

Agile y Lean

Agile es una metodología de desarrollo y gestión de proyectos que consiste en dividirlos en pequeñas partes o fases, denominadas Sprints, que tienen que completarse por un equipo en un periodo fijo recurrente de ciclos de trabajo, generalmente de entre una y cuatro semanas. La idea es hacer las actividades en pequeños incrementos e iteraciones rápidas, con un fuerte énfasis en revisar el trabajo por el cliente. De esta manera si hay que realizar cambios solo se hacen en la parte implicada y en muy poco tiempo.

Agile surge en 1990 para acelerar y aumentar la eficiencia en el desarrollo de software y sustituir el proceso tradicional de desarrollo en cascada, con todo planificado y contratos cerrados, donde los cambios eran lentos y difíciles de gestionar, por un proceso ágil, flexible en el que los requisitos se pudieran ir definiendo a lo largo del desarrollo del software. En el Manifiesto de las principales empresas de software en 2001 se establecen 4 valores para el desarrollo de software ágil: individuos e interacciones sobre proceso y herramientas, software funcionando frente a documentación extensiva, colaboración con el cliente frente a negociación contractual y respuesta ante el cambio frente a seguir un plan; además de 12 principios de ayuda a los equipos de desarrollo. Agile no solo se considera una metodología, sino una forma de pensar, una filosofía de mejora continua que se aplica al desarrollo de cualquier producto o proceso.

Scrum es un marco de gestión de proyectos Agile que permite el trabajo colaborativo entre equipos, anima a los equipos a aprender a través de las experiencias, a autorganizarse mientras se trabaja en un problema y a reflexionar sobre sus victorias y derrotas para mejorar y se puede aplicar a todo tipo de trabajo en equipo. Esta es una de las razones por las que es tan popular. Scrum describe un conjunto de reuniones, herramientas y roles que trabajan de forma coordinada para ayudar a los equipos a estructurar y gestionar su trabajo.

Se basa en una serie de iteraciones llamadas sprints que dividen proyectos grandes y complejos en porciones minúsculas, para que sean más fáciles de gestionar. Un sprint es un período breve de tiempo fijo (unas 4 semanas) en el que un equipo de Scrum trabaja para completar una cantidad de trabajo establecida. Permiten al equipo enviar trabajo de más calidad, más rápido, con más frecuencia y con mayor flexibilidad para adaptarse a los cambios.

La planificación de sprints es un evento de colaboración, donde existen unos roles muy concretos. El Product Owner, es el propietario del producto o voz del cliente, prioriza los objetivos, configura el Equipo multifuncional de Desarrollo Scrum, prepara el Backlog inicial o lista inicial de tareas para alcanzar los objetivos, estima el número de sprints, el presupuesto y prepara el entorno. El Equipo Scrum analiza los objetivos de cada sprint y completa el Backlog o la lista de tareas para alcanzar los objetivos, y crea un plan para trabajar y finalizar las tareas antes del fin del sprint. El Scrum Master es un experto en Scrum que se encarga de que se siga la metodología.

En una reunión rápida diaria, el equipo comprueba cómo progresa el trabajo y que obstáculos encuentra para alcanzar el objetivo del sprint. Se pregunta ¿qué hiciste ayer?, ¿qué harás hoy?, ¿qué obstáculos encuentras?. Una vez a la semana se tiene una reunión de revisión, de 1 o 2 horas de duración, donde el equipo expone su trabajo y donde se verifica el avance en el cumplimiento de los objetivos. Una vez completado el ciclo del sprint se realiza una reunión

Agile y Lean

retrospectiva, donde el equipo tiene la oportunidad de identificar áreas de mejora para el próximo sprint.

Al cliente se le muestra, el trabajo desarrollado de forma continua, para comprobar su grado de satisfacción, lo que permite aportar modificaciones con extrema velocidad, evitando así el fracaso de un proyecto ya terminado, mejorando la calidad al minimizar los errores en los entregables y la experiencia y funcionalidad para el cliente, así como acortar los ciclos de producción y minimizar los tiempos de reacción y de toma de decisiones.

Mientras que Agile se aplica a procesos de desarrollo donde los factores no están totalmente definidos, se revisan y cambian con la nueva información o retroalimentación, Lean se aplica a procesos en los que el producto o servicio está definido y lo que se quiere es ajustarse a la demanda variable, con calidad y de la forma más eficiente posible. No obstante existen algunas similitudes entre Agile y Lean Manufacturing:

- Lean propone el procesado en lotes pequeños y Agile propone desarrollar las actividades en pequeñas fases (Sprints).
- Lean incorpora la calidad en el puesto de trabajo y la mejora continua para mejorar estos controles (Kaizen), similarmente y Agile proporciona controles frecuentes de los resultados y del método de trabajo para evaluar posibles mejoras.
- Ambas metodologías se enfocan en los empleados, consideran las personas más importantes que las herramientas para llevar a cabo su trabajo.
- El objetivo de Lean es crear valor para el cliente eliminando toda actividad que no le aporte valor (Muda) y Agile permite adaptarse constantemente a las necesidades del cliente.

Ambas metodologías han demostrado por separado su valía como sistemas integrados para ayudar a mejorar la competitividad en las empresas, se pueden usar conjuntamente en las diferentes fases de un proyecto complementándose entre sí y aumentando el impacto que generan.

Diciembre 2020