

## **Estimaciones Ágiles (Hay que estimar las users en el parcial :D):**

Son predicciones, nos deben servir para guiar nuestro trabajo. Es importante hacerla al principio. Se estima el tamaño del producto que vamos a construir, el esfuerzo (horas lineales) y calendario. Por último estimamos el costo.

Si las estimaciones si utilizan como un compromiso pueden ser muy peligrosas. Las estimaciones son respaldos, sirven como una respuesta temprana para saber si el trabajo es factible o no. Puede servir como una gran protección para el equipo ya que sirve para respaldar.

Son medidas relativas, surgen como una comparación. No están basadas en el tiempo, **involucra 3 aspectos: Complejidad, Esfuerzo e Incertidumbre.**

Comparar generalmente es más rápido que definir valores absolutos, se definen las estimaciones de manera grupal como equipo.

El tamaño y el esfuerzo son aspectos diferentes, por un lado el esfuerzo se refiere a cuanto vamos a necesitar en términos de tiempo. En cambio, el tamaño es la suma de los 3 aspectos, complejidad, esfuerzo e incertidumbre definido como story points para determinar cuánto nos llevará.

El tamaño lo podemos definir de varias formas: En términos de la catedra lo vamos a definir como la serie de Fibonacci (0-1-3-5-8-13,...) en donde mientras más alto el valor mayor complejidad tiene la user story.

¿Qué es un story point?

Es una unidad de medida que no es un valor absoluto, determina la complejidad, esfuerzo e incertidumbre que va a tener. Le da un peso a la user story.

Poker estimation --> Las personas que son más competentes para realizar las tareas son las que las estiman. Combina opinión de experto (quien va a realizar la tarea), analogía y desegregación.

El método consiste en que el equipo se reúna y se reparten las cartas con los valores de la serie de Fibonacci a cada uno del equipo, se estima la user story basándose en los 3 aspectos: Complejidad, Esfuerzo e Incertidumbre que tiene cada uno del equipo con respecto a esa user story y eligen una carta con el valor de la user story. Cada uno del equipo explica porque eligieron ese valor para la user story y se ponen de acuerdo para llegar a un valor.

La user canónica --> Suele ser la user que se define como la más chica y simple. Luego el resto se compara con respecto a esa user el nivel de complejidad, esfuerzo e incertidumbre.

## **Gestión de productos:**

Los productos se crean para: Satisfacer al cliente, para tener usuarios logueados, para obtener mucho dinero y para cambiar al mundo.

Los productos tienen por lo general muchas características que no son utilizadas. Nosotros tenemos que poner el esfuerzo en las funcionalidades del producto que realmente se van a utilizar y descartar las funcionalidades que no se usan para no desperdiciar esfuerzo y costo.

### **MVP: (MUCHO MUY IMPORTANTE - VA AL PARCIAL WN).**

El MVP te tiene que permitir definir una hipótesis y validarla. Una vez que definimos el valor del producto, tenemos que definir el mínimo producto viable (MVP).

Características mínimas que tiene un producto para cumplir con las funcionalidades mínimas. (Construir lo mínimo indispensable para poder probar mi hipótesis).

Dentro del MVP es importante identificar la mínima característica viable, osea la característica mínima que tiene que tener el producto para que pueda funcionar.

Entonces: (**VER DIFERENCIAS ENTRE ESTOS Y RELACIONARLOS**).

MVP --> Versión de un nuevo producto creado con el menor esfuerzo posible, dirigido a un subconjunto de clientes potenciales, más cercano a los prototipos que a una versión real funcionando de un producto.

MMF --> es la pieza más pequeña de funcionalidad que puede ser liberada tiene valor tanto para la organización como para los usuarios.

MMP --> Primer release de un MMR dirigido a primeros usuarios (early adopters).

MMR --> Release de un producto que tiene el conjunto de características más pequeño posible. Es el incremento más pequeño que ofrece un valor nuevo a los usuarios y satisface sus necesidades actuales. MMP = MMR1