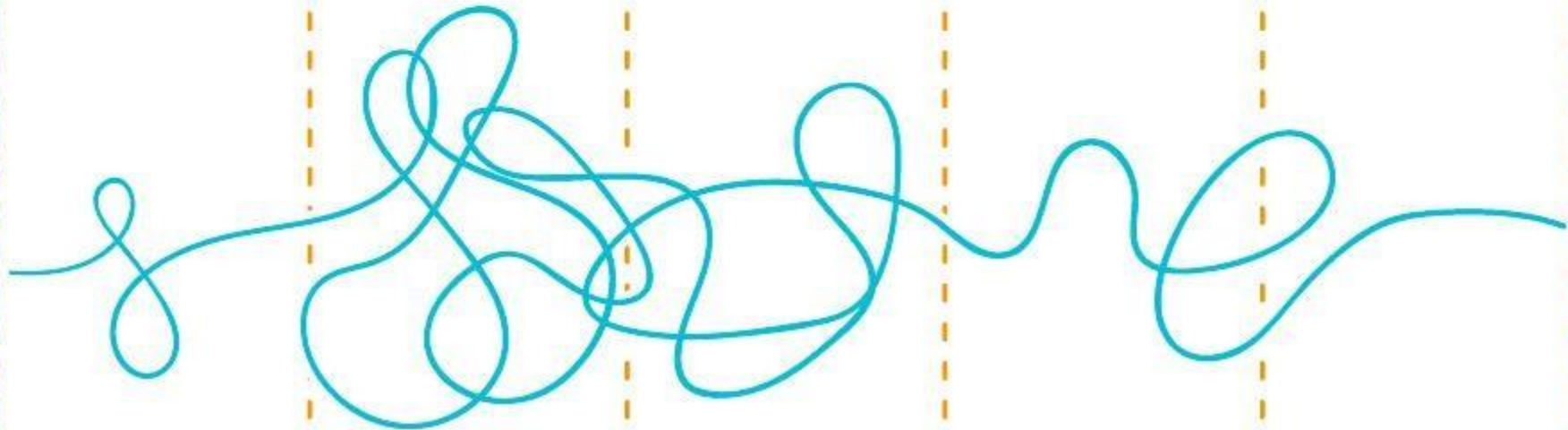


PROTOTYPE



EVALUATE

Thought
process



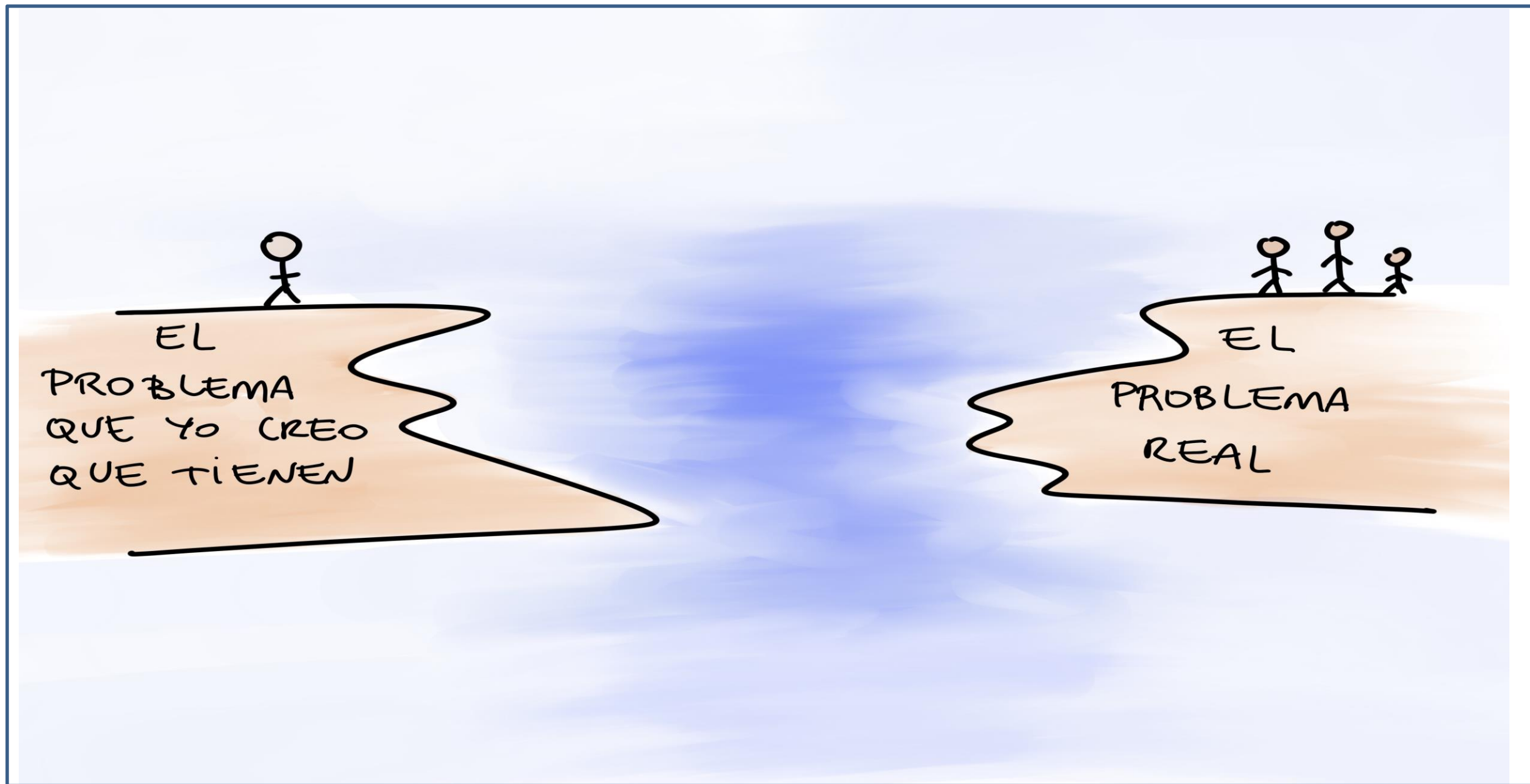


Explore the problem

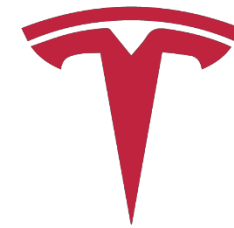
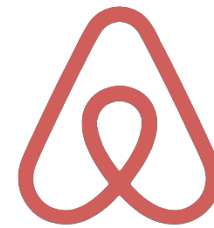
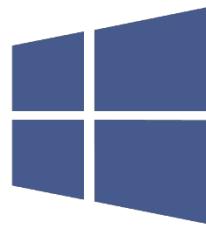
Build the right things

Build the thing right





¿Por qué las empresas más grandes utilizan Agile?



Uber



Fuente: The 12th annual
State of Agile Report.

¿Cuál es el beneficio de implementar Agile?

RAZONES PARA ADOPTAR AGILE

75% Incremento en la velocidad para entrega de software.

64% Manejo eficaz de las prioridades cambiantes.

55% Acrecentamiento de la productividad.

49% Mejores negocios / formación TI.

46% Aumento en la calidad de software.

BENEFICIOS DE ADOPTAR AGILE

71% Manejo eficaz de las prioridades cambiantes.

66% Visibilidad proyectiva.

65% Negocios / Formación TI.

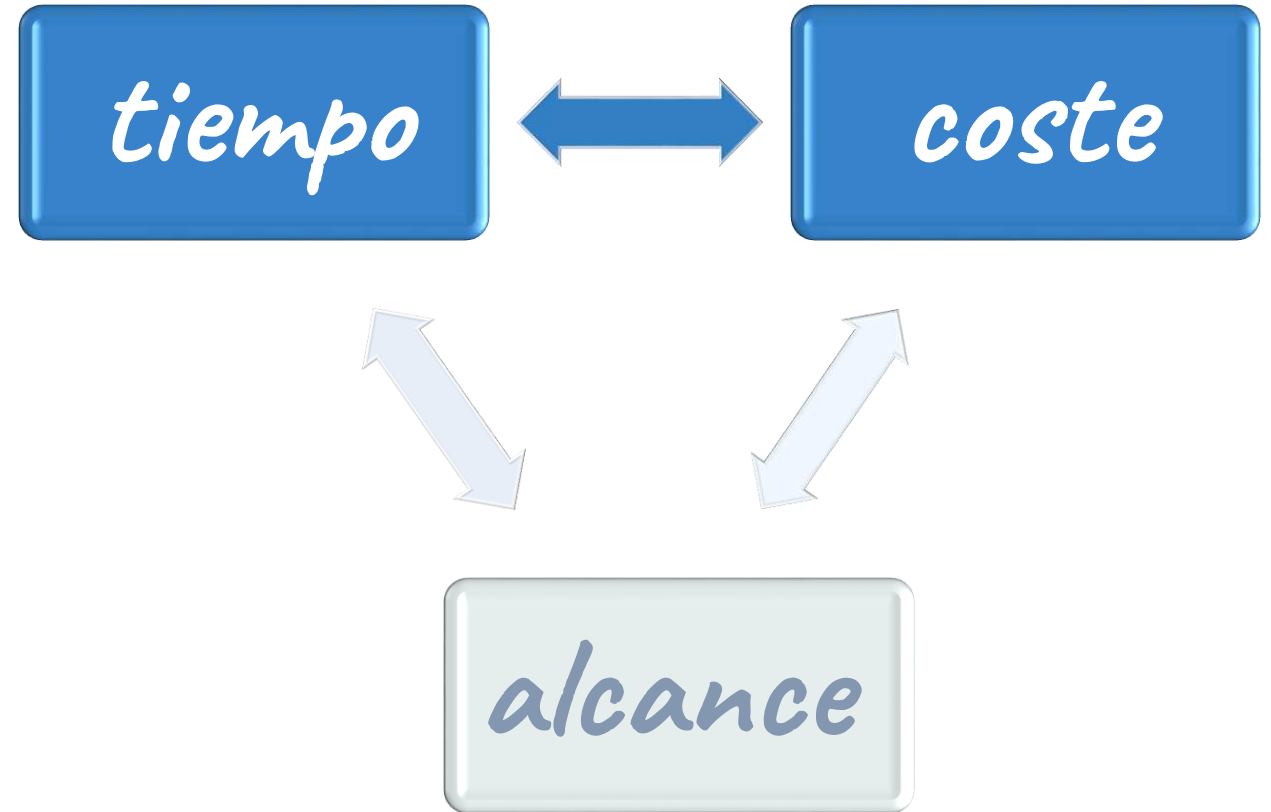
62% Velocidad de entrega / el mejor momento para comprar.

61% Productividad del equipo.

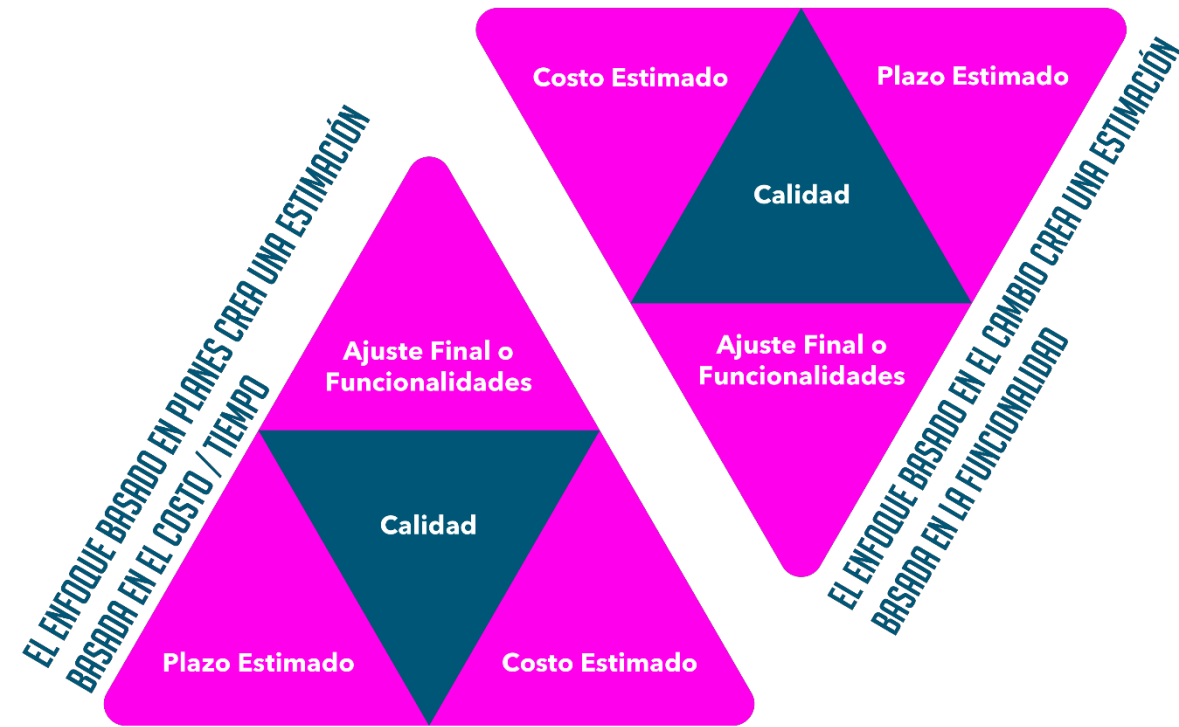
Ágil

PROYECTO

Algo que se **NO** se ha
realizado antes y **NO**
está claramente
definido



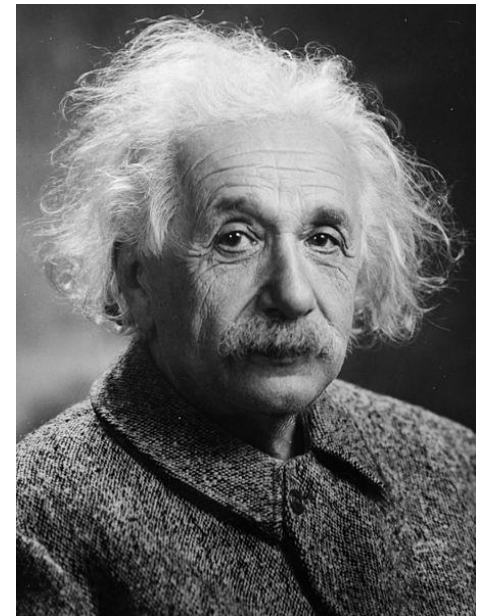
AGILE




TRADICIONAL

*“Si buscas resultados distintos
no hagas siempre lo mismo”*

(Albert Einstein)



PROXESOS



¿Qué es lo **más importante** en un **proyecto**?

PERSONAS

¿GRUPO?



Dualidad de metodologías en gestión de proyectos

¿EQUIPO?





MOTIVACION





ACTITUD



Dualidad de metodologías en gestión de proyectos

EQUIPO



GRUPO

Motivación

Actitud

Entrenamiento

OBJETIVO COMUN



¿Quiero SER AGILE?





Antecedentes



**JAPAN'S
MANUFACTURING
INDUSTRY**

**Toyota's Production System
Kanban**

Taichi Ohno 1978 Japanese
1988 English

**The New New Product
Development Game**

Takeuchi & Nonaka, 1986

**DESIGN
PATTERNS**

Gang of Four, 1994

**Extreme
Programming**

Kent Beck, 1999

SCRUM

Sutherland & Schwaber

2001
(Mike Beedle
& Schwaber)

**Lean Software
Development**

Mary & Tom Poppendieck, 2003

2009 - Scrumban - Corey Ladas

LEAN

KANBAN

David J. Anderson, 2010

Lean Startup

Eric Ries, 2011

STARTUP

AGILE

**The Four Steps
to the Epiphany**

Seven G. Blank, 2005

New New Product Development Game

- artículo publicado en 1986 por Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka

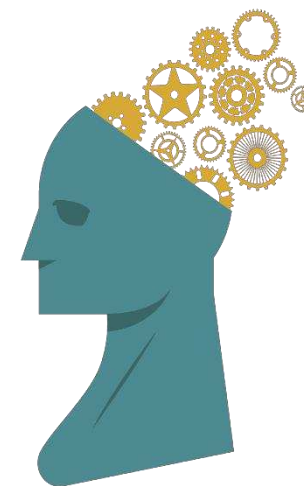


The New New Product Development Game es el trabajo que dio origen al concepto y nombre de **Scrum**.

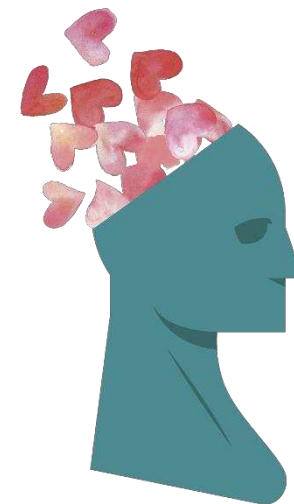
Muchas compañías han descubierto que para mantenerse en el actual mercado competitivo necesitan algo más que los conceptos básicos de calidad elevada, costes reducidos y diferenciación. Además de esto, también es necesario velocidad y flexibilidad...



Harvard Business Review



PRINCIPIOS



VALORES

Manifiesto por el desarrollo Ágil de Software

trabajar

Estamos descubriendo formas mejores de ~~desarrollar software~~ tanto por nuestra propia experiencia como ayudando a terceros. A través de este trabajo hemos aprendido a valorar:

Resultados/ Soluciones	Individuos e interacciones	sobre	procesos y herramientas
	Software funcionando	sobre	documentación extensiva
	Colaboración con el cliente	sobre	negociación contractual
	Respuesta ante el cambio	sobre	seguir un plan

Esto es, aunque valoramos los elementos de la derecha, valoramos más los de la izquierda.



¡Los 12 Principios!

El manifiesto ágil, tras los postulados de estos cuatro valores en los que se fundamenta, establece estos 12 principios:

1. Nuestra mayor prioridad **es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua** de software valioso.
2. **Aceptamos que los requisitos cambien**, incluso en etapas tardías del desarrollo. Los procesos ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competitiva al cliente.
3. **Entregamos software funcional frecuentemente**, entre dos semanas y dos meses, de preferencia al menor tiempo posible.
4. Los **responsables de negocio y los desarrolladores deben trabajar juntos** de forma cotidiana durante todo el proyecto.
5. Los **proyectos se desarrollan en torno a individuos motivados**. Hay que darles el entorno y el apoyo que necesitan y confiarles la ejecución del trabajo.
6. **El método más eficiente y efectivo de comunicar** información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la **conversación cara a cara**.



¡Los 12 Principios!

7. **El software funcionando es la medida principal** de progreso.
8. **Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible.** Los patrocinadores, desarrolladores y usuarios deben ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida.
9. La **atención continua a la excelencia técnica** y al buen diseño mejora la agilidad.
10. La simplicidad o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.
11. **Las mejores arquitecturas**, requisitos y diseños **emergen de equipos auto-organizados**.
12. **A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más eficaz** para después ajustar y perfeccionar su comportamiento según corresponda.

Fuente: <http://agilemanifesto.org/>

Agilidad

- *Nació como antítesis a gestión de proyectos predictiva*
 - *Predictiva:*
 - *Se centra en planificar, calcular presupuestos y marcar plazos de entrega.*
 - *ÉXITO en Predictiva, si se entrega en fecha, sin exceder el coste y con las funcionalidades del plan inicial*
 - *NECESITA ENTORNO ESTABLE, basados en protocolos y procesos*
 - *Es fruto de la REVOLUCIÓN INDUSTRIAL (del mundo de la construcción, automóviles y fábricas)*
 - *HOY EN DÍA.*
 - *Se fabrican y venden productos que no se han creado antes, por ser abstractos o por ir probando cosas nuevas durante el desarrollo. Viendo de forma empírica cómo funciona e ir realizando ajustes sobre la marcha.*
 - *EL ESCENARIO PUEDE CAMBIAR,*

Tipos de metodologías

WATERFALL

PLANTEAMIENTO

ANÁLISIS

DISEÑO

PROGRAMACIÓN

PRUEBAS

PUESTA EN MARCHA

AGILE

PLANTEAMIENTO

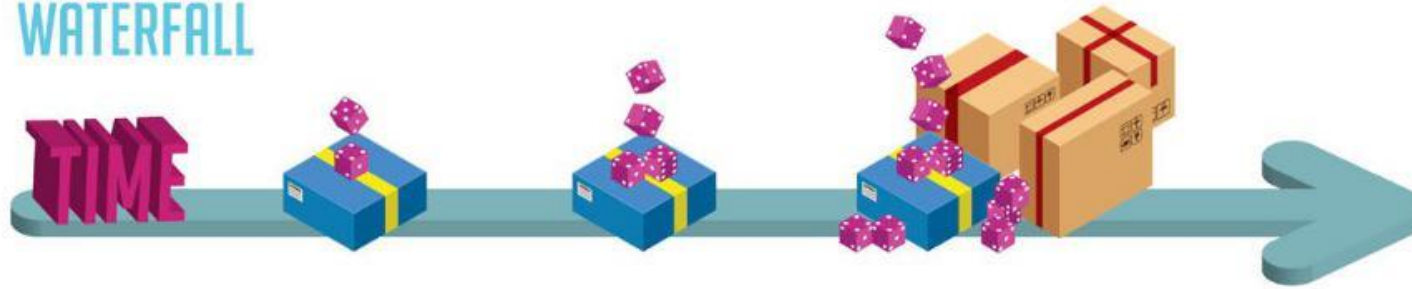
REQUERIMIENTOS
PRIORIZADOS

ITERACIÓN

PUESTA EN MARCHA

Diferencias y Similitudes

WATERFALL



AGILE



Deliverable Product

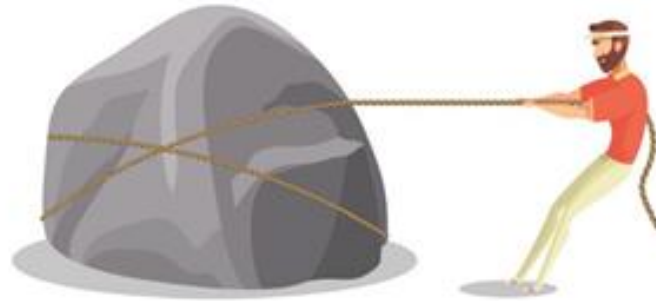


Chance of Failure

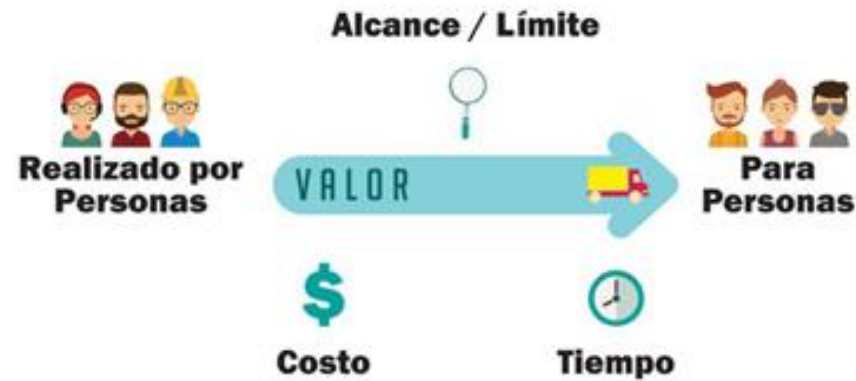


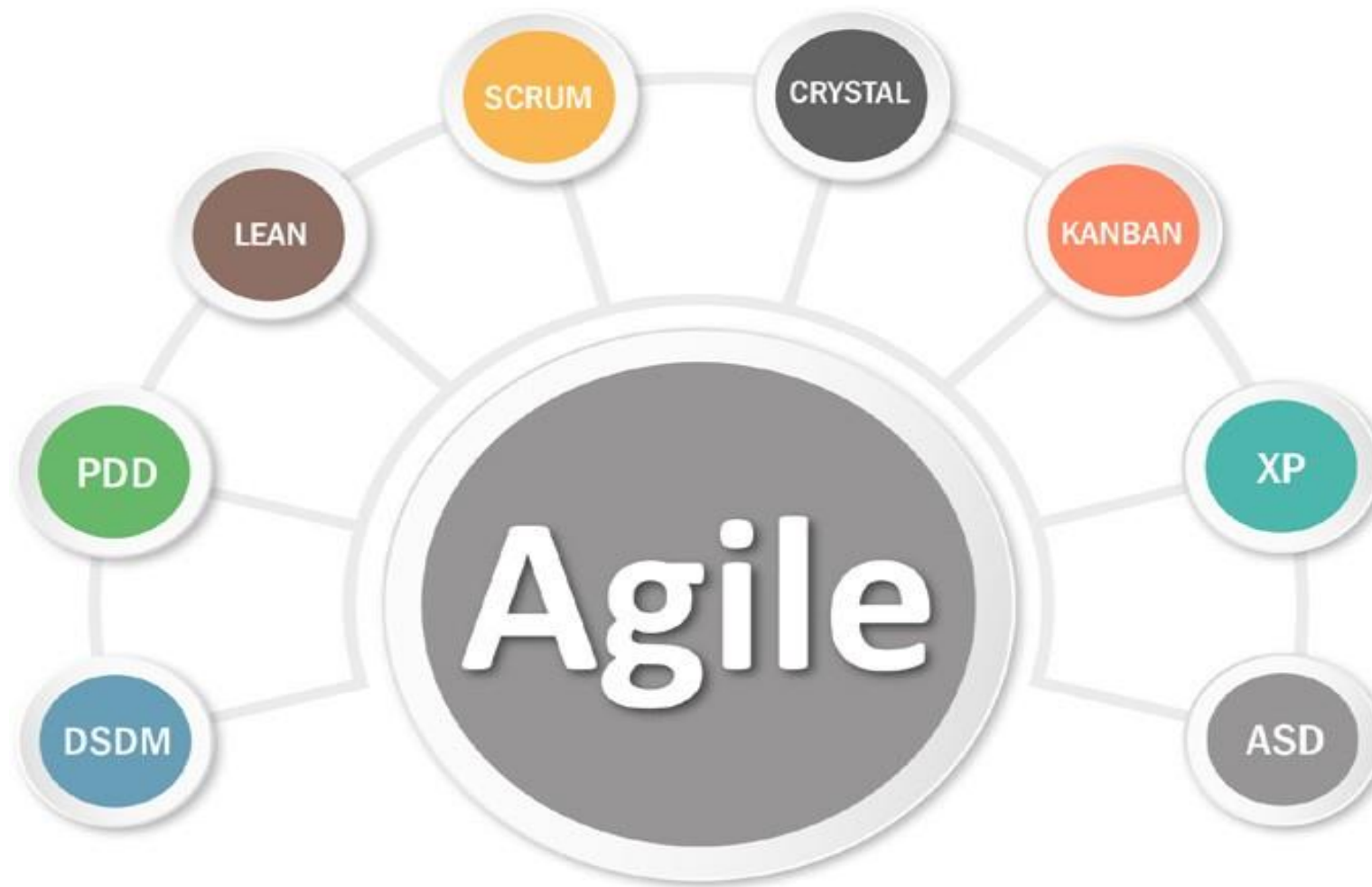
Project Run Rate

EL PROCESO WATERFALL



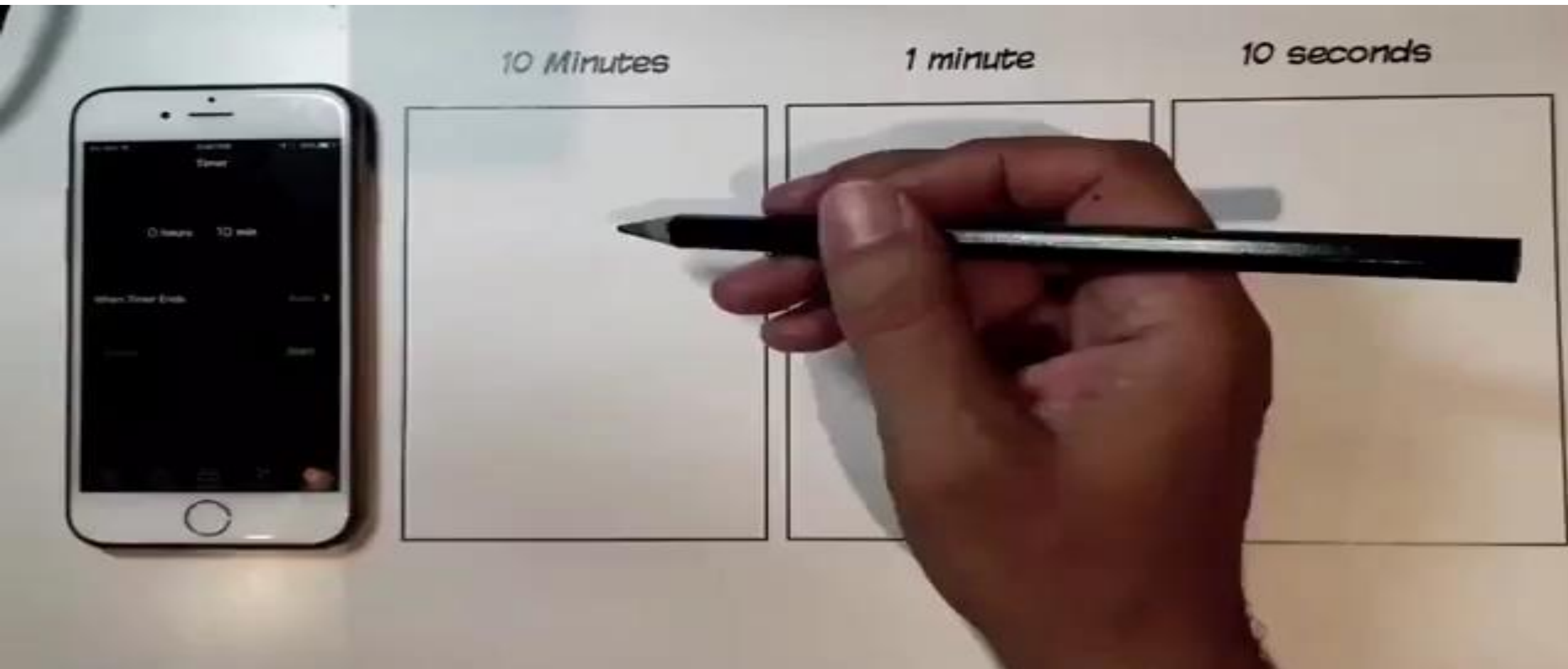
EL PROCESO AGILE







AGIL NO ES IR MÁS RÁPIDO



*Agile y Scrum ayudan en
entornos VUCA,
pero qué son estos
conceptos*

Cambia el paradigma



(V) Inestable, indeterminado de duración indeterminada

(U) Desconocimiento de las causas y consecuencia de lo que ocurre

(C) Mucha información interconectada

(A) Distintas causas para un mismo efecto, relaciones de conveniencia

GESTIÓN ÁGIL

TRADICIONAL

ALTA CALIDAD

+

BAJO COSTE

+

DIFERENCIACION

ACTUAL

VELOCIDAD

+

FLEXIBILIDAD

*Para detectar las
necesidades de los clientes y
adaptarse para dar
respuestas*

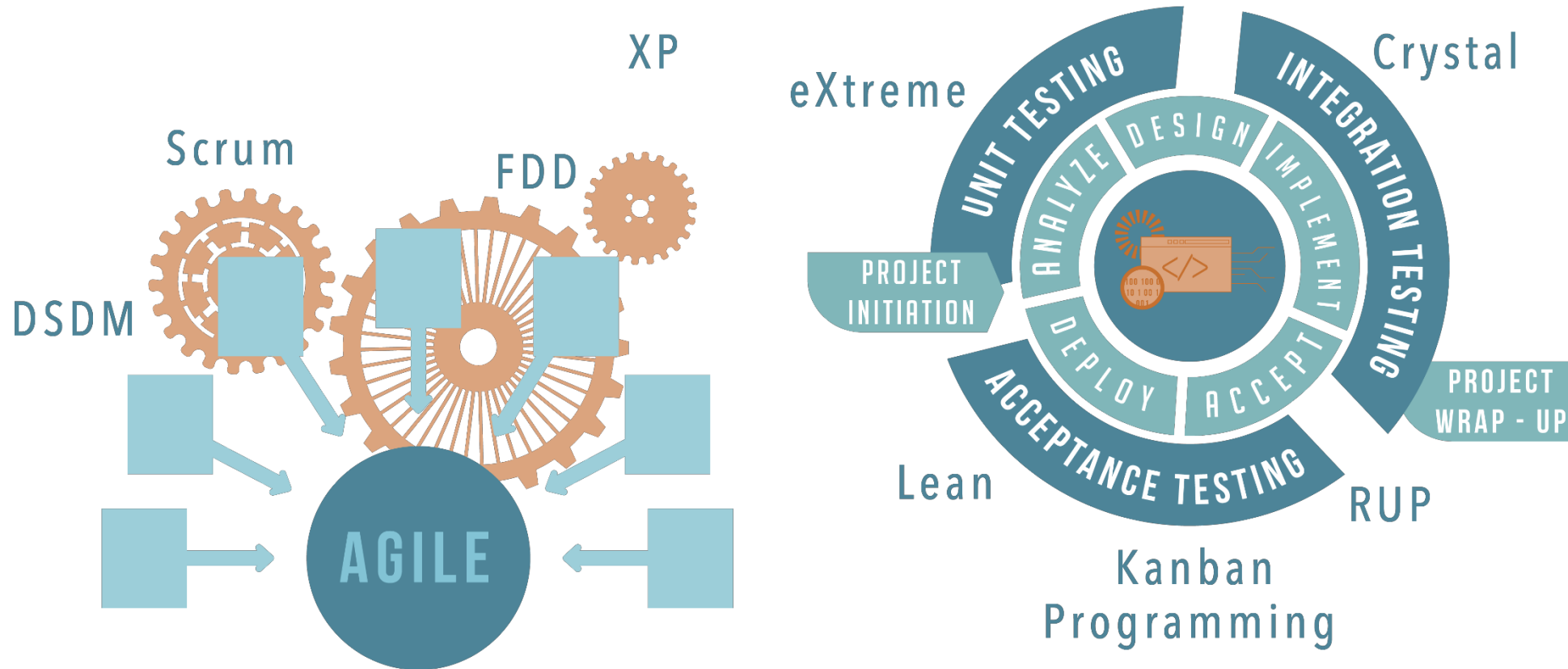
PREMISAS →

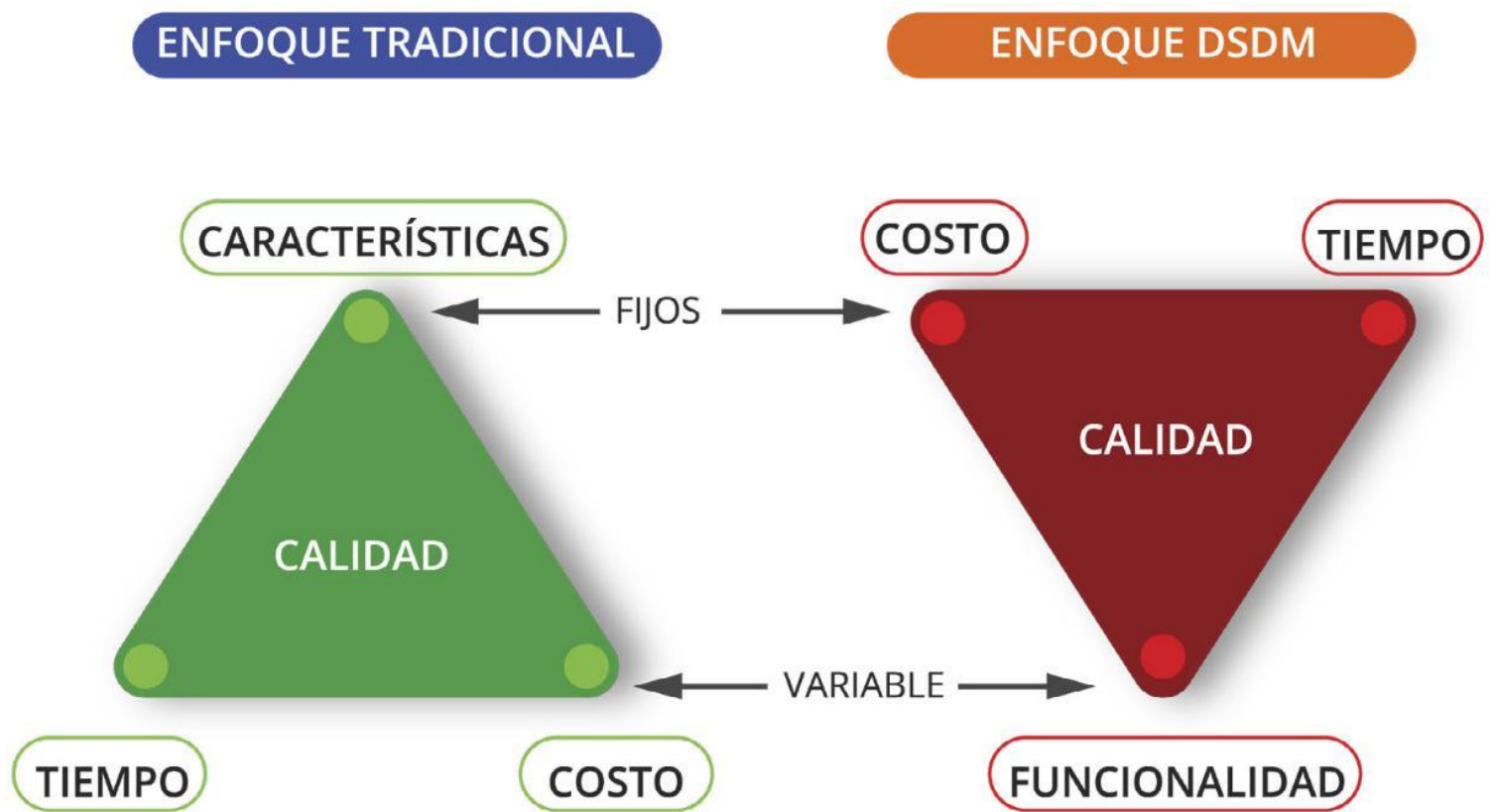
*Aceptadas en el
mercado*

Definición Agile

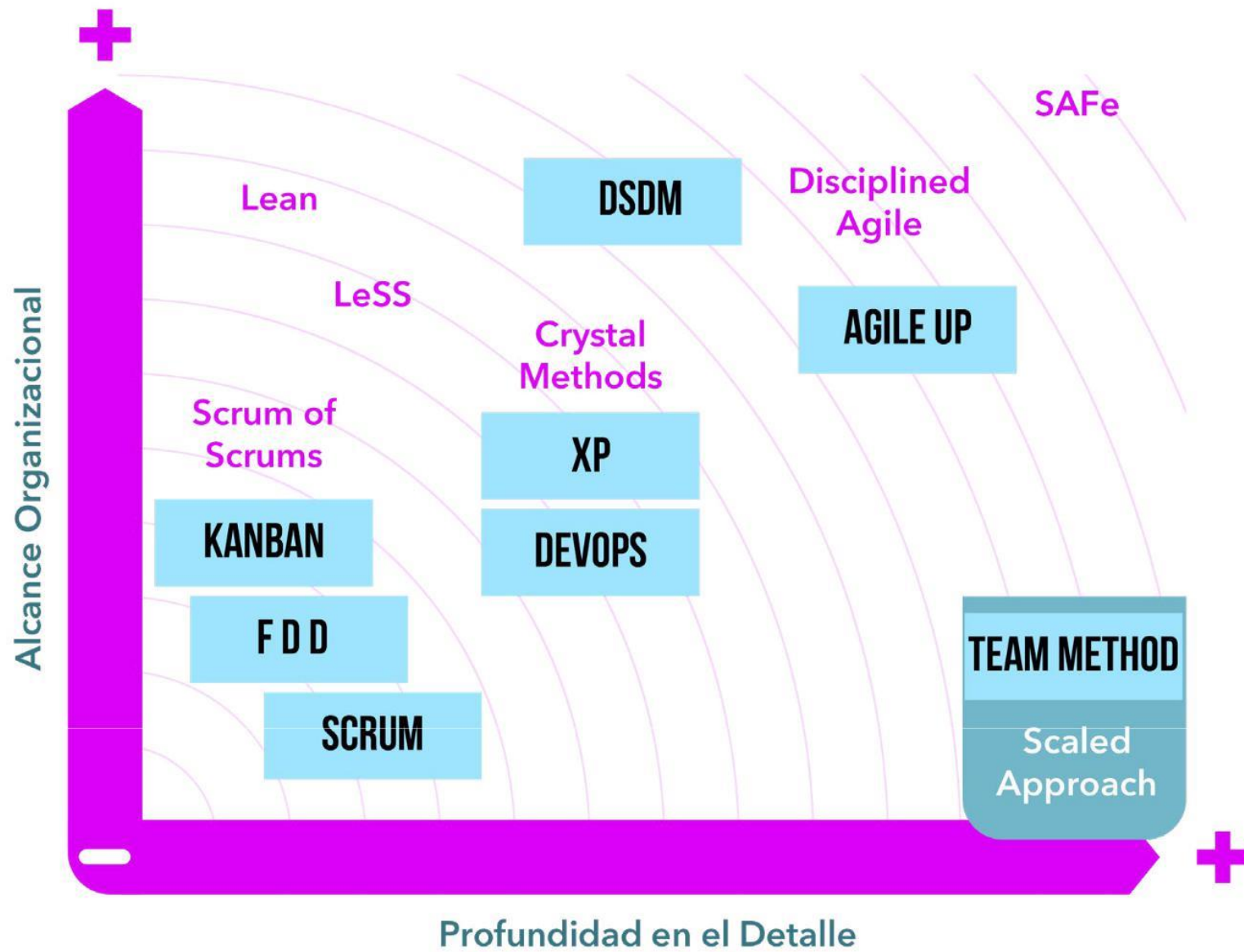
Se refiere a la capacidad de adaptarse a los cambios para crear productos y servicios de valor en ambientes VUCA

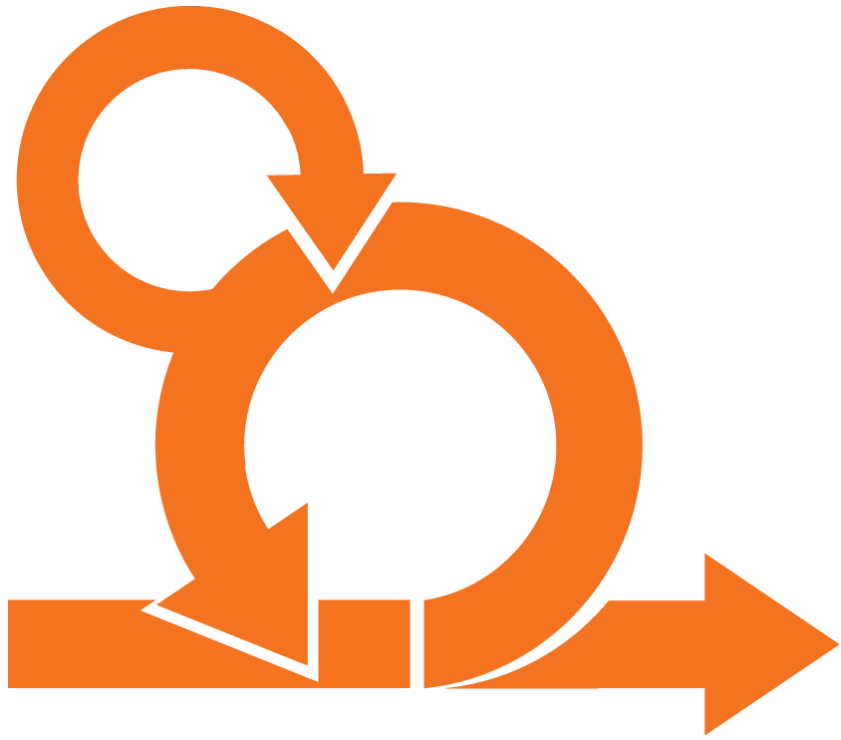
(V.U.C.A.: Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity).





HERRAMIENTA: MoSCoW





Scrum

“Scrum es Ágil, pero Ágil no es scrum”

¿Qué es SCRUM?

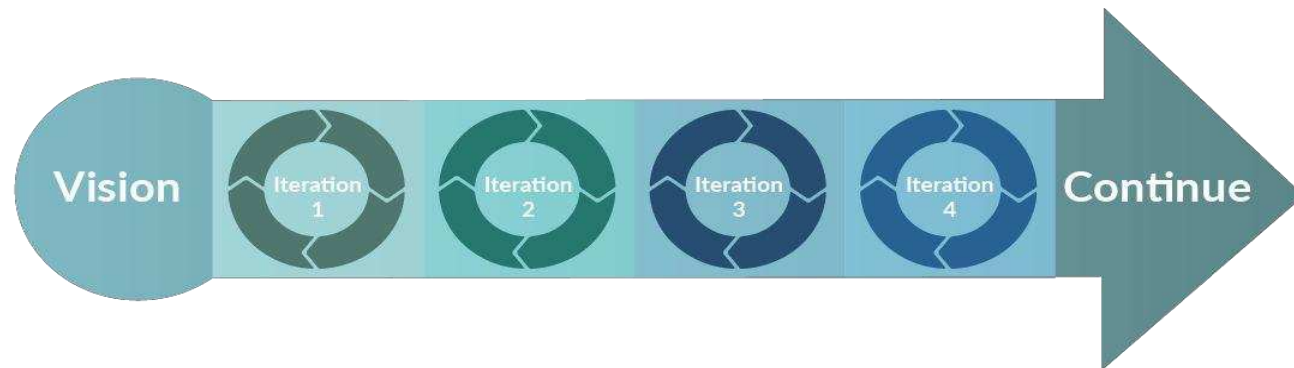
Scrum es un marco de trabajo de adaptación iterativa e incremental, rápido, flexible y eficaz diseñado para ofrecer un valor significativo de forma rápida en todo el proyecto. Scrum es:

- Ligero.
- Fácil de entender.
- Extremadamente difícil de llegar a dominar.

Iterativo e Incremental

Scrum se basa en la teoría de control de procesos empírica o empirismo. El empirismo asegura que el conocimiento procede de la experiencia y de tomar decisiones basándose en lo que se conoce.

Scrum emplea un enfoque iterativo e incremental para optimizar la predictibilidad y el control del riesgo.



Pilares de Scrum



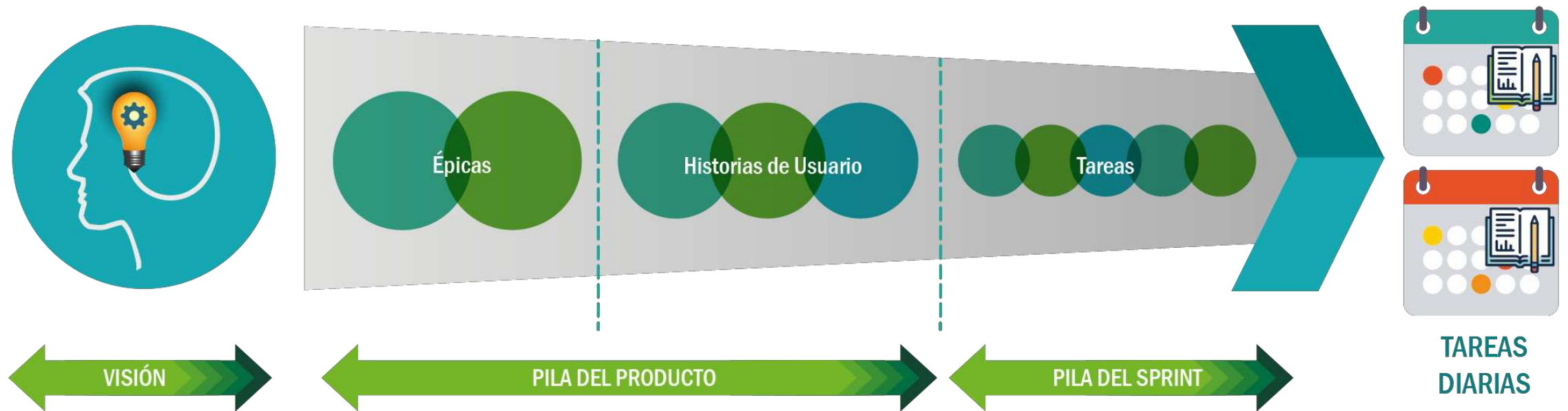
- ☐ *Transparencia.*
- ☐ *Inspección.*
- ☐ *Adaptación.*

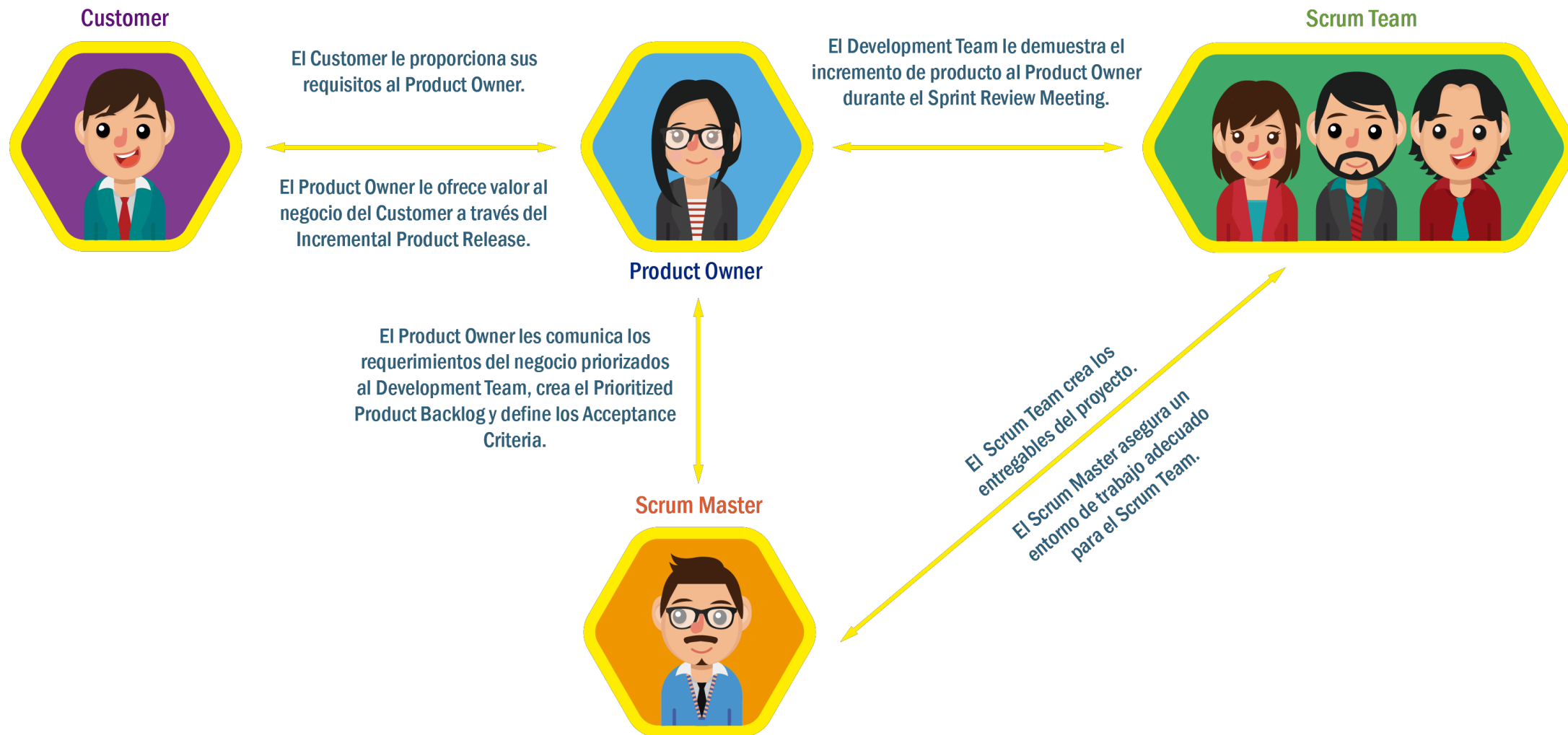
Los Valores de Scrum



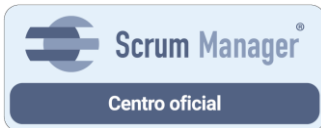
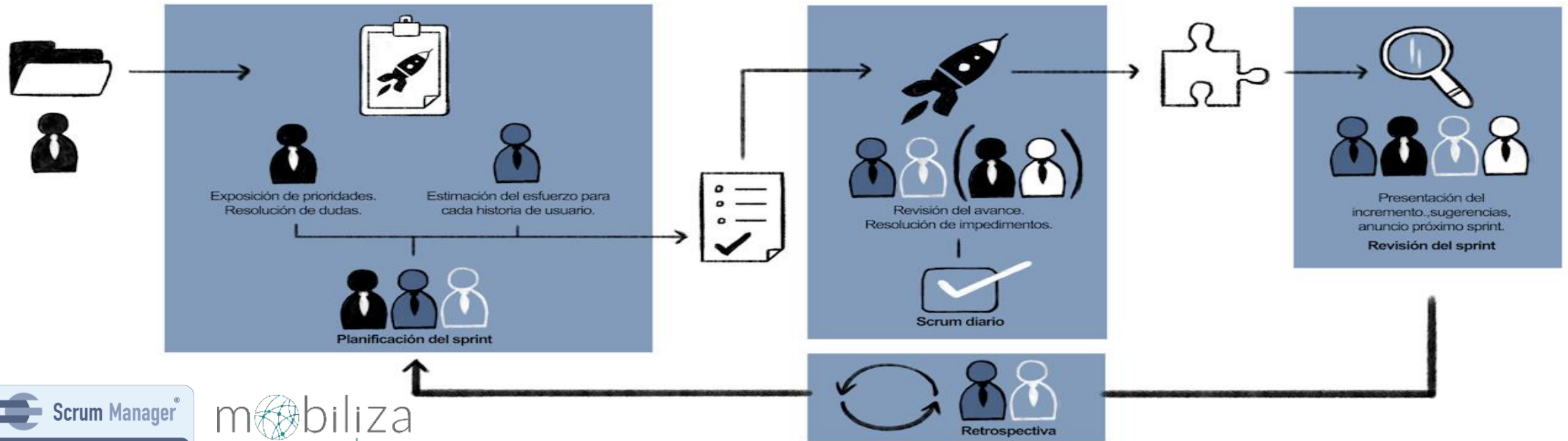


REQUISITOS ÁGILES





LAS REGLAS DE SCRUM



ROLES

- PROPIETARIO DEL PRODUCTO**
Determina las prioridades. Una sola persona.
- EQUIPO DE DESARROLLO**
Construye el producto.
- SCRUM MASTER**
Gestiona y facilita la ejecución de las reglas del Scrum.
- INTERESADOS**
Resto de implicados. Asesoran y observan.

ARTEFACTOS

- PILA DEL PRODUCTO**
Relación de requisitos del producto, no es necesario excesivo detalle. Priorizados. Lista en evolución y abierta a todos los roles. El propietario del producto es su responsable y quien decide.
- PILA DEL SPRINT**
Requisitos comprometidos por el equipo para el sprint con nivel de detalle suficiente para su ejecución.
- INCREMENTO**
Parte del producto desarrollada en un sprint, en condiciones de ser usada (pruebas, codificación limpia y documentada).

EVENTOS

- PLANIFICACIÓN DEL SPRINT**
1 jornada de trabajo (máx.) El propietario del producto explica las prioridades. El equipo estima el esfuerzo de los requisitos prioritarios y se elabora la pila del sprint. El equipo define en una frase el objetivo del sprint.
- SPRINT**
Ciclo de desarrollo básico en el marco estándar de scrum, de duración recomendada inferior a un mes y nunca mayor de 6 semanas.
- SCRUM DIARIO**
15 minutos máximo. Responsabilidad del equipo. cada miembro expone: Lo que hizo ayer, lo que va a hacer hoy y si tiene o prevé problemas. Se actualiza la pila del sprint.
- REVISIÓN DEL SPRINT**
Informativa, máximo 4 horas. Presentación del incremento, planteamiento de sugerencias y anuncio del próximo sprint.
- RETROSPECTIVA**
El equipo autoanaliza la forma de trabajo. Identificación de fortalezas y debilidades. Refuerzo de las primeras, plan de mejora de las segundas.

Ideas que podrían ayudarnos a transmitir la Agilidad al mundo de los proyectos que están más allá del desarrollo de software.



- 1. Describir el alcance del proyecto usando el Backlog de Producto.*
- 2. Describir los elementos del Backlog de Producto en base a US*
- 3. Lograr resultados rápidos en periodos cortos de tiempo*
- 4. Seguimiento diario*
- 5. Mejora continua*



8 pasos de Kotter

Crear sentido de urgencia

Formar una coalición

Crear visión para el cambio

Comuniqué la visión

Eliminar los obstáculos

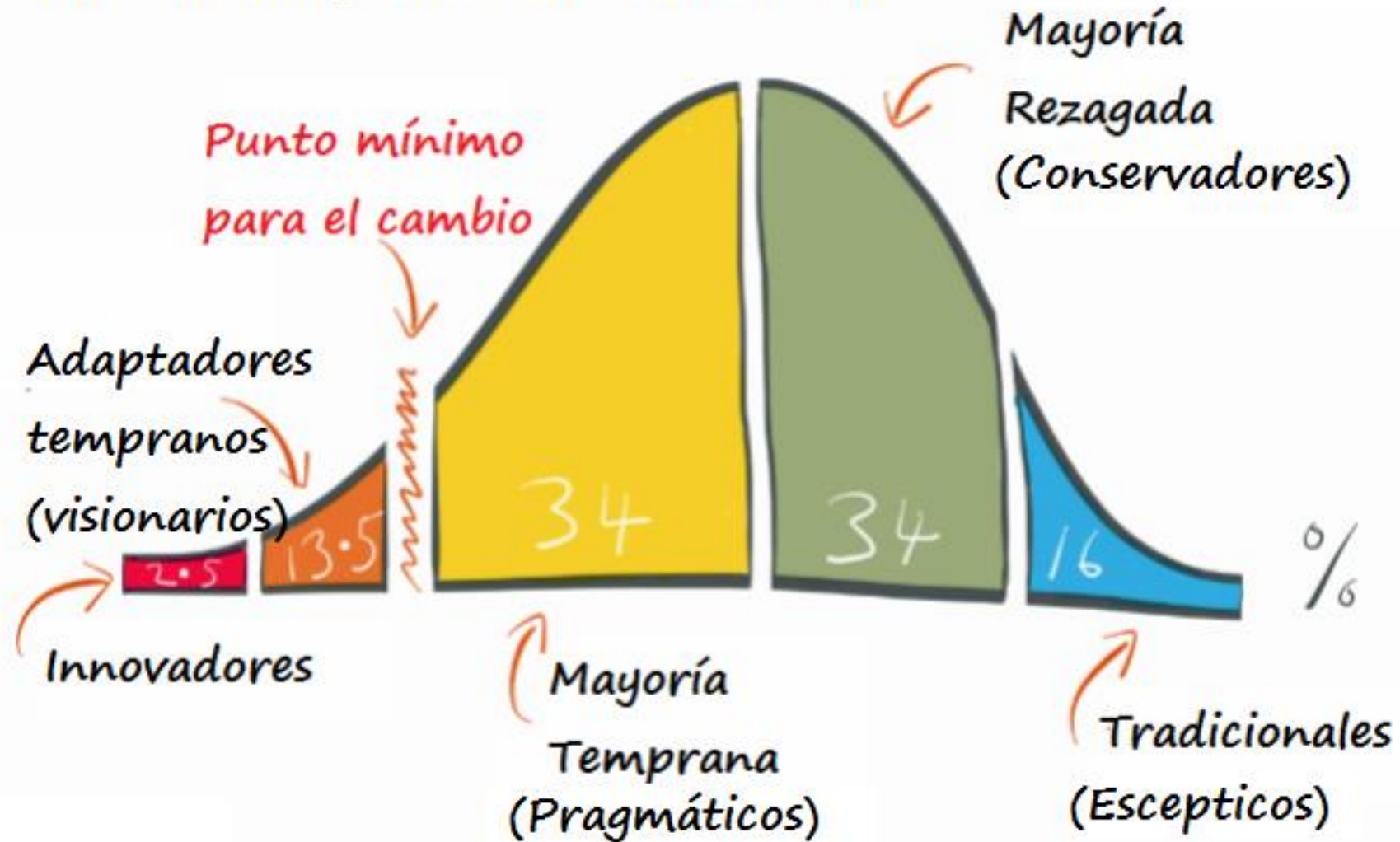
Asegurarse triunfos a corto plazo

Construir sobre el cambio

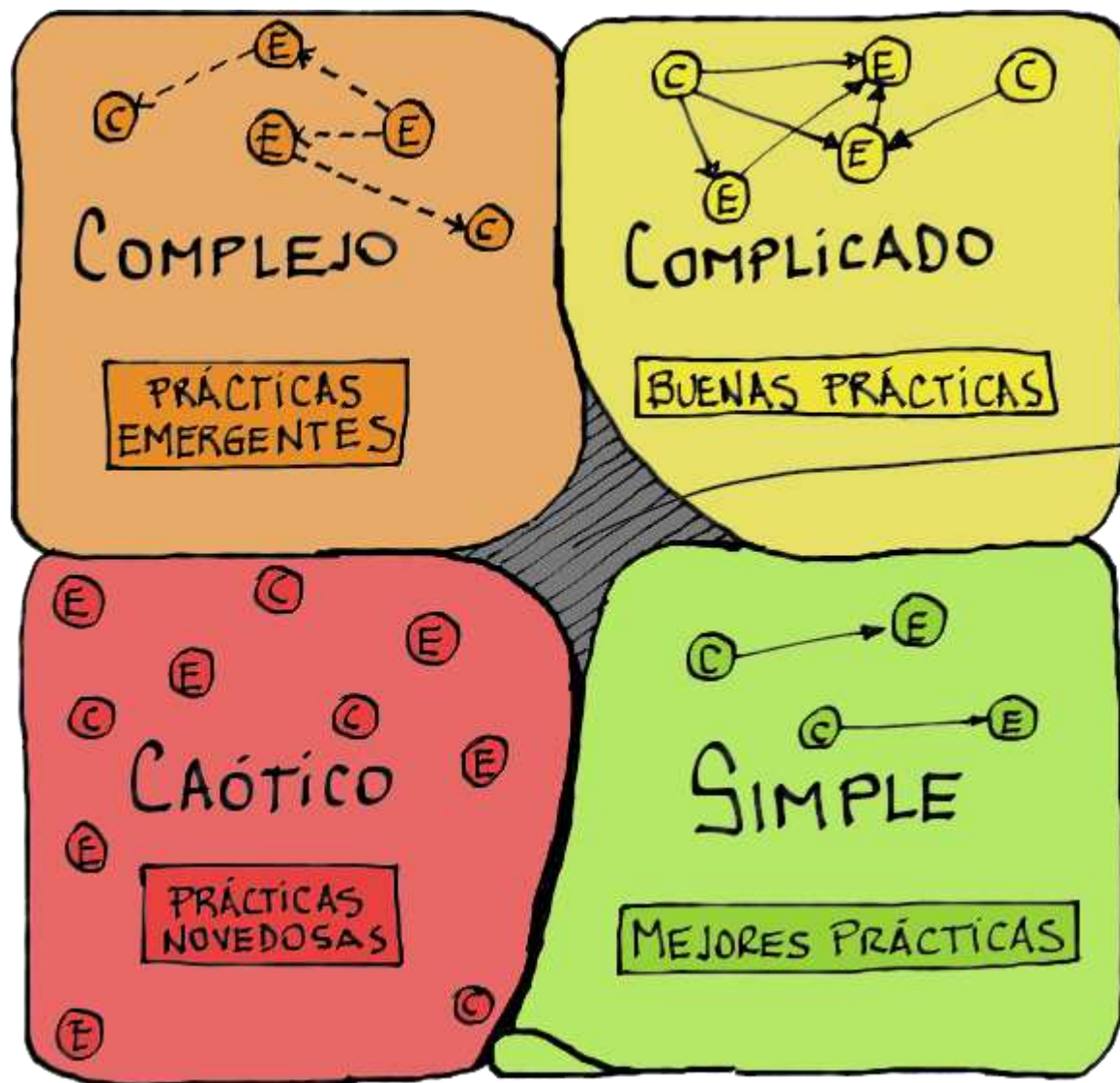
Anclar el cambio en la cultura de la empresa



Curva de adopción de la innovación



Everett Rogers



DESORDENADO

El marco Cynefin compara las características de cinco dominios de complejidad diferentes: simple, complicado, complejo, caótico y desordenado, en el centro



Agile Product Ownership

... o cómo Gestionar con Incertidumbre y Entregar Valor de Negocio Tempranamente

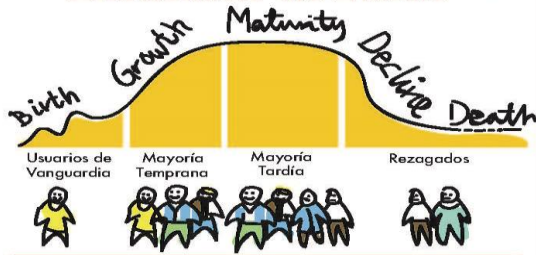
En pocas palabras



Estamos desarrollando nuevas formas de entregar valor de negocio de extremo a extremo. A través de este trabajo tenemos muy presente lo siguiente:

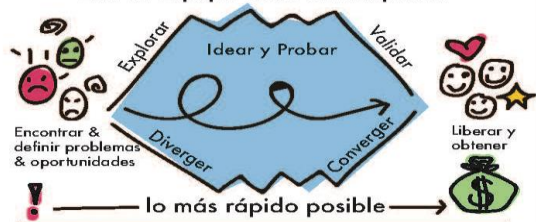
Responder al cambio sobre seguir un plan
Descubrir necesidades sobre buscar soluciones
Colaboración con el cliente sobre negociación contractual
Resolver problemas a usuarios sobre liberar una funcionalidad "genial"
Medir KPIs sobre métricas indefinidas de éxito

Entender el Valor



Innovar y entregar

con un Equipo Lean sin traspasos



Modelo Kano

Encuentra prioridades basadas en la persona objetivo.

Las cosas "caen" cuando nos acostumbramos a ellas



Planificar juntos para ROI más rápido

usando "Weighted Shortest Job First (WSJF)"

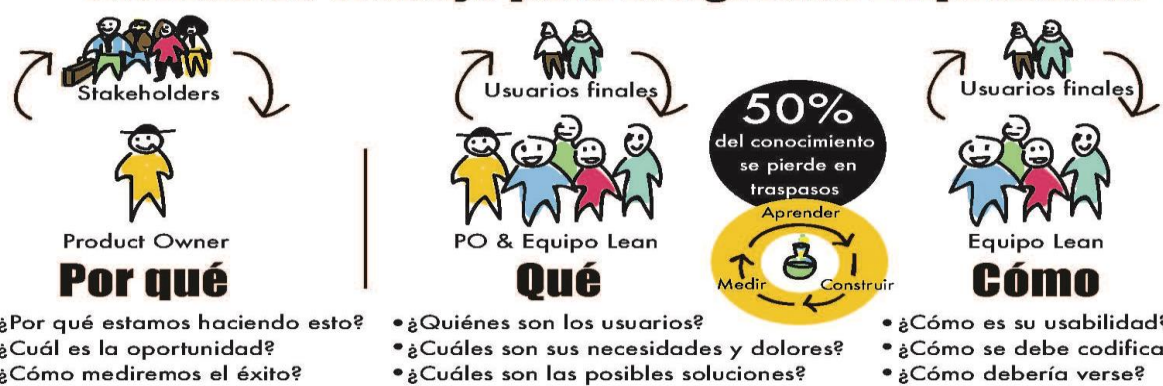


Decisiones HIPPO

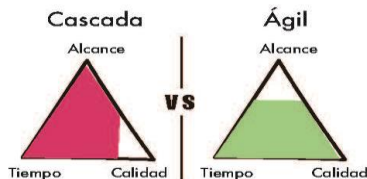
"the Highest Paid Person's Opinion in the room"

"La decisión de la mejor persona pagada en la habitación"

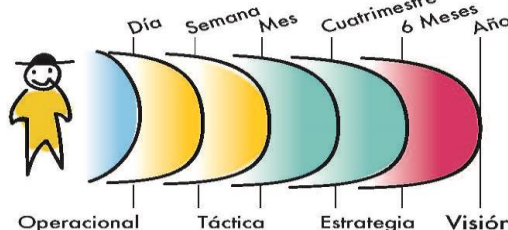
Formas de Trabajo para la Agilidad Empresarial



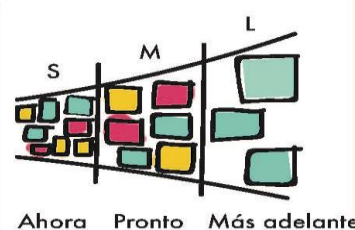
Planificación por valor



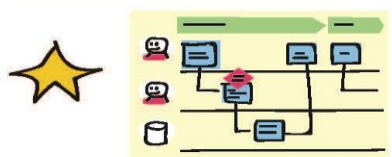
Horizontes de Planificación



Detalles Justo a Tiempo

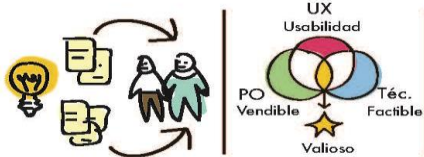


Definir el Problema



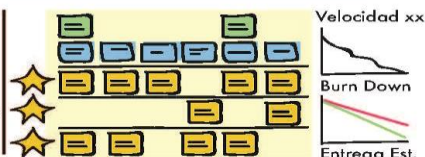
Establecer marco y KPIs conectados a tus objetivos y estrategias.
Mediante reuniones con los usuarios y analizando datos, entender quiénes son los usuarios, sus comportamientos y dolores.

Encontrar Soluciones



Idear & validar con el equipo.

Construir Solución

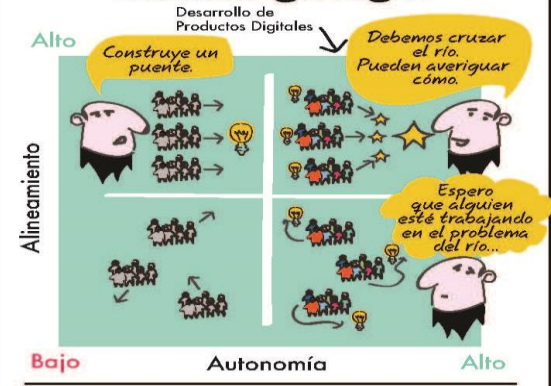


Rebanar fino y horizontalmente el producto y entregar escenarios valiosos para los usuarios de extremo a extremo. Haz seguimiento, mide resultados, aprende y adapta tu plan.

WWW.MOBILIZAACADEMY.COM

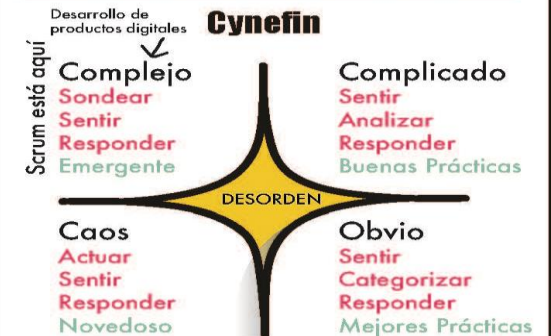
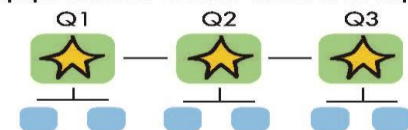
Liderazgo Ágil

Version 1.2



Planificación de Producto para la Incertidumbre

Objetivos Claros y Medibles, Aprende & Adapta
El equipo termina cuando alcanza el objetivo.



Bussiness Canva DAFO
Elevator Picth Inception DECK

Resumen Agile

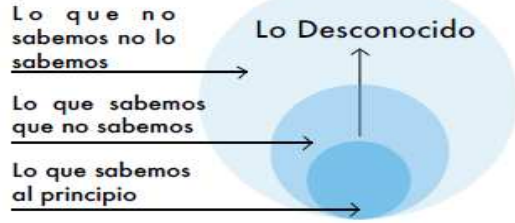
con un poco de Lean UX



Estamos descubriendo mejores maneras de desarrollar software y ayudando a otros a hacerlo. A través de este trabajo hemos llegado a valorar:

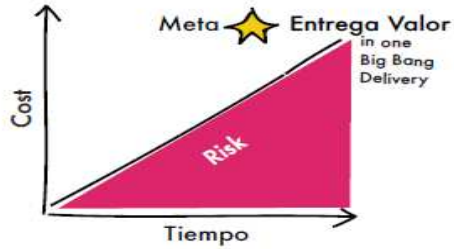
Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas
Trabajo de Software sobre documentación comprehensiva
Colaboración con el cliente sobre negociación con el cliente
Responder a un Cambio sobre seguir un plan
2001 - Agile Manifesto

Porque Agile



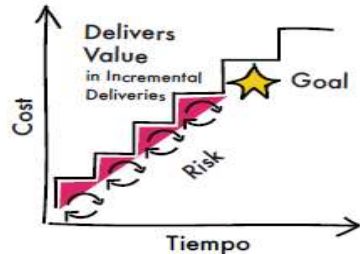
Cascada

- o "Desarrollo Impulsado por la Fe"



Agile

- o "Desarrollo Incremental"



Formas de Trabajar

Metodología en Cascada

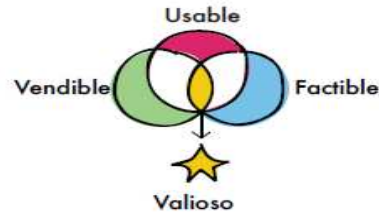


Metodología Agile



50% del conocimiento se pierde en los traspasos

Trabajo en Equipo Buscado Valor



Agile Moderno



Incremental & Entrega Iterativa

	1	2	3
GUI			
Cliente			
Servidor			
DB Esquema			

Producto Pendiente



El Equipo Scrum

Los equipos funcionales, y co-localizados, con mandato para tomar decisiones sobre el valor del negocio, usuarios y las soluciones tecnológicas.



Tablero Scrum



Sprint Pendiente
Historia de Usuario
Tareas
DoD Tester

Sprints

- Latido Agile - Cadencia
- Semana 1
- Semana 2
- Reuniones diarias de 15 min
- Refinamiento de lo pendiente
- Planeación Sprint
- Sprint
- Revision Meta
- Retrospectiva



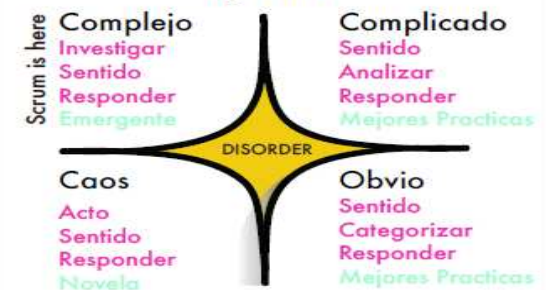
WWW.MOBILIZAACADEMY.COM

Ser Agile

Version 2.2



Cynefin



Agile Onion by AWA, Simon Powers
Cynefin by Dave Snowden
Modern Agile by Joshua Kerievsky

Agile HR en pocas palabras

Reinventando las prácticas de gestión de personas



No más decisiones HIPPO

Estamos descubriendo mejores maneras de desarrollar una cultura del trabajo comprometida, haciendo y ayudando a otros a hacerlo.

A través de este trabajo hemos llegado a valorar:

- Redes colaborativas por sobre las estructuras jerárquicas
- Transparencia por sobre los secretos
- Adaptabilidad por sobre la prescriptividad
- Inspiración y compromiso por sobre el management y la retención
- Motivación intrínseca por sobre las recompensas extrínsecas
- La ambición por sobre la obligación

Version 1.1

Adoptando el Mindset

Menos visible - Más poderoso

Más visible - Menos poderoso

Avanzar hacia una organización del aprendizaje

Requiere un cambio estructural y cultural

Puede ser adoptado en comando y control

Formas de trabajar

Cross Functional Teams entregando valor juntos de manera iterativa

Personas T-Shaped

Tablero de Scrum o Kanban

	Backlog	Todo	Doing	Done
Prio	■	■	■	■

- Reunión diaria
- Revisión
- Retrospectiva
- Portfolio y priorización
- Acuerdos de trabajo

Co-Crear la experiencia del empleado

para entregar valor de negocio

Escuchamos para mejorar continuamente

Colaboramos y co-creamos

Visualizamos para tener un entendimiento compartido

Mapeo de la experiencia de los empleados para rediseñar la experiencia de trabajo del usuario y de las personas para que esté más centrada en el ser humano y soporte el alto rendimiento

Basado en evidencias

Pensando como un científico para crear soluciones valiosas

Valor del empleado

Valor del negocio

Valor del cliente

Hipótesis

Creemos que x creará un gran lugar de trabajo

- Prototipo
- Prueba
- Datos y análisis
- Retroalimentación
- Experimentar
- Validar

Walterfall

“o el cambio impulsado por la fe”

Entrega en un big bang. El análisis y la planificación sin probar y cambiar el plan, generalmente da sorpresas tardías y las entregas no cumplen con los objetivos comerciales ni las necesidades de los empleados

Todas las decisiones difíciles al comienzo

Agile

“o el cambio impulsado por el valor”

Objetivo se suele cumplir antes de lo previsto

Entrega de valor incremental con mejoras iterativas validadas por el feedback de los usuarios

Toma de decisión continua y validada

VS

DANDY PEOPLE

Diseño organizacional para Agilidad

Visión clara del liderazgo y propósito

Equipos que toman decisiones basadas en datos

Necesitamos cruzar el río. Uds. pueden averiguar cómo.

Alineación y autonomía

Nuevos roles ágiles

Entendiendo organizaciones ágiles

Spotify

LeSS

Scrum@Scale

SAFe

Holocracia y Sociocracia

Empezar pequeño

Escalar lo que funciona

Transformación emergente

Servicios ágiles de HR

Regulaciones

Políticas

Seguridad

¿Este proceso está empoderando o controlando?

Encontremos algo que te ayude a tener éxito!

Somos compatibles?

Es genial!

No, ¡es un bloqueador!

Residuos del proceso

Ej.: beneficios, desempeño, selección y desarrollo profesional

Gynefin

Complejo

Complicado

Obvio

Caos

Desorden

Explorar

Percibir

Analizar

Responder

Emergente

Buenas prácticas

Mejores prácticas

Checklists, Payroll

Modern Agile

Haz que la gente sea increíble

Continúa entregando valor

Hacer de la seguridad un requisito previo

Experimenta y aprende rápido

mobiliza academy

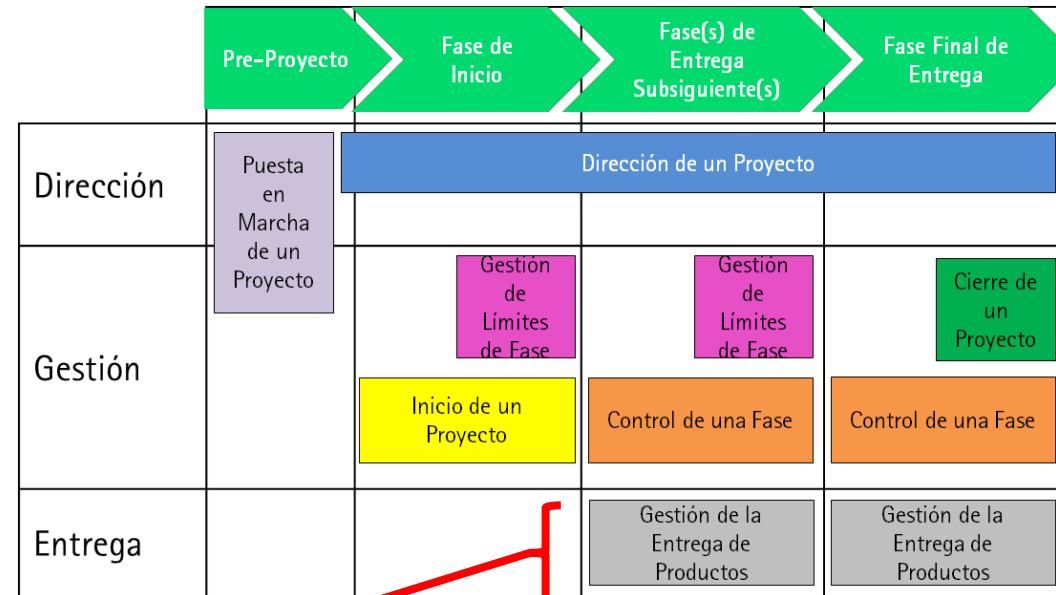
WWW.MOBILIZAACADEMY.COM

Dualidad de metodologías en gestión de proyectos

Prince 2 ® y Scrum Pueden trabajar juntos

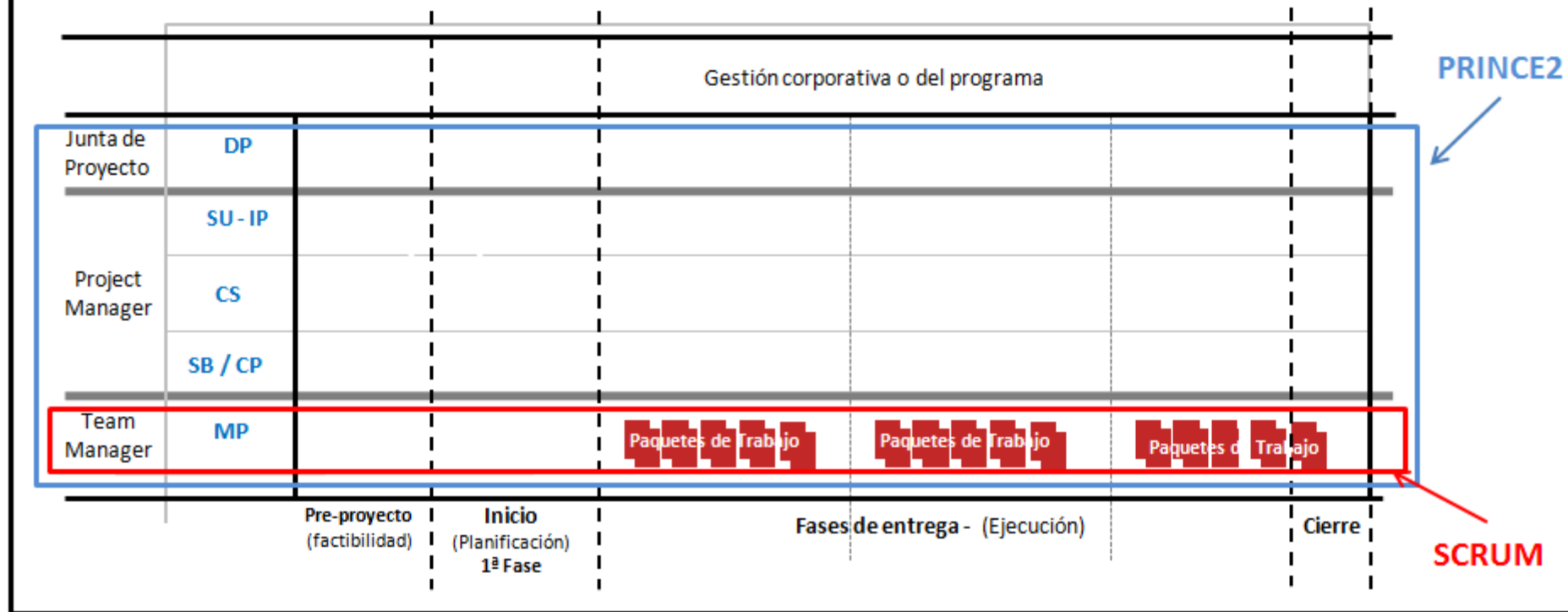
PRINCE2 define tres niveles de gestión del proyecto:

- Nivel de Dirección (corresponde a lo que PRINCE2 llama la Junta de Proyecto, el máximo órgano de dirección del proyecto),
- Nivel de Gestión (correspondiente al trabajo del Project Manager) y
- Nivel de Entrega (correspondiente al trabajo del equipo, donde se realiza todo el trabajo técnico).



El desarrollo de los métodos ágiles se producirá en el nivel de entrega.

Estructura de un Proyecto PRINCE2®



Mi VISIÓN personal

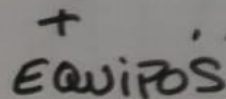
1

2



A
DETAILAR

4



¿Preguntas?





Jorge Sánchez

jsanchez@mobiliza.net

MobilizaAcademy.com

AgileVALENCIA.com



www.linkedin.com/in/jorgesanchezlopez

Certificado

Coach Agile, Scrum Manager®, Scrum Master, Product Owner, Lean IT®, Prince 2®, ITIL®, Kanban®, Desing Thinking®, Innovation Management, ISO27001®, ISO9001®,



@JorgeSanLo



#AgileValencia