

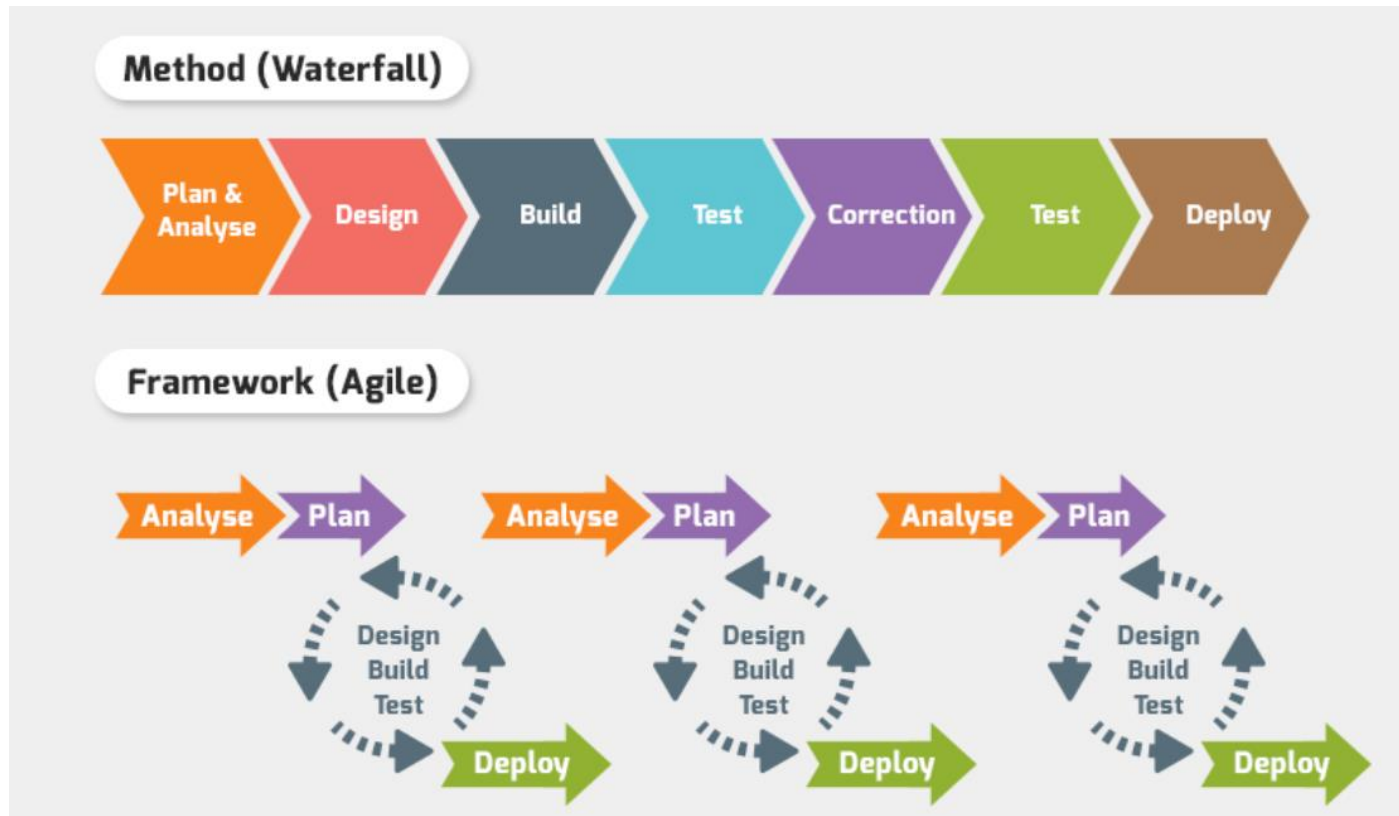
# Agile MVP - User Story Mapping

Proyecto Integrador  
Tecnatura Web

# Agenda

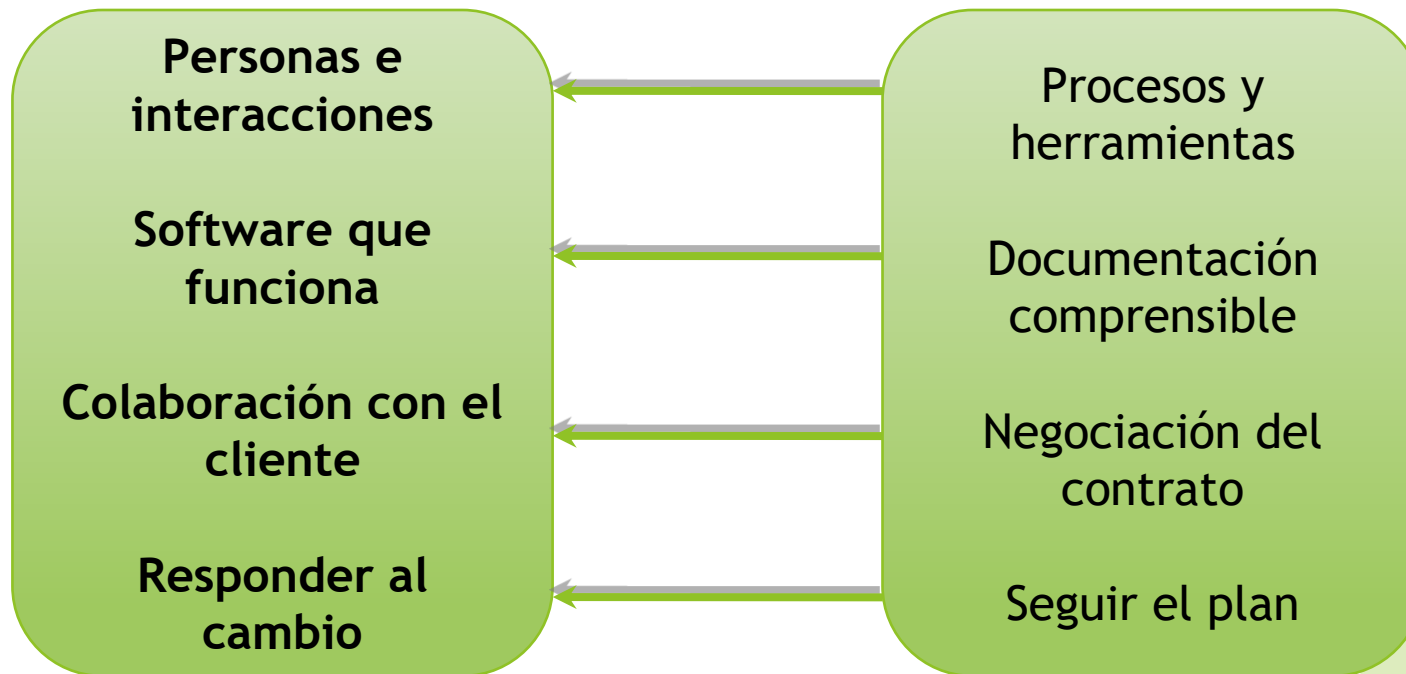
1. Agile vs Waterfall.
2. MVP.
3. User Story Mapping.

# Desarrollo “Agile” vs Enfoque Tradicional



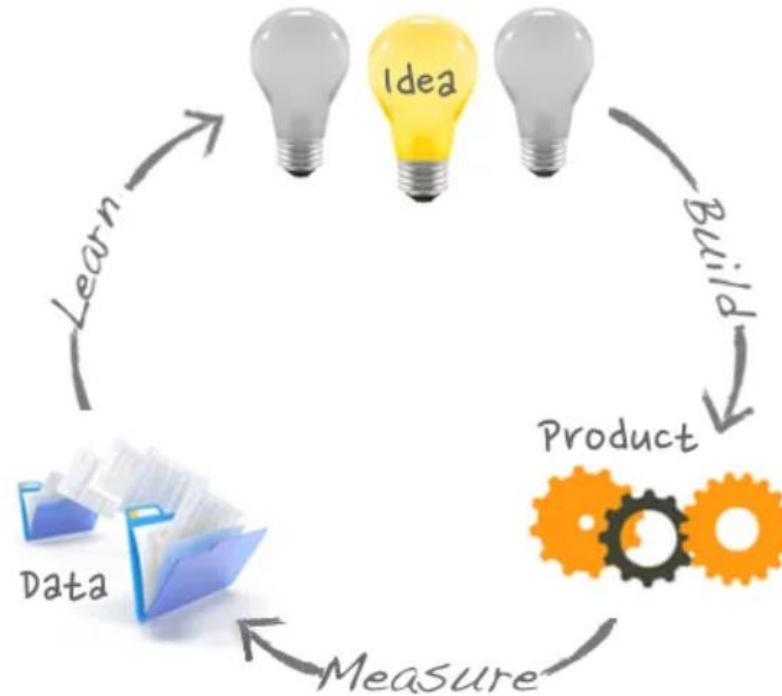
# “Agile Manifiesto”

El término “Agile Development” se acuñó en 2001, junto con el llamado “Agile Manifiesto”:



# MVP

Minimum  
viable  
Product



**MVP:** “Versión de un nuevo producto que permite a un equipo recopilar la cantidad máxima de aprendizaje validado sobre los clientes con el menor esfuerzo” Eric Ries (Libro: Lean Startup)

# MVP - User Story Mapping

**60 % de las funcionalidades que desarrollamos son desperdicio.**

Deseamos construir un producto basado en los Requerimientos del Usuario / Cliente, entonces asumimos:

1. El cliente sabe lo que quiere.
2. Los desarrolladores saben como construirlo.
3. Nada cambiará en el camino.

**FALSO**

# MVP - User Story Mapping

## La Realidad Muestra:

- ✓ El Cliente NO necesariamente sabe lo que quiere, el cliente **descubre** lo quiere.
- ✓ Los desarrolladores **descubren** como construirlo.
- ✓ Muchas cosas **pueden cambiar** a lo largo del proceso.

# Minimum Viable Product

## Concept: Iterative-Incremental

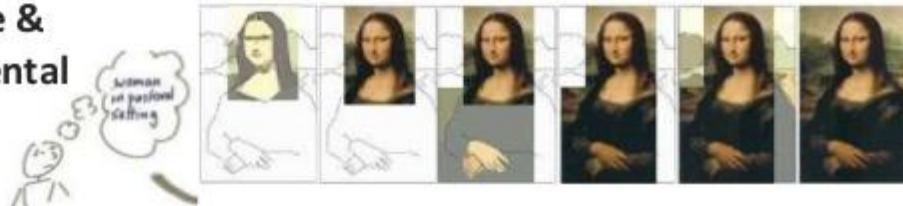
Iterative



Incremental

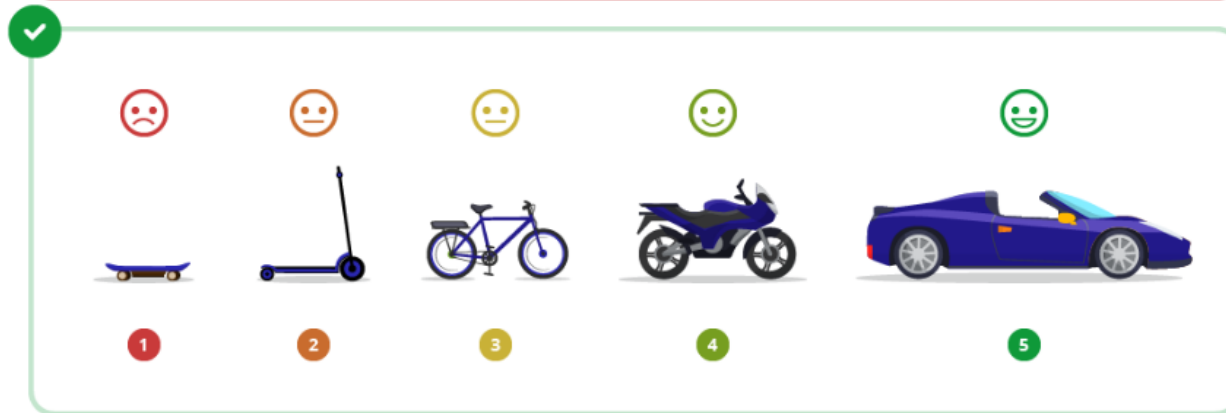


Iterative & Incremental





# Minimum Viable Product



# Minimum Viable Product

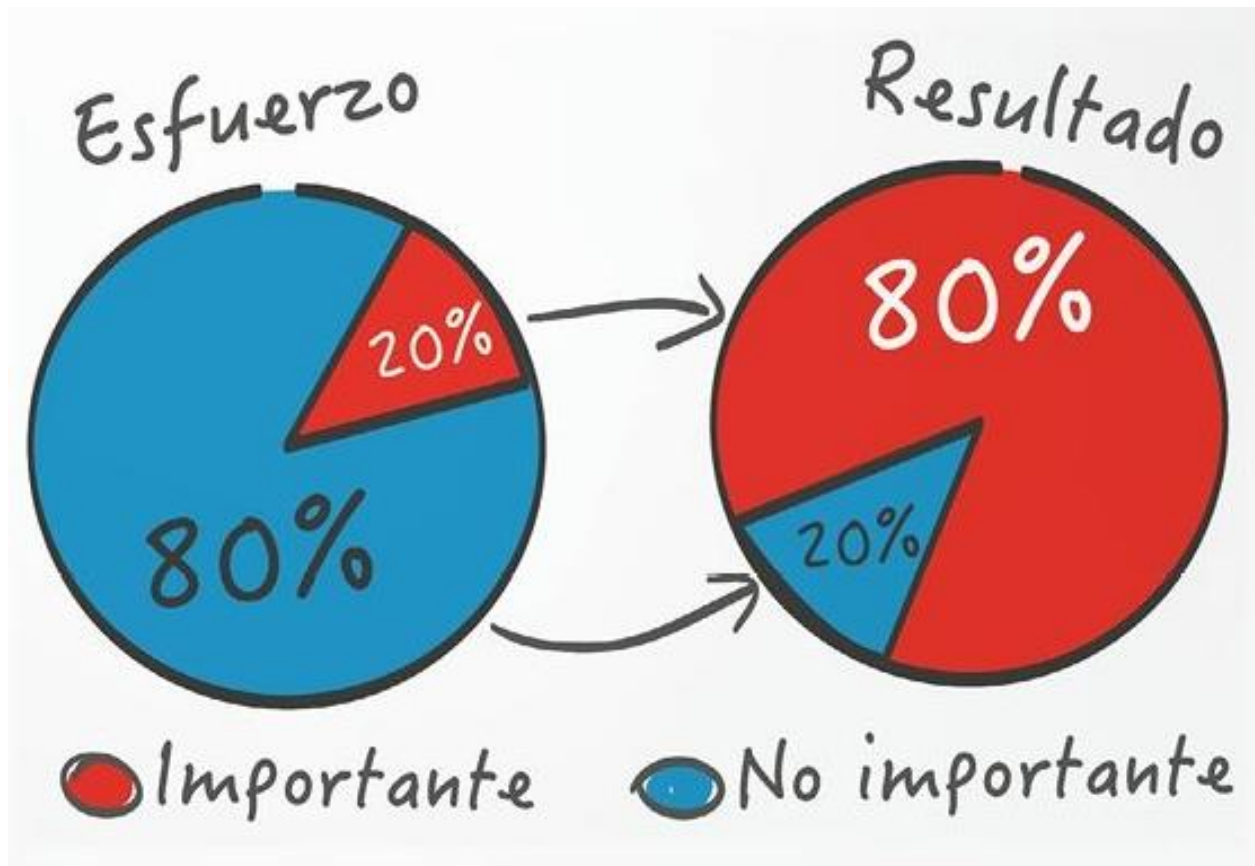
**MVP**



**FINAL  
PRODUCT**



# Principio de Pareto (80/20)



# Principio de Pareto (80/20)

## Ejemplos Pareto:

**Ingresos SW:** 80% de los ingresos de un software vienen de sólo el 20% de sus clientes

**Pruebas de software,** el **principio** nos dice que «el 80% de los fallos de un **software** es generado por un **20%** del código de dicho **software**, mientras que el otro **80%** genera tan solo un 20% de los fallos.

**Seguridad Informática:** El 80% de los riesgos se pueden prevenir con el 20% de los controles de seguridad. Es decir, implementando un número reducido de medidas de seguridad, se podrán evitar las amenazas informáticas en una red informática de forma proporcional.

**Funcionalidades:** El 80% de tus usuarios se conformarían con el 20% del total de funcionalidades que has implementado

**Ref:** [https://es.wikipedia.org/wiki/Principio\\_de\\_Pareto](https://es.wikipedia.org/wiki/Principio_de_Pareto)

# Descubrir las “Triads” en el CORE

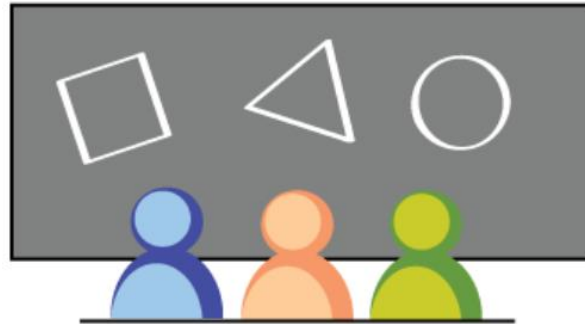


Image From: Jeff Patton. "User Story Mapping."

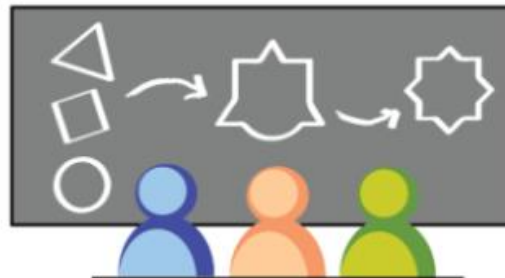
# User Story Mapping



We are all in agreement then.



Oh.



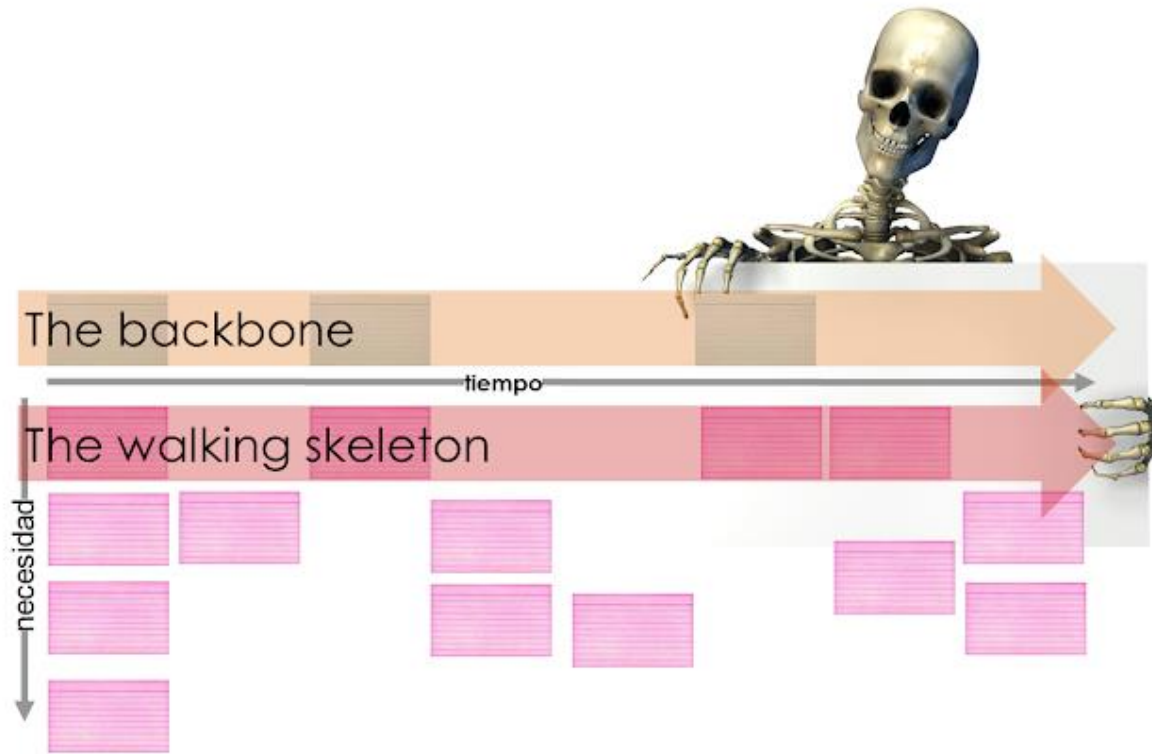
What if we did this ...



Ah!

# User Story Mapping

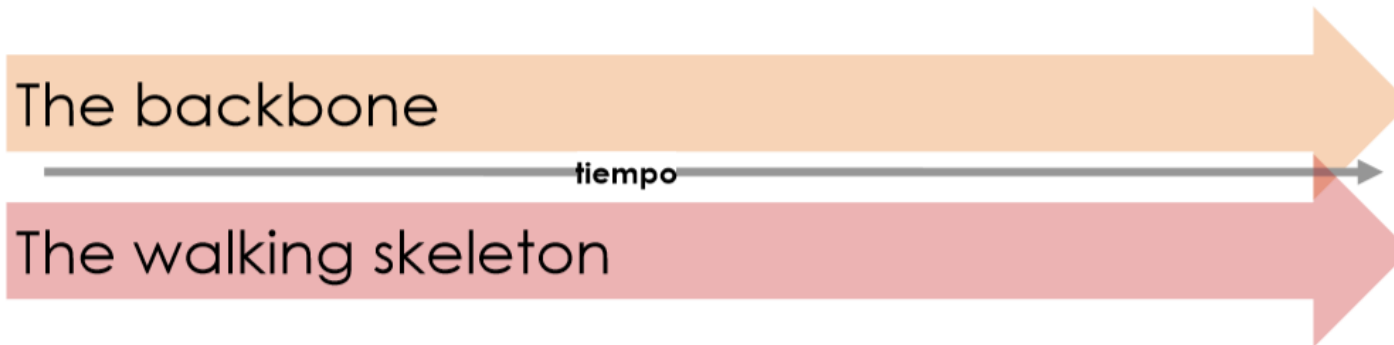
Ofrece una vista general de todas las funcionalidades que componen el sistema (the big picture) de punta a punta.



# User Story Mapping

El **backbone** de la aplicación es la lista de actividades esenciales que la aplicación soporta.

El **walking skeleton** es el producto (de software) que construimos que soporta el menor número de tareas necesarias a través de una experiencia de usuario completa.





# User Story Mapping



# User Story Mapping - Pasos

1. **Objetivo:** Que hace Principalmente / Que problemas resuelve el producto?
2. **Representar el Proceso** (Secuencialmente de izquierda a derecha) (Walking Skeleton)
3. **Crear una Lista de Funcionalidades** por cada “Fase”.
4. **Priorizar: Técnica 5 Hows:**
  1. (How Important) Es Importante para finalizar el proceso?
  2. (How Often) Con que frecuencia será usada?
  3. (How many) Cuantos usuarios usaran esta funcionalidad?
  4. (How much) Cuanto Valor traerá al cliente?
  5. (How risky) Riesgos de la funcionalidad?
5. **Definir MVP, luego: Construir, Medir, Aprender.**

# User Story Mapping - MosCoW

<b>Mo</b>	<b>Must-haves</b>
<b>S</b>	<b>Should-haves</b>
<b>Co</b>	<b>Could-haves</b>
<b>W</b>	<b>Won't- and Would-haves</b>

## Aplicando MoSCoW

<b>Tiene que estar (M)</b>	<b>Debe tener (S)</b>	<b>Podría tener (C)</b>	<b>No es necesaria (W)</b>
1 - Filmar el video	5 - Agregar descripción al video	2 - Subir un video desde el directorio local	4 - Agregar marco al video
6 - Compartir el video en redes sociales	3 - Agregar filtro al video	7 - Eliminar el video recién filmado	8 - Agregar ubicación geográfica del video

# User Story Mapping - Ej. (1.a)

**Objetivo: Realizar un ecommerce para Libros**

Secuencia - Flecha del Tiempo



# User Story Mapping - Ej. (1.b)

**Objetivo: Realizar un ecommerce para Libros**

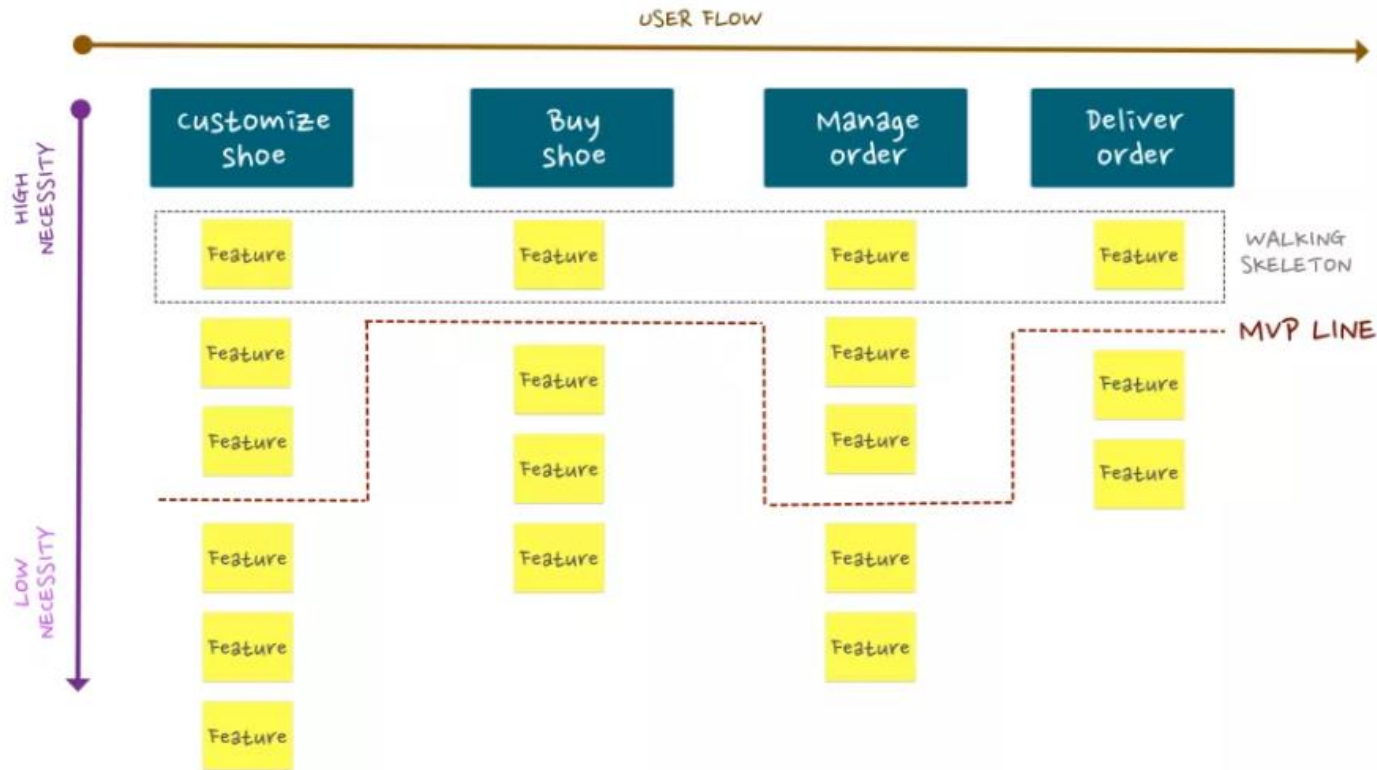
Secuencia - Flecha del Tiempo



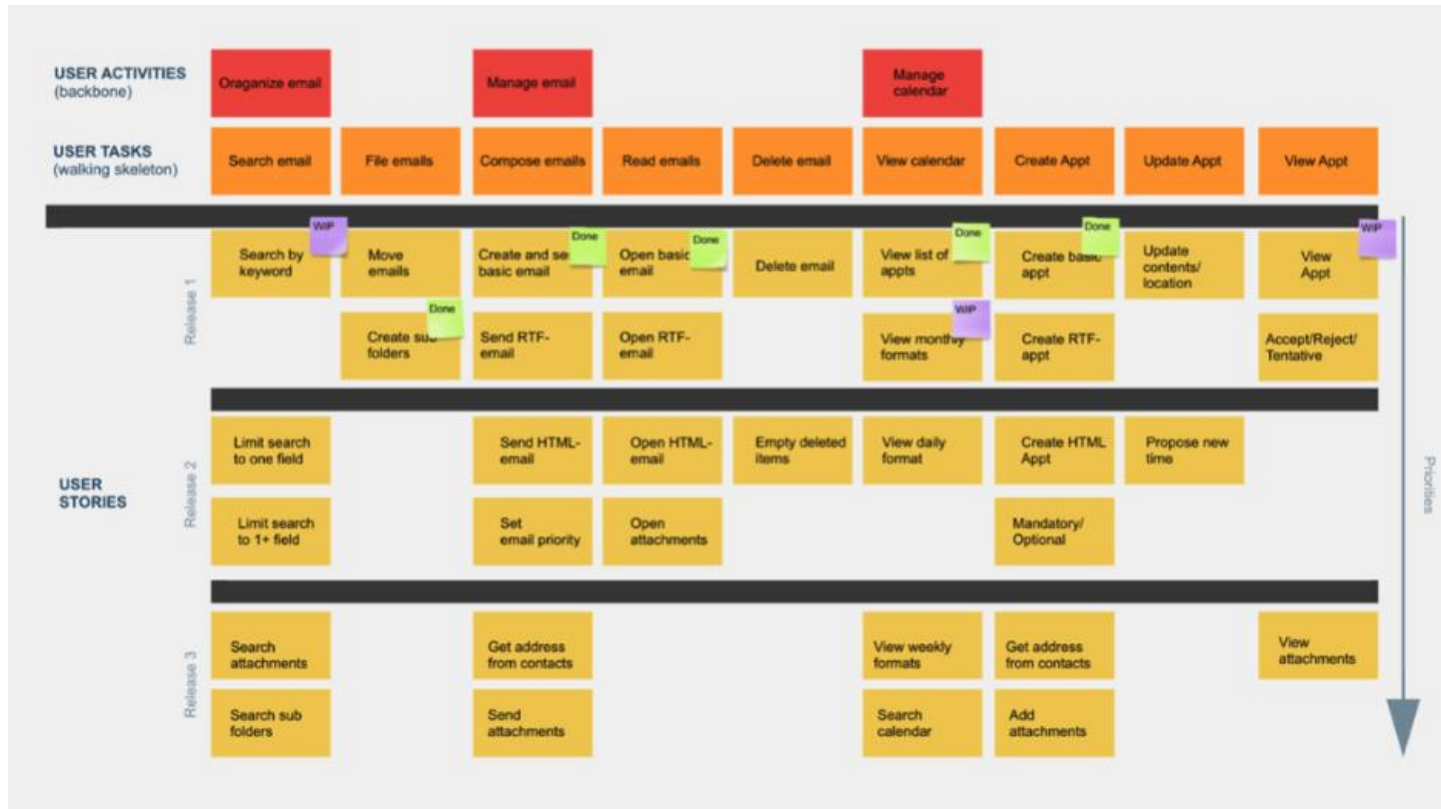
# User Story Mapping - Ej. (2)



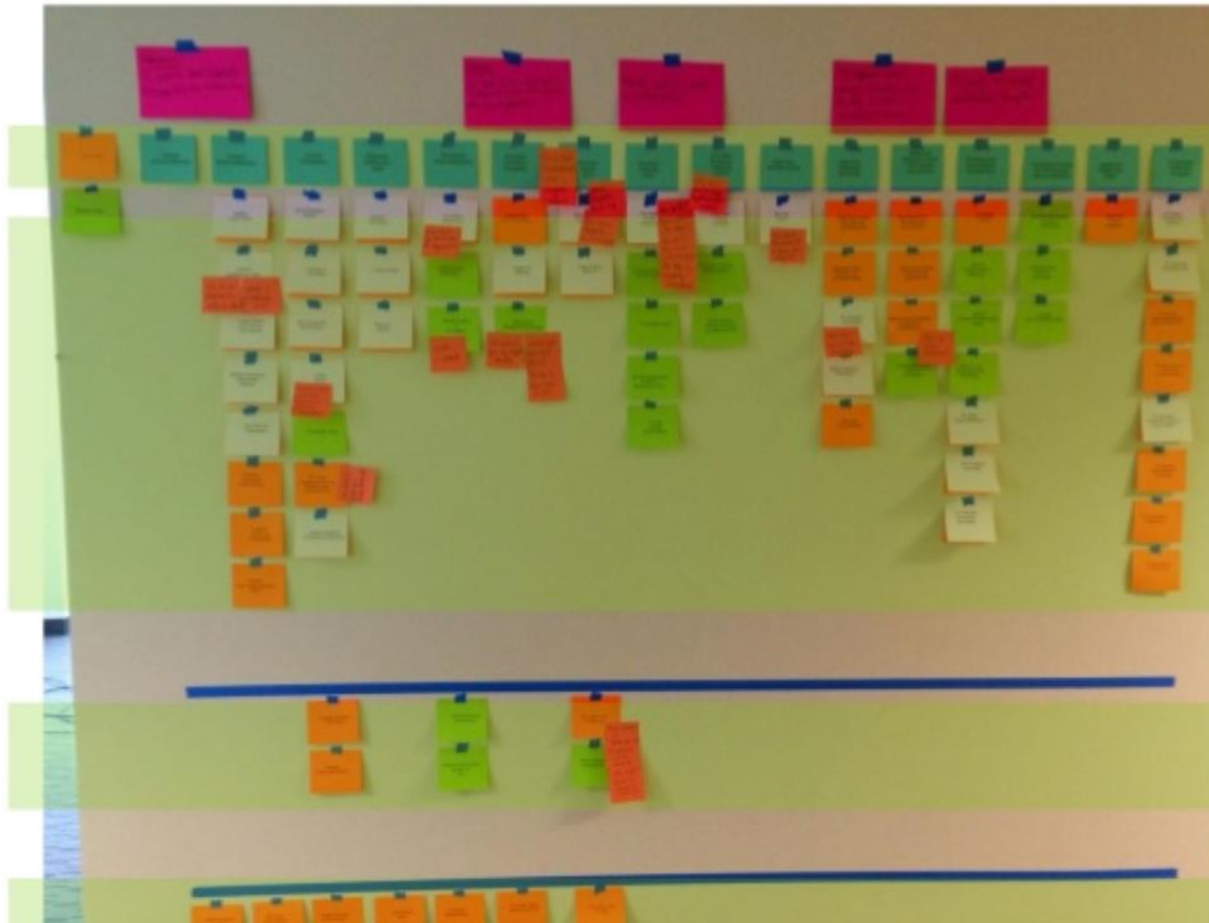
PRIMARY GOAL: Allow users to receive an individual, customised pair of shoes



# User Story Mapping - Ej. (3)



# User Story Mapping (Ej. 4)





# Referencias

- Jeff Patton: User Story Mapping.
- Eric Ries: MVP

# Gracias!