

El MVP se define con US con frases verbales y justificando por qué se considera eso para el MVP y por qué las que no, no.

Refinamiento de US junto a producto owner de manera continua. Gestión de producto backlog.

¿Cuánto del producto debe estar definido para empezar el primer sprint? La cantidad suficiente para ejecutar el primer sprint. Depende del equipo de trabajo y su experiencia. Cantidad suficiente para cubrir trabajo del equipo en un sprint.

El producto backlog nunca está completamente definido.

Refinamiento o storytime.

Time review: 1 hora por semana de sprint

El refinamiento se toma el 10% de tiempo del sprint. Es on demand.

Definition of Ready:

Definition of Done:

Actividades de planificación

Ningún producto se podrá desarrollar en un solo sprint.

Hay más niveles de planificación aparte del sprint planning (PP múltiples niveles de planificación)

Trabajamos **Iteración y Release**

Sprint Planning: Resultado es Sprint Backlog. Se formaliza el objetivo del Sprint

La velocidad no se estima, se calcula en la review.

Si el PO viene con algo nuevo que cambia lo que se está haciendo en el Sprint, se analiza la posibilidad de cancelar el Sprint.

Si es primer Sprint, se usa **cálculo de capacidad**. Compromiso de trabajo que el equipo puede asumir. En primer Sprint es la única métrica, pero en otros Sprint también se calcula.

En Sprint Backlog se descomponen las características en tareas, y se estiman las tareas en horas ideales. Las estimaciones las realiza aquél que realiza el trabajo.

TDD Test Driven Development.

Cuentito de cómo armar planificación:

Primero se tiene una definición de producto que está compuesto por temas y cada uno tiene su US. El producto se necesita acordar que los temas agreguen valor al negocio final. Todo se trabaja durante refinamiento de producto backlog. Se descomponen temas en US, y se estiman las mismas.

Recomendación de arrancar con producto backlog estimado que se revisa en la planning.

PO estima en product backlog.

Se suman SP para conformar tamaño de épica.

Se evalúa si los SP pueden no ser estrictamente todos y cada uno de ellos, y se arranca a trabajar con MMF (Minimally marketable feature), que componen el MMP (Minimally marketable product).

El reléase finalmente habla de cuántos SP se utilizan. Por arriba de planificación de sprint y antes, se realiza un planning de release.

Se tiene tabla de descomposición de US y tareas. Qué? US Cómo? Tareas en horas ideales.

Se reconfigura gráfico cada vez que se empieza un Sprint (Release Burndown, Sprint Burndown, Tendencia de Velocity) Se recomienda SP, no horas de esfuerzo.

El tema de los SP es que muchos días no se hace nada y hay picos negativos y días donde no pasa nada.

Si una US queda a medio hacer, se estiman las tareas a realizar, pero la US no cambia de tamaño, salvo que se den cuenta que estaba mal estimada.

Las oscilaciones hay que tomarlas en cuenta por el contexto de desarrollo. Si se queman pedacitos de US se van a tener graves problemas de aproximación de velocity.

SB se borra, RB no y Tendencia de Velocity tampoco.

Planificación de release

Cómo llegar a los 38 puntos del PP.

El release se hace antes que el sprint. Los participantes son el equipo, los inversores, expertos del dominio.

De entrada, se tiene visión de producto, producto backlog en el estado que esté, métricas de velocity pueden estar o no estar, producto roadmap que es una definición a alto nivel de compromisos asumidos para que en cada release se entregue x cantidad.

No se discute nada técnico.

En release planning se saca sprint map, contesta cuánto va a durar cada sprint, para determinar cuántos sprint se necesitan que conforman al release, para entregar la cantidad de producto deseada.

Planificación de portfolio

Indica a qué producto se le dedica más tiempo.

Planificación de producto

Se define cuántos release va a haber y cómo se estructuran. Cuántos releases, ventana de tiempo, durante cuánto tiempo se va a dar soporte.