Requerimientos Agiles

**Procesos Definidos:**

* Ejemplos más comunes: PUD/RUP
* Concepción de organizacional que define una manera de trabajar sistemática
* Establece todo lo que se va a necesitar para hacer el producto de sw
* Por cada proyecto, se hace una adaptación del proceso, teniendo en cuentas ciertas consideraciones que determinan que voy a necesitar
* Toma de decisiones hecha por la organización
* Todo esto se hace con la intención de que los equipos sean predecibles, busca la repetición.
* Los resultados son iguales a lo que esperamos
* Estimaciones son realizadas por juicio de experto.

**Agilismo**

* NO es una metodología
* NO es un proceso
* SI es un pensamiento
* SI es una filosofía
* Es algo que apunta a la cultura de quien lo adopta
* Basado en los principios del manifiesto ágil
* Busca iteraciones con una duración máxima de un mes.
* Utiliza procesos empíricos para funcionar

**Procesos Empíricos:**

* Se basan en la experiencia, pero plantean una forma para generar esa experiencia
* Experiencia de equipo se logra trabajando y obteniendo retroalimentación. Desaparece la repetibilidad, equipos no siempre se comportan de la misma manera
* Empoderan a las personas ya que las decisiones son tomadas por quien hace el trabajo
* Funcionan de forma autónoma
* Establecen que la experiencia es extrapolar, es decir que la experiencia no se puede pasar a otro.
* Se basan en 3 pilares fundamentales que determinan el funcionamiento: inspección (detecto cosas a corregir y adapto, inspecciono forma de trabajo con el equipo interno y producto con el cliente), adaptación y transparencia (lo generado es del equipo, información visible y disponible para todos, si necesito ayuda la pido). Inspección y adaptación generan retroalimentación y funcionan solo si hay trasparencia.

**Manifiesto Ágil:**

* Se basa en 4 valores:
* Valoramos mas sw funcionando que documentación exhaustiva porque se hace foco en lo que es importante para el cliente
* Valoramos más a los individuos y las iteraciones por sobre los procesos
* Valoramos más responder al cambio por sobre seguir un plan ya que los requerimientos cambian en cualquier momento.
* Valoramos la colaboración con el cliente por sobre la negociación de contrato, consideramos al cliente como parte del equipo ya que decide que producto construir.
* Denominamos Product Owner al representante del negocio que debe tener la capacidad de tomar decisiones del negocio.
* Los cuatro valore mencionados permiten obtener equipos autogestionados.

**Requerimientos Agiles:**

* Trabajo e indago sobre el requerimiento solo en el momento en el que lo necesito. No hago una definición completa.
* Generalmente, el producto no esta 100% definido, arrancamos con una visión y luego el cliente se va dando cuenta de lo que necesita en la medida que va viendo.
* Tenemos requerimientos definidos en un 25%, requerimientos no encontrados en un 25% y requerimientos emergentes en un 50%.
* Diferir decisiones
* Mejor medio de comunicación es el cara a cara
* Técnicos y no técnicos trabajan juntos
* Aplico inspección y adaptación.

**User storys:**

* Son requerimientos de usuarios, expresados en un nivel de granularidad del negocio
* Se diferencian de los casos de uso porque estos son requerimientos de sw y el nivel de abstracción es menor.
* Es una descripción corta de una funcionalidad que el producto debe satisfacer.
* Describe una necesidad del P.O
* Son escritas por el P.O
* Product backlog: contenedor de todo lo que necesitamos, es una lista priorizada del producto. Se define como la sumatoria de ítems que describen al producto. Algunas de las cosas que puede contener son: US, defectos, épicas (US muy grande), deuda técnica, temas (US + épicas) y spike
* Spike: es la necesidad de profundizar sobre lo que el P.O pide, surge cuando hay una incertidumbre en la necesidad. Puede ser vinculado al negocio o funcional o vinculado a lo técnico.
* Esta dividida en 3 partes:
* Card (tarjeta): es la parte visible, es lo que escribimos es integramos al producto backlog.
* Conversation: Es lo más importante, es el cara a cara. Token de conversación entre el equipo y el P.O.
* Confirmation: son las pruebas de aceptación que determinan si cumple o no con la funcionalidad pedida
* Estructura de la US:
* Frase verbal: resumen o titulo que comienza con verbo en infinitivo.
* Como <<ROL>> quiero <<ACCION>> para <<VALOR DE NEGOCIO>>
* Criterio de aceptación: son características, reglas de negocio o RNF que el producto debe cumplir, se comprueba a través de las pruebas de aceptación
* Pruebas de acptacion: probar tal cosa y decir si pasa o falla.