

ESTIMAR

O

#NOESTIMATE

Cuando tenemos que informar algo pero no hay demasiada info.

↳ Hay incertidumbre, por ende las estimaciones no son certezas ni compromisos o promesas.

- Dogmático: extremo, defender sus ideas al extremo
- pragmático: adaptación activa a la realidad.

Estimaciones ágiles → en SCRUM

BASE → estima en COLABORACIÓN en equipo

↳ el que estima es el que hace el trabajo!

estimaciones RELATIVAS

↳ estimar haciendo comparaciones.

} son mas fáciles y cuestan menos

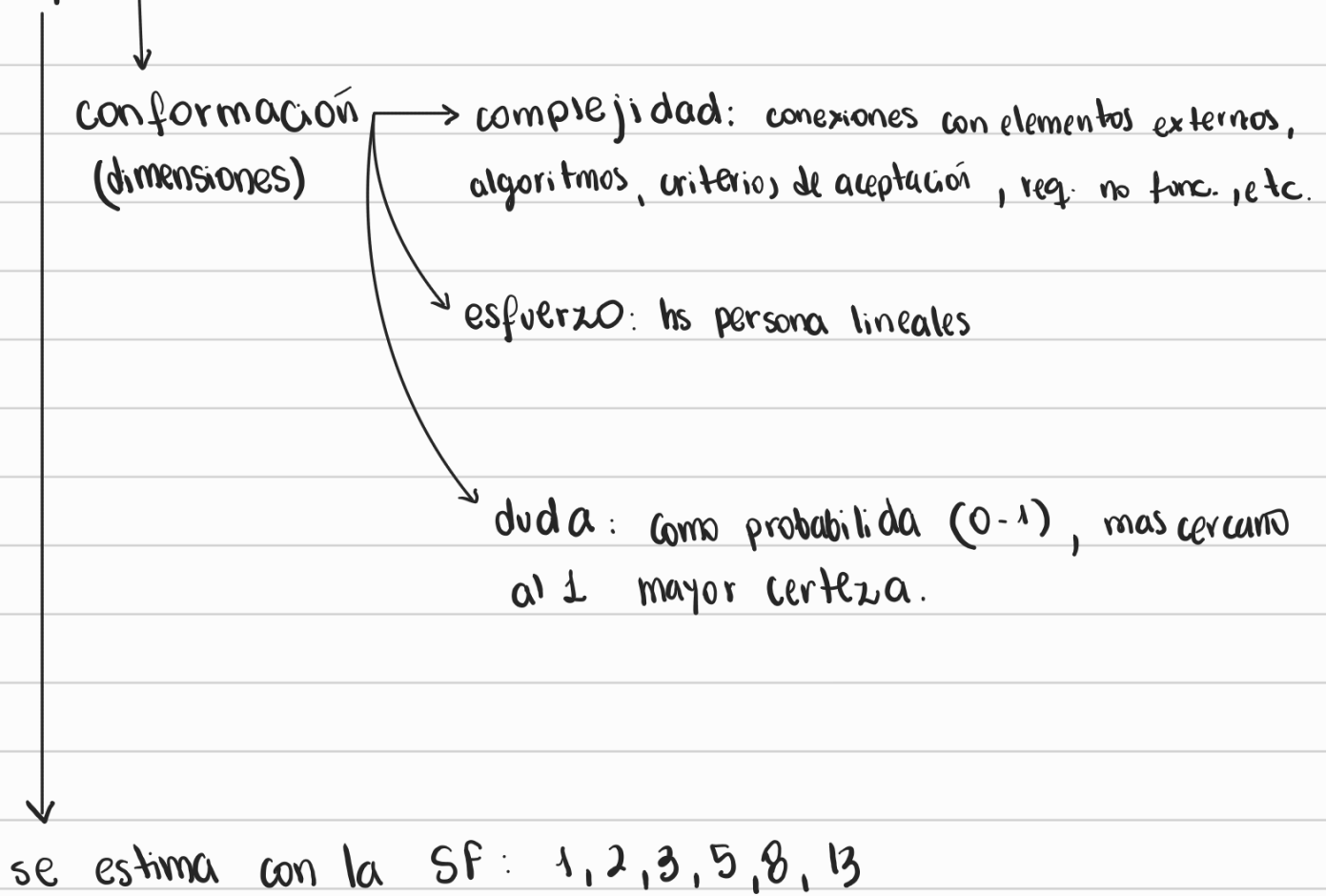
Unidad de medida para estimar US → story points (SP)

TAMAÑO DEL PRODUCTO ≠ ESFUERZO QUE NECESITO

↓
depende de
quien hace el trabajo

Con falta de información por lo general se subestima.

Story Point



velocidad: métrica que usa SCRUM.

- mide cant. de SP aceptados por el PO
- la velocidad se mide en puntos de historia
- cuando sumo SP estoy midiendo **producto**.

POKER ESTIMATION

- Combina la serie de Fibonacci con poker.
- las restricciones (RNF) para Mike Cohn tienen peso "cero".

TAMAÑO MAS GRANDE QUE PUEDE TENER UNA US

- Depende del tamaño del sprint y el esfuerzo que le toma al equipo.

MVP → libro: Lean Startup.

1º. validación de la hipótesis

↳ descargan el sw y lo mantienen activo sostenido en el tiempo.

↳ cuando el producto no está 100% definido pero te permite validar si la gente lo va a usar
↳ rápido, barato, que haga las funcionalidades mínimas.

- Encontrar un nicho: a quien le voy a ofrecer mi producto
- Crear un roadmap realista: plan de alto nivel para ver las carac. pl hacer
- Investigar la competencia
- Prevender el MVP: inversiones
- Testear las suposiciones: salir a validar
- Asegurar que el MVP resuelva el problema correcto
- Focalizar en las funcionalidades principales

MM(P) → Feature: el producto tiene una sola característica.

Se usa cuando tengo un producto que quiero salir a vender, mínimo comercializable producto.

↓
sería poner en producción y se empieza a usar, esto ya es código.