

Shakers *Agile*



Product management
para start-ups

Adrian de Pedro
CTO de Shakers

Versión 2.0 Actualizado
en marzo 2024

Índice

- 03 Introducción
- 05 El Principio; sus 3 Velocidades
- 08 ¿Cómo nace Shakers Agile?
- 13 Dinámicas Clave
- 15 Shakers Agile: Lo único y especial
- 16 Experiencias del equipo

Quiero compartir contigo esta metodología ágil que llevo implementando y mejorando desde hace más de tres años.

Si después de leer este documento te surgen dudas o quieres darme feedback para construir junt@s y seguir mejorando me tienes por:

Adrián de Pedro, CPO & Founder de Shakers



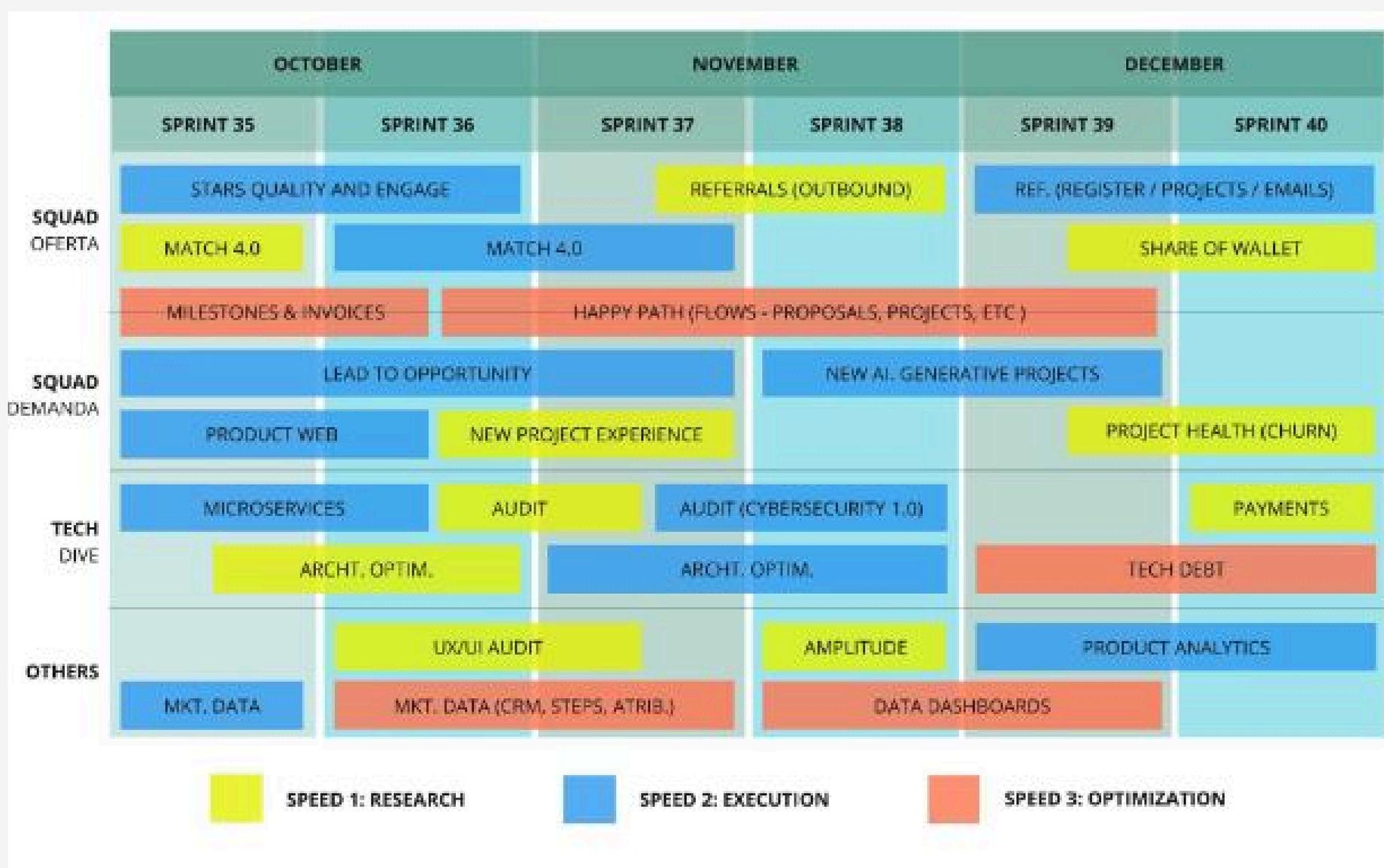
Introducción

Soy Adrián de Pedro, actualmente, además de cofundador, soy CPO en Shakers. Desde mi perspectiva como emprendedor, he tenido la oportunidad de liderar un equipo en constante crecimiento y evolución en varias ocasiones. Si has liderado equipos alguna vez, estarás cansado escuchar de escuchar a candidatos responder en entrevistas que son “muy buenos trabajando en equipo”. Al final, acabas montando un equipo de “Superstar Team Players” y sin embargo tu día a día es un auténtico CAOS, ¿cómo es posible? Spoiler: por falta de METODOLOGÍA.

No es por falta de metodología es por falta de una metodología que haga que no sea un infierno seguirla y que se adapte a las necesidades concretas del equipo. Yo, obsesionado con precisamente eso, una metodología que me ayudase a impulsar la gestión de nuestro equipo de producto, he desarrollado una propia que llevo testeando y afinando desde principios de 2021.

1. Velocidad 1: Idear, pensar, crear
2. Velocidad 2: Ejecutar
3. Velocidad 3: Optimizar, Controla y Mejorar

Espero que te sirva en tu día a día y que te ayude a impulsar equipo de desarrollo hasta el éxito.



Nuestro roadmap y ejemplo de las *3 velocidades*



Product Designer



CPO



Product Engineer



Product Manager



AI Specialist



Product Analyst

Cómo creamos esta metodología

Como podréis imaginar, no partimos de cero. Como referencia y guía utilicé literatura existente, y como base, los frameworks más conocidos:

- Scrum
- Lean
- Spotify Scrum

También me apoyé en otros heads y responsables de producto muy experimentados. Tuve sesiones con ellos y nos ayudaron a aterrizar y terminar de construir nuestro framework.

¿La clave para que su implementación sea un éxito?

Pensar mucho en las circunstancias particulares de tu empresa, la madurez de tu equipo, el ciclo de vida de producto... y adaptarlo.

Shakers Agile nace como una evolución e intersección de estas metodologías ya existentes y representa nuestro modo de entender cómo desarrollar, escalar e iterar productos digitales a gran velocidad, fomentando la responsabilidad individual y la calidad final del producto.

Es un honor compartirla contigo con la esperanza de que nuestra experiencia pueda servirte de ayuda. Mi deseo particular es poder abrir un canal de comunicación con la comunidad emprendedora para el beneficio mutuo. Al igual que hemos aprendido de otros, esperamos que otros también puedan beneficiarse de nuestras experiencias y contribuir a la **evolución de Shakers Agile para que sea aún más efectiva.**



Puedes encontrarme aquí

El Principio de Shakers Agile; *sus 3 Velocidades*

Nuestro framework tiene 3 velocidades que evolucionan y se adaptan al mismo tiempo que evoluciona nuestra compañía.

Estas velocidades representan los tres aspectos esenciales de la gestión y creación de productos digitales.

Tres tipos de actividades que desempeñamos sin darnos cuenta para dar nuestro punto de vista e implicarnos en todo el proceso de la creación y desarrollo.

El corazón de nuestra metodología es que cada miembro del equipo producto, independiente del rol, tiene que tener en su sprint tareas de cada una de las "velocidades". Eso asegura que todos los miembros, estén en:

- La comprensión de los problemas
- La ideación de las soluciones lo que hace que todos se sientan participes
- Implicados en el desarrollo de dicha solución.

Velocidad 1:
Idear, Pensar, Crear

En esta velocidad, fomentamos la **creatividad** y la **innovación**. Cada miembro del equipo tiene la responsabilidad de aportar ideas, concebir soluciones disruptivas y contribuir a la creación de productos únicos.

La Velocidad 1 es donde nacen las **innovaciones revolucionarias**.

Velocidad 2:
Ejecutar

La ejecución es fundamental para llevar a cabo las ideas y convertirlas en productos reales. En esta velocidad, nos enfocamos en la **implementación efectiva de proyectos** y en llevar a cabo la estrategia definida.

Es aquí donde nuestras ideas toman forma y se convierten en **soluciones tangibles**.

Velocidad 3:
Optimizar, Controlar y Mejorar

La mejora continua es una parte integral de Shakers Agile. En esta velocidad, nos centramos en la **optimización**, el **control** y la **mejora** constante de nuestros productos. Monitoreamos el rendimiento, recopilamos retroalimentación y trabajamos en la optimización continua para ofrecer la **mejor experiencia** posible a nuestros usuarios.

Además, dependiendo del rol y nivel que desempeña una persona en Shakers, su dedicación a una u otra velocidad puede variar. Sin embargo, uno de los elementos fundacionales e indiscutibles de esta metodología es que en cualquier sprint, TODOS los miembros deben participar de alguna tarea de las tres velocidades.

Esta planificación genera inercias naturales dentro de los equipos, y permite una planificación sencilla y predecible de los sprints a lo largo del tiempo.

Por ejemplo, las tareas de velocidad 2 (ejecutar) de un diseñador (e.g., diseñar una nueva feature) se solapan con la velocidad 1 de un dev (idear), y nos permite prever que ese diseño se va a ejecutar en el futuro (velocidad 2 del dev).

Una tarea de velocidad 3 (optimización) de un dev puede requerir una tarea de velocidad 1 de un miembro de data en el siguiente sprint si este tiene que evaluar como conseguir nueva información para solventar un problema dado.

El aspecto crucial de esta metodología no es solo, por lo tanto, organizar las tareas de modo lineal para cada miembro del equipo sino generar sinergias que combinen los diferentes estados y dependencias de cada uno de los miembros.

La velocidad 1 de un miembro hoy es la velocidad 2 o 3 de otro mañana. Y el marco temporal en el que se implementan puede ser elegido por el equipo y la cuestión. Así, pueden plantearse a nivel diario, semanal, o como nos gusta aplicar en Shakers Agile, en sprints.

La metodología de las tres velocidades nos permite tener un control y una visión del progreso del producto con un alto grado de flexibilidad.

En un entorno tan cambiante y dinámico como es el de las startups, esta metodología ha supuesto el paso de desarrollos con un alto grado de deuda técnica y errores, a desarrollos bien planificados, ejecutados con dependencias claras, y un alto nivel de involucramiento con otras partes del equipo. (ejemplo de distribución de las velocidades)

Level (1/5)	Rol	Speed 1	Speed 2	Speed 3
2	PM	50%	25%	25%
3	Designer	30%	60%	10%
2	Dev	10%	80%	10%
3	Data	10%	30%	60%
...



Los beneficios directos de Shakers Agile a *Shakers*

Shakers Agile ha traído dos beneficios directos a Shakers. Primero, evitamos los silos. Todos los miembros son interdependientes entre sí, y con otros equipos de la empresa (al tener tareas de diseño y optimización en cada sprint). Y segundo, tener un control directo y previsible de los flujos de trabajo.

Esta actitud que llamamos “ganadora” permite a todos los miembros del equipo implicarse en la creación del producto, sentirlo propio y que su uso por lo tanto sea el adecuado tanto en funcionalidades como en entendimiento como en errores. Trabajar en una metodología de las 3 velocidades es trabajar en estrecha colaboración con todo el equipo de Shakers para garantizar que nuestras metas estén alineadas con las necesidades del mercado y los usuarios.

¿Cómo nace Shakers Agile?

El producto de Shakers es una plataforma que permite a nuestra comunidad de freelance formar equipos y trabajar en proyectos tecnológicos de alta calidad. El desarrollo del producto desde sus fases más iniciales de investigación y validación de hipótesis comienza en 2021.

Desde entonces, hemos ido aprendiendo de otros frameworks como Lean, Scrum o Spotify Scrum, así como de sesiones con otros head y responsables de producto mucho más experimentados e incorporando esos aprendizajes a la metodología, adaptándola a las circunstancias particulares que nos rodeaban:



Ciclo de vida de la empresa

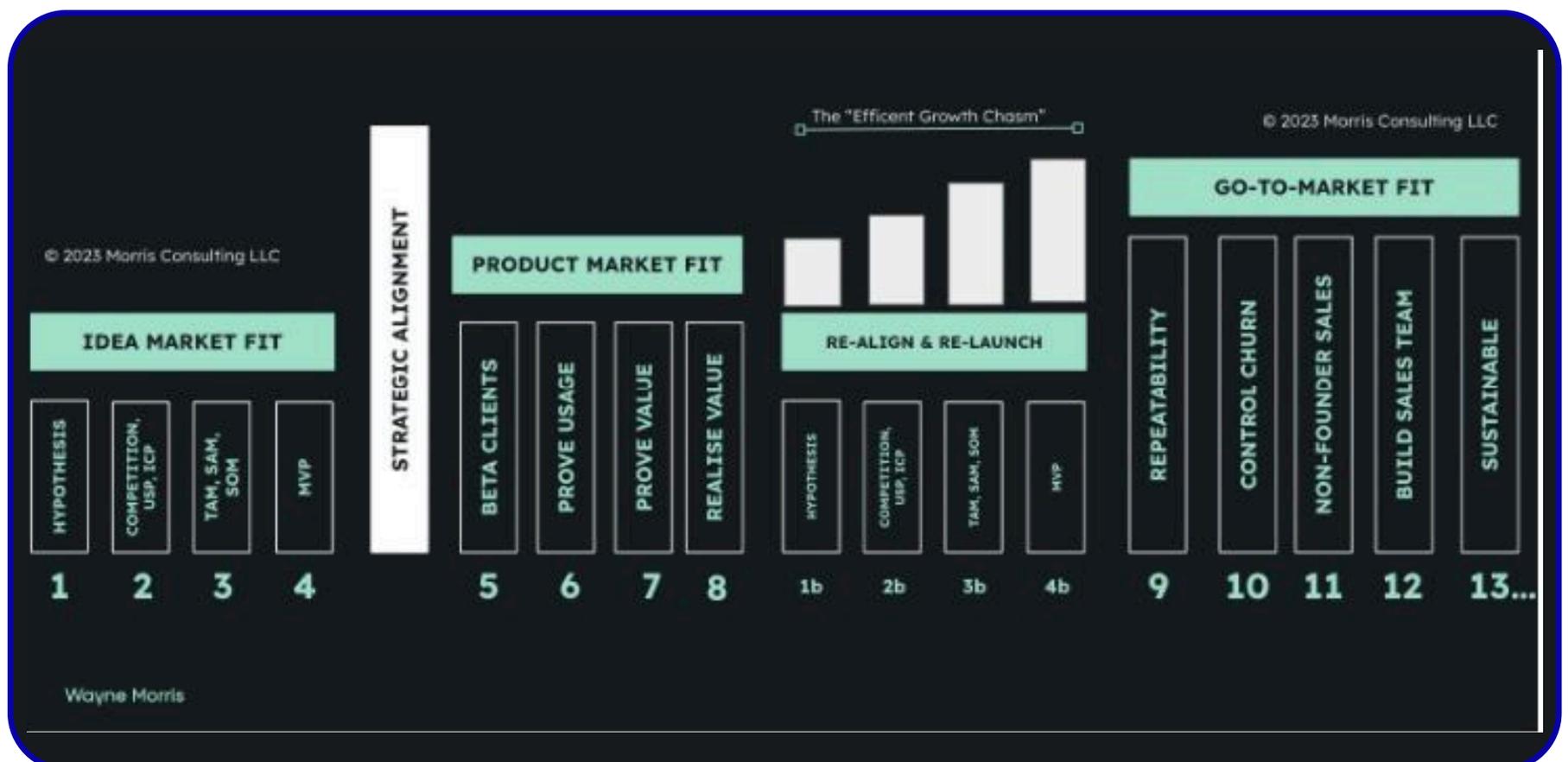


Madurez y tamaño del equipo



Perfiles que forman el equipo de producto

Para ilustrarlo, vamos a recurrir al siguiente gráfico de Wayne Morris:



Fase inicial: Idea Market Fit

Equipo: 1 Product Manager, 1 Product Designer, 1 Software Engineer.

En la etapa inicial de Shakers, la prioridad era hacer realidad nuestra idea en un producto que pudiéramos validar en el mercado.

La agilidad y la innovación eran fundamentales para desarrollar nuestro MVP.

En la fase de "idea market fit", el enfoque en la escucha y la creatividad fue crucial, y la contratación del Product Designer como primer empleado reflejó nuestras intenciones desde el principio.

En este punto, nuestro enfoque metodológico se centró en recopilar y validar pensamientos a través de numerosas entrevistas con usuarios potenciales. Buscábamos patrones en los Perfiles de Cliente Ideal (ICPs) y validábamos nuestras hipótesis en la práctica. Aunque aún no lo sabíamos, el grueso de las tareas que realizaban los 3 miembros del equipo principalmente correspondían a la "Velocidad 1".



Expansión y Adquisición de Usuarios

Equipo: 1 Product Manager, 1 Product Designer, 1 Software Engineers, 1 AI Engineer.

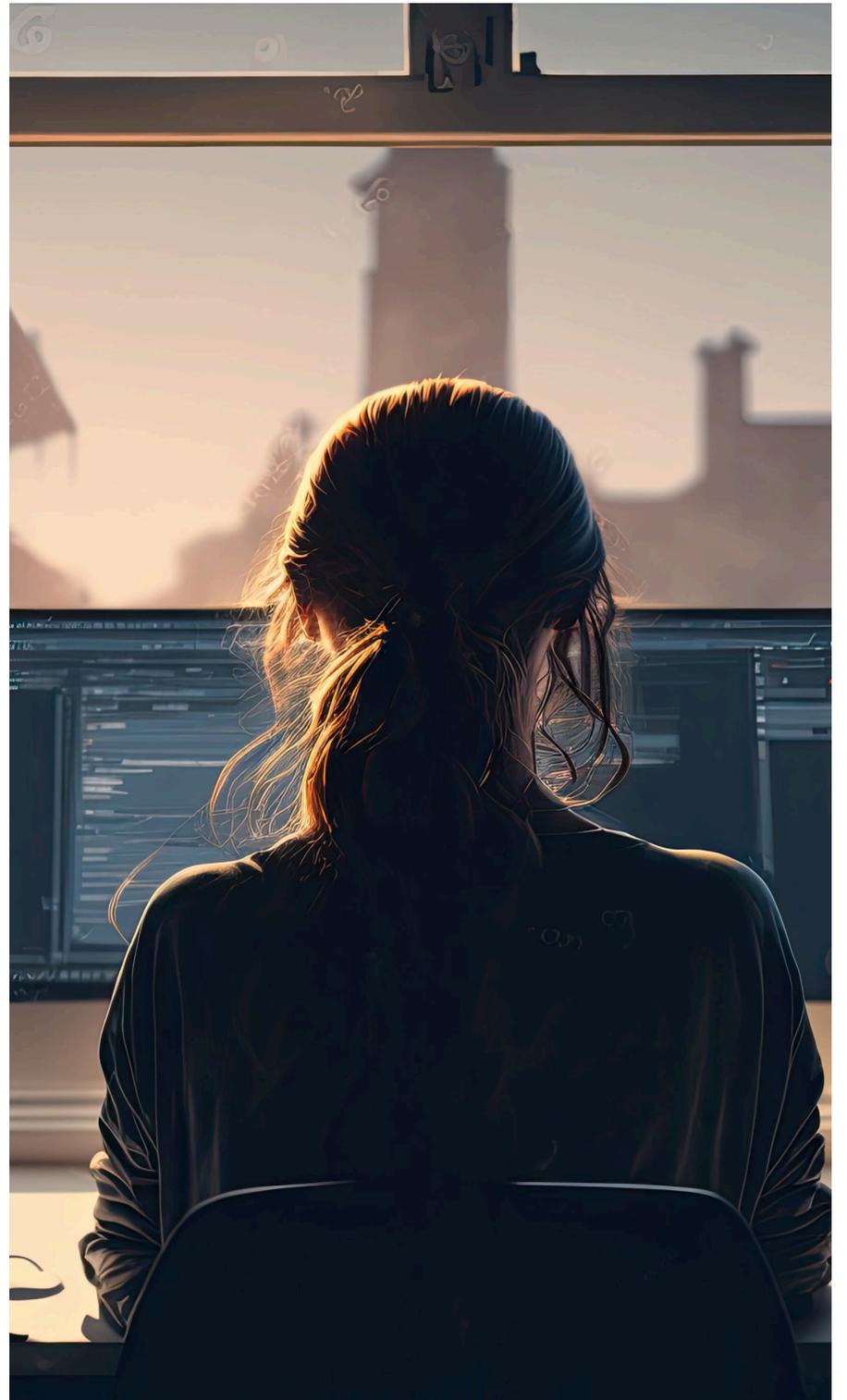
Con la adquisición de usuarios y el crecimiento de nuestro producto (puntos 5 y 6 en el gráfico), Shakers iteró del testeo a la velocidad, buscando flexibilidad, la eficiencia y la entrega constante de nuevas funcionalidades.

Podíamos permitirnos fallar, si eso nos ayudaba a entender cómo éramos más capaces de entregar valor a nuestros usuarios.

En este momento en el que el tiempo era un factor decisivo, comenzamos a incorporar metodologías ágiles inspiradas principalmente en Scrum en el día a día del equipo de producto: reuniones grupales semanales, definición de sprints de 2 semanas, etc.

Así conseguimos generar una cultura que entendiera pero no adorara el producto, ya que debíamos estar listos para pivotar en cualquier momento y no tener remordimientos para retirar funcionalidades que habíamos dedicado esfuerzos a desarrollar, sin que eso generara una sensación de fracaso.

En este momento (sin saberlo aún), el equipo invertía sus mayores esfuerzos en trabajar en la Velocidad 2 (y, de manera poco estandarizada, a la 3).



Pre Product Market Fit:

Equipo: 1 Product Manager, 1 Product Designer, 3 Software Engineers, 1 AI Engineer, 1 Data Scientist.

En este momento, ya contábamos con una base de usuarios que utilizaban regularmente el producto, lo cual nos impedía continuar lanzando nuevas funcionalidades sin poner en riesgo la estabilidad del producto.

Grandes releases suponían una innumerable lista de errores que tenían como consecuencia retrasos, mala experiencia de los usuarios y un roadmap que no avanzaba.

Por eso, decidimos que volvía a ser momento de dedicar más tiempo a la velocidad 1 (pensar, crear, idear), y por eso cambiamos las prioridades del equipo. Lo más importante ya no era desplegar funcionalidades, sino las funcionalidades correctas.

A efectos prácticos, esto consistió en modificar las tareas y objetivos de los perfiles en cada sprint:



Engineers:

Pasar de tareas casi exclusivamente de ejecutar (V2), a incluir tareas de pensar (V1).



Product Manager:

Sus tareas se centraron en el Discovery con usuarios y Stakeholders, y en mantener un canal de feedback continuo que fluyera hacia el resto del equipo.



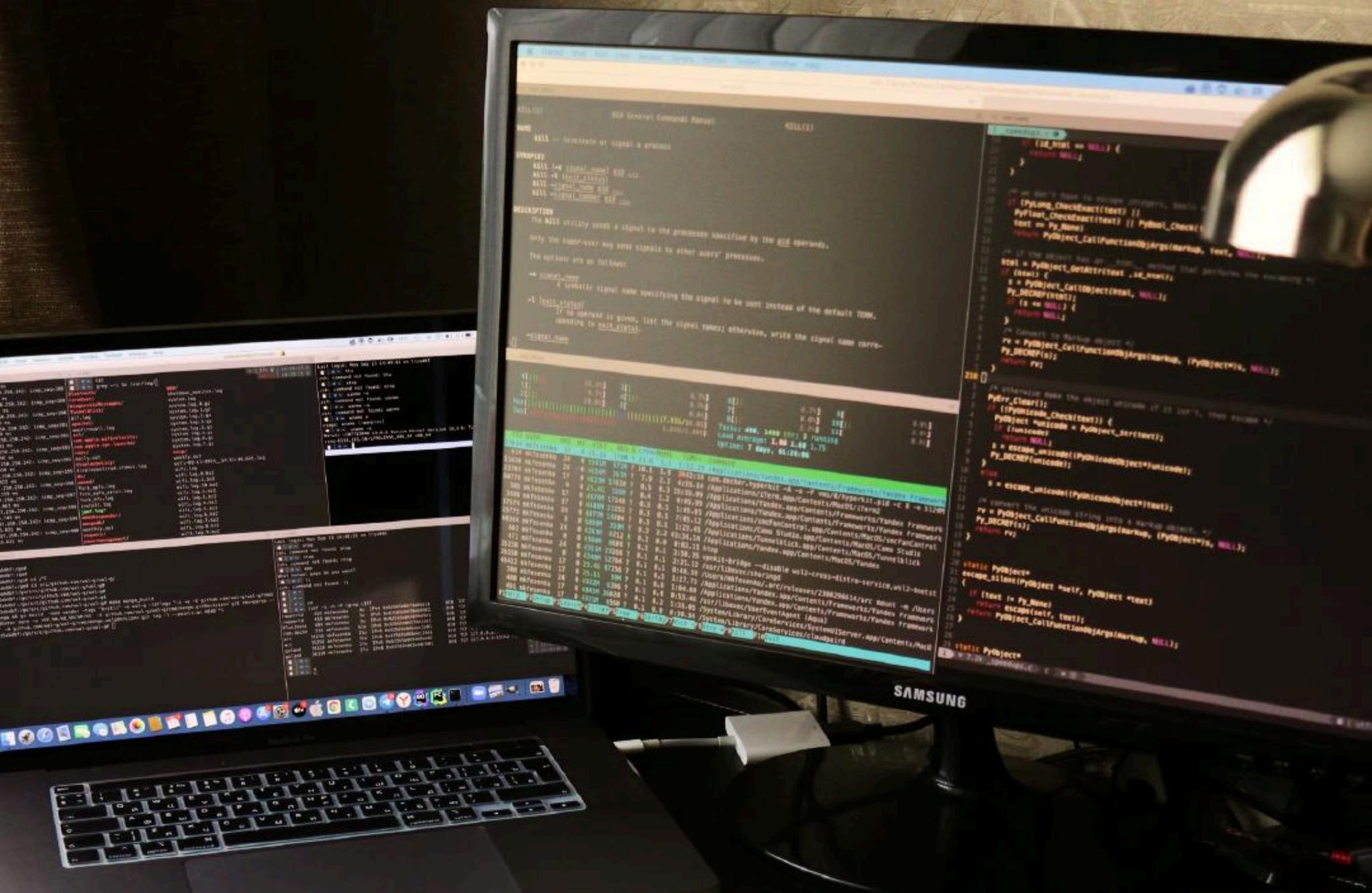
Product Designer:

sus tareas también incorporaron más peso de discovery, research (V1) que de ejecución de los diseños (V2).



Data Scientist:

La incorporación de este perfil nos permitió facilitar el camino para medir, analizar y optimizar el producto (V3)



Así, conseguimos que todo el equipo pusiera se involucrara en entender las necesidades de nuestros usuarios, las prioridades del negocio, y así optimizar la creación del roadmap de producto, asegurando el incremento del valor entregado a los usuarios.

Acercándonos al Product Market Fit, la complejidad de los retos aumentaba y las demandas eran cada vez más exigentes. Por ello, decidimos ampliar el equipo y crear dos squads: uno por cada tipo de usuario de nuestro marketplace (oferta, los freelance, y demanda, los clientes).

Implementar la metodología de las 3 velocidades en los nuevos equipos fue realmente sencillo, cuando las bases estaban claras. Es por eso que consideramos un éxito.

Dinámicas *Clave*

de Shakers Agile

Shakers Agile se rige por una serie de dinámicas clave que garantizan su efectividad:

1. Sprint Planning:

En *Shakers Agile*, trabajamos en sprints de dos semanas de duración. Inspirados por las mejores prácticas de Scrum, nuestro primer día del Sprint es clave. La planificación de cada sprint son momentos cruciales para establecer objetivos y prioridades. Para definir nuestras tareas en cada una de las velocidades. Y para ello, tenemos una dinámica en la que exponemos los objetivos y las tareas.

Sin embargo, existen diferencias claves entre nuestra metodología y Scrum, posiblemente debido al tipo de empresa que somos y a la necesidad de aportar valor de forma constante. En vez de utilizar la metodología de Sprint Planning para establecer metas y prioridades, nosotros utilizamos estas reuniones iniciales para enumerar dichas tareas (dado que el equipo ya las conoce y las ha procesado).

Además, al poder conocer las tareas divididas por velocidades de otros miembros del equipo en el sprint anterior, podemos visualizar posibles dependencias o tareas derivadas por parte del equipo.

Nosotros definimos los Goals del sprint en el último día del Sprint en conjunto teniendo en cuenta nuestro *Roadmap* y luego el líder de producto gracias a la información obtenida de las retros completada y controla sutilmente el esfuerzo de cada miembro del equipo.

Con toda esa info, el *Sprint Planning* nos sirve para terminar de alinearnos y buscar las dependencias y necesidades en torno a las 3 velocidades para cada miembro del equipo.

2. Daily:

Las reuniones diarias mantienen a todos en el mismo camino y aseguran que no haya bloqueos importantes. Es un espacio para discutir avances y desafíos y mantener la comunicación fluida entre los miembros del equipo.



En el mundo remoto para mí además hay algo que no pone en ninguna metodología y es que este tipo de “dinámicas” sirven para acercarnos los unos con los otros. Sin embargo, es crucial delimitar muy bien cuando es espacio para “actualizarse” y para “ponerse al lío”.

Ese cambio de ponerse al lío suele venir delimitado por el sonido tan peculiar de *Daily Toast* en el que se establece unos minutos máximos por pitch. En estos dos minutos, cada miembro del equipo tiene que ser capaz de resumir sus avances y bloqueos, indicar sus tareas para el día, y cualquier otra información relevante que pueda ser de interés para el equipo. Y aunque parezca un reto complicado, en Shakers nos ha permitido mantener la agilidad de nuestras reuniones apesar de escalar en tamaño y miembros del equipo.

3. Checkpoint Semanal:

Semanalmente, revisamos nuestro progreso hacia los objetivos y ajustamos nuestra estrategia si es necesario. Esta dinámica nos permite mantener el rumbo y asegurarnos de que estamos avanzando en la dirección correcta. Estos checkpoints sirven además para comunicar expectativas de trabajo durante la siguiente semana, tales como la entrega de un trabajo en una velocidad que puede desbloquear a otro compañero para que comience su parte. Al final, fomentamos generar un punto intermedio en el sprint en el que tomar la temperatura al mismo, y recalculamos nuestras expectativas con respecto a las tareas a completar.

4. Product Meet:

Estas reuniones son uno de los ingredientes secretos más importantes de la implementación de Shakers Agile. Las reuniones de Producto o Product Meets nos permiten equilibrar las balanzas de la velocidad 1.

En estas reuniones dentro del equipo de producto no solo nos alineamos, sino que intentamos ir un paso más lejos aprovechamos para refinar aquellos procesos que lo necesiten. Así, cada Product Meet está reservado a un límite de temas (dos máximo) que se tratan en profundidad y discuten por los miembros del equipo.

Esta dinámica ayuda a aumentar la diversidad de opiniones dentro del equipo, generando nuevas perspectivas e ideas de desarrollo. Esto es particularmente importante cuando se trata de desarrollos que estén siendo bloqueados, o que vayan a requerir una involucración de varios de los equipos de manera simultánea.

Por último, el Product Meet facilita enormemente la definición del backlog del producto en el siguiente o lo que queda de Sprint y calibrar las prioridades.

5. Retrospectiva:

Al final de cada sprint, todo el equipo rellena una plantilla de retrospectiva pública en la que cada uno dedica tiempo a reflexionar sobre lo que funcionó bien y los aspectos que podrías mejorarse de cara al futuro. Es importante remarcar qué tareas se han completado, y que tareas van a guiar la definición del siguiente sprint. Este ejercicio nos permite no olvidar o planificar los esfuerzos de cara a próximas prioridades y sobre todo a mi personalmente me indica cuando tengo que acelerar algún one-to-one o reunión grupal.

Además, un punto sutil pero particularmente importante es que las personas se evalúen en su felicidad, efectividad y bloqueos. Dentro de los equipos siempre hay personas que disfruten más de tareas de diferentes velocidades.

Y tener esta información directa me permite conocer además de cómo ha funcionado el equipo en un sprint, como espero que se comporte para el siguiente sprint (ya que sabemos que tareas van a designarse a cada miembro). Esto me permite gestionar de antemano situaciones que puedan generar frustraciones dentro del equipo.



Plantilla Retro sprint XX

Los puntos A y B los rellena el Manager.
Las secciones C, D y E cada miembro del equipo a nivel individual.

A) Sprint check:

	Esperado	Conseguido
New Features		
Bugs		
Hotfixes		
Others		
Total	200	

B) Highlights del Sprint:

- 👉 lorem ipsum dolor, lorem ipsum dolor.
- 👉 lorem ipsum dolor, lorem ipsum dolor.
- 👉 lorem ipsum dolor, lorem ipsum dolor.

C) Team check:

Happiness: ¿Cómo de feliz me he encontrado este Sprint con mi trabajo, equipo, etc?

Equipo	Happiness (1/10)	Efectividad(1/10)	Bloqueos(1/10)	Comentarios
Alonso				
Luisa				

Shakers Agile: Lo único y especial

Sabemos que cualquier persona enfrentada a la tarea de implementar una metodología, tiene cientos de opciones para elegir. Y como decía al principio, nuestra visión a la hora de compartir Shakers Agile y la metodología de las tres velocidades inspirar a todos los miembros de la comunidad para que puedan extraer aprendizajes con los que mejorar sus equipos.

Shakers Agile tiene muchos en común con el framework de Scrum, realmente consideramos que representa una evolución o adaptación del mismo a la realidad de una startup en 2023. Así, Shakers Agile busca fomentar no solo tener roles, estructuras de trabajo y enfoques de mejora continua definidos (aspectos compartidos en Scrum), sino que exista un énfasis en que cada miembro del equipo participe cada sprint no solo en tareas de ejecución, sino también en la ideación de nuevas features, y la optimización y mejora de las existentes.

Y es que creemos que la idea de que cada usuario combine tareas de las tres velocidades es la clave que lo separa de otras metodologías ágiles y deriva dos del scrum: todos los miembros del equipo tienen que participar, dado un sprint, en alguna tarea de diseñar, ejecutar y optimizar.

Esta metodología no es un free lunch. Para poder implementarse se necesita un equipo comprometido no solo con realizar sus tareas, sino en buscar activa mente un contacto con el usuario y el producto final.

Una complejidad adicional que el Product Manager o CTO tiene que contemplar a través de balancear los esfuerzos a las 3 velocidades de cada sprint. Por ello, que herramientas sencillas como los Product Meets o Retrospectivas detalladas son claves en Shakers para que haya triunfado esta metodología concreta.

Al final, la esencia de Shakers Agile, y de la metodología de las tres velocidades, es destruir cualquier silo dentro de los squads. Que cada miembro del equipo obtenga una visión holística del producto, y contribuir desde su concepción a su perfección. Como otras empresas como Airbnb han resaltado recientemente, ayudando a derribar muros dentro de la empresa, y como se dice coloquialmente, "saliendo de la cueva".

Así, creemos que Shakers Agile es útil para enfrentarnos a la realidad de una startup con mentalidad de producto, y su necesidad de constante mejora, crecimiento y evolución. Por eso, creemos que metodología se adaptará bien a empresas con equipos pequeños que busquen iterar, crear y optimizar sus productos a una alta velocidad.



Experiencias del equipo



¡Por supuesto! Ampliemos los puntos de vista de los diferentes empleados, destacando cómo todos desempeñan roles en las tres velocidades aunque cada uno tenga una velocidad principal acorde a su rol:

Experiencias del equipo

Ignacio Alonso

Supply Product Manager

Mi foco principal está en la Velocidad 1, principalmente trabajando en la búsqueda de problemas de usuarios y relacionarlos con oportunidades de negocio. Normalmente, el "output" de mi trabajo es el "input" de la Velocidad 2 de la siguiente persona de la cadena (diseñador, data o dev).

En Velocidad 2, mi trabajo consiste más en supervisar y resolver dudas a diseñadores y desarrolladores, así como de asegurarme de que la calidad de lo entregado cumple con las expectativas (QA Check).

Finalmente, principalmente junto al equipo de data, trabajo en la Velocidad 3, básicamente validando a través de métricas que el trabajo desarrollado en Velocidad 2 soluciona los problemas detectados y empuja los objetivos de negocio definidos en la Velocidad 1.



Luisa Ruiz

Demand Product Manager

Como Product Manager de la demanda de trabajo la mayor parte de mi tiempo en Velocidad 1, mi rol se centra en recoger las historias de usuario e indagar y explorar todas las oportunidades que pueden solucionar los problemas de nuestros clientes.

Meter a todos los equipos en esta velocidad es clave para transmitir adecuadamente la información bien sean diseñadores, programadores o data y juntos dar con la funcionalidad que aporte valor real al usuario mejorando su experiencia con el producto.

Además, para nosotros es clave la Velocidad 3 donde valido los resultados de una funcionalidad en producción para agilizar cualquier potencial interacción de la solución inicial



Experiencias del equipo

Aitana Castellanos

Product Design

El trabajo de diseño de producto se encuentra principalmente dentro de nuestra Velocidad 1. Dedicar tiempo y esfuerzo en esta fase, permitirá crear soluciones atractivas a la par que útiles. Dentro de esta fase, es importante entender bien la necesidad que se está intentando solventar, testear al máximo las distintas posibilidades de desarrollo y validar con usuarios que aportamos el valor esperado.

A partir de ahí, el desafío de mi Velocidad 2 radica en establecer vínculos entre las necesidades de los usuarios y los recursos y plazos disponibles para el equipo. Para lograr esto de manera eficiente, es crucial mantener una comunicación constante con los desarrolladores, PMs y analista de datos. Esto garantizará que el diseño se implemente sin contratiempo u nos proporcionará datos para optimizar el trabajo y seguir mejorando en futuras interacciones (Velocidad 3).



Eduardo García

Product IA & Algorithms

Como arquitecto de las soluciones de inteligencia artificial en Shakers, mi principal trabajo se encuentra en las Velocidades 1 y 3, entendiendo qué procesos podemos automatizar u optimizar en el producto para dar más valor a nuestra comunidad.

En la Velocidad 1 trabajo codo a codo con todos los equipos para idear y dar vida a innovaciones basadas en machine learning e IA que nos distinguen en el mercado. Y en la Velocidad 2, colaboro directamente con el equipo de desarrollo en la implementación de estas ideas en nuestro producto de la manera más eficaz y escalable posible.



Experiencias del equipo

Ignacio M. Detoda

Product Analyst

Como analista y experto en data dentro del producto, mi enfoque principal es proporcionar a mis compañeros las herramientas para realizar un correcto análisis de la Velocidad 3. La metodología ayuda a que se me implique en las velocidades 1 y 2 del equipo donde pueden surgir “problemas u olvidos” de cara a la medición del éxito de un desarrollo.

Además, en mi velocidad 2, analizo los datos y retroalimentación de los usuarios para tomar decisiones informadas. Esto implica rastrear métricas clave y supervisar el impacto de las nuevas características en los objetivos.

En la Velocidad 1 participo en las sesiones de ideación para aportar mi perspectiva de análisis y proporcionar datos a mis compañeros que respalden nuestras ideas.



David Escribano

Product Engineer Lead

Como ingeniero de producto, mi día a día se despliega en tres velocidades clave: análisis (Velocidad 1), desarrollo (Velocidad 2), y monitoreo y verificación de datos (Velocidad 3). Aunque mi enfoque principal reside en la velocidad 2, donde realizo el desarrollo de nuevas funcionalidades y la corrección de errores, no puedo obviar la importancia de adelantarme a posibles obstáculos tanto míos como del equipo.

Por eso, dedico mi tiempo a la investigación y análisis propios de la Velocidad 1, anticipando, preguntas y desafíos que puedan surgir en el proceso de desarrollo. Esta anticipación no solo facilita mi trabajo, si no que también mejora la precisión de los requisitos para mí y el resto de los desarrolladores.

Una vez que estoy en la Velocidad 3, me alinee con las métricas proporcionadas por nuestro equipo de data y herramientas internas que tenemos en nuestro set como Sentry. Este paso es crucial para garantizar que la funcionalidad de esté desempeñando como esperamos en producción o detectar y solucionar cualquier problema que surjan en el camino.



Experiencias del equipo

Elena Allegue

Product Engineer

Como analista y experto en data dentro del producto, mi enfoque principal es proporcionar a mis compañeros las herramientas para realizar un correcto análisis de la Velocidad 3. La metodología ayuda a que se me implique en las velocidades 1 y 2 del equipo donde pueden surgir "problemas u olvidos" de cara a la medición del éxito de un desarrollo.

Además, en mi velocidad 2, analizo los datos y retroalimentación de los usuarios para tomar decisiones informadas. Esto implica rastrear métricas clave y supervisar el impacto de las nuevas características en los objetivos.

En la Velocidad 1 participo en las sesiones de ideación para aportar mi perspectiva de análisis y proporcionar datos a mis compañeros que respalden nuestras ideas.



Adrián Tortajada

Full stack Developer

Como Full stack developer, dentro de la metodología, me implicó mucho en una parte importante de la Velocidad 1, donde la idea tiene que tomar forma.

Intento anticiparme a diseños con alto coste de ejecución, buscando alternativas que sean igual de efectivas en beneficio de la agilidad y la eficiencia; busco darle la vuelta y fijar caminos que podrían causar errores o casos esquina, y ayudo a que la idea sea sostenible y escalable a largo plazo.



Experiencias del equipo

Andrés Pérez

Full stack Developer

Como Full stack y miembro del equipo de desarrollo de producto, para mi, uno de los momentos más enriquecedores de mi Sprint es el de Product Meet, donde todo el equipo de producto nos alineamos y conocemos las velocidades 1 que están iniciando todos los squads.

Estas velocidades en algún momento nos van a impactar a todos los sub equipos, y por eso, estar informados es clave para anticiparse o simplemente ser partícipe de la misma.



Sergio Vela

Product Engineer

Como recién incorporado al equipo, haber entendido las metodología es clave para poder subirme al cohete rápidamente.

Los weeklist y las bajada a tierra de funcionalidades para mi son claves en mi Velocidad 2 de mi ejecución. Ver las sesiones de alineamiento global también son muy motivadoras para entender qué están haciendo mis compañeros.



Únete al equipo

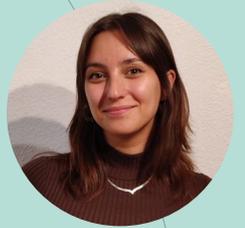
Si lees esto y te late el corazón de que quieres unirte dímelo y si eres cliente y quieres ayudarnos a continuar nuestra aventura habla de nosotros



Full stack Developer



CPO



Product Designer



Product Manager



Product Engineer



Product Analyst

The next generation way of *working*



Descubre más sobre Shakers