

Vendiendo y comprando proyectos ágiles



Mauricio Méndez
Imix Consulting
Solidida Group

Sólo el **26%** de los proyectos son exitosos



Standish project benchmarks over the years

Year	Successful (%)	Challenged (%)	Failed (%)
1994	16	53	31
1996	27	33	40
1998	26	46	28
2000	28	49	23
2004	29	53	18
2006	35	46	19
2009	32	44	24

El **31%** de los
proyectos se
cancelan



El **64%** de las funciones de un sistema son rara vez usadas (o nunca)





Riesgos del modelo en cascada

- Requerimientos poco claros
- Necesidad triunfos rápidos
- Condiciones de mercado cambiantes
- Procesos de negocio nuevos
- Productos nuevos
- Arquitectura dinámica y evolutiva



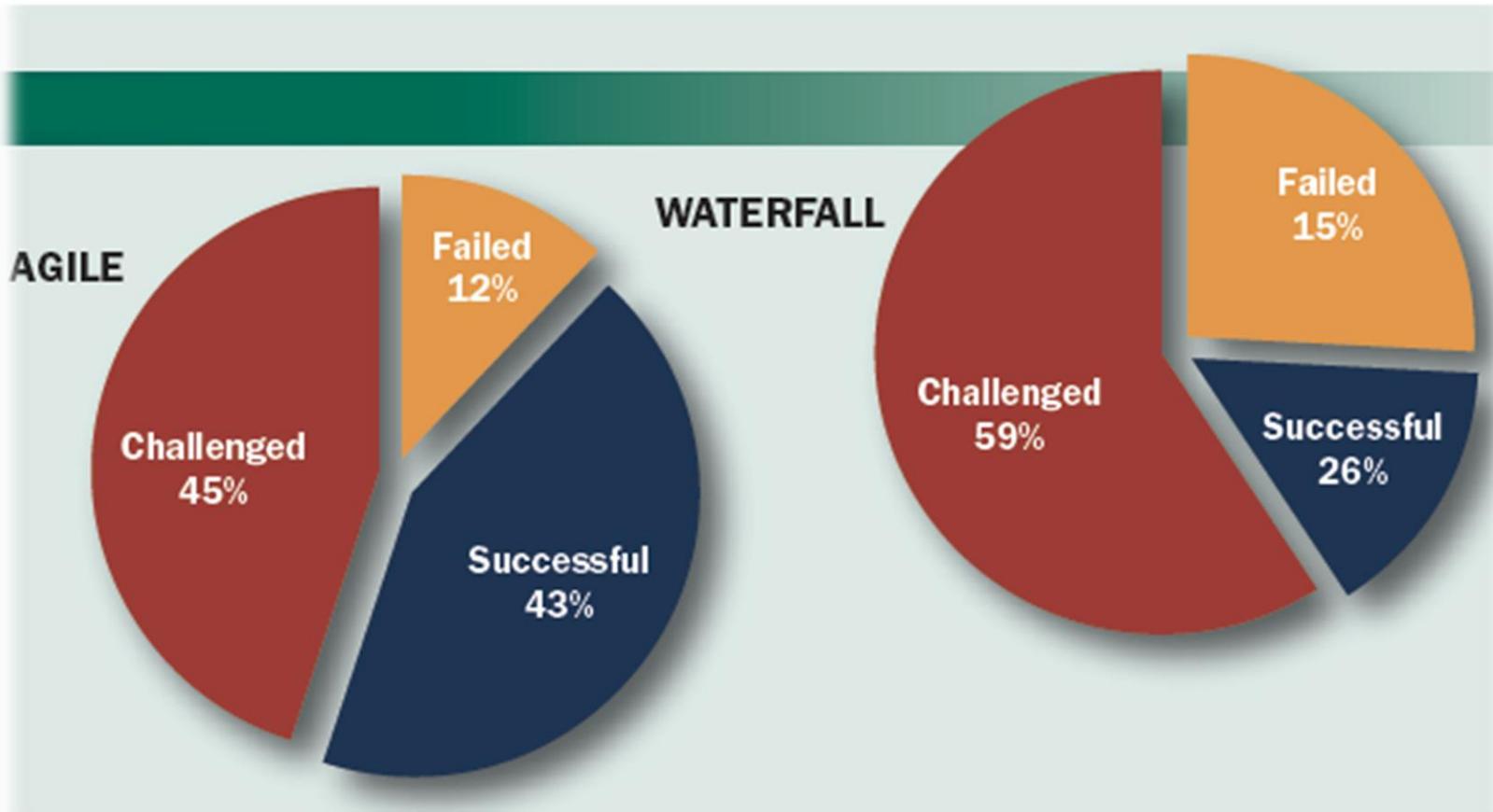
El manifiesto ágil

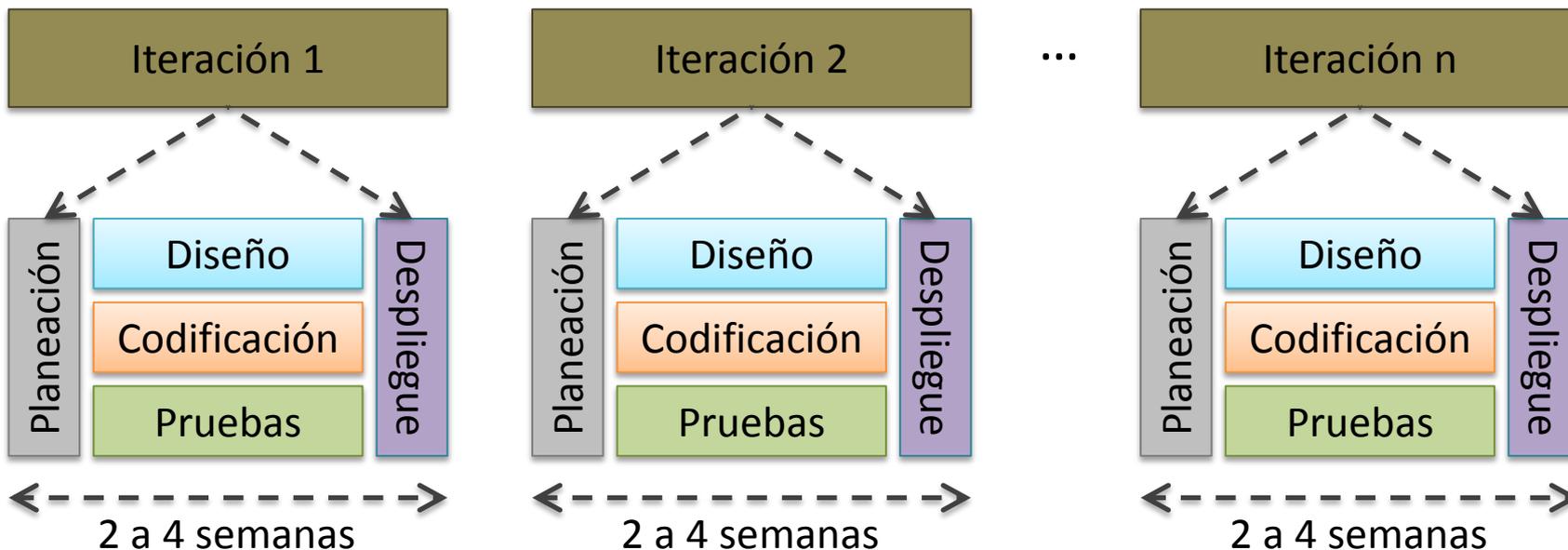
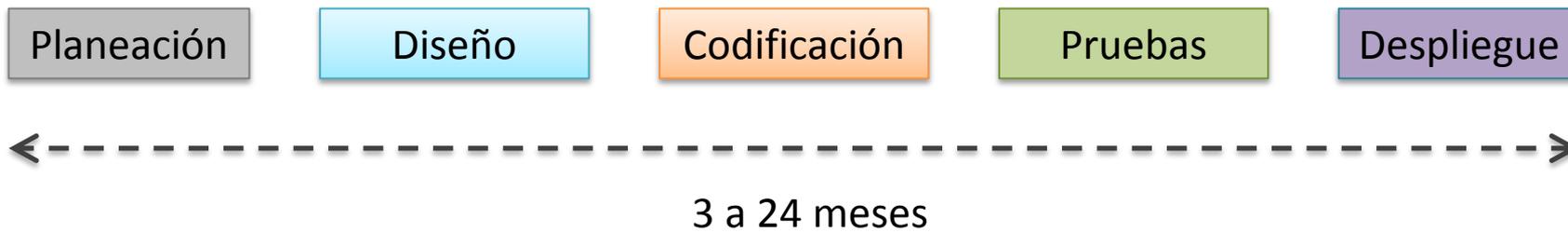


Estamos descubriendo formas mejores de desarrollar software tanto por nuestra propia experiencia como ayudando a terceros. A través de este trabajo hemos aprendido a valorar:

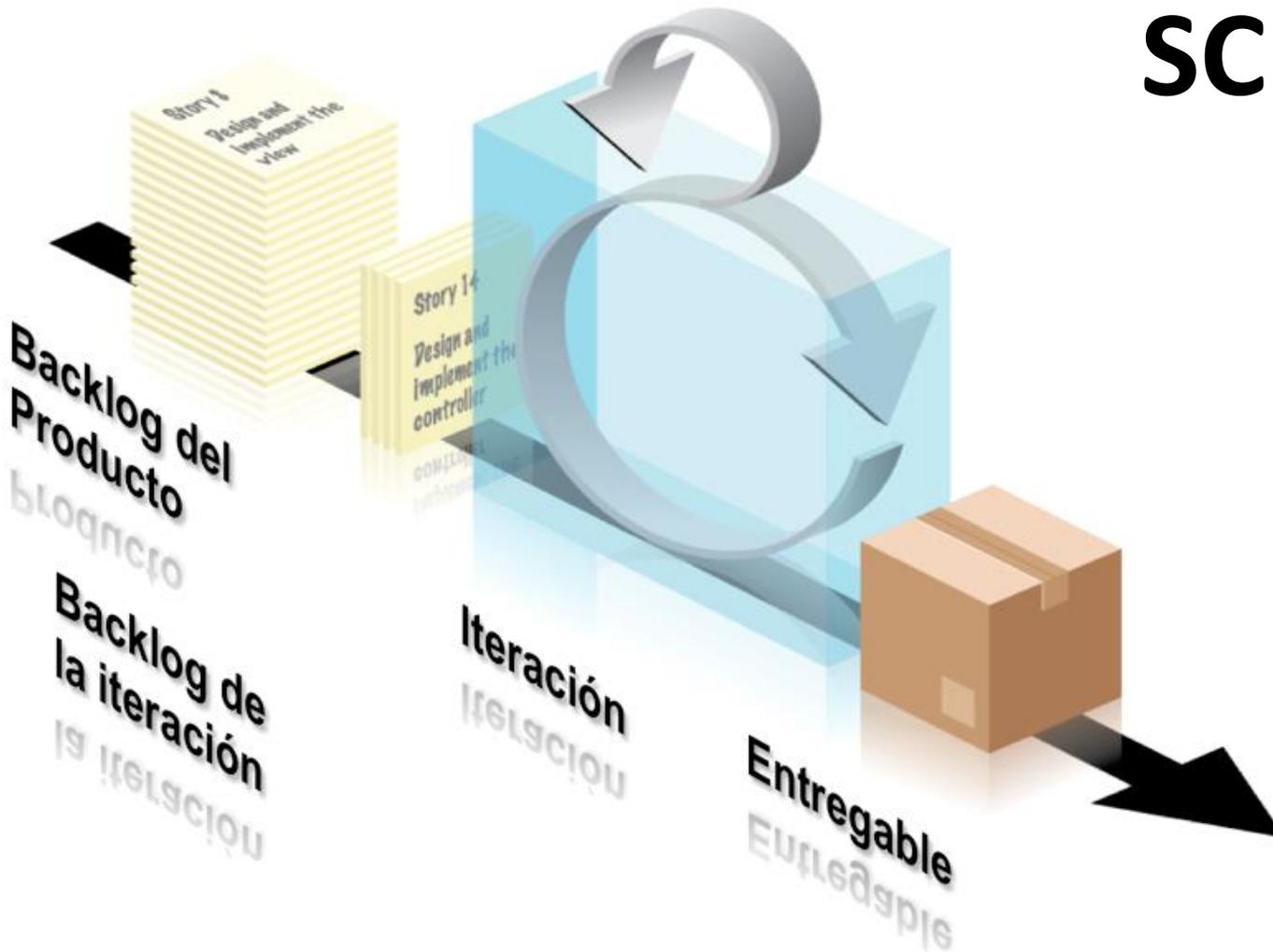


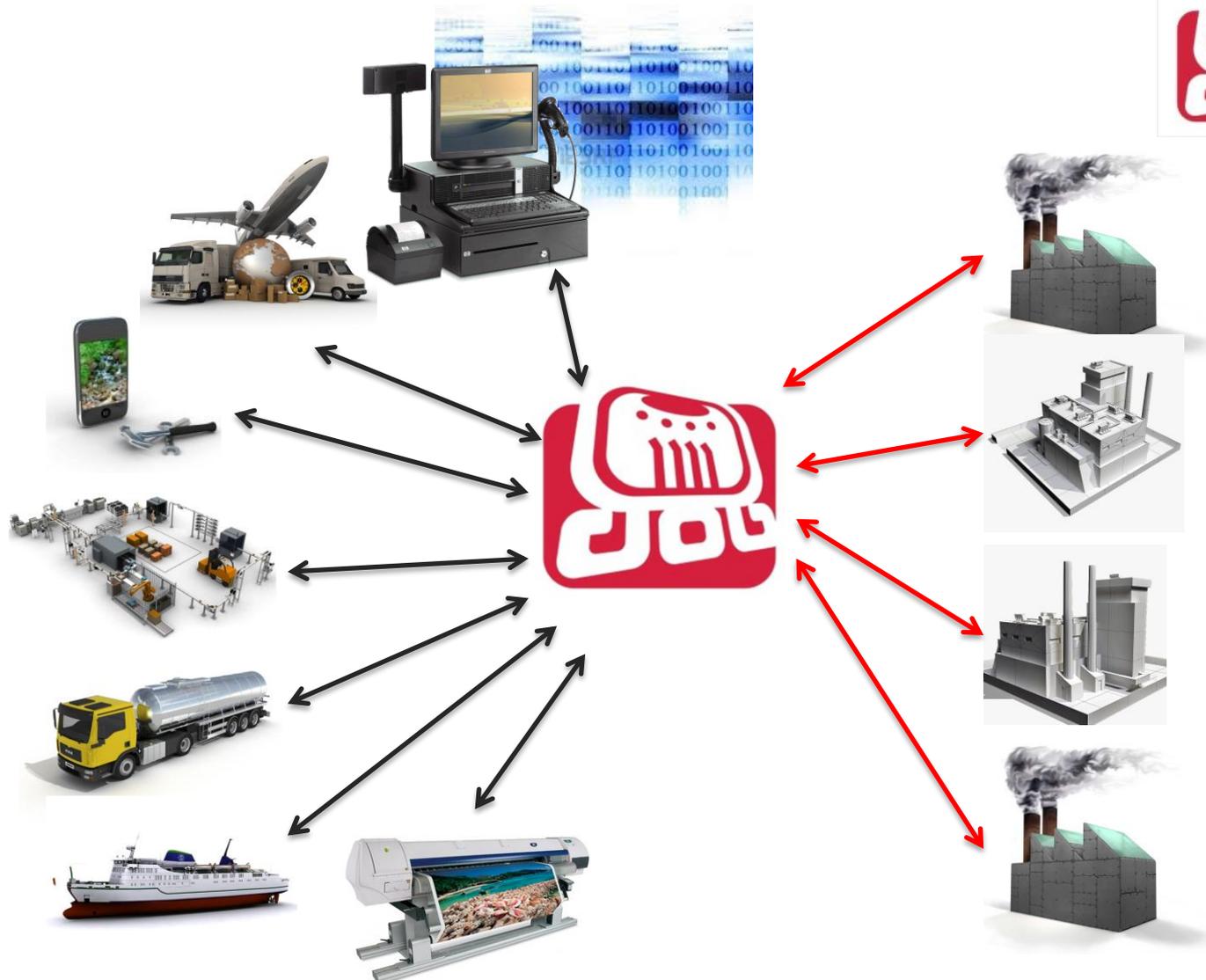
Esto es, aunque valoramos los elementos de la derecha, valoramos más los de la izquierda.





Elementos principales SCRUM





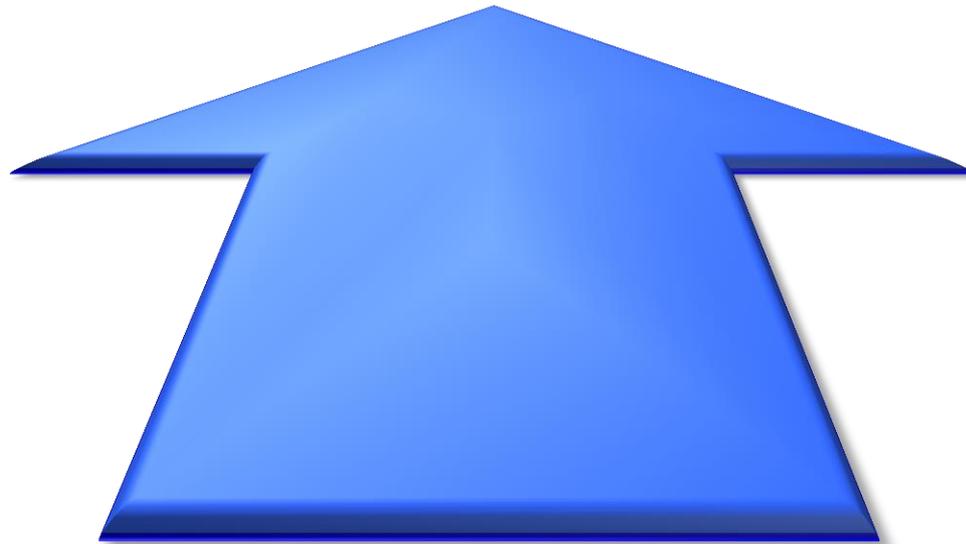
IMIX

- Responsabilidad tecnológica
- Construcción de aplicaciones
- Automatización de procesos
- Definición de producto
- Estrategia IT



- Condiciones de mercado críticas
- Urgencia por triunfos rápidos
- Riesgos informáticos
- Gobierno IT
- Requerimientos no claros
- Necesidad de nuevos procesos
- Panorama de nuevos productos

Agile



Desafíos del desarrollo Ágil



Definición de Roles y responsabilidades





Identificación del Product Owner

Product Owner



Product
Definition



Product
Vision



Strategy



Competitive
Landscape



Leadership



Market
Segmentation



User
Personas



User
Research



Design
Sense



Innovation



Analytics



Domain
Knowledge



Marketing



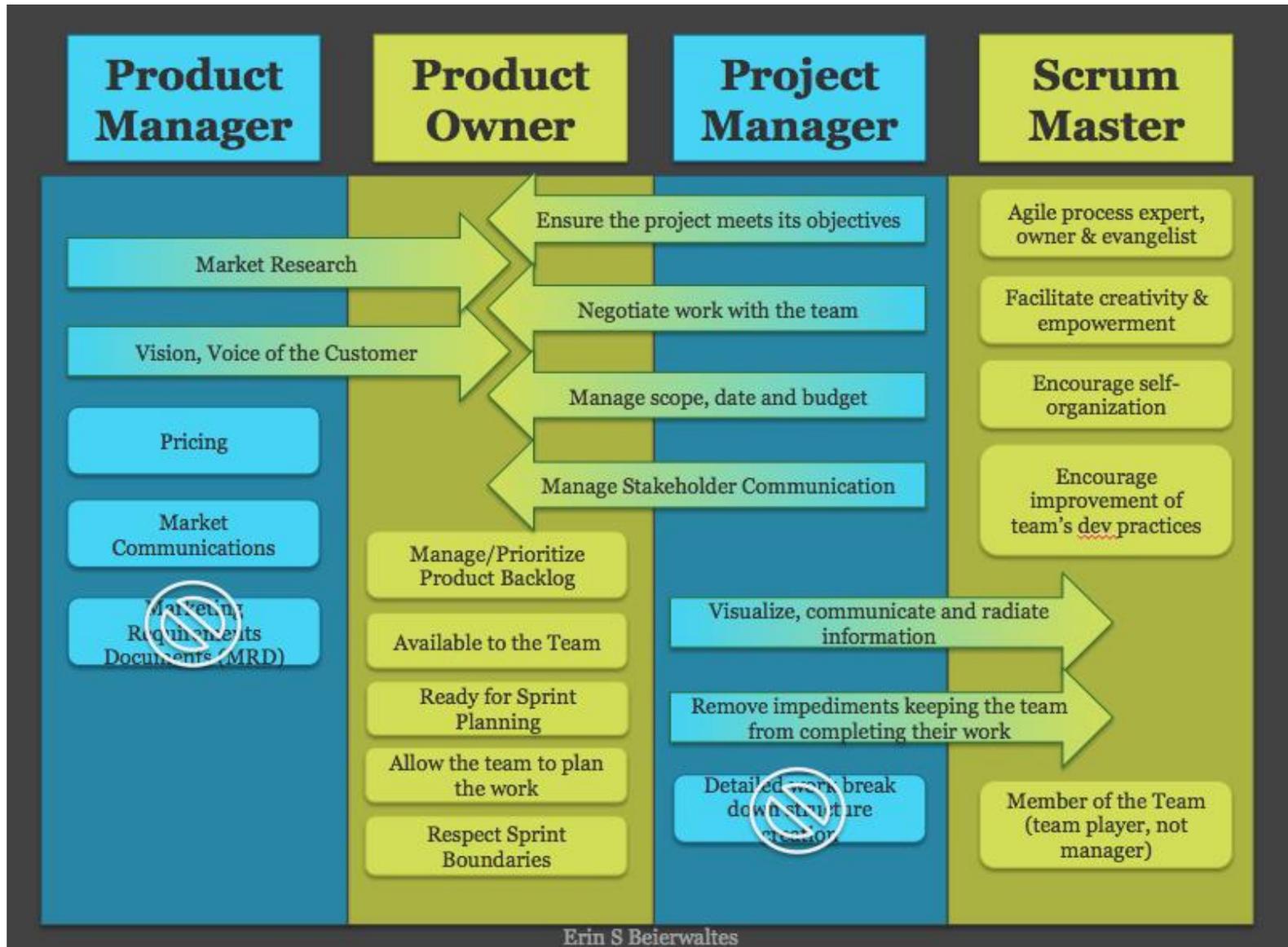
Entrepreneurship



Curiosity, Passion,
& Persistence

Scrum Master

- Facilitador. Eliminar Obstáculos
- No es el líder (equipos auto-organizados)
- Protección entre el equipo y las influencias distractoras
- Garantiza el uso del proceso Scrum. Que se cumplan las reglas
- No es un project Manager
- No es un desarrollador líder



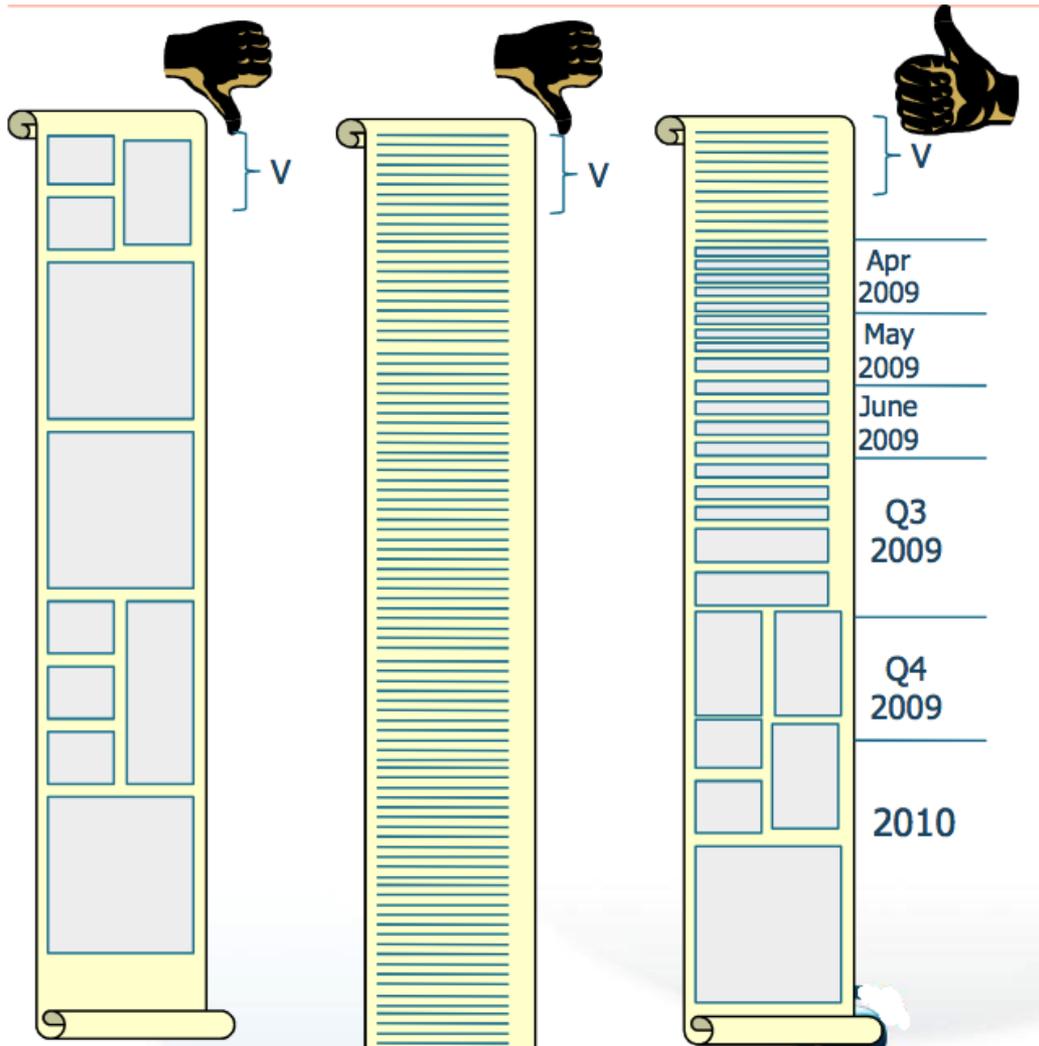
Erin S Beierwaltes

Estimación de grandes proyectos

- T-Shirt & Story Points
 - Theme
 - Epic
 - User-Story
 - Task



Estimación de grandes proyectos



Equipos distribuidos

- Control de versiones múltiples equipos
 - Integración de trabajo terminado
 - Merge diario del Trunk
- Scrum of Scrums



Desafíos de la contratación ágil

- Los contratos típicamente reflejan un modelo secuencial
 - Ciclos largos
 - Fases distintas no superpuestas





Lograr que el cliente
pueda mantener
el paso

Pruebas de usuario





Planeación de la transición

Transición a ágil: Factores de éxito

- El cliente en el centro
- Orientación al resultado
- De Project Manager a SCRUM Master. Remover impedimentos. Responsable del proceso
- Arquitectura participa mas estrechamente entendiendo el product backlog y sus efectos.
- El equipo de pruebas mas integrado con los desarrolladores y participa de las revisiones diarias
- Pruebas de aceptación fuera del ciclo Scrum.

Contextos adecuados para el desarrollo **Ágil**

- Proyectos creativos 
- Introducción de nueva tecnología
- Diseño de nuevos procesos
- Proyectos impulsados por tiempos críticos para el negocio
- Proyectos con necesidades pobremente definidas



Gracias!



Mauricio Méndez
Imix Consulting
mauricio.mendez@imix.com.co