

24/09 clase teórica

Optimización

Complejidad → muy relacionado con el producto a construir.

esfuerzo → relaciona la complejidad con la capacidad del equipo.

incertidumbre → muy relacionado con la complejidad.

nivel de planificación de scrum

→ día → dailys.
→ iteración → planning.

① día

daily = nivel de planificación más pequeño.

sincronización de trabajos.

Como en 1 iteración no se construye un producto de software.

* iteración → sprint planning.
equipo scrum:
① S. Mente.
② P.O.
③ Developers.

siguiente nivel: niveles ① más pequeño, ② un poco más grande

* realice → versión del producto que pondremos en producción y se entrega al cliente.
→ producto de salida → planificación de realice.
→ primero se realiza la planificación de realice.

②

* Iteración

→ sprint planning

velocidad = métrica que NO se estima.

→ product vision.
→ product backlog (tiene que tener como mínimo una cont. de items de product backlog (características) que planee para cubrir una iteración).
→ gráfico de velocidad.
→ burndown chart.
→ tendencia de velocidad.
→ hecho por el equipo (scrum master, P.O., developers).

≠

Capacidad: se estima, determina para el planning. Relacionado con el trabajo que el equipo se compromete a hacer durante una iteración.

Estimación en → puntos de historia.
→ hora de trabajo ideal (rings).

salida → sprint planning.
→ objetivo del sprint.

se van pasando cosas del product backlog que están POR (definición de hito) mientras esté dentro de la capacidad estimado para el sprint.

MMP = producto mínimo marketable/comerciable.

ICS (12)

los tableros de seguimiento / de sprint → tienen que tener concordancia con el nivel de granularidad con el que se estiman y consideran los User Stories.

③ realise → realise planning → definiciones conceptuales importantes. No muchos docs (poco útil)
↳ sujetos a ser mod. si se modifica de qn forma el product backlog.

product roadmap. ←
↳ establecen los compromisos, los realises que van a hacer en un año.

↳ investors, scrum team.
↳ internal stakeholders.

↳ tomo el P. backlog y veo / defino que items tomo para cada sprint, cuanto sprints tengo/necesito, cuanto dura cada sprint, y cuanto puntos me comprometo a completar con todos los sprints.

defino todo el producto que voy a entregar, y cuanto de esto entrego en cada sprint.

↳ establece una cantidad de puntos de history que se pueden quemar en un sprint para que el P.O. puede modificar y decidir que items del P. backlog entran en la sprint.

si hay cambios se ajusta, esto le brinda flexibilidad al proceso de producción del software.