Realizador del proyecto: Miguel Alejandro Zea Párraga

Haz que este equipo sea más ágil

Estamos frente a un equipo que durante 3 años ha desarrollado un producto que no ha salido a

producción.

El cliente está muy molesto porque no le aceptan cambios en el alcance.

Los desarrolladores culpan del retraso al usuario, ya que tarda semanas en responder por correo las

dudas que tienen sobre el producto.

Como el porcentaje de avance no es el esperado, la gerencia ha exigido a los desarrolladores trabajar

jornadas de 10 horas diarias.

El equipo ha decidido eliminar algunos casos de prueba para recortar la brecha de tiempo en el plan de

trabajo.

Trabajo práctico

Identifica cada uno de los principios del manifiesto ágil que no se están aplicando en el caso anterior y comparte en el

sistema de discusiones qué debería hacer el equipo para ser más ágil.

1. Recomendaciones al equipo.

1.- Una buena coordinación de equipo y mejora continua con la ayuda de la reflexión

2.- Tener en cuenta que es importante que el cliente este satisfecho, de acuerdo a unos de los principios de la

manifestación ágil.

3. Aceptar cambios, y tener en cuenta que se las puede realizar en un tiempo que se determine, por ese motivo es

agilidad, es adaptativa.

4. Además de que cualquier consulta o duda, se puede realizar con una comunicación cara a cara con el cliente.

2. Identificación con una tabla en la siguiente hoja

	Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software con valor.	requisitos cambien, incluso en etapas	semanas y dos meses,	negocio y los desarrolladores trabajamos juntos de forma cotidiana durante	desarrollan en torno a individuos motivados. Hay que	miembros es la	El software funcionando es la medida principal de	promotores, desarrolladores y	La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño mejora la	La simplicidad, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.	Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos auto organizados.	para a continuación
Estamos frente a un equipo que durante 3 años ha desarrollado un producto que no ha salido a producción.	X		X				X		X			X
El cliente está muy molesto porque no le aceptan cambios en el alcance.	X	X										X
Los desarrolladores culpan del retraso al usuario, ya que tarda semanas en responder por correo las dudas que tienen sobre el producto.						X					X	
Como el porcentaje de avance no es el esperado, la gerencia ha exigido a los desarrolladores trabajar jornadas de 10 horas					X			X		X		X
El equipo ha decidido eliminar algunos casos de prueba para recortar la brecha de tiempo en el plan de trabajo.				X								

3. Realización de planning Poker.

3.1. Product Backlog: Instagram.

• Inicio de sesión: 1

• Registro: 2

• Historias:3

• Perfil: 2

• Feed:4

• Buscar: 1

• Publicar:4

• Notificaciones: 3

• Reels: 5

• IGTV: 8