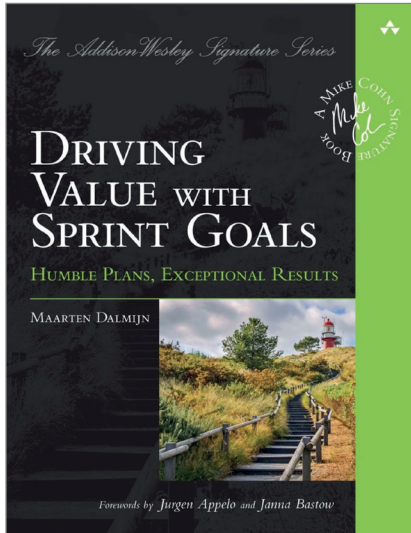




Mario Agüero Obando



“Driving value with Sprint Goals” por Maarten Dalmijn

Un refrescante recordatorio de los fundamentos empíricos de Scrum y de las razones por las que los planes pueden fallar

El espíritu original de Scrum no era cambiar las unidades de tiempo en diagramas de Gantt de días a "Sprints". Ni mucho menos medir productividad por la "velocidad". Tampoco pretendió garantizar sin duda la entrega de funcionalidades completas a tiempo. El sentido original de este marco de trabajo (que no es metodología), o de la agilidad, siempre fue otro.

La complejidad de los sistemas de información es enorme. Y cuanto más complejo (en requerimientos funcionales o de rendimiento) el producto, más difícil entender todas sus partes y las interacciones de las mismas. Y todo cambia con el tiempo. Por distintas personas que van y vienen. Y el entorno cambia. O como dijo alguien: "El Cambio, cambió".

El libro de Dalmijn es un recordatorio de la complejidad a lo que nos enfrentamos: gigantescas bases de código, comunicación compleja (muchas veces mas

complicada por la burocracia), requerimientos y necesidades que vienen desde el cliente pasando por cadenas de comunicación donde se termina haciendo "teléfonos chochos" y los mensajes o sentidos se pierden. Y todo eso era lo que pretendía ayudar a enmendar Scrum; y en general, la agilidad. Porque esencialmente Scrum nunca pretendió ser la respuesta, sino el camino para implementar nuestra respuesta.

Escrito con una prosa clara y con ideas muy bien expuestas, el autor nos lleva de vuelta a todos esos fundamentos e ideas que deberíamos tener más presentes. Y nos recuerda cómo las organizaciones de desarrollo de *software* (y posiblemente cualquiera que desarrolle un producto de cualquier índole hoy) capaces de experimentar, aprender de sus errores y mantenerse alineadas en implementar lo que se necesita y da valor al cliente pueden lograr más, tratando de abarcar menos.

Así queda planteada la idea de hacer "planes humildes" donde al abarcar o enforcarnos en lo realmente necesario se tiene más libertad, enfoque y menos ruido. Hay menos desperdicio de esfuerzos y planeaciones innecesarias. Y hasta es más fácil alinearse con la misión o "North Star" de la organización.

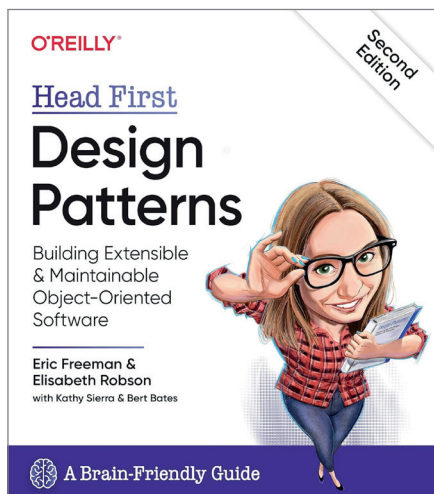
Al trabajar y priorizar por objetivos y no por funcionalidades específicas: todo se vuelve más fácil. Y de pronto los desarrolladores saben por qué aportan valor y por qué hacen lo que hacen más allá de simplemente cumplir con una tarea o tiquete asignado porque le tocó en el sprint. Y de paso, el autor constantemente nos recuerda todas las "lagunas" o "vacíos" de conocimiento que siempre enfrentaremos. Mismos "gaps" que arruinan nuestros perfectos(?) planes. Y que no se corrigen haciendo más planes. Es como insistir en tapar un hueco en el camino sacando tierra de alrededor de él para hacer más huecos.

En fin, este libro es una lectura más que recomendada y que debería llevarnos a la reflexión. Nos lleva a cuestionarnos muchas prácticas y metodologías

Mario Agüero es desarrollador de software con amplia experiencia en la industria. Ha trabajado en proyectos de industria de apuestas deportivas, marketing digital, finanzas e integración de servicios. Con experiencia en .NET, PHP, Javascript y, sobre todo, en desarrollo empresarial con Java, posee amplia experiencia impartiendo capacitaciones en múltiples tecnologías. También ha colaborado en procesos de implementación de métodos ágiles en varias organizaciones.

extendidas hoy. Y ojalá nos lleve a todos a proponer e implementar mejoras.

Realmente, un libro imprescindible.



"Head First Design Patterns" por Eric Freeman y Elizabeth Robson

Un libro diferente, de una serie de libros diferente.

En los últimos años se han incrementado bastante los esfuerzos por presentar la información y los datos de formas más atractivas a la gente que desea aprender. La neurociencia ha descubierto muchas cosas importantes respecto a neuroplasticidad, motivación o capacidad de enfoque (solo por citar algunas cosas).

En ese sentido la editorial O'Reilly desde 2003 empezó con una serie de libros que por medio de visualización, "story telling" y ejercicios no tradicionales como crucigramas, acertijos y hasta canciones, pretendía hacer el conocimiento más accesible y la experiencia educativa más memorable. Esa serie es la "Head First" y hoy no solo incluye temas de TI, sino hasta matemática, estadística y Excel.

En ese sentido el libro de Freeman y Robson pues tiene todas las particularidades propias de la serie. Pero no es solo una experiencia digamos lúdica. Realmente desentraña los fundamentos y motivaciones detrás de los patrones de diseño. Pero ojo: no cubre la lista canónica del memorable "Gang of Four", pero si es más accesible y menos críptico (amén de que no está escrito en un lenguaje tan poco conocido hoy como *Smalltalk*).

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Dalmijn, M. (2023). *Driving Value with Sprint Goals: Humble Plans, Exceptional Results*. Addison-Wesley Professional.

Los ejemplos son innovadores y en su desarrollo muestran las ventajas y compromisos asumidos al usar cada patrón. No es un falso evangelismo optimista y pretencioso pregonando que conocerlos y usarlos es garantía de éxito, *software* sin fallas y que el mantenimiento será fácil. En medio de todas las actividades y recursos visuales hay sustancia. Y de la buena.

Sin duda es una introducción más efectiva a este tema que muchos otros libros. De hecho, es de mis libros preferidos de toda la vida. Siempre renuevo las ediciones. Y no pasa de nada. Como se dijo en el título que inspiró la idea original de los patrones de diseño estamos ante una "timeless way of building".

Este libro aparte de proporcionar conocimiento sólido y ser extremadamente aprovechable debería inspirar a crear más y mejores materiales impresos para la educación. Más allá del éxito de la transmisión de información que se ha logrado en esta serie, el ejemplo de los libros y su estilo debería ser imitado. Se puede hacer material entretenido sin perder seriedad y profundidad.

En medio de toda la parafernalia de este libro y su efectiva impronta del mensaje en la mente del lector sin duda es fácil olvidar dar el debido mérito a sus autores. Cada concepto es perfectamente explicado. No se escatima en reforzar cada detalle y los diagramas que muestran el flujo de interacción entre los participantes de cada patrón son totalmente esclarecedores. El resumen y síntesis conseguido es notable y muy bien logrado.

Resumiendo, este texto puede tanto ser libro de referencia de un curso como un ayudante casual desde el estante. Siempre engalana con sus explicaciones, y ojalá nos inspire a ser tan efectivos transmitiendo el conocimiento como él mismo.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Freeman, E. y Robson, E. (2021). *Head First Design Patterns: Building Extensible and Maintainable Object-Oriented Software*. (2 ed.). O'Reilly Media.