

Transformación Ágil

Lácides Guzmán

Bizagi Development Manager

lacides.guzman@bizagi.com

Mario Rodríguez

Bizagi Development Team Lead

mario.rodriguez@bizagi.com

Agenda

Compañía de producto

Un poco de historia

Problemas

Transformación ágil

Piloto

Segunda fase

El presente

Factores clave

Mucho más por mejorar

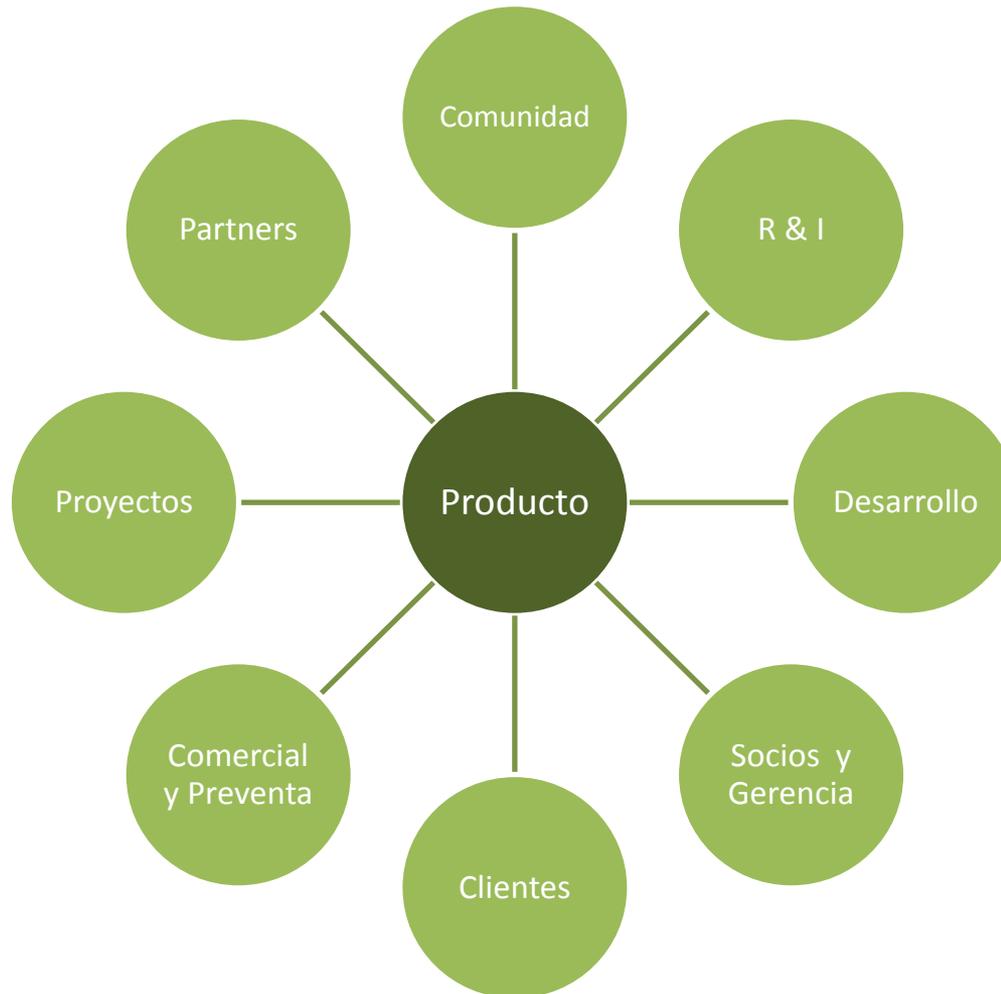
Escalamiento

“One thing I learned, painfully, is that no matter what you plan for the system, it is not going to happen. The world doesn’t work that way.

The system you live in doesn’t care about your plans. You may think that A leads to B, and in theory, you might even be right. But theory rarely works in practice, and *predictability* has a devious sister named *complexity*.”

Jurgen Appelo, Management 3.0

Compañía de producto



Un poco de historia

- Hace 12 años:
 - 4 personas
 - Buenas ideas, innovación, rápida entrega
 - 4+ releases al año
- Hace 3 años:
 - 30+ personas
 - 1 release al año

Un poco de historia

- Metodología cascada: análisis > diseño > implementación > pruebas
- Big up-front plans: 4 meses
- Gran cronograma detallado
- Seguimiento en los milestones
- Formatos de especificación de requerimientos
- Grandes documentos de diseño
- 1 versión al final del ciclo

Problemas

- Los releases siempre se **atrasaban**
- El desarrollo más largo determinaba la **fecha de liberación**
- En el momento de liberar, la realidad del negocio había **cambiado**
- Lo que implementábamos no era lo que se **necesitaba**
- La **calidad** no respondía a las expectativas

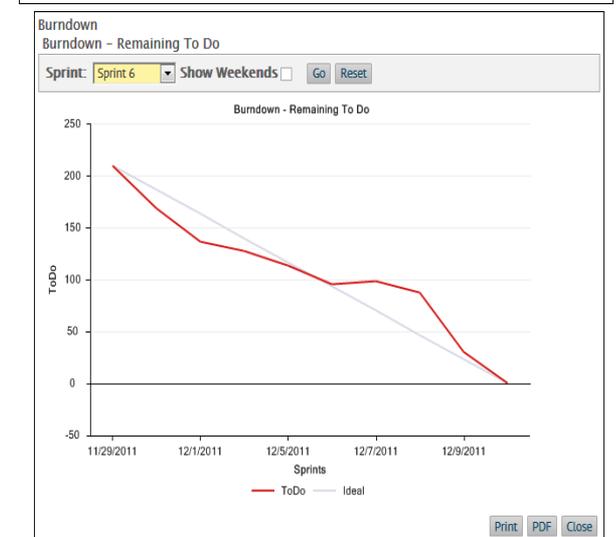
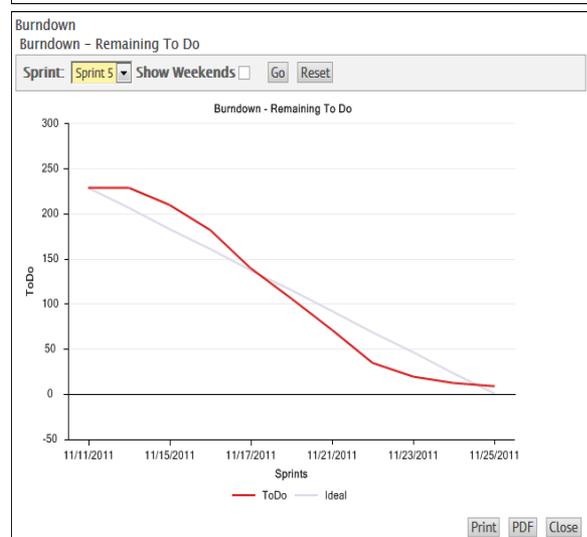
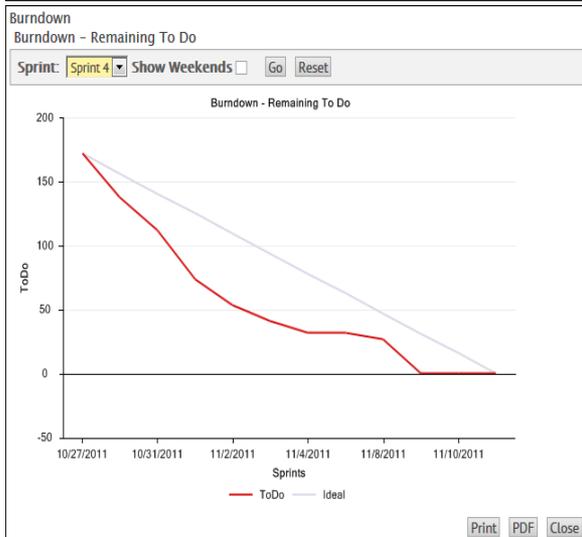
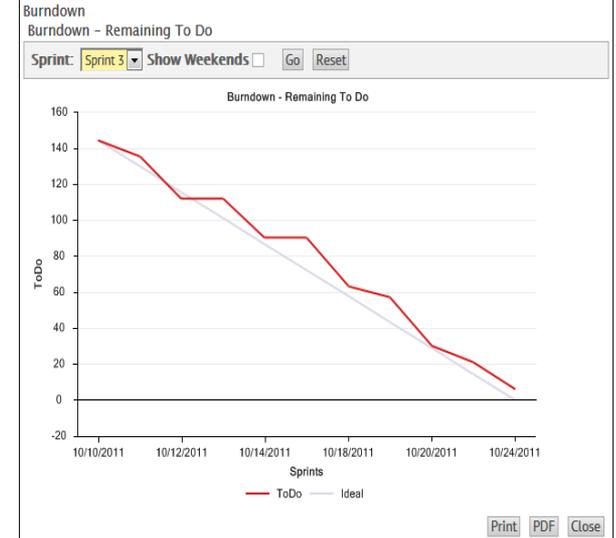
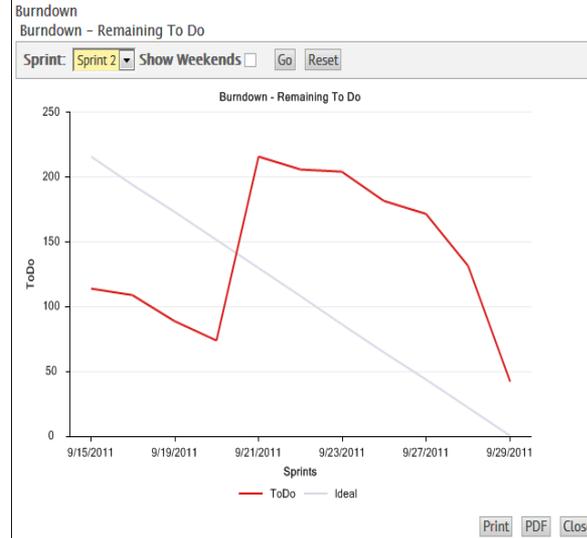
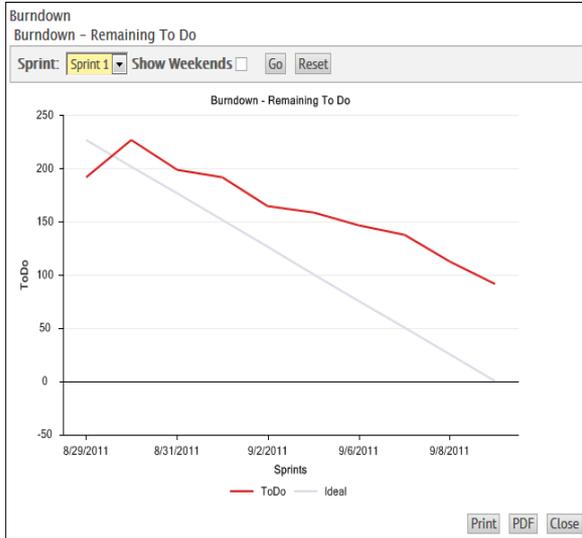
“Neo, sooner or later you're going to realize just as I did that there's a difference between knowing the path and **walking the path.**”

Morpheus, The Matrix (1999)

Transformación ágil

- Piloto: Bizagi Process Modeler
 - 1 Equipo de 5 personas
 - 1 Scrum Master
 - 0 Product Owner
 - 6 sprints (2 semanas)

Piloto



Segunda fase

- **Modeler:**
 - 1 Equipo de 5 personas
 - 1 Scrum Master
 - ½ Product Owner
 - 4 sprints
- **Suite:**
 - 1 Equipo de 5 personas
 - 1 Scrum Master
 - 1 Product Owner
 - 4 sprints

El presente

- 70+ personas
- 5 Scrum Masters
- 16 Proyectos en 3 productos distintos
- Tecnologías diversas: .NET, JEE, HTML+JS
- 3 releases oficiales al año
- Sprints de 1 semana
- 1 versión semanal

“Organizations which design systems are constrained to produce designs which are copies of the **communication structures** of these organizations”

Melvin Conway

Factores clave

- Visibilidad y transparencia
- Planeación por release > sprint > diaria
- Ritmo constante
- Presión de grupo
- Mejoramiento continuo
- Prácticas de ingeniería: TDD, CI, Refactoring
- Software es comunicación

Factores clave

- Profesionalismo y compromiso
- Cambio mental
- Factor humano: Personal y técnico
- Motivación
- Auto-organización
- Scrum-but:
 - Dar pequeños pasos
 - Aceptar derrotas
 - Entender el marco de trabajo
- Inspect and Adapt
- El rol del Scrum Master: hacer mejor a las personas

Mucho más por mejorar

- Personas nuevas
- Personalidades heterogéneas
- Equipos nuevos
- Tecnologías nuevas
- Prácticas de ingeniería
- Auto-organización
- Planeación
- Estimación
- Cambio mental

Escalamiento

Múltiples Product Owner

- Comité de Producto interdisciplinario

Múltiples equipos / Múltiples frentes

- Especialización del trabajo en múltiples backlogs

Múltiples versiones / Múltiples clientes

- Calidad
- Test Driven Development
- Integración continua

Visibilidad

- Backlog estratégico
- Backlog de trabajo
- Backlog de ideas

“An **expert** is a person who has made all the **mistakes** that can be made in a very narrow field.”

Niels Bohr