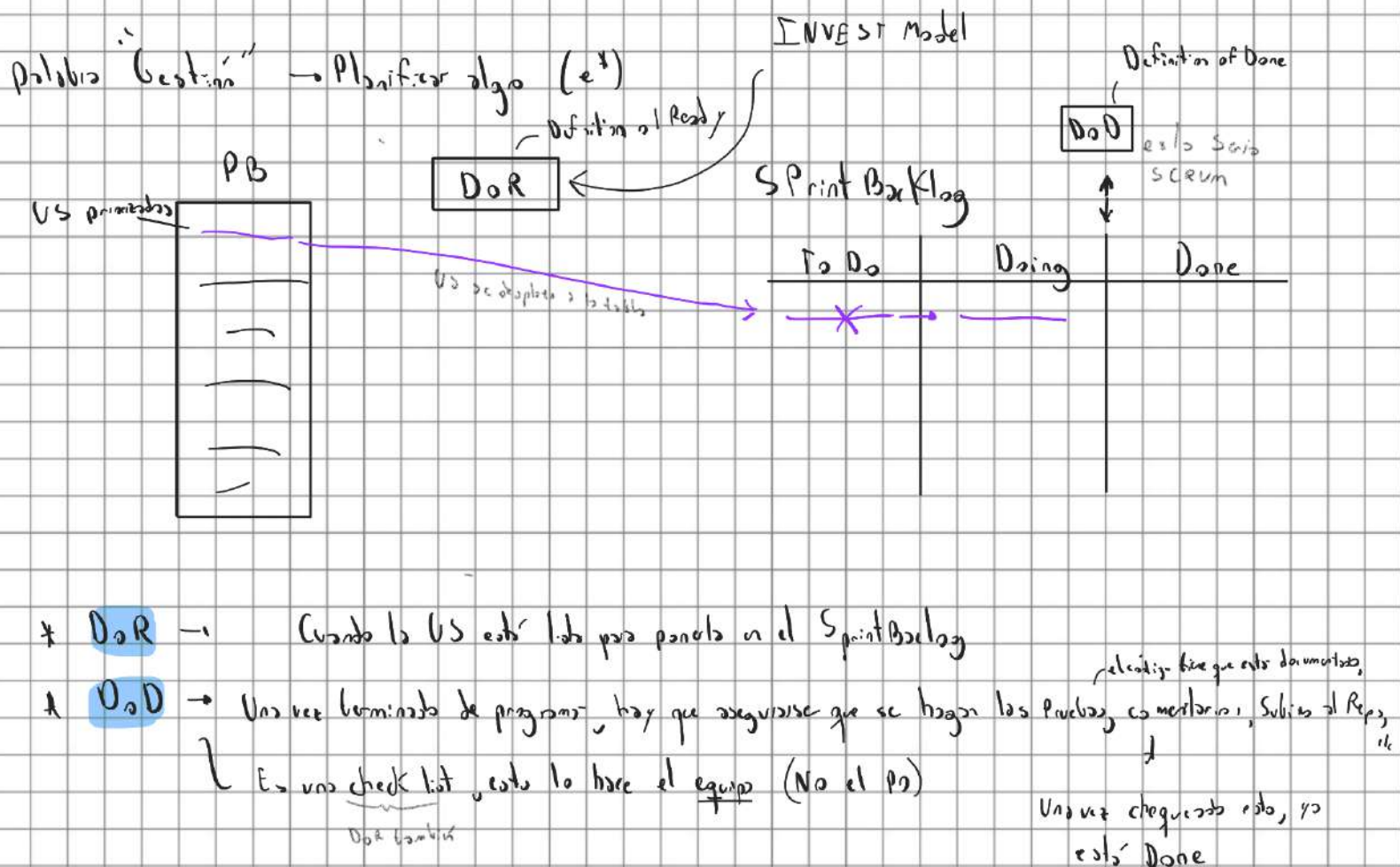


24/08

Requerimientos Agiles

- Valor de Negocio \leftarrow importantísimo
- Visión del producto, me determina la 1ª versión del producto
↓ me permite generar
Es una cola/pila priorizada \leftarrow a cargo del PO (negociar)
Producto Backlog \rightarrow Debe tener la cont. suf. de US para ejecutar la 1ª iteración.
- Just in Time \rightarrow Significa "Diferir Decisiones" hasta el último momento responsable.
 \rightarrow Solo analizar y detallar lo que haga falta
- Los RA están basados en principios Agiles \rightarrow Conversación con el cliente, por ej.
(Es una pregunta parcial)



- **Epica** → User muy grande
↳ Se debe descomponer en User más pequeños
- **Penas** → (?)
- **US** (cuando una US... falta de información)
- **Spike** → Incertidumbre sobre su estimación, no se sabe cuánto se va a llevar?
 Lo Hay 2 tipos: - Spike técnica → "cómo"
 - Spike funcional → viene del lado del negocio, PO
 Una vez que se descubre la incertidumbre, ya pasaria a ser una US.
 (cuanto esfuerzo, incertidumbre, etc le va a llevar al equipo)

Estimaciones Agiles

- Son Relativas (A diferencia de la Met. tradicional que son estimaciones absolutas)
 ↳ Se hacen por comparación, ya que es más fácil que decir exactamente el valor de lo que estimas.
- Hace foco en la certeza, No en la precisión (ya la precisión es cara)
- Diferir las decisiones, hasta el último momento responsable.
 ↳ Just in Time.

SCRUM



Sprint Planning

Se reúne el equipo

Se estima la cant. de historias, tareas, cuánto va a llevar hacerlas.

- Estima el que hace el trabajo (el equipo), (A diferencia Met. tradicionales el que estima es el líder del proyecto)

User Story



Story Point → Unidad de estimación de los US.

- Representa el tamaño de la US
- Serie de Fibonacci → 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13...

Crecimiento exponencial al igual que el desarrollo de SW

Lo sirve para estimar

→ Se debe elegir un valor de la serie para estimar el valor de una US

- Se estima en forma colectiva (asea, en el equipo)
- User Story Canónica → elemento para comparar con los demás US.
- El equipo debe estimar los US, en términos del DoD: se debe estimar por todo lo que hay q hacer, no solo es el tiempo de programación.
- Concretamente, se elige una US canónica de valor 1, ya que es la más fácil de saber todo de ella, es una US chiquita en la cual no hay mucha incertidumbre.
- 3 dimensiones de una Story Point

- Complejidad

- Esfuerzo → Se refiere a trabajo, No es tiempo. Se refiere a horas ideales lineales.

- Duda (Incertidumbre) → qué nivel de desinformación tengo relacionado a una US.

Si tengo una gran incertidumbre, se transforma en una Spike.

Horas Reales