

# Gestión de Producto

Parcial práctico → MVP, User Stories, Estimación

Parcial Teórico → Unidad 1, 3, parte unidad 2

## ¿Por qué creamos productos?

- Repaso concepto de los 3P

Satisfacer cliente, tener muchos usuarios logueados, dinero, resolver una gran necesidad, cambiar el mundo.

Alto, cosas en las que no se satisfacen el producto pero el producto se termina usando por otra R y consigue éxito.

Para crear productos de software no usamos un proceso lineal, lo correcto es iterar.

**Propiedades:** Si trabajamos iterativamente no entregamos todo, tenemos que llegar que entregamos en cada iteración.

"El mundo demanda más SFT del que se puede hacer"

Vamos a empezar con lo que siempre se usa, para identificar esto no es tan fácil. El cliente es quien nos debe ayudar.

**Producto:** software que se construye para satisfacer una necesidad de un requerimiento. El entregable. Es una instalación. Permanentemente evoluciona si debe acompañar de su versión.

## Versiones de producto:

↳ Código  
↳ Modelo → Usuario  
↳ BD → Configuración / Parametrización  
+ Documentación } Si se cambia  
Diseño }  
Caso de Prueba } Eng. Abierto

## Evolución de los Productos de Software:

No nos podemos quedar solo en los req. Funcionales

Empieza a pensar el que sea Confiable → Puede depender de eso

Usable → UX, Ser productivo y eficiente usando el SFTware

Conveniente →  
Placentero  
Satisfactorio

de fácil crear es más barato  
(incluso lo podremos subir a usabilidad)

La idea de la versión del producto se va creando de a partes.

UVP → Producto de Valor Único

↳ Cada producto nuevo tiene estas hipótesis  
Surge la duda de si se va a vender, si se va a usar  
Se valida en el mercado con algo rápido y barato.

↳ MVP → Obj. Validar Hipótesis

• El Feedback lleva a descartar el producto o a desarrollar un nuevo MVP ajustado.

↳ Si triunfa pasa a formar parte del primer release

MMF → Mínimas características que puede ser comercializada

↳ De todo el producto se saca una pequeña parte al mercado

↳ Cada una de las MMF como una User Story

MVF ↴

Si sobre el MVP exitamos una única característica para validar

MRF ↴ → Características mínimas de un release

MVP validado y ajustado

MVP → Concepto de Eric Ries. Lean Startup

↳ Necesitamos validaciones de usuarios para ver si  
continúa invirtiendo en este producto.

↓ surge a partir del concepto de

Valor vs Desperdicio

- Primer concepto de Lean "Eliminar Desperdicio"

- Sin desperdicio se es más productivo

- Lo que no genera valor es desperdicio.

- Medir la productividad no en cuanto producimos sino en  
cuanto valor generamos → Cambio de Paradigma

Supuestos de  
"Saltos de Fe:"

Hipótesis de valor:

Que el producto es el correcto. Misión: Tasa de retención

Hipótesis de crecimiento:

Que nuevos clientes descubran el producto. Tasa de referencia  
Net Promoter Score

Road map: Diferencia a mayor alto nivel de correct. del producto.