**Final Integrador Grupal**

**Taller de Metodologías de Trabajo**

**2021**

**Alumnos/as:**

* Alajardo, Lucía Ayelén
* Bianchini, Valentina
* Corral, Lucía
* Landriel, Gabriela Natalia
* Larraburu, Ignacio
* Moreno, Lucía
* Palau, Agostina

**Consignas**

**1. Scrum**

Lean detenidamente el siguiente caso:

**Spotify**

Esta plataforma de audio no ha querido desaparecer del mapa a pesar de la inminente amenaza que representan los grandes peces como Google Music & iTunes, que intentan devorar a Spotify. La compañía se dio cuenta de que, además de este problema externo, tenía incidencias a nivel interno. Empezaron por contratar expertos en Agile, sobre todo en el método Scrum.

Transformaron la empresa desde adentro para poder competir. Lo primero que cambiaron fue la organización de los empleados. Formaron equipos de trabajo para poder tener una mejor comunicación y lograr que los empleados tuvieran un sentido de pertenencia con lo que era su tarea. Con los equipos ya formados mejoraron la productividad en la empresa, eliminando los factores que entorpecen el proceso de creación, como el pedir permiso para realizar algunas tareas, lo cual le dio autonomía a los equipos de trabajo. También establecieron objetivos a corto plazo dentro de la meta a largo plazo, y empezaron a dar un enfoque a cada uno de sus empleados para realizar una tarea en específico. Cada equipo también tenía una misión dentro de la empresa.

La empresa cambió procesos de diseño de la plataforma, investigación del cliente, marketing, publicidad y muchos más espacios, haciendo que esta plataforma se mantenga un paso delante de su competencia, al poder desarrollar tareas específicas en poco tiempo. Todo ello manteniendo la felicidad de sus empleados. Esto tuvo como resultado la satisfacción de la demanda de la clientela, que cada día crece más: más música y podcasts, navegación de la aplicación más sencilla, mejor recogida de datos del target…

La empresa ha conseguido darle al cliente un extra que otras plataformas de música no tienen.

Responder:

**a.** Identifica uno de los valores de agilidad utilizados en el caso de estudio y justifícalos.

Uno de los valores de agilidad utilizados en este caso es “responder al cambio” al estar en constante contacto con cambios de procesos y empresas que representan una importante competencia, el que más bien se adapte a las nuevas necesidades y requerimientos de los clientes, es el que más seguirá siendo elegido.

**b.** Spotify adaptó sus procesos en base a su rapidez de entender el mercado. Que es más importante en el mundo de la agilidad, adaptación a los cambios o rapidez en los procesos. Justifique su respuesta.

En una opinión grupal, lo más importante es la adaptación al cambio ya que, si bien ambos son muy importantes, los procesos rápidos no serían eficaces si no sabemos adaptarnos. No podríamos responder a las necesidades del cliente.

**c.** Al poder realizar tareas específicas en poco tiempo, Spotify se mantuvo un paso adelante de sus competidores. ¿Cuáles son los beneficios de aplicar metodologías ágiles para poder realizar estas acciones?

El beneficio de trabajar con metodologías ágiles se da en poder dividir un equipo de trabajo, concentrándose en diferentes áreas y poder adaptar el proyecto a medida que avanza, identificando las tareas más importantes y obteniendo una interacción con el cliente más rápido.

Extensión: 300 palabras total

**2. User Stories, User Story Mapping, Product**

**Roadmap y Métricas**

Leer el siguiente caso práctico.

**Body Paint**

Body Paint es una empresa que se dedica a la venta por internet de productos para hacer Body Painting. Para esto necesita un producto web en donde el cliente pueda realizar los pedidos de compra de los productos que la empresa ofrece. Para confirmar un pedido, el comprador deberá estar registrado como cliente. Para registrarse como cliente debe ingresar sus datos personales, un mail de contacto, la dirección de envío por defecto o predefinida (país, provincia o estado, localidad, calle y nro., piso y departamento, estos últimos 2, si corresponde). Al realizar la compra, el cliente deberá agregar productos a un “carro de compras”; el carro de compras representa el pedido en su etapa inicial, mientras el cliente está comprando, es decir agregando productos. En el carro de compras se podrá ir visualizando el monto total del pedido. El cliente puede agregar o quitar productos de su carro. Una vez completo el carro de compras, el cliente seleccionará el domicilio de envío, que puede ser alguno de los que tiene registrados o agregar un nuevo domicilio de envío para ese pedido. Debe seleccionar la forma de pago, que puede ser: efectivo contra entrega, tarjeta de crédito, o a través del sistema Mercado Pago. Un cliente puede pagar un pedido con una única forma de pago. Una vez registrados los datos que conforman la forma de pago del pedido, (los datos a registrar dependen de la forma de pago elegida), el cliente puede confirmar el pedido y se debe enviar un mail de confirmación al cliente. Body Paint vende diferentes productos, como pinturas, pinceles, brillantina, esponjas y plantillas de dibujos. El stock de cada producto debe ser visible únicamente para los administradores de producto, con permiso de acceso al panel de administración del producto.

En función de los conocimientos adquiridos sobre User Stories:

**a.** Confeccionar 8 User Stories que van a formar parte del product backlog inicial.

**b.** A partir del primer punto tomar 2 de esas user stories y refinarlas definiendo: prioridad, estimación, criterios de aceptación, notas técnicas u observaciones.

**c.** Hacer el User Story Mapping e Identificar las posibles versiones del producto.

**d.** Completar la información relativa al Product Roadmap, asegurándose que cada versión tenga un sentido coherente

**e.** Generar un burndown de un sprint y explicar qué fue lo que sucedió ¡A usar la creatividad!

[Mural Body Paint](https://app.mural.co/invitation/mural/happyvelociraptor2375/1639332033332?sender=u92b103d5e1d437052cc39909&key=942bbf3f-17cc-48b6-b363-00a8608cc245) **(Puntos a,b,c)**

[Product Roadmap](https://miro.com/app/board/uXjVOa9OP60=/) **(Punto d)**

[Burndown chart](https://miro.com/welcomeonboard/MWprbmROY1R5c08wRUdsN2wyZmZkRVhYUFlnaWs0WW50bEk0V3FsUFhTcWZJb0FaeXRDVUZha3NKZVZEaE96dHwzNDU4NzY0NTE1MjkwNzA1NzM4?invite_link_id=628465478310) **(Punto e)**

**3. Equipo Ágil**

En función de la realización de este trabajo final integrador se le pide al equipo que:

**a.** Describen como equipo 3 aprendizajes esenciales que se llevan de la cursada y como lo aplicarán al resto de la carrera/cursada.

* Mentalidad ágil

A lo largo de la cursada, algunos miembros del equipo, fuimos cambiando el mindset de uno tradicional a uno ágil. Había ciertas cualidades que hubo que dejar atrás para priorizar el proyecto y el equipo. Al tener un propósito común, entendiendo los tiempos de los demás y colaborando con confianza ante cualquier pedido de ayuda. Este cambio de actitudes nos permitió no solo ver el valor del trabajo del otro y saber apreciarlo, sino que apreciar

el valor propio y querer entregar más valor a los proyectos y tareas que se nos presentaban para potenciar el aprendizaje. Esto solidificó mucho al equipo y acortó los tiempos en los que se lograron avances, incrementando las oportunidades de aprendizaje en equipo. Los profesores formaron parte fundamental en este aprendizaje, en especial cuando existe retroalimentación que nos permite aprender de nuestros errores.

* Herramientas para desarrollar un proyecto

Utilización de diferentes métodos como Kanban para poder ver cómo avanzar de una manera ordenada sin olvidarnos de nada, dividiendo el trabajo para poder ser más eficaz en la realización del mismo, sin realizar dos veces la misma tarea y ayudándonos entre todos.

* Filosofía Lean

Por último, nos llevamos como aprendizaje una valiosa filosofía que para nosotros fue la de Lean. Con ella aprendimos diversos puntos que van a ser súper importantes a la hora de realizar proyectos o entregables mejor desarrollados. Destacamos mucho ampliar el aprendizaje ya que a medida que más nos comunicábamos y expresábamos nuestras opiniones más podíamos aprender y adquirir conocimientos que luego servirían para el trabajo en conjunto agregando calidad en cada pedacito de la tarea.

**b.** Realizar una retrospectiva siguiendoeste tutorial y compartir los aprendizajes utilizando este template (Duplicar no editar) Template Retro.. [https://docs.google.com/presentation/d/1LhT2BUolFQrNtTAhdKllvsEUj9QirZmO\_OMFT1Bd4BI/edit#slide=id.ge536c280cb\_0\_185](https://docs.google.com/presentation/d/1LhT2BUolFQrNtTAhdKllvsEUj9QirZmO_OMFT1Bd4BI/edit" \l "slide=id.ge536c280cb_0_185)

[Grupo 1](https://docs.google.com/presentation/d/18GFVql0fHKTCWnATMCs_L4HbBA_yk8YScw-rRl-N-wQ/edit#slide=id.ge536c280cb_0_185)

**4. Evaluación entre pares**

Deberán completar el feedback entre pares en el google form que compartiremos en discord.

|  |  |
| --- | --- |
| Valentina Bianchini | Terminado. |
| Lucía Alajardo | Terminado. |
| Lucía Corral | Terminado. |
| Gabriela Landriel | Terminado. |
| Ignacio Larraburu | Terminado. |
| Lucía Moreno | Terminado. |
| Agostina Palau | Terminado. |