

## INFORME DE GESTION

- **PRODUCTO:** Web app de alimentos.
- **CICLO DE VIDA DE DESARROLLO:** Iterativo con elementos de Scrum. Híbrido.
- **MARCO CYNEFIN:** Complejo. Tiene elementos tanto complicados como complejos.
- **RELACION ENTRE FASES:** Secuencial.
- **PRODUCT GOAL:** Web app de alimentos mínimamente funcional.
- **PLATAFORMAS:** Discord (reuniones , chat, comunicados compartir información y archivos), Meet (reuniones con la team leader) y Trello ( estas 3 se usaron para asuntos de gestión).
- **TIPO DE ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL:** Orientada al proyecto.
- **TIPO DE EQUIPO:** Distribuido y remoto.
- **MIEMBROS:** 12.
- **NOMBRE DEL PRODUCTO:** NutriMarket.
- **CATEGORIA DEL PRODUCTO:** E-commerce & Healthtech

### Descripción del equipo:

- El equipo está compuesto por 5 mujeres y 7 varones.
- Son 10 miembros de nacionalidad argentina, una miembro venezolana (viviendo en Argentina) y un miembro chileno.
- Debido a lo anterior no hay muchos de los desafíos que enfrentan los equipos multiculturales ya que la miembro venezolana lleva un par de años en Argentina por lo que está un tanto “naturalizada”, y en cuanto al miembro chileno si bien no es argentino tiene experiencias anteriores trabajando con personas de esa nacionalidad y además como Argentina Y Chile pertenecen al cono sur, ser países latinos y de habla hispana no representa un reto de muchas diferencias culturales e idioma incluso con los diferentes acentos.
- Todos están en la zona horaria GTM-3 lo que facilita las reuniones.
- Están en la etapa Forming de la escala de Tuckman y debido a la duración de solo 5 semanas del proyecto es muy probable que sigan en esa etapa, sin embargo, el equipo presenta una buena disposición para comunicarse y trabajar.
- La dedicación mínima de cada miembro es de 4 horas diarias de lunes a viernes.
- El equipo esta “dividido” en 4 subgrupos: Front, Back, testers y diseñadores UX/UI.
- Si bien son 12 miembros (la cantidad optima son 10) no hay mayores problemas al comunicarse.
- El equipo está compuesto por 2 diseñadores UX/UI, 2 testers, 3 desarrolladores en front, 4 desarrolladores en back y 1 Project Manager/Scrum Master formado un equipo bastante completo con todos los roles necesarios.
- En cuanto a la distribución por género y subgrupos el equipo se compone por UX/UI (2M), Testing (1H, 1M), Front (2H, 1M), Back (3H, 1M) y Scrum Master (1H)
- Sin embargo, no hay un Product Owner y stakeholders, si bien no son estrictamente necesarios para la simulación laboral si estos existieran ayudarían a guiar al equipo sobre que quiere el cliente en cuanto al producto.
- La team leader cumple el rol del cliente en el equipo.
- Debido a que el Scrum Master/Project Manager fue el que tuvo la idea del producto, lo describió y creo las funcionalidades y requisitos este miembro posee la visión global y el ideal de cómo debe ser el producto por lo que en consecuencia pasa a tener a la vez un rol de Product Owner, pero no en un estricto rigor.

## **Descripción de la elección del proyecto:**

- 1) Cuatro miembros hicieron una propuesta y dos de ellos lo hicieron de una forma más detallada.
- 2) La opción ganadora (creada por el Scrum Master) tenía una descripción más profunda de las funcionalidades sin usar un lenguaje técnico además que antes de iniciar la votación el equipo ya poseía el documento causándoles una impresión positiva lo que más adelante impulso una motivación intrínseca.
- 3) La elección ganadora tuvo 7 de los 12 votos, 2 de UX/UI, 1 de los testers, 1 de front, 2 de back y 1 del Scrum Master, por lo que en todos los subgrupos había al menos una persona con motivación intrínseca.
- 4) La motivación anterior ayudaría al equipo a ir adelantado en el proyecto (en comparación a los demás grupos) y finalmente lograr el Product Goal.

## **Descripción de la gestión:**

- Debido a la naturaleza de voluntariado, disposición de solo 4 horas al día de los miembros de lunes a viernes y duración de solo 5 semanas se implementará una lite Scrum con un principal énfasis en las ceremonias.
- Se les asigno en Discord un color distintivo al nombre de cada miembro según su rol para así poder manejarlos visualmente de mejor manera y tener claro que rol desempeña cada uno siendo estoy muy útil, sobre todo en el inicio del proyecto.
- Las ceremonias implementadas en el equipo son Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review y Sprint Retrospective todas realizadas por Discord.
- El Sprint comienza un viernes con una Sprint Plannig, se tienen tres Daily Scrum un lunes, martes y miércoles, y se cierra el Sprint un día jueves con la Sprint Review y la Sprint Retrospective.
- Si bien comenzar un viernes puede sonar poco usual, pero lo que sucede es que hay miembros que si pueden dedicarse al proyecto los fines de semana y así se hace un uso optimo del tiempo.
- Se realizan reuniones planeadas y ad hoc entre los subgrupos y miembros según se necesite.
- Se posee un Product Backlog en un tablero de Trello el cual posee las funcionalidades que debe poseer la web App y a partir de ahí los miembros seleccionan las tareas a realizar en cada Sprint desglosando las funcionalidades en tareas más pequeñas.
- Un developer de front sugirió usar una fuente de una caratula de un grupo musical de su gusto lo que agrado al subgrupo de UX/UI.
- Dado lo anterior el Scrum Master sugirió al equipo que si quieren pueden incluir algo de sus gustos personales dentro del producto para que puedan sentir el producto como más propio, obviamente sin desviarse del concepto original de la app.
- El punto anterior aumentaría la motivación intrínseca, uno de los elementos claves de los equipos productivos.
- El Scrum Master crea el evento en Discord para las ceremonias de Scrum, colocando de cover una imagen de un equipo motivado y colaborativo (esta cambia por cada ceremonia) y al día siguiente les recuerda de la reunión a la que deben asistir y luego de esta agradece por el canal de texto a los que asistieron.
- El Scrum Master explica y recuerda el concepto de Technical Debt al equipo para evitar futuros problemas.
- El Scrum Master constantemente revisa los canales de texto de los subgrupos de back, front, testing y UX/UI para analizar como interactúan, se organizan y si hay algún indicio que están avanzando hacia la etapa de Storming.
- El Scrum Master recuerda al team que están en una simulación laboral en la que no deben tener miedo a cometer errores, pero si deben aprender de ellos, y además les dice que los errores no se los sacara en cara y que es preferible cometerlos en la simulación y no en la vida laboral.
- El Scrum Master recordó el concepto de comunicación asertiva con la intención de que los miembros puedan expresar sus opiniones y puntos de vista sin causar conflictos.

- El punto anterior va a ser muy útil sobre todo en la semana previa al Demo Day en donde puede haber un poco más de estrés en el equipo.
- La interacción entre los subgrupos en temas técnicos en general fue así: UX/UI y Front, Testing y Front, Back y Front, Testing y Back, siendo Front el subgrupo que más interacciones tuvo y no se observaron interacciones (a nivel técnico) de Testing y UX/UI ni tampoco entre back y UX/UI.
- Sin embargo, en las ceremonias de Scrum interactuaban entre todos los subgrupos.

## **Descripción de las ceremonias de Scrum:**

### **1) Sprint Planning:**

- Dura un máximo de 45 minutos.
- Se establece el Sprint Goal.
- Se reduce a temas de discusión relevantes para el equipo en general dejando otras temáticas para discusiones internas entre los distintos subgrupos.
- El equipo acuerda que se hará en el sprint expresado en un lenguaje técnico.
- El team determina que se le agregara al producto creado el sprint anterior.
- Las modificaciones que se discutieron a realizar en la Sprint Review junto con los elementos que no salieron tan bien y los que se harán diferente se usan como input.

### **2) Daily Scrum:**

- Dura un máximo de 15 minutos.
- Se realizan 4 preguntas a cada miembro:
  - o Lo que hizo ayer.
  - o Lo que hará hoy.
  - o Si posee algún impedimento.
  - o Si prevé algún riesgo o preocupación que compartir con el equipo.
- La pregunta sobre prever algún riesgo tiene una intención para que el desarrollador pueda hacer una identificación de este y un análisis cualitativo de forma superficial.
- Además, que al hablar sobre posibles riesgos (positivos y negativos) delante de los demás miembros hace que todos puedan estar al tanto de ellos para monitorearlos y realicen planificaciones según lo necesiten.
- Al responder las preguntas y exponer bloqueos, riesgos y preocupaciones, los mismos pueden ser comunes entre algunos miembros. Por lo que, se les da un momento para que los puedan discutir con todo el equipo.
- Dada la instancia en que esta es la única reunión en el día en que están todos conectados se permite extenderla un par de minutos para discutir temas que sean urgentes para todo el equipo y el Sprint Goal.
- Los temas de discusión que no son relevantes para todo el team se dejan para discutir dentro de los respectivos subgrupos.

### **3) Sprint Review:**

- Duración máxima 45 min.
- Se realiza la revisión del producto creado.
- Se acuerda lo que se le modificara al producto creado discutiéndolo con todo el team.
- Solo se enfoca en temas sobre las modificaciones que necesite escuchar todo el equipo.

### **4) Sprint Retrospective:**

- Duración máxima 45 min.
- Se discuten temas de equipo referente a los individuos, interacciones entre ellos y los procesos realizados.
- Se discuten tres tópicos principales:
  - o Lo que salió bien.
  - o Lo que no salió tan bien.

- Lo que se hará diferente.
- Luego las modificaciones que se discutieron a realizar en la Sprint Review junto con los elementos que no salieron tan bien y los que se harán diferente se usa como input para la Sprint Planning.

#### **UPDATES DE LA EVOLUCION DEL TEAM:**

- Hay una proyección bastante positiva sobre lograr el MVP.
- El quipo posee una rápida adaptabilidad para superar imprevistos e impedimentos temporales.
- El equipo es bastante colaborativo ayudándose mutuamente para despejar impedimentos hacia el Product Goal.
- Los miembros son de tomar la iniciativa autoasignándose tareas que son de importancia relevante para lograr el MVP.
- Se posee una buena comunicación en términos generales.
- La convivencia es bastante buena y los miembros reconocen que están en un buen equipo.
- No se presentaron grandes desafíos al tener un grupo multicultural.
- Al ser un equipo multigeneracional tampoco resultaron grandes problemas.
- Vamos adelantados en relación a los demás grupos de simulación según la Team Leader
- A una semana del Demo Day se tiene el MVP casi finalizado

#### **RESULTADO FINAL:**

- Se logro el Product Goal
- Se construyo un MVP de forma exitosa