

Descubrimiento del producto (y alcance, cambios, etc.)

Gestión del Desarrollo de Sistemas Informáticos

Frases del día

It's only by saying no that you can concentrate on the things that are really important.

(Steve Jobs, "The Seed of Apple's Innovation")



The problem isn't change, per se, because change is going to happen; the problem, rather, is the inability to cope with change when it comes.

(Kent Beck, "Extreme Programming Explained")



Agenda

Descubrimiento

Herramientas de descubrimiento

Alcance y cambios de alcance

Herramientas de gestión de alcance

Ingeniería de requisitos

¿Requisito?

m. Circunstancia o condición necesaria para algo.

Sin.: condición, requerimiento, exigencia,
obligación, formalidad, estipulación, cláusula.

¿Requerimiento?

m. Acción y efecto de requerir.

(barbarismo derivado de “requirement”)

Asociado a demandar, exigir...



¡Descubrir el producto!

- ¿Hay clientes y/o usuarios concretos?
- ¿Quién es el cliente? ¿Qué quiere?
- ¿Y los usuarios? ¿Otros interesados?
- ¿Saben lo que quieren?
- ¿Qué necesitan? ¿Distinguen ambas cosas?
- ¿Qué les puedo ofrecer?
- ¿Cuál es la prioridad relativa de las características?
- ¿Qué cosas pueden salir mal? (aka “riesgos”)



Granularidad



Objetivos de negocio
Objetivos de usuarios
Actividades de los usuarios
Usabilidad
Características del software
(técnicas, funcionales...)

Agenda

Descubrimiento

Herramientas de descubrimiento

Alcance y cambios de alcance

Herramientas de gestión de alcance

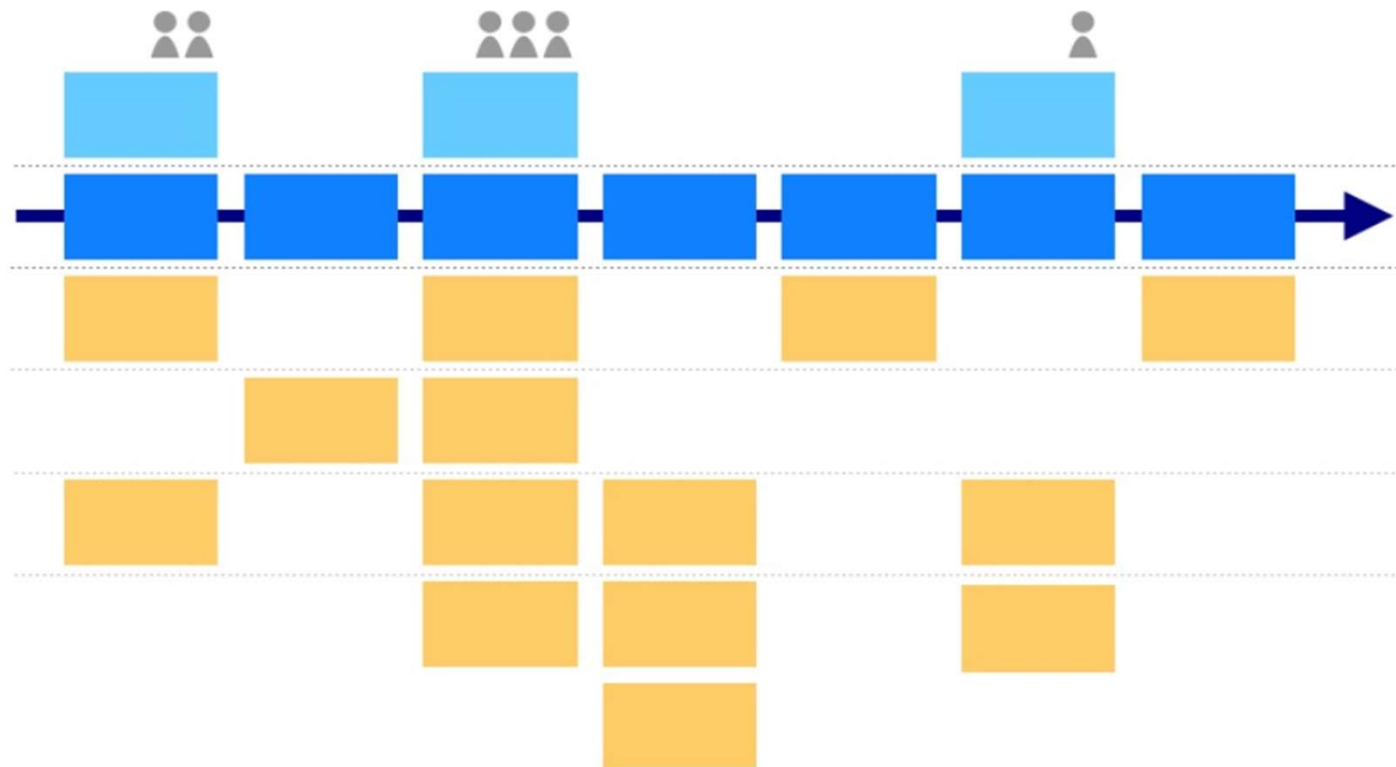
Algunas herramientas

Elevator Pitch
Lean Startup
Lean Canvas

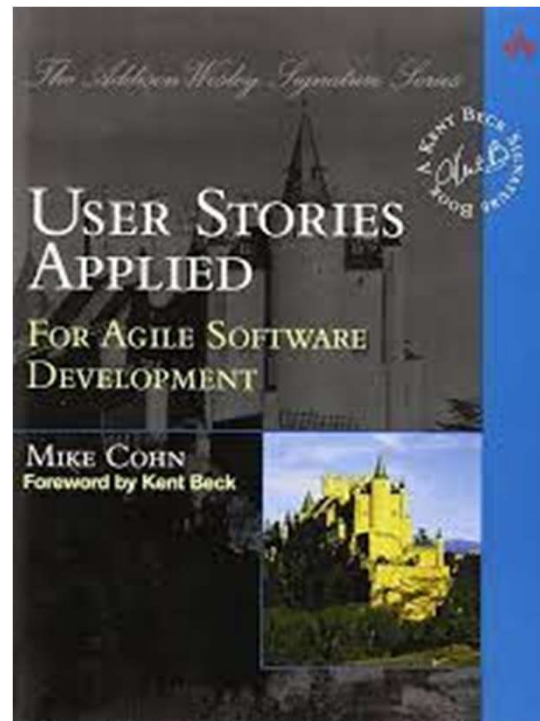


Lean Inception
User Story Mapping
Backlog [priorizado]

User Story Mapping



Stop: ¿qué es una historia de usuario?



Entonces, ¿qué es una historia?

Recordatorio de algo relevante que debe hablarse con el usuario
“Título” de una característica del producto

Se suele acompañar con condiciones de aceptación

Card - Conversation - Confirmation

Comunicación >> Especificación de una funcionalidad

Plantillas típicas

Historia de usuario

Como

[un tipo de usuario]

Quiero

[una funcionalidad]

Para lograr

[un beneficio]

Criterios de aceptación

(de una característica / feature)

Varios escenarios:

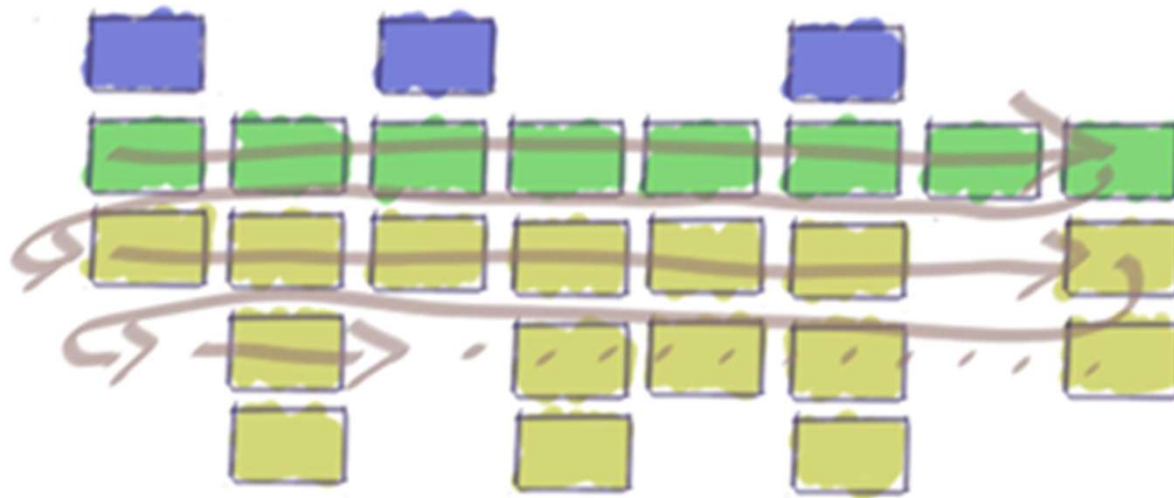
Dado [un estado inicial]

Cuando [acción]

Entonces [resultado]

User Story Mapping: algunas cuestiones

¿Por qué Patton dice que es mejor que el Product Backlog?



User Story Mapping: algunas cuestiones

¿Qué es el “walking skeleton”?

¿Qué lo diferencia de un MVP?

¿Qué son los “pain points” y las oportunidades?



User Story Mapping: algunas cuestiones

¿Físico o electrónico?

¿Cómo hacemos para validar?

¿Las tarjetas de menor nivel,
son requerimientos?



Agenda

Descubrimiento

Herramientas de descubrimiento

Alcance y cambios de alcance

Herramientas de gestión de alcance

Alcance

Trabajo necesario para completar los entregables del proyecto

Qué haremos y qué no haremos en el proyecto

=> no es lo mismo que las características del producto

Cambios de alcance

Pedidos de los clientes u otros interesados

Mejora del entendimiento de las necesidades

Cambios del entorno

Riesgos materializados

=> alcance definitivo se conoce al final del proyecto

=> se elabora de manera progresiva

Cambios: visión “tradicional”

Necesidad de un procedimiento de gestión de cambios

Debe asegurarse que sólo se incluyan en el alcance los cambios aprobados

Implica cambios en cronograma, presupuesto, etc.

Cambios: visión ágil

Alcance totalmente adaptativo

XP: “Abrazar/adoptar el cambio”

Scrum: define el Product Owner sobre el Product Backlog

Priorización, agregado o eliminación de PBI

Sprint Backlog sólo lo puede cambiar el DevTeam

Lean-Continuo: cambios en cualquier momento

Mantenimiento de sistemas legados

“... han alcanzado un grado de éxito relativo, pero que resulta difícil de mantener porque se ha perdido el conocimiento que permitiría hacerlo” (Carlos Fontela)

- Han sido desarrollados por equipos de trabajo que ya no trabajan en él

- No hay pruebas de aceptación ni técnicas que permitan probar el funcionamiento del código o entender cómo funciona

- Escasa documentación funcional, técnica o para usuarios

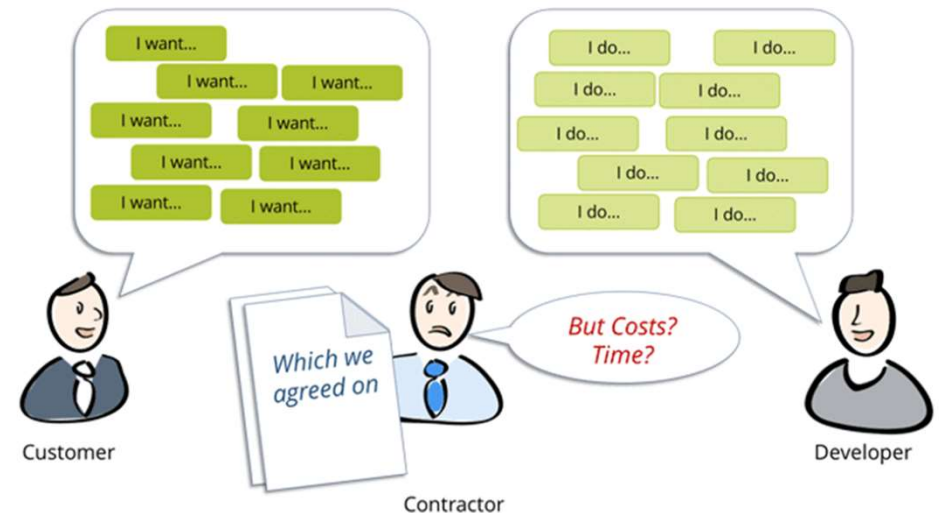
- Funcionalidades desconocidas por desarrolladores y usuarios

- Gran volumen de deuda técnica impide probarlos y comprenderlos

Scope Creep (deslizamiento)

Agregar características y ampliar el alcance
Sin tener en cuenta el efecto
sobre tiempos, costos, recursos

¿Es algo siempre malo?
¿Qué inconvenientes acarrea?
¿Cómo lo evitamos?



Gold Plating

“Mejoras” sin consentimiento

¿Es algo siempre malo?

¿Qué inconvenientes acarrea?

¿Cómo lo evitamos?



© Stefan Wolpers, 2021 · Berlin Product People GmbH

Descomposición del alcance, para...

Llegar de las necesidades a las características y tareas

Análisis del problema y comprensión de las partes

Estimaciones de tiempos y costos

División del trabajo

Delimitación de las responsabilidades

Descomposición suficiente: test

- ¿Está todo?

- ¿No sobra nada?

- ¿Cada componente es necesario y está definido?

- ¿Puede estimarse costo y tiempo en forma confiable?

Agenda

Descubrimiento

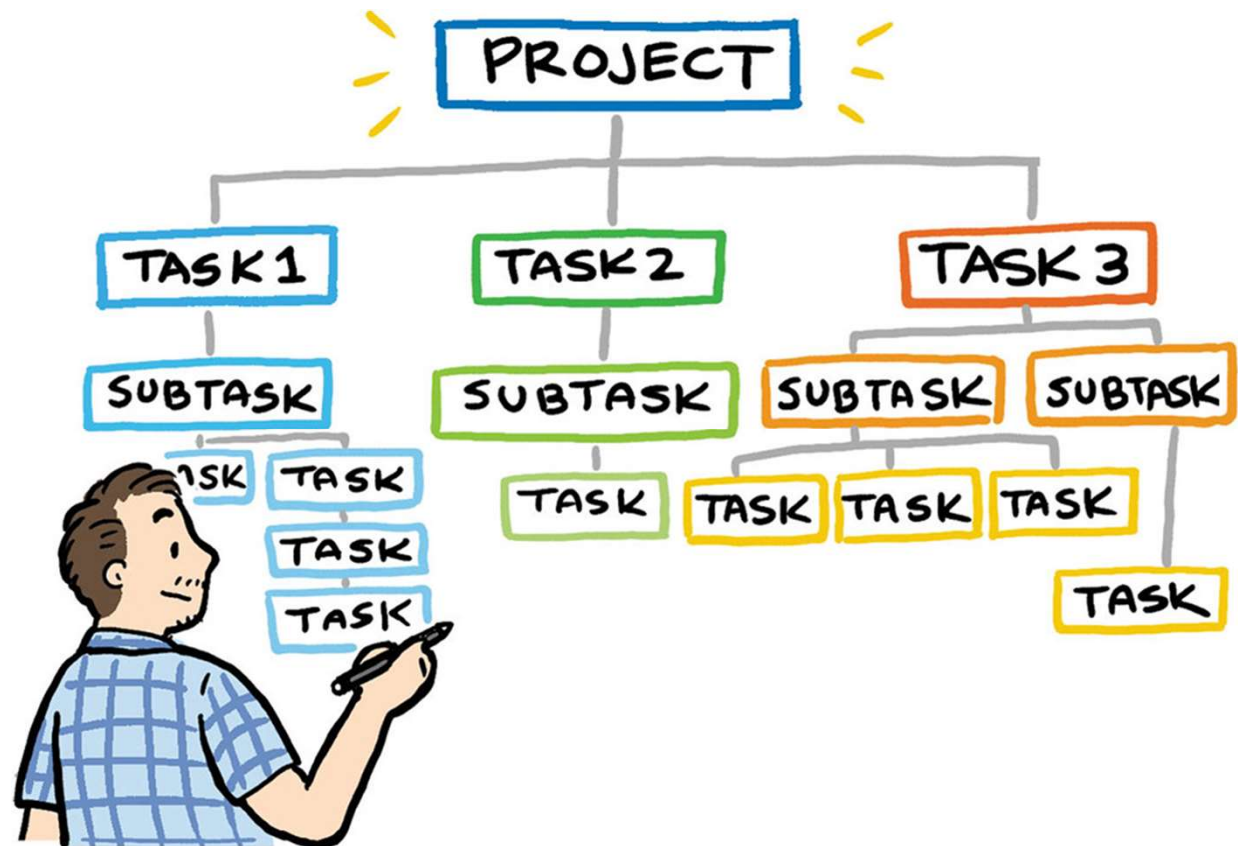
Herramientas de descubrimiento

Alcance y cambios de alcance

Herramientas de gestión de alcance

WBS, la herramienta clásica

Orientada a
Tareas
Componentes
de producto



Scrum y sus “backlogs”

Product Backlog

Sólo ítems con valor para el cliente

=> lista de características

Sprint Backlog

Todas las tareas del sprint

=> descripción de alcance

¿Y en Lean-Kanban-continuo?

Podría haber un product backlog o algo similar
Pero recordar: no hay iteraciones

Tareas surgen de refinar y detallar los PBIs

Resumen



Próximos pasos

Próximas clases:

Tiempos y costos

Estimaciones

Indicadores

Fin