

4

loop



Build - Experiment - Learn

- Valor: entregar un producto QUE EL CLIENTE USARÁ.
- alinear los esfuerzos hacia las necesidades de los clientes

construir MVP - ¿quede ser producto o no.

Pensar en grande pero comenzar por lo ^{pequeño}.

Dilema de la audiencia cero: hacerlo, total no hay nada para perder.

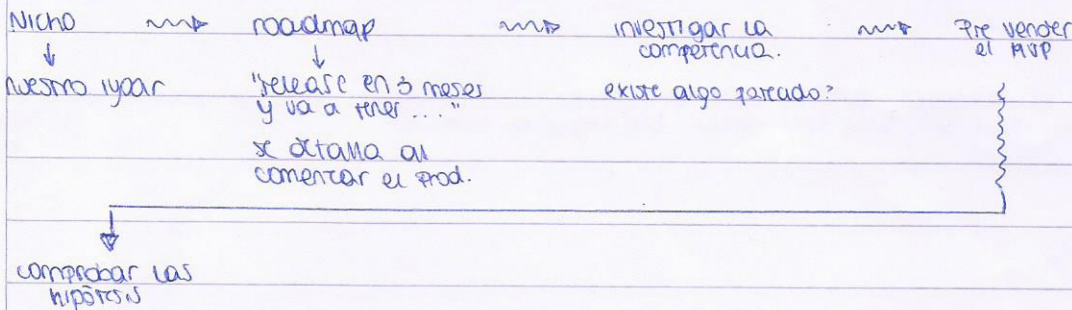


salto de fe.

Hipótesis de valor - lo que tengo
↳ tasa de retención

de crecimiento: lo que puedo llegar a tener.

↳ net promoter score (NPS) { 8-10
6-7
1-3



Clase 7/9

"las mismas entradas producen las mismas salidas"

Factor de éxito → LAS PERSONAS

ROLES - ARTEFACTOS

Procesos - definidos - establecer de ante mano todo lo necesario para lo que hay que hacer. muy detallado el paso a paso.
- empíricos - ágiles/lean
↳ enfoque en el valor de negocio.

Los cambios al proceso son más complicados.

no definido por quienes hacen el trabajo

Proyecto
↓
Producto

MOTIVACIÓN de los PROCESOS DEFINIDOS

- mejorar la retroalimentación, genera cultura organizacional
- visibilidad: el estado es visible al que necesita saberlo.

Resistencia al cambio "los procesos no ayudan"

- podemos determinar tiempos (predecibles) en base a experiencia pasada en proyectos anteriores
- ↳ CHOQUE CON LO EMPÍRICO

Empírico - la experiencia que vale es la del mismo equipo, en este proyecto, en este momento
↳ no experiencia extrapolada
↳ adaptar los procesos a cada contexto en especial.

modelo iterativo incremental

Proceso - qué es lo que hay que hacer para hacer software.

Etados Paralelos

Tienen ciclos de vida

Proyecto
Producto

Procesos vs Ciclos de vida

Ciclo de vida del proyecto

- Etapas o fases: estratos de evolución que cosas hacer o en que orden. ciclo de vida de desarrollo de SW - cascada, incremental, espiral
- desde que comienza hasta que termina

"serie de pasos a través de los cuales un producto o ~~proceso~~ ^{proyecto} progresa en el tiempo"

→ representación simplificada de un proceso.

Ciclo de vida del producto - formado por proyectos (ejecutados por equipos distintos)

↳ más largo que del proyecto.

Procesos vs Ciclo de vida

el agilismo aplica ciclos de vida iterativo

Tipos de ciclos de vida

- orden de las tareas, momentos en los que se lleva a cabo, cuánto hacer también. INFO. para que se pueda ejecutar en contexto de un proyecto.

Secuencial (cascada) - requerimientos claros y exhaustivos → producto entregado en un tiempo.

Iterativo (tipo incremental) - limitado, pero el enfoque está en entregar valor continuo (no todo de una).
↳ tendencia en este ciclo de vida.

Recurso (espiral) - no hay entregas parciales, pero hacen énfasis en la gestión de riesgos.

Proceso - conjunto de act. relacionadas para conseguir un objetivo

↳ descripción de las cosas que hay que hacer para lograr un objetivo

Cualquier ciclo de vida: incluye en la gestión del proyecto.

Req.

Anál.

Dis.

Imp.

Prueba

Despli.

GUÍA de SCRUM

Funcionalidad limitada en la primera entrega

ITERATIVO e INCREMENTAL

- funcionalidad incrementada en cada iteración. Min 2 iteraciones sin max.

↳ ~~POD~~ - Alcance fijo. variable que identifica el fin de la iteración. Empezar por los cu relacionados con la arg. La iteración acaba cuando se implementaron todos los cu acordados para esa iteración.

↳ ~~SCRUM~~ - Duración fija. No se mueve al final, se negocia el alcance (entregamos menos).

↳ en las primeras iteraciones puede no haber entrega (velocidad)

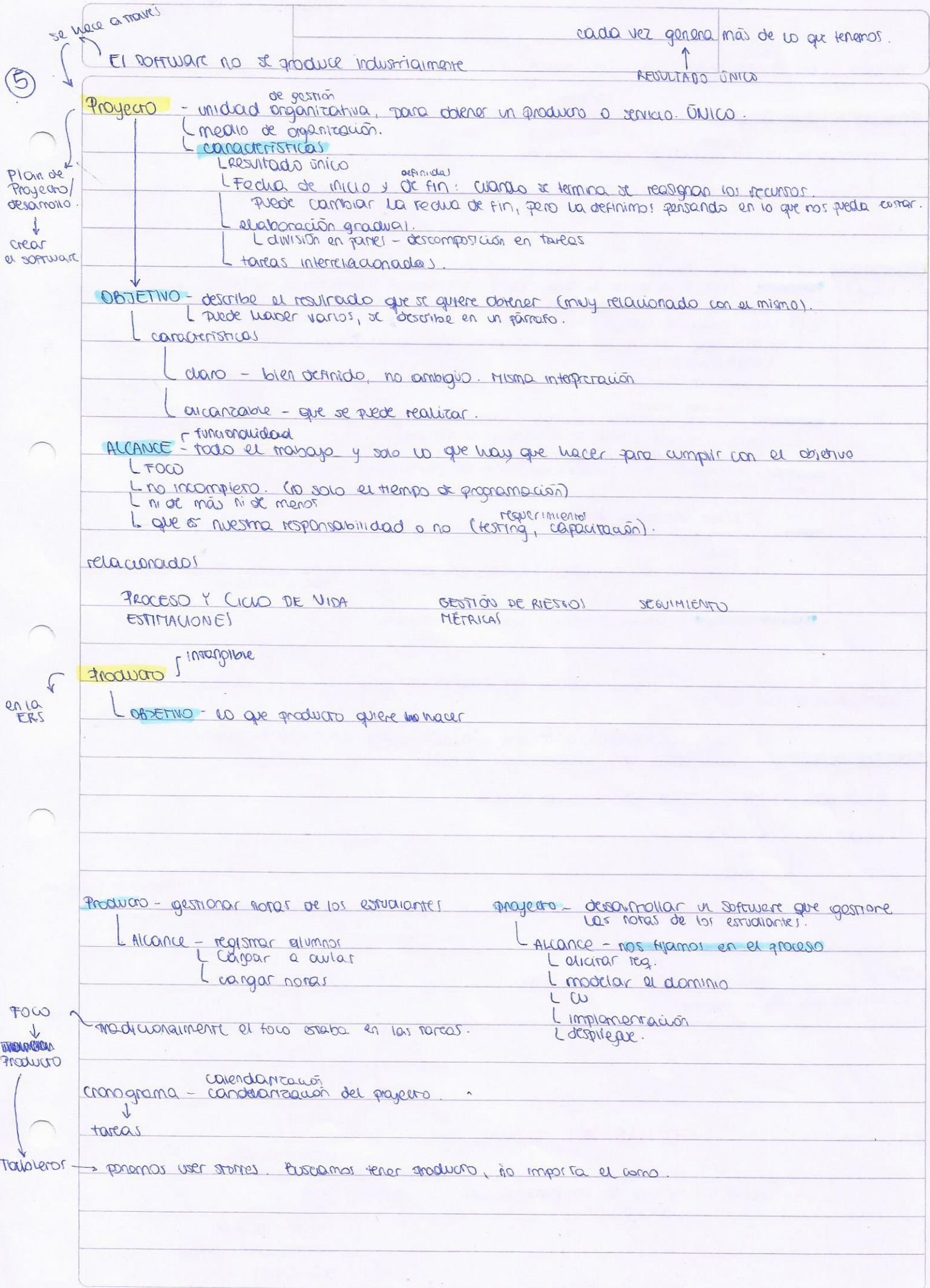
↳ no meter una cascada en una iteración

↳ no se llega en una sprint.

↳ cada persona se compromete con una parte (vs) la completa y la termina.

incertidumbre, cambios, entregas parciales.

mini cascada en una itera.



¿objetivo del producto vs del proyecto?

Proyecto - nos pueden pedir hacer una PARTE.

Proceso y ciclo de vida

PROCESO
adaptación - instancia
PROYECTO

compromiso del ^{Proceso} necesario en el proyecto

Texto y contexto - que cosas del proceso necesito y no necesito hacer en el proyecto.

Estimaciones de software (utilizadas en procesos definidos)

¿que? - Tamaño - que es lo que el ~~señor~~ cliente dimensionar el producto a construir

- casos de uso por complejidad
- LOC - líneas de código sin comentar
- ¿tendría algo que se queda con algo antes de desarrollar?
- requisitos
- cont. de clases

Horas ideales
Esfuerzo - horas personas involucradas - comienza, termina y sigue.
medido en horas. ¿cuál es el trabajo a realizar?

Tiempo - variable. ¿cuando? meses/días/semanas. en su generalmente semanas.

Costo - tiempos diferentes por desarrollador
cantidad de gente

Indice de solapamiento (tareas en paralelo) - ¿cuánta persona debería realizar una tarea a la vez?

recurso crítico - ancho de banda/licencias de software

la división del esfuerzo no es lineal. TODO + que suma de las partes
dependencia de las tareas.

prob. de ocurrencia de una pérdida o daño que afecta al proyecto.

GESTIÓN DE RIESGO - las cosas que pueden llegar a pasar

puede pasar o no - impacto/consecuencia si pasa

medición - probabilidad

Impacto.

exposición: valor numérico de comparación. Riesgo con prob. 1 = Problema

hay cosas que no son riesgo sino problema.

proactiva vs reactiva. negación

mejorar - esperar que ocurra - no hacer nada.
contingencia - bajar la exposición

MÉTICAS - cómo y cómo se calculan. visión del proyecto

SEGUIMIENTO

TEMAS DEL PARCIAL

Unidad 1 - completa

Unidad 3 - gestión de configuración de software

Unidad 2

manifiesto ágil

reg. ágiles

MVP

USER

gestión de prod

estimaciones ágiles

NO SCRUM