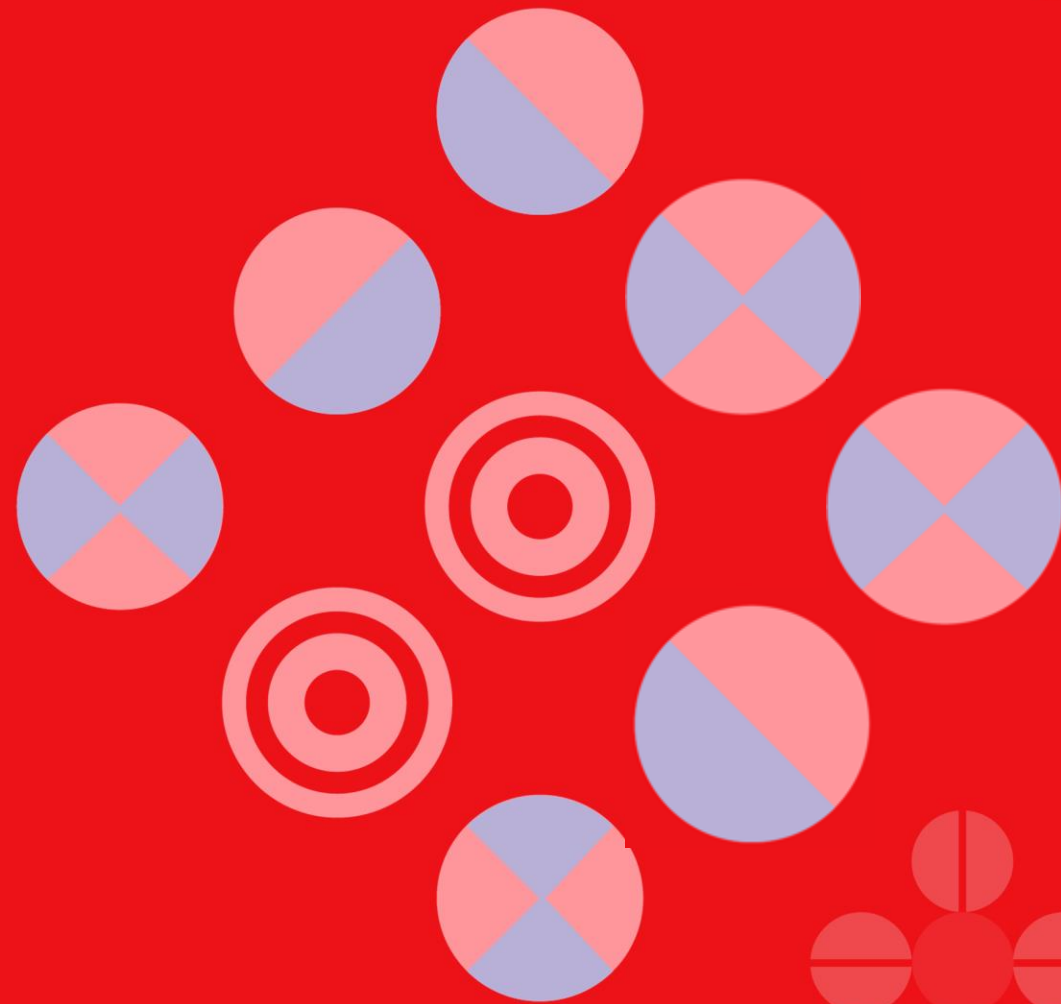


Corhuila

Sesión 4

Feb 2024



Técnica Agile de priorización: MoSCoW



Must Have – Debe Tener

- No negociable.
- Producto mínimo viable.
- Incapaz de entregar el producto final sin esto.
- Inseguro sin esto.
- Incumplimiento sin esto.
- Proyecto no viable sin esto.



Should Have – Debería Tener

- Importante pero no vital.
- Se puede abordar con una solución alternativa (workaround).
- Puede ser “doloroso” no hacerlo, pero la solución sigue siendo viable.



Could Have – Podría Tener

- Deseable pero no tan importante como un “Should Have”.
- Solo se hace si se cuenta con recurso disponible (tiempo y presupuesto).

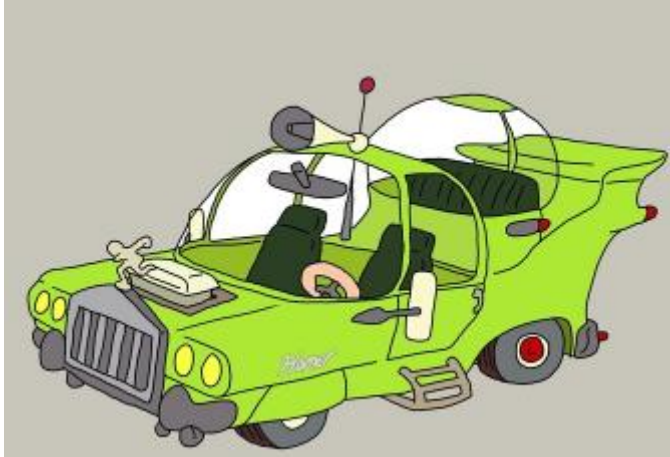


Won't Have – No Debe Tener

- Fuera de alcance (Presupuesto y/o tiempo).
- Sería bueno tenerlo, pero no genera ningún impacto real.



Imagina que quieres desarrollar un automóvil desde cero



- No se tuvieron en cuenta las necesidades del mercado
- No se obtuvo feedback temprano para poder remediar errores
- Desperdicio de recursos (tiempo y dinero)
- Impacto negativo en el proyecto general



A diferencia de una demostración o un prototipo, un MVP es una solución funcional con la que los usuarios pueden interactuar. aporta valor y resuelve los problemas de los usuarios.



Un MVP es una versión reducida pero utilizable del producto con un conjunto de funciones pequeño y suficiente que resuelve un problema real del usuario.



Al obtener comentarios, es posible sacar conclusiones sobre qué trabajo necesita mejorar y cómo seguir adelante.

¡¡Creando un parque de juegos!!



1. Clasificar con MoSCoW

- Área de picnic con mesas y bancos.
- Áreas de juegos para mascotas
- Baños públicos
- Canchas deportivas (fútbol, baloncesto, etc.).
- Espacio para realizar eventos y actividades comunitarias.
- Fuente de agua potable.
- Piscinas.
- Pista de patinaje.
- Zona de camping.
- Zona de juegos con columpios, toboganes y área para correr.
- Zonas de juegos extremos.
- Zonas verdes para jugar y descansar

2. Definir los MVP para 4 sprints.



Priorización MoSCoW

**Must Have –
Debe Tener**

**Should Have –
Debería Tener**

**Could Have –
Podría Tener**

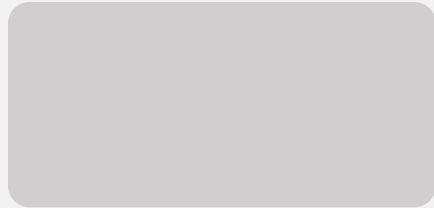
**Won't Have –
No Debe Tener**



Sprint 1



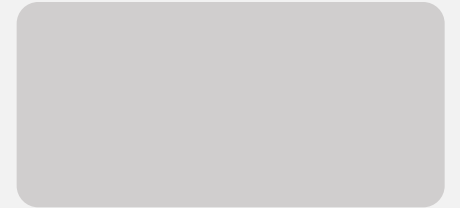
Sprint 2



Sprint 3



Sprint 4



Definición de alcance: Tomar decisiones

- Capacidades de negocio (Consultas por tipo de negocio, análisis de información)

- Fuentes de información disponibles
- Segmentación de información
- Periodicidad/Flujos de actualización

- Tipo de información a presentar
- Tiempo de respuesta por consulta
- Flujos de navegación del usuario

- Tráfico – Consultas por tipo
- Concurrencia – Cantidad de usuarios

- Requerimiento de Disponibilidad
- Gestion de errores

- Lógica de negocio (por complejidad)
- Comunicación entre servicios
- Servicios con/sin persistencia

- Fuentes de información en línea
- Centralización datos (Cargas batch)
- Aseguramiento de información

- Balanceo
- Escalamiento
- Alta Disponibilidad

- Modelo de monitoreo
- Gestion de errores

- Reusabilidad de componentes
- Modelo de despliegue

- Framework desarrollo front-end (React, Angular, etc.)

- Nuevas fuentes de datos: Repositorios de datos – Staging zone
- Catálogos de Información – Metadata

- Modelos de integración front- back (API Rest, Events, BFFs, etc.)
- Conexiones a fuentes de datos

- Disponibilidad de información: por usuario, por consulta, por categoría, etc.
- Reportes

- Herramientas de monitoreo
- Herramientas de sincronización/replica
- Herramientas de gestión de código



Definir el MVP de la solución



1. Clasificar con MoSCoW
2. Definir alto nivel el alcance de los 4 sprints.
 - Fechas propuestas para los sprints

