¿Qué es un proyecto? - Gestion proyecto

Es un esfuerzo temporal emprendido para crear un producto o servicio único para lograr un objetivo.

- Tiene un objetivo o beneficio a obtener que guía el proyecto.
- Temporal: principio y fin (tiempo finito)
- Único: No es recurrente, cada proyecto es diferente al otro
- Posee recursos limitados
- Consta de una sucesión de actividades o fases en las que se coordinan los distintos recursos.

PMBOK → Marco para la gestión de proyectos escrito por PMI

Dimensiones de un proyecto

- Driver: objetivo vital a lograr, poca o nada de flexibilidad.
- Restriccion: no está bajo nuestro control directo y no tiene flexibilidad casi.
- Grado de libertad: libertad para fijar objetivos.

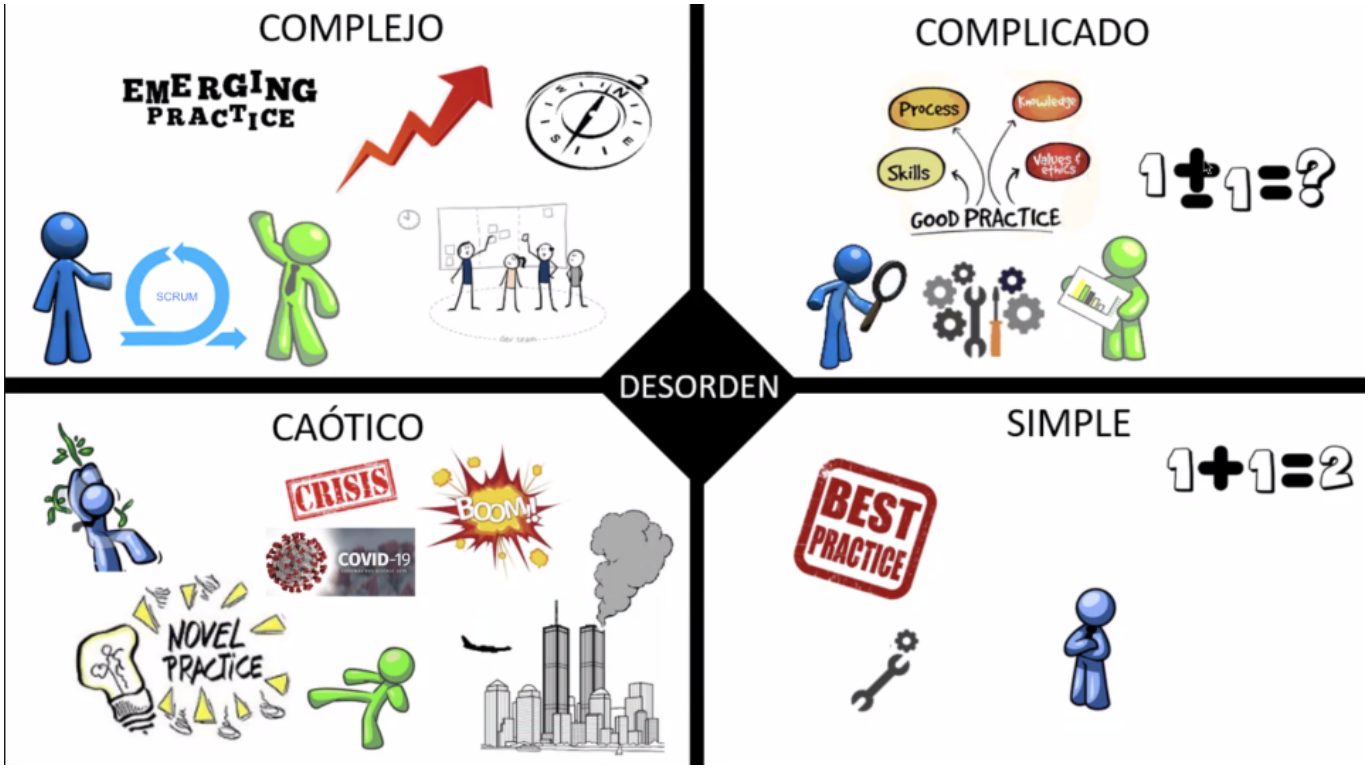
Integrantes o roles de un proyecto

- StakeHolders: Toda persona involucrada por el proyecto, tiene poder de decisión para influir en el proyecto.
- Sponsor: Es el "owner" del proyecto. Es el que tiene la autoridad para llevar adelante el proyecto.
- Usuario campeón: Experto en el dominio del problema. Asegurar su capacidad para la función y su disponibilidad (son muy demandados) No elegir managers.
- Usuarios directos: Interactúan directamente con el sistema.
- Usuarios indirectos: Hacen uso del sistema pero no lo operan.

Cynefin

Modelo que compara características de cinco dominios de complejidad, usado para tomar decisiones sobre frameworks de gestión y demás.
Los 5 dominios son: simple, complicado, complejo, caótico y desordenado (este último cuenta pero esta ahí ahí).

Lo podemos usar para ver que framework o marco de desarrollo de trabajo debemos utilizar para resolver nuestro problema.



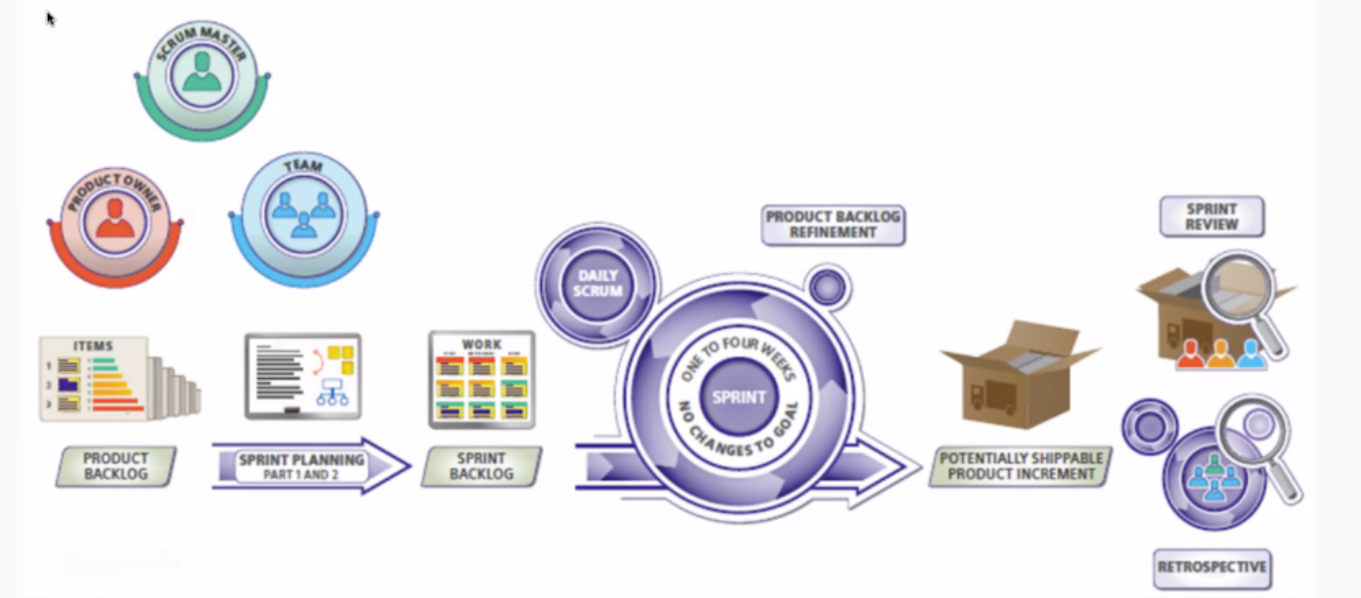
- Simple: Si tengo una causa X, realizo Y. Aplico las mejores prácticas. La situación es estable y existen reglas probadas para aplicar.
- Complicado: Necesito a un experto para ayudarme a tomar la decisión. Aplico una buena práctica. Suelen existir múltiple respuestas correctas.
- Complejo: Ir probando soluciones y ver si funcionan, y si no resultan avanzar con otra solución.
- Caótico: Estoy en crisis, situación desconocida. Tengo que accionar y ver si resuelvo la problemática.

Scrum

Marco de trabajo para la administración de proyectos que enfatiza en el trabajo en equipo, en el proceso iterativo hacia un objetivo bien definido. Comienza con una simple

premisa: *comenzar con lo que puede ser visto o conocido. Luego seguir el avance y modificar lo necesario*

https://agilemanifesto.org/



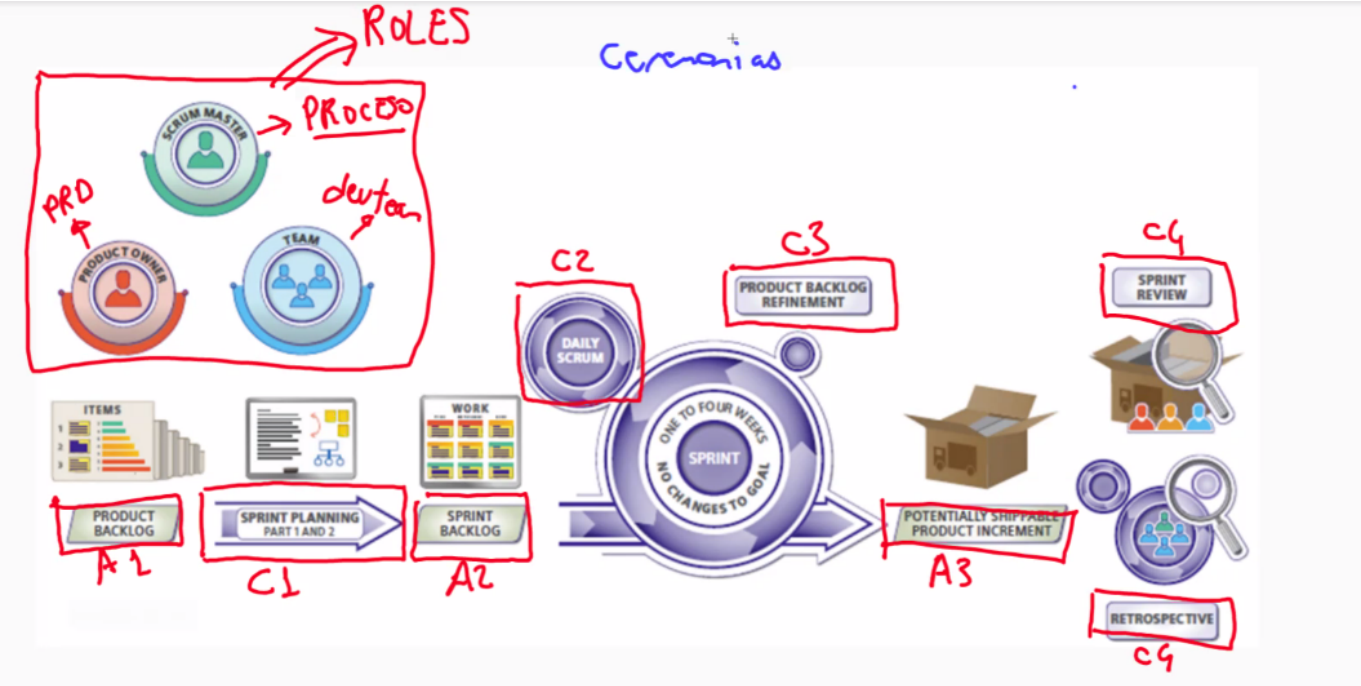
Roles

El framework propone 3 roles:

- Product owner (PRO): vela por el producto, definde el DOD.
- Scrum master: vela por el proceso, se encarga de cuidar de que el proceso se respete y se termine.
- Team: personas que van a terminar trabajando y buscando ese logro de objetivos.

Ceremonias

Actividades que vamos a ejercer a lo largo del proceso de Scrum. Trabajan acompañandas de distintos **Artefactos**. Cada una tiene un objetivo y se logra a partir de una entrada, una salida. (son las reuniones)



Sprint

Tiempo fijo donde no hay cambios al objetivo y que dura entre 1 y 4 semanas donde el equipo va a construir lo que se comprometió a hacer. En base al planning y al backlog. Siempre debe concluir con un producto que tenga algún agregado al sprint anterior.

Desarrollo

El P.O. tiene las ideas sobre el producto, las pone en items para conformar el **Product Backlog**. A estas ideas se las conoce como **User Stories**. Son priorizadas por el PO.

Luego en el **Sprint planning**, el equipo decide cuales de esas user stories se van a trabajar en el próximo sprint y se agregan al **Sprint Backlog**.´

Se lleva a cabo el **Sprint**, generalmente teniendo un **Daily Scrum** o reunión diaria para ver el avance. (Durante el sprint el equipo debería ser autogestionado, no deberían de necesitar al scrum master para asignarse las tareas).
Antes el daily scrum se llamaba **Standing meeting**, y se respondía *que se hizo*, *que impedimentos se tuvieron* y *con que voy a seguir*. El scrum master ayuda a destrabar los impedimentos que surgen. (deberían ser de 15 minutos, basta de catarsis loco)

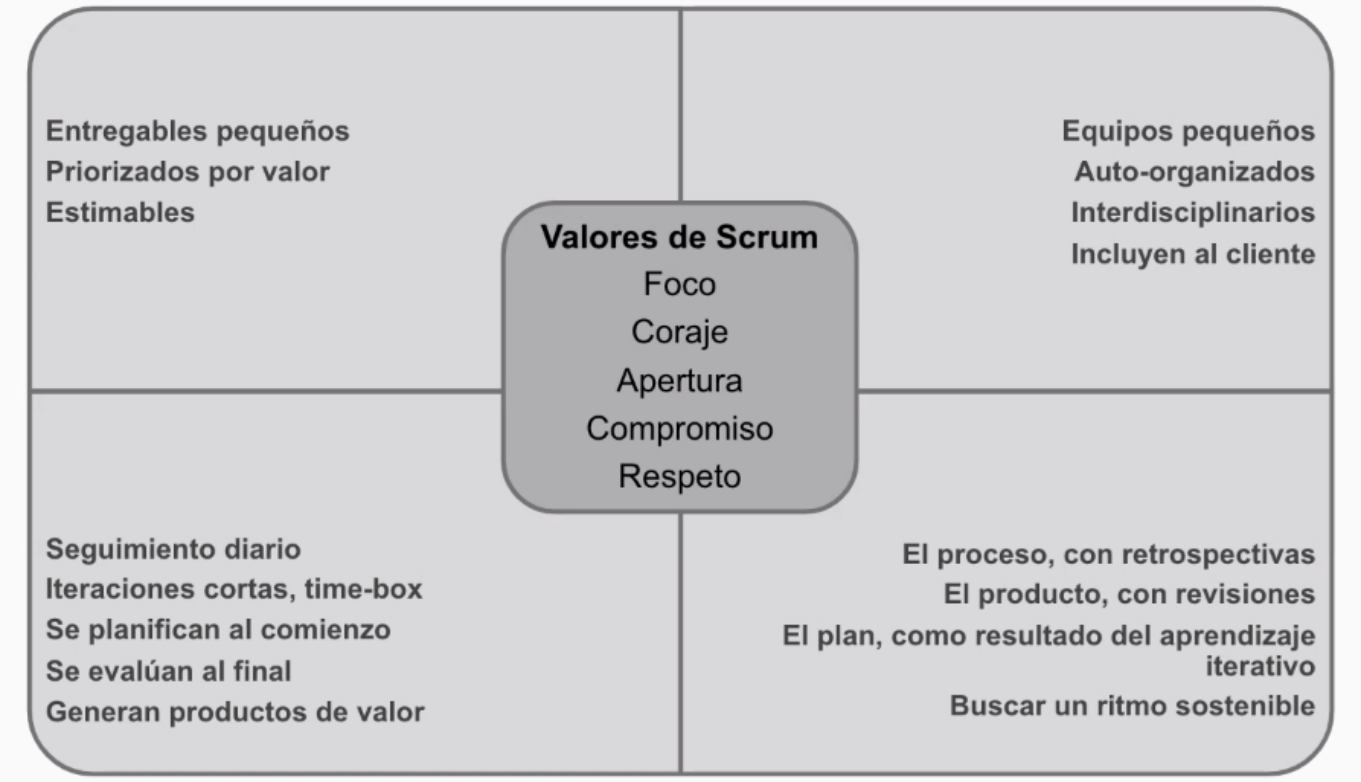
Las dudas de indefiniciones se atienden en la ceremonia de **Product Backlog Refinement**, donde el PO y el PRO ajustan las definiciones sobre las que hay dudas.

Al final del Sprint se consigue un **PSP** (Potentially shippable product increment) y este debería cumplir lo que se pensó en el **DOD** (definition of done), que indica que debería

estar hecho para considerar al sprint como correcto.

Luego en el **Sprint Review** se revisa el PSP en conjunto con el PO, se enfoca en el *producto*.
Y por último surge la **Retrospective** con el equipo y el scrum master, la cual retroalimenta el backlog, se enfoca en el *proceso*.

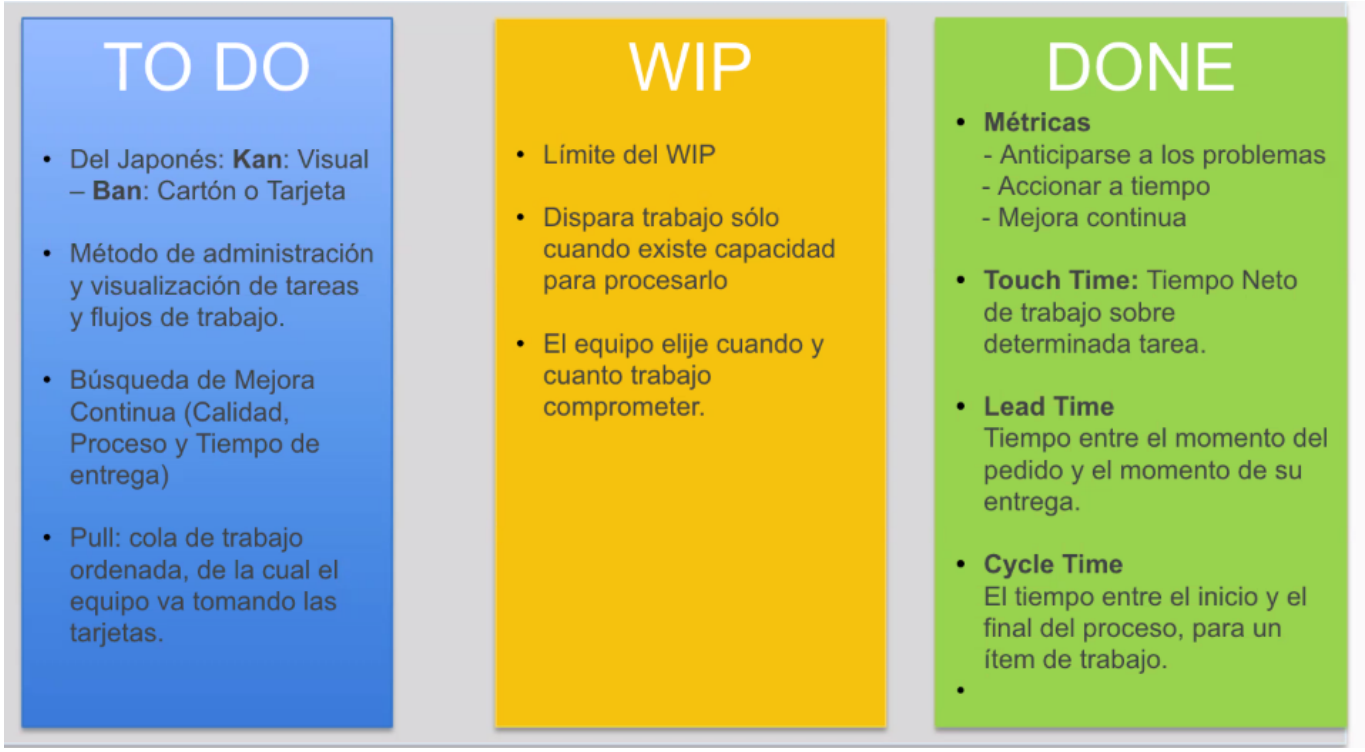
Este ciclo se repite n veces hasta que el producto esta completo.

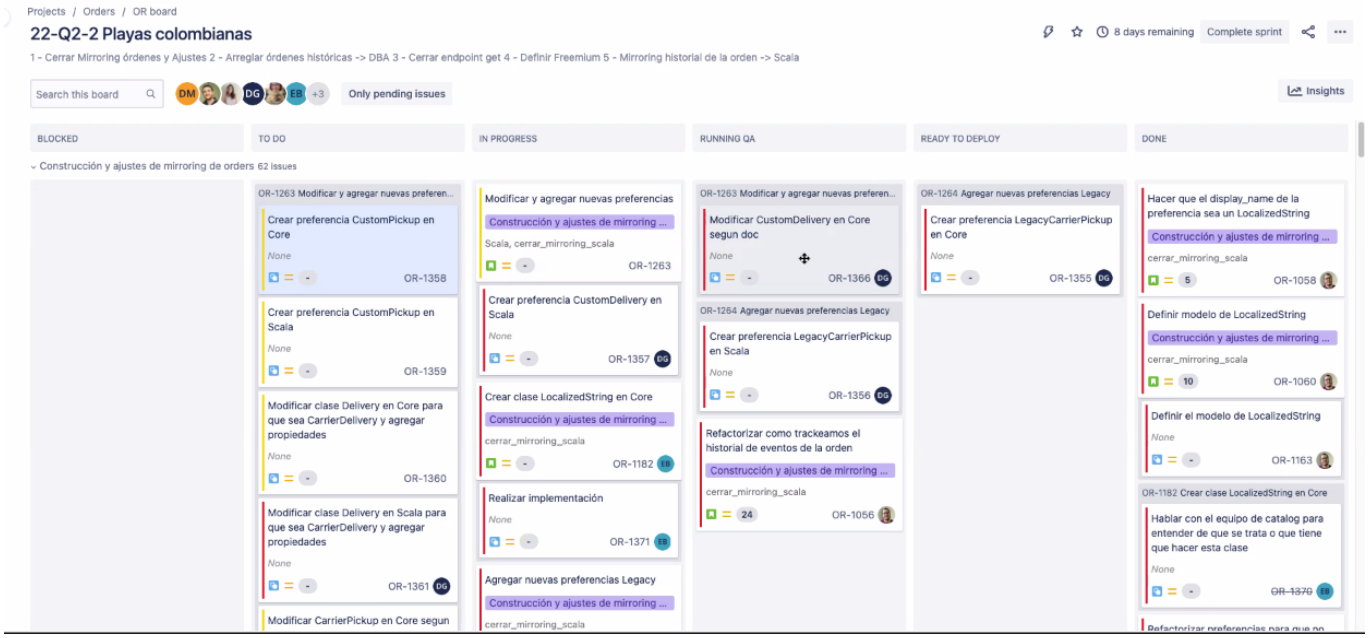


Kanban

Administración visual de flujo de trabajo. No tiene un tiempo un finito. Copado para trabajar, proviene de Japón (clave).

Se suele usar cuando hay muchas tareas en paralelo y cambian las prioridades usualmente. La tarjeta debería ser pequeña y durar menos de 2 días.





Lean

Lean es una filosofía y un enfoque que hace hincapié en la eliminación de residuos a traves de un enfoque en la mejora continúa. Se centra en ofrecer una mayor calidad, reducir el tiempo de ciclo y reducir los costos.

No es un marco de trabajo pero se enfoca en, si ya estamos usando algun framework, eliminar las cosas inutiles, que no aportan valor, (como las dailys), para poder agilizar y reducir tiempos.

Timebox

LEER: paper de TimeboxDevelopment