Fecha: 17 de Agosto de 2024

Proyecto: Desarrollo de Software para Tienda de Ropa

Product Owner: Jesus Antonio Sanchez Triviño

**Introducción.**

Este documento tiene como objetivo detallar las actividades realizadas por el Product Owner durante el desarrollo del software para una tienda de ropa. El rol del Product Owner es de crucial importancia en el marco de trabajo ágil, ya que se responsabiliza de maximizar el valor del producto resultante y del trabajo del equipo de desarrollo.

**Actividades Realizadas**

**Definición de la Visión del Producto.**

Se realizó una reunión inicial con los interesados (stakeholders) para entender los objetivos estratégicos del negocio, la propuesta de valor y la visión del software.

Se creó un documento que describe cómo el software mejorará la experiencia de los clientes y optimizará las operaciones del negocio.

**Investigación de Mercado y Análisis de Competencia.**

Se realizó un análisis de mercado para identificar tendencias en las diferentes tiendas de ropa y las preferencias en sus sistemas de información.

Se llevó a cabo un estudio de las funcionalidades de software ofrecidas por la competencia, con el objetivo de incluir características diferenciadoras en el producto.

**Creación y Mantenimiento del Product Backlog.**

Se elaboró un Product Backlog inicial, priorizando los elementos en función de su valor para el cliente y los objetivos comerciales.

Se organizó el Backlog en historias de usuario, asegurando que cada historia esté claramente definida con criterios de aceptación.

**Colaboración con el Equipo de Desarrollo.**

Participación activa en las reuniones Semanales (Daily Standups) para proporcionar claridad y responder preguntas del equipo de desarrollo.

Se realizaron revisiones de progreso regulares y adaptación del backlog en función de los comentarios del equipo y de los stakeholders.

**Planificación de Sprints.**

Se coordinaron reuniones de planificación de sprints con el equipo de desarrollo para definir los objetivos de cada sprints y poder seleccionar las historias de usuario a desarrollar en cada ciclo.

Se aseguró de que el equipo de desarrollo tuviera un entendimiento claro de las historias de usuario y de los criterios de aceptación para poder tener un resultado final de acuerdo a cada sprint.

**Revisión y Aceptación de las Entregas.**

Participó en las reuniones de revisión de sprint, donde el equipo presentaba las funcionalidades desarrolladas.

Evaluación de las entregas en función de los criterios de aceptación establecidos y retroalimentación a los desarrolladores sobre cualquier ajuste necesario que se debiera realizar.

**Gestión de Stakeholders y Comunicación.**

Se mantuvo una comunicación fluida con todos los stakeholders, proporcionando una retroalimentación periódica sobre el progreso del desarrollo del software, cambios en los requisitos y nuevas oportunidades de mercado.

Se coordinaron reuniones de feedback con los usuarios finales para recopilar opiniones y sugerencias que permitieron mejorar el software final.

**Validación de Producto y Pruebas de Usuario.**

Se supervisan las pruebas de usuario para validar que el software cumpliera con las expectativas y necesidades de los clientes.

Se recopilaron y analizaron los datos obtenidos durante las pruebas para identificar áreas de mejora.

**Feedback y Mejora Continua**

Recolección de feedback constante después de cada lanzamiento y durante el ciclo de vida del producto para poder hacer ajustes y mejoras incrementales.

Se realizarán actualizaciones del Product Backlog en base a nuevas necesidades y prioridades emergentes.

**Conclusión.**

Aunque el desarrollo del software no se alcanzó a terminar en su totalidad, el papel del Product Owner en dicho desarrollo ha sido clave para asegurar que el producto final no solo cumpla con las expectativas de los clientes, sino que también esté alineado con los objetivos comerciales de la empresa. A través de un enfoque colaborativo y ágil, se ha logrado construir una solución que responde efectivamente a las necesidades del mercado y del cliente.