**Análisis de requerimientos**

**Técnica de priorización MoSCoW:**Es un método usado para ayudar a los equipos a priorizar requisitos u otras tareas en función de su importancia para el éxito de un proyecto. Su nombre proviene de las iniciales de las categorías en inglés:

**M – Must have (Debe tener):**

Requisitos esenciales y no negociables. El sistema no puede funcionar sin ellos. Si no se cumplen, el proyecto se considera fallido.

**S – Should have (Debería tener):**

Requisitos importantes, pero no críticos. Aportan mucho valor, pero si no se implementan inmediatamente, el sistema puede seguir funcionando.

**C – Could have (Podría tener):**

Deseables, pero opcionales. Se implementan si hay tiempo y recursos disponibles, sin afectar significativamente al resultado si se omiten.

**W – Won’t have (No tendrá, por ahora):**

Requisitos que no se incluirán en esta entrega o versión del producto. Podrían considerarse para el futuro.

**Técnica de priorización, Análisis Costo-Valor:** es un método utilizado para evaluar y priorizar funcionalidades o requisitos de un sistema comparando el valor que aportan frente al costo de implementarlos.

**¿Cómo funciona?**

**Asignar valor (beneficio):**

Se estima cuánto valor o beneficio aporta cada funcionalidad al cliente o al negocio. Puede medirse cualitativa o cuantitativamente (por ejemplo: ingresos esperados, satisfacción del cliente, ventaja competitiva, etc.).

**Estimar costo (esfuerzo):**

Se calcula el esfuerzo o los recursos necesarios para implementar cada funcionalidad. Se puede estimar en horas, puntos de historia, dinero, etc.

**Graficar o comparar:**

Se suele representar cada funcionalidad en un gráfico de dispersión con:

Eje X: Costo

Eje Y: Valor

**Priorizar según la relación Costo-Valor:**

* **Alta prioridad**: Funcionalidades de alto valor y bajo costo.
* **Media prioridad**: Alto valor y alto costo, o bajo valor y bajo costo.
* **Baja prioridad**: Bajo valor y alto costo.

**Ventajas**

Ayuda a tomar decisiones objetivas.

Facilita la negociación con stakeholders.

Permite enfocarse en el máximo retorno de inversión (ROI).

**Planificación en entornos ágiles (principalmente puntos de historia), Modelo colaborativo:**

**¿Qué es la planificación ágil?**

En metodologías ágiles como Scrum, la planificación no se hace toda al inicio del proyecto, sino que es iterativa y evolutiva. Se planifica a varios niveles (producto, iteración/Sprint y día a día), permitiendo adaptar el trabajo según los cambios de prioridades o descubrimientos durante el desarrollo.

**¿Qué son los puntos de historia?**

* Los puntos de historia son una unidad relativa de medida que los equipos usan para estimar el esfuerzo necesario para completar una tarea o historia de usuario.
* No representan horas ni días exactos.
* Se basan en la complejidad, el riesgo y el volumen de trabajo.
* Se suelen usar secuencias como Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, etc.) para reflejar la incertidumbre creciente.

**Ejemplo:**

Historia A: estimada en 3 puntos (poco esfuerzo).

Historia B: estimada en 8 puntos (más compleja).

**¿Qué es el modelo colaborativo?**

El modelo colaborativo implica que todo el equipo participa en la estimación y planificación, en lugar de que lo haga solo un jefe de proyecto.

**Técnicas comunes:**

* **Planning Poker:** Los miembros del equipo estiman en simultáneo (usando cartas o apps) para evitar influencias. Luego se discuten las diferencias y se busca consenso.
* **Estimación por afinidad:** Se agrupan historias de usuario por similitud de esfuerzo, comparándolas en conjunto.
* **Workshops de planificación**: Reuniones abiertas donde todos opinan sobre el esfuerzo y la prioridad.

**Beneficios del enfoque ágil con puntos de historia y modelo colaborativo**:

Estimaciones más realistas y compartidas.

* Aumenta la motivación y la responsabilidad del equipo.
* Mejora la comunicación y el aprendizaje grupal.
* Facilita la adaptación ante cambios.

**Puntos de fibonacci y poker-planning**

**¿Qué son los puntos de Fibonacci?** Los puntos de historia son una forma de estimar el esfuerzo relativo de una tarea o historia de usuario.

En vez de usar unidades absolutas como horas, se utiliza una secuencia de números basada en Fibonacci, Secuencia común:1, 2, 3, 5, 8, 13, 21… Se omiten algunos números para evitar debates excesivos entre estimaciones muy cercanas (por eso no se usa 4 o 6).

**¿Por qué Fibonacci?**

* A medida que los números aumentan, la incertidumbre también crece.
* Obliga a reconocer que tareas más grandes tienen más variabilidad y riesgo.

**¿Qué es Planning Poker?** Es una técnica de estimación colaborativa y consensuada, utilizada para asignar puntos de historia a tareas del Product Backlog.

**Participantes:**

* Todo el equipo de desarrollo
* Product Owner (opcional para aclaraciones)
* Scrum Master (facilita, no vota)

**Pasos del proceso:**

* Presentación de la historia (por el Product Owner).
* Discusión breve: El equipo aclara dudas.
* Estimación individual y secreta: Cada miembro elige una carta con un número de la secuencia de Fibonacci que representa su estimación.
* Revelación simultánea (todos muestran sus cartas a la vez).
* Discusión si hay diferencias grandes: Los que estimaron más bajo y más alto explican sus razones.
* Nueva votación (si es necesario) hasta llegar a un consenso razonable.

### **Ejemplo práctico:**

### **Historia**: ‘’El usuario debe poder restablecer su contraseña por correo’’

### Dev A: 3

### Dev B: 5

### Dev C: 8

**Se discute**: Dev A cree que es fácil, Dev C sabe que hay un sistema externo complicado.  
Tras discutir, todos acuerdan que es un **5**.

**Ventajas del Planning Poker:**

* Evita que una persona influya en los demás (votación oculta).
* Fomenta la participación de todo el equipo.
* Promueve discusiones técnicas útiles.
* Mejora la calidad de las estimaciones.