

Trabajo práctico N° 1

Diagrama Causa - Efecto

(Ishikawa / Espina de pescado)

Grupo N° 4

Enunciado del TP1	3
Material teórico de soporte	3
Contexto del proyecto	4
Problema principal y complejo	4
Identificación de causas	4
Diagram	6

Enunciado del TP1

Armar un diagrama de espina de pescado para resolver un problema REAL de trabajo de alguno de los integrantes del equipo.

1. Explicar brevemente el contexto del proyecto.
2. Identificar las causas de dicho problema. Listar dichas causas agrupándolas según el criterio visto en clase o el material que les compartimos y detallarlas (si fuese necesario).
3. Utilizar el diagrama de causa-efecto (Diagrama de Ishikawa o espina de pescado) para representar las causas de dichos retrasos y sus agrupaciones.

Material teórico de soporte

- <https://www.youtube.com/watch?v=HO-hgBMR9ts> (las 6M de las que habla son básicamente las agrupaciones que vimos en clase, usen las que les resulten más cómoda para el ejercicio)
- https://es.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_Ishikawa

Un template colaborativo que pueden utilizar:

<https://miro.com/templates/fishbone-diagram/>

Contexto del proyecto

La consultora en cuestión posee como uno de los clientes a una empresa líder en telecomunicaciones a lo largo y ancho de todo LATAM. El proyecto consiste en una aplicación financiera (billetera virtual) en donde uno puede solventar las siguientes necesidades:

- Pago de facturas de servicios.
- Recargas de crédito.
- Recargas de SUBE.
- Adhesión a una factura de un servicio.
- Inversiones en la billetera.
- Transferencias de dinero.

En otras palabras, es una aplicación competidora de MercadoPago.

Problema principal y complejo

"Inconsistencias en la aplicación luego de un release"

El equipo de frontend consta de más de 30 integrantes, lo que dificulta la coordinación y el seguimiento del trabajo de cada uno. Aunque haya reuniones semanales, en los momentos de preparar un release, integrando el código de una célula con el código de otra célula, suelen perderse cambios ya implementados, causando retrabajo y en ocasiones, cancelaciones de lanzamientos.

Además, los requerimientos cambian constantemente, incluso durante el desarrollo, QA y UAT. Esto se ve agravado por modificaciones no notificadas en Figma por parte del equipo de UX, lo que genera inconsistencias entre lo diseñado, lo pedido por la PO y lo implementado en el frontend. Como resultado, se produce un ciclo de ajustes continuos, re-trabajos y falta de una guía clara, lo que finalmente se traduce en inconsistencias visibles en la aplicación para el usuario.

Identificación de causas

- Mano de obra (Personas):
 - Falta de coordinación entre miembros de distintas células.
 - Desinterés por el trabajo del otro.
 - Devs con falta de conocimiento de tecnologías y técnicas.
 - Analistas de negocio poco técnicos.
 - Testers poco técnicos.
 - Managers sesgados durante entrevistas.
 - Falta de interés en los desarrolladores en mejorar el producto.
- Maquinaria (Equipamiento/Tecnología):
 - Falta de pruebas sobre dispositivos modestos.

- Algunos desarrolladores no tienen configurado las herramientas necesarias.
 - Plugins ausentes.
 - Analizadores estáticos desactivados.
- Problemas de performance
 - Inexistencia de debates sobre escalabilidad de un microservicio.
 - Cantidad de peticiones que el servicio es capaz de soportar.
- Soluciones "baratas".
- Empleo parcial de las tecnologías que se dice estar usando.
 - Usar TypeScript, pero en el fondo solo usamos JavaScript.
- Materiales (Materia prima, consumibles e información):
 - Documentación de endpoints inexistentes.
 - Código heredado con errores.
- Métodos (Procesos):
 - Hay células con mayor autoridad en mergeos de releases que otras
 - Inconsistencia entre producto y diseño.
 - Cambios no notificados del equipo UX sobre el diseño en Figma.
 - Cambios en desarrollo no pasados por QA.
 - Demora sobre los cambios pedidos del Figma.
 - Líneas de código faltantes al momento de mergear para un release.
 - Líderes con poca disponibilidad.
 - Escaso tiempo para difundir ideas.
 - Líderes saturados de reuniones.
- Medio ambiente (Entorno de trabajo):
 - Modalidad completamente remota.
- Medición:
 - Falta de espacios para mejora continua.
 - Mediciones estadísticas irrelevantes.
 - Subestimación de Story points.

Aclaraciones: Esta lista fue compuesta según las 6Ms.

Diagram



