

09/05 Estimaciones Agiles y Gestión de producto

Dogmatico -- defender una idea hasta la muerte.

Pragmatico -- tiene la capacidad de adaptarse al contexto o situación. Es la clave del éxito en casi todo.

No ser dogmatico. Ser pragmático es la clave del éxito. (poder cambiar el pensamiento y dudar). Tenemos siempre una presión para poder informar algo cuando no tenemos una información certera.

Scrum recomienda estimar con poker planning

Estimar	Cuando uno habla de estimaciones, estamos hablando de una situación en la cual hay un universo de incertidumbre por que falta información.
	No son ciertas, no son compromisos
	Tienen un nivel de probabilidad, por ende puede fallar.
	Debemos asumir que las estimaciones son promesas

Estimaciones Agiles



Si las estimaciones se utilizan como compromisos son muy peligrosas y perjudiciales para cualquier organización.



Lo más beneficioso en las estimaciones es el "proceso de hacerlas".



La estimación podría servir como una gran respuesta temprana sobre si el trabajo planificado es factible o no.



La estimación puede servir como una gran protección para el equipo.

- Las estimaciones son una protección frente a no tener nada.

Collaboration – Clave de la estimación en Agil

- Estima en colaboración con el equipo. Estima el que hace el trabajo. No hay un guru estimador que dice cuanto el equipo va a tardar.
- Clave es colaboración de la gente que va a hacer el trabajo

Estimaciones Relativas

- Somos mas eficiente haciendo comparaciones. Es mas facil que hacerlo en terminos absoluto.
- No tenemos precisión o sea hay ambigüedad (ej para dos edificios casi iguales no vamos a tener certeza pero vamos a asumir una postura y la decisión no tiene que ser con mucho esfuerzo por que si no es mas caro el remedio que la enfermedad).

Story Points

- Es la medida que usamos para estimar. Medida para hacer una estimación respecto del tamaño de la User Story =

Tamaño

- Es la medida de la cantidad necesaria para producir una feature/story.
- Problema que se confunde tamaño vs esfuerzo
- Es que vas a hacer el tamaño
- Esfuerzo es confundir el tamaño con lo que yo quiero construir

Hay que tener cuidado por que asumimos compromisos basados en estimaciones.

Tamaño vs Esfuerzo

Las estimaciones basadas en tiempo son más propensas a errores debido a varias razones.

- Habilidades
- Conocimiento
- Asunciones
- Experiencia
- Familiaridad con los dominios de aplicación/negocio

Forma de trabajar las estimaciones

- Serie de fibonacci -- es una serie exponencial. La complejidad del software crece en modo exponencial también

Tres dimensiones que componen el Story point

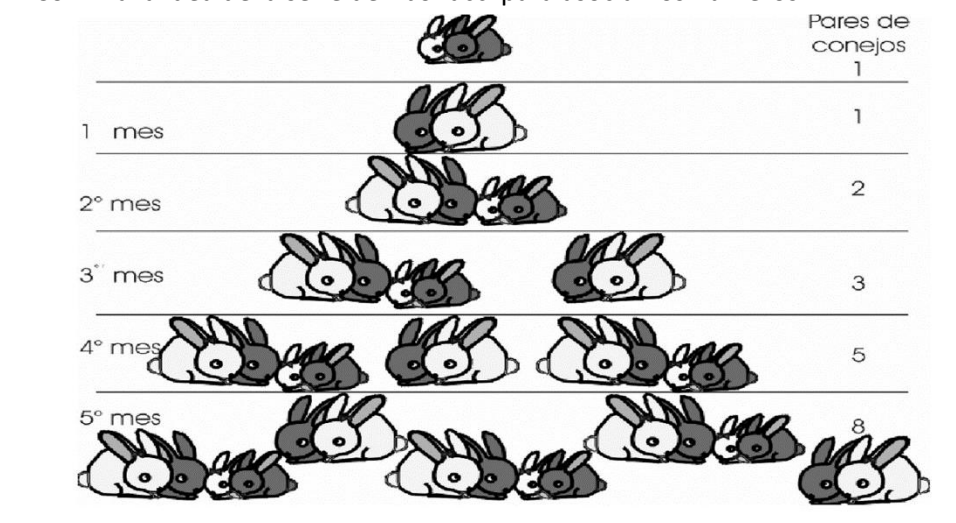
- Complejidad
- Esfuerzo
- Duda

Velocidad/Velocity

- Mide cantidad de puntos de historia que el product owner me acepto. Suma trabajo terminado y aceptado medidos en puntos de historia. Por que la mejor metrica de progreso es el software funcionando.

Poker estimation

- Conviene la idea de la serie de fibonacci para asociar los numeros



- El cero es parte de la serie de fibonacci.
- Canonica

- Spyke

No es lo mismo tareas que user storys las tareas tambien se estiman pero en horas.

La user story la puedo partir. Pero las particiones deben tener un valor de negocio para ser una US

Gestión de Productos

Validacion que yo cree un producto y que el mercado lo consuma.

MVP – Producto minimo viable	Apunta a la version minima para validar si el mercado lo quiere o no lo quiere. Apunta rapido y barato. Descripcion de un producto que no tengo para ver si invertir.
MMP—Minimal comercializable Product M es marketianizable	Se usa cuando ya tengo un producto que quiere salir a produccion.
MMF	Una sola caracteristicas del producto
MVF	Una sola caracteristica del producto para validar

.V. --> viabilidad

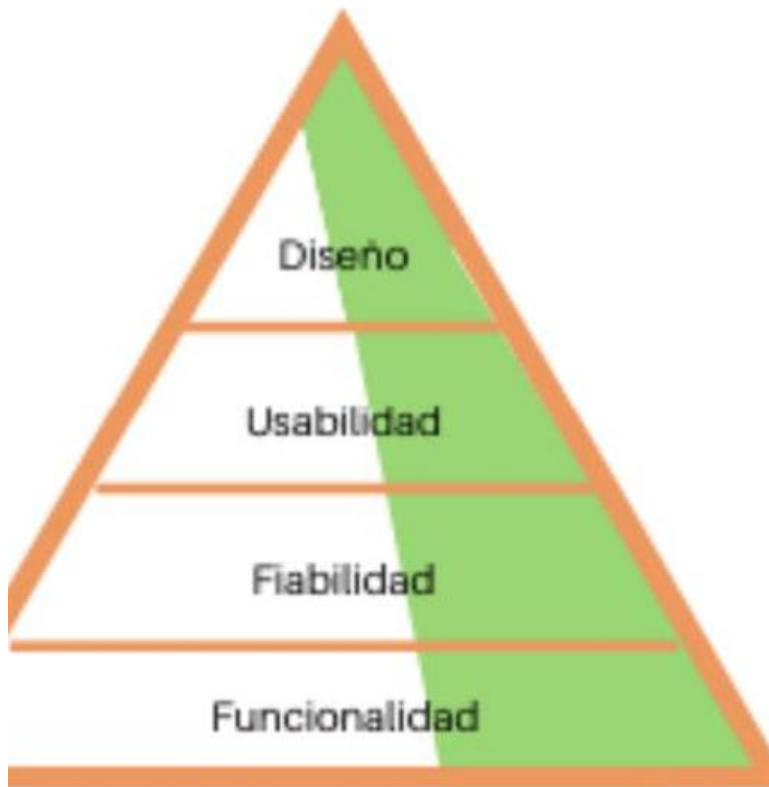
.M. --> marketianizable

Preparar un MVP

- **Encontrar el nicho**
- **Reoad Map** – Plan de alto nivel
- **Investigar la competencia.**
- **Provender el MPV**
- **Testear las supociones**
- **Asegurarse que el MPV resuelve el problema correcto.**

Caracteristicas de un MPV

- La idea de un mvp es avanzar verticualmente



Cómo Sí hacer un MVP

Priorización –

	Urgente	No urgente
Importante	1. Hacer Incluir en el MVP	2. Planear Desarrollar para un lanzamiento beta
No Importante	3. Delegar Considerar integraciones de terceras partes.	4. Eliminar Remover del Roadmap del producto

Están pensados en valor de negocio.