

Ant Hill

Un framework para generar **feedback loops** orientados a la aportación continua de **valor**

desarrollado con  por [Alcibiades Cabral Díaz](#)

versión 1.0.2

ÍNDICE

Ant Hill	1
¿Para qué?	3
Pilares	3
Premisas	4
Roles	4
Key Stakeholder	4
Team	4
Owner	5
Development Team	5
Artefactos	5
Epopayas	6
Backlog	6
Eventos	6
Iteración	7
Big Planning	7
Big Review	7
Big Retrospective	8
Actividades	8
Refinamientos	8
Escalado de Bloqueos	8
Comunidad de Prácticas	9
Acuerdos	9
Minimum D.O.D (Minimum Definition Of Done)	9
S.L.A (Service Level Agreement)	10
ROI (Return Of Inversion)	10

¿Para qué?

La mayoría de modelos de escalado Agile requieren que todos los equipos trabajen bajo el mismo framework o método.

El propósito de Ant Hill es respetar como trabajan los equipos y establecer canales de comunicación para la sincronización y alineamiento de la organización

Pilares

Ant Hill se basa en la teoría de control empírico de procesos.

Como organización solo conocemos aquello que ha pasado y solo podemos tratar de predecir aquello que ocurrirá.

Nuestra toma de decisión debe estar basada en aquello que sabemos y avanzar sobre la incertidumbre de aquello que predecimos, adquiriendo experiencia durante su desarrollo.

Por ello, nuestros pilares son la Transparencia, la Inspección y la Adaptación, tanto de nuestros productos y servicios como de nuestra forma de ser y hacer.

Premisas

1. Nuestra prioridad es satisfacer las necesidades de nuestros usuarios a través de la utilización de productos y el consumo de servicios de calidad. Los planes de entrega y manuales, por sí mismos, no logran este objetivo.
2. Creemos que los equipos de alto rendimiento emergen desde la autonomía para decidir cómo quieren trabajar y el empoderamiento suficiente para poder comprometerse con la entrega de valor.
3. Tenemos derecho a fallar, es el camino para abordar la incertidumbre, pero tenemos la responsabilidad de hacerlo en el menor tiempo posible y con la menor cantidad de recursos disponibles.

Roles

Key Stakeholder

Los Key Stakeholder son líderes al servicio de la organización, comprometidos con la autonomía de los equipos y la entrega de valor.

Nuestra máxima prioridad, como Key Stakeholder, es entender las necesidades de nuestros clientes y usuarios, internos o externos, y trasladarlas de forma clara y explícita a todos los integrantes de nuestra organización.

Definimos en Epopeyas las líneas de trabajo que cubren las necesidades detectadas, dejando espacio para decidir ¿Qué contiene la solución? por parte de los Owners y ¿Cómo se lleva a cabo? por parte de los equipos de desarrollo.

Team

El Equipo o Team, es el encargado de materializar soluciones para las necesidades detectadas dentro de la organización. Esta responsabilidad es compartida por todos los miembros del equipo.

El equipo es autosuficiente, crossfuncional y autoorganizado para definir cómo quieren trabajar con el propósito de alcanzar las Epopeyas. Para ello, deberá disponer de conocimiento táctico como estratégico.

En relación a su área de especialización y empoderamiento, dentro de cada equipo podremos identificar tanto el rol de Owner como el de Desarrollador.

Owner

La misión del Owner es maximizar el valor del producto y la calidad del servicio desarrollado por el Team.

El Owner debe estar empoderado para establecer los criterios de valor que considere aplicables para avanzar a través de las Epopeyas de los Key Stakeholders.

Al Owner le pertenece la capacidad de establecer a través del Backlog qué necesidades hay que satisfacer

Se recomienda que el rol esté identificado en un solo miembro del equipo para evitar desperdicios relacionados con los canales de comunicación y con los conflictos que puedan suceder al establecer criterios de valor al ordenar el backlog.

Development Team

La misión del Equipo de Desarrollo o Development Team es satisfacer las necesidades de nuestros clientes y usuarios a través de la entrega continua y frecuente de servicios de calidad y productos de valor.

El Equipo de Desarrollo tiene la capacidad de establecer cómo satisfacer las necesidades de los usuarios

Artefactos

Epopeyas

Son grandes líneas de trabajo estratégicas, establecidas por los Key Stakeholders, que deben recoger de forma clara y explícita las necesidades de nuestros clientes , englobando el conocimiento actual y el retorno esperado con su ejecución.

Las Epopeyas son artefactos vivos cuya naturaleza y alcance puede variar durante su desarrollo , usualmente están vinculadas a hipótesis de negocio.

Backlog

El Backlog es un listado ordenado de necesidades que deben ser cubiertas para satisfacer a un usuario.

Puede estar compuesto por épicas, Historias de Usuario, Spikes, Tickets o cualquier otra técnica o medio que permita al equipo establecer un entendimiento común y compartido sobre lo que debe contener un producto o entregarse en un servicio.

El Backlog debe estar ordenado por el criterio que los Owners consideren oportuno para maximizar el valor de su producto o servicio.

Eventos

Respetando los eventos o feedback loops que establezcan los equipos en su forma de trabajar, se establecen como necesarios los siguientes eventos.

Todos los eventos respetan el concepto de Timebox.

El Timebox (caja de tiempo) es una técnica para limitar la duración de una reunión o evento. Una vez alcanzado el propósito del evento o superado el tiempo establecido y conocido por todos los asistentes, el evento en curso debe finalizar.

Iteración

La iteración es el contenedor de los demás eventos que se describirán a continuación.

Cada iteración comienza con la inspección de necesidades a cubrir durante el periodo, transcurre con su desarrollo en base a planes flexibles y finaliza con la obtención del feedback sobre el valor entregado durante la iteración y la inspección y adaptación de la forma de trabajar de la organización.

Una iteración tiene un timebox de 2 meses como máximo y al finalizar la vigente comienza otra de la misma duración.

Big Planning

Timebox: 8 horas para ciclos bimestrales.

Invitados: Los Owners de cada equipo junto con los Key Stakeholders.

Cada Owner tiene la posibilidad de invitar a miembros de sus equipos que consideren relevantes para cumplir con el propósito de la sesión.

Propósito: Inspeccionar las Epopeyas, ordenarlas en función del valor que pueden aportar, desagregarse en Épicas, detectar dependencias y proceder a su refinamiento e incorporación al Backlog de cada equipo.

Big Review

Timebox: 4 horas para ciclos bimestrales.

Invitados: Los Owners, el Development Team y los Key Stakeholders

Propósito: Inspeccionar la entrega de valor realizada durante la iteración por cada uno de los equipos en base a las Epopeyas.

Big Retrospective

Timebox: 3 horas para ciclos bimestrales.

Invitados: Los Owners, los Equipos y los Key Stakeholders

Propósito: Inspeccionar y adaptar la forma de trabajar de los equipos en base a la experiencia adquirida durante la iteración. Compartir buenas prácticas e inspeccionar vías para subsanar bloqueos recurrentes. Al menos una acción de mejora debe proponerse y probarse durante la siguiente iteración que beneficie a la mayor parte de equipos.

Actividades

Asimismo, junto con los eventos, hay dos actividades enmarcadas dentro del framework que son realizadas a petición de los Development Team, los Owners o los Key Stakeholders:

Refinamientos

Durante esta actividad los Key Stakeholder refinan, clarifican y añaden detalle a las Epopeyas junto con los Equipos para trasladar la necesidad existente y la gestión de expectativas sobre el valor esperado.

Escalado de Bloqueos

Cada Equipo junto con los Key Stakeholders determinan las vías para el escalado de Bloqueos y los protocolos para su subsanación.

Se entiende por Bloqueo todo aquel impedimento que no puede resolver el Equipo por sí mismo.

Los bloqueos recurrentes deben ser tratados como puntos de mejora, cada equipo velará por la inspección y adaptación de acciones para su reducción o eliminación.

Las acciones de mejora realizadas en una iteración pueden ser objeto de inspección a través de la Big Retrospective.

Comunidad de Prácticas

Con el fin de fomentar la autoorganización, el desarrollo y la difusión de conocimientos orientados a las necesidades de los productos y servicios prestados por la organización, tanto dentro del equipo como entre equipos, es recomendable la

creación de comunidades orientadas al aprendizaje y desarrollo de habilidades prácticas.

La creación de una Comunidad de Práctica tiende a ser fruto como respuesta a las acciones de mejora detectadas durante la Big Review.

Acuerdos

Como bases mínimas que sustentan el control empírico de procesos, cada equipo debe tener un lenguaje común que permita la inspección, adaptación y transparencia a través del desarrollo y difusión de acuerdos explícitos.

Los acuerdos base sirven como instrumento del entendimiento compartido y es desarrollado sobre la base de los compromisos y responsabilidades adquiridos por los equipos.

Minimum D.O.D (Minimum Definition Of Done)

Todos los equipos de desarrollo de producto comparten una definición de hecho mínima.

La Definición Mínima de Hecho, es la base necesaria para generar un entendimiento compartido de "¿qué se entiende por hecho?" Este entendimiento no es objeto de negociación, puesto que opera sobre la calidad de los productos y servicios prestados.

Sobre esta base, cada equipo puede perfeccionar y mejorar los criterios de calidad de su producto o servicio dando lugar a un D.O.D propio más exigente que comparta la base común establecida en la organización.

S.L.A (Service Level Agreement)

Todos los equipos deben establecer Acuerdos de Nivel de Servicio sobre cómo operan en el desarrollo de productos y en la prestación de servicios.

Estos acuerdos deben ser establecidos, conocidos e inspeccionados de forma empírica (a través de la experiencia en el desempeño de las actividades del equipo y

amparados con datos objetivos que los respalden) para aumentar, en la medida de lo posible, la predictibilidad y la cadencia de entrega dentro de la organización.

Durante el desarrollo de los servicios los SLAs pueden modificarse para adaptarse a las circunstancias y necesidades del entorno.

Usualmente los equipos de desarrollo de producto establecerán sus SLAs, indicando de forma explícita las cadencias de entrega de incremento de producto.

ROI (Return Of Inversion)

Sin perjuicio de la utilización de otras métricas que garanticen la inspección del éxito de nuestros productos y la calidad de nuestros servicios, el Retorno de la Inversión es la métrica de medida principal para cada una de las actividades que realicen los equipos de la organización.

Analizar la rentabilidad que obtiene la organización, basándonos en las inversiones y actividades realizadas, durante el desarrollo de productos y la prestación de servicios es un indicador directo y transparente para la validación de las hipótesis de negocio contenidas en cada una de las Epopeyas.

Aquellas acciones que no tengan impacto directo o indirecto en el Retorno de la Inversión deben ser evaluadas y, en su caso, eliminadas para el buen gobierno y desempeño de la organización.

Agradecimientos :

A todas las personas que han colaborado y echado una pensada para sacar la mejor versión posible del framework, en especial a: Fabiola Bruñas, Bárbara Gomez, Ines Iges, Diego Duro, y Alejandro Moreno, así como, a todos aquellos equipos que han permitido empíricamente, probar y evolucionar el modelo.