



El Desarrollo del Producto

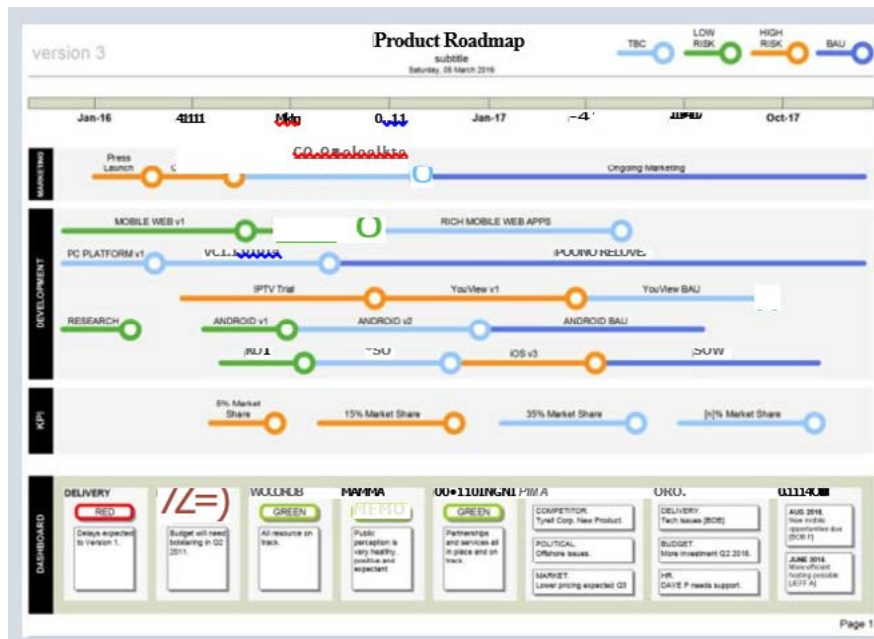
CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

Product Roadmap

- La visualización de las características del producto
- El mapa de productos equivale a la división de productos en su conjunto
- Esto se hace y es propiedad del PO



El Producto

Calidad

- El Product Owner es responsable de retransmitir al equipo la expectativa de calidad
- Los Developers son responsables de cubrir esa expectativa
- Los Developers deben involucrar la expectativa de calidad en la definición de "Done"
- El Product Owner es responsable de la calidad en los elementos del Product Backlog, en correspondencia con las necesidades del cliente

Influencia del Product Owner en la Calidad

- Entender con claridad las expectativas, retos y uso del producto
- Discutir los requerimientos con el resto del Scrum Team
- Crear el Product Backlog del producto, disponible y transparente
- Entender que la calidad no se logra solo con pruebas
- La integración continua y automatización de pruebas son fundamentales para la entrega Ágil
- NO presionar el compromiso, confiar
- NO aceptar productos que no cumplan con la definición de "Done"
- Escuchar al equipo cuando identifica problemas técnicos que deben ser corregidos
- Si se identifican problemas serios técnicos apoyar la refactorización propuesta
- Entender la profundidad requerida de las pruebas

PO y la Gestión del Producto



- Visión del Producto
- Definición del Producto
- Definiendo el Product Backlog
- Refinamiento

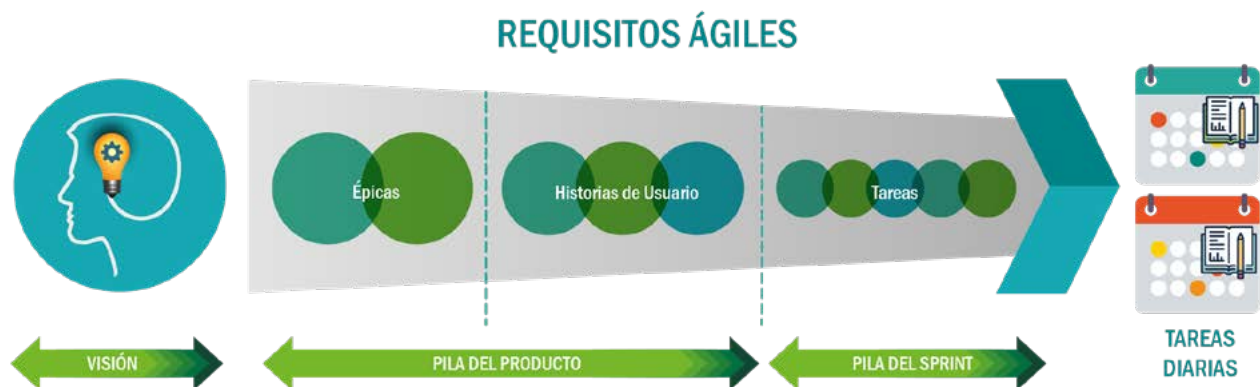
Visión del Producto

- ¿Quién va a comprar/usar el producto?
- ¿Cuál es el propósito del producto?
- ¿Cuáles son los atributos críticos?
- ¿Cuál es el presupuesto?
- ¿Cuál es el modelo del negocio?

El Producto Mínimo Viable

- El futuro es incierto
- Se deben seleccionar las mínimas características del producto que cumplan las necesidades del usuario

Nivel de Detalle



User Stories Foundations Certificate

En consulta con el cliente o propietario del producto, el equipo divide el trabajo a realizar en incrementos funcionales llamados "historias de usuario". Se espera que cada historia de usuario produzca, una vez implementada, una contribución al valor del producto en general, independientemente del orden de implementación; La fórmula de INVEST captura estos y otros supuestos sobre la naturaleza de las historias de los usuarios.



INVEST

El acrónimo INVEST ayuda a recordar un conjunto de criterios o lista de verificación ampliamente aceptados para evaluar la calidad de una historia de usuario. Si la historia no cumple con uno de estos criterios, es posible que el equipo desee volver a redactarla o incluso considerar una reescritura (lo que a menudo se traduce en romper físicamente la tarjeta de la historia anterior y escribir una nueva).

Una buena historia de usuario debería ser:

- "I" ndependent / Independiente (de todas las demás)
- "N" egotiable / Negociable (no es un contrato específico para funciones)
- "V" aluable (o vertical)
- "E" stimable (para una Buena aproximación)
- "S" mall / Pequeña (como para que encaje dentro de una iteración)
- "T" estable / Comprobable (en principio, incluso si aún no hay una prueba para ello)

¿Cómo está conformada una User Story?

Según la fórmula de Ron Jeffries, una historia de usuario debe estar conformada por las 3 C's:

- Card (Tarjeta): Una ficha física (a menudo una nota Post-It), que da forma tangible y duradera a lo que de otro modo solo sería una abstracción
- Conversación: Que tiene lugar en diferentes momentos y lugares durante un proyecto entre las distintas personas interesadas por una característica dada de un producto de software: clientes, usuarios, desarrolladores y evaluadores; esta conversación es en gran parte verbal pero a menudo complementada por documentación
- Confirmación: Se han alcanzado los objetivos en torno a los cuales giraba la conversación



Fuente: <https://www.agilealliance.org/glossary/three-cs>

Estructura de una Historia de Usuario



Historias de Usuarios

- NO permitir que el formato estorbe
- El desarrollo de las historias no es solo responsabilidad del Product Owner
- Criterios para definir si la historia está lista:
 - Está bien escrita y tiene un mínimo de criterios de aceptación
 - Tiene el tamaño adecuado para la duración del Sprint
 - El equipo la ha examinado en sesiones de Refinamiento, está bien entendida
 - Se han revisado implicaciones de diseño y arquitectura
 - El equipo entiende el enfoque que debe aplicar para pruebas funcionales y no funcionales
 - Cualquier dependencia con otros elementos del Product Backlog ha sido cumplida
 - La historia de usuario está alineada con los objetivos del Sprint

Taller de Historia de Usuario

Diferentes formas de determinar las historias:

- De arriba hacia abajo (descomposición)
- De abajo hacia arriba
- Mapeo de historias (basando en la actividad usuario)

Participantes:

- Product Owner
- Scrum Master
- Involucrados (Usuarios, Clientes, mercadeo) -> Solicitantes de Requerimientos

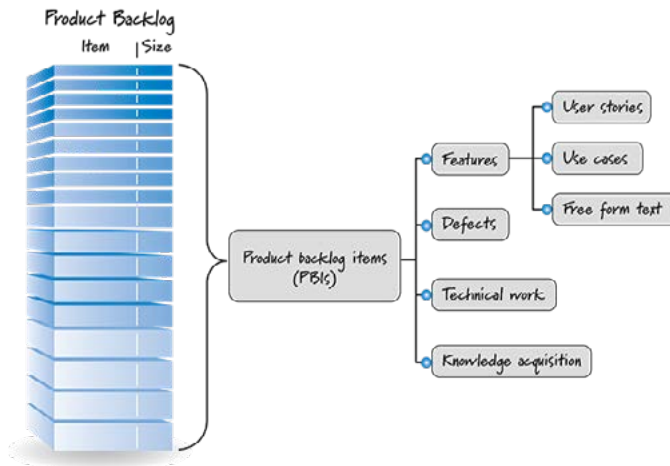
El objetivo es colectivamente definir lo que el producto o servicio debe hacer, considerando su valor de negocio.

Se documentan las historias de usuarios para la siguiente entrega.

Resultados del Taller

- Un estimado de alto nivel (sin mayor detalle) de las historias de usuario del producto
- Un Product Backlog general, ordenado por prioridad

Cualidades del Product Backlog



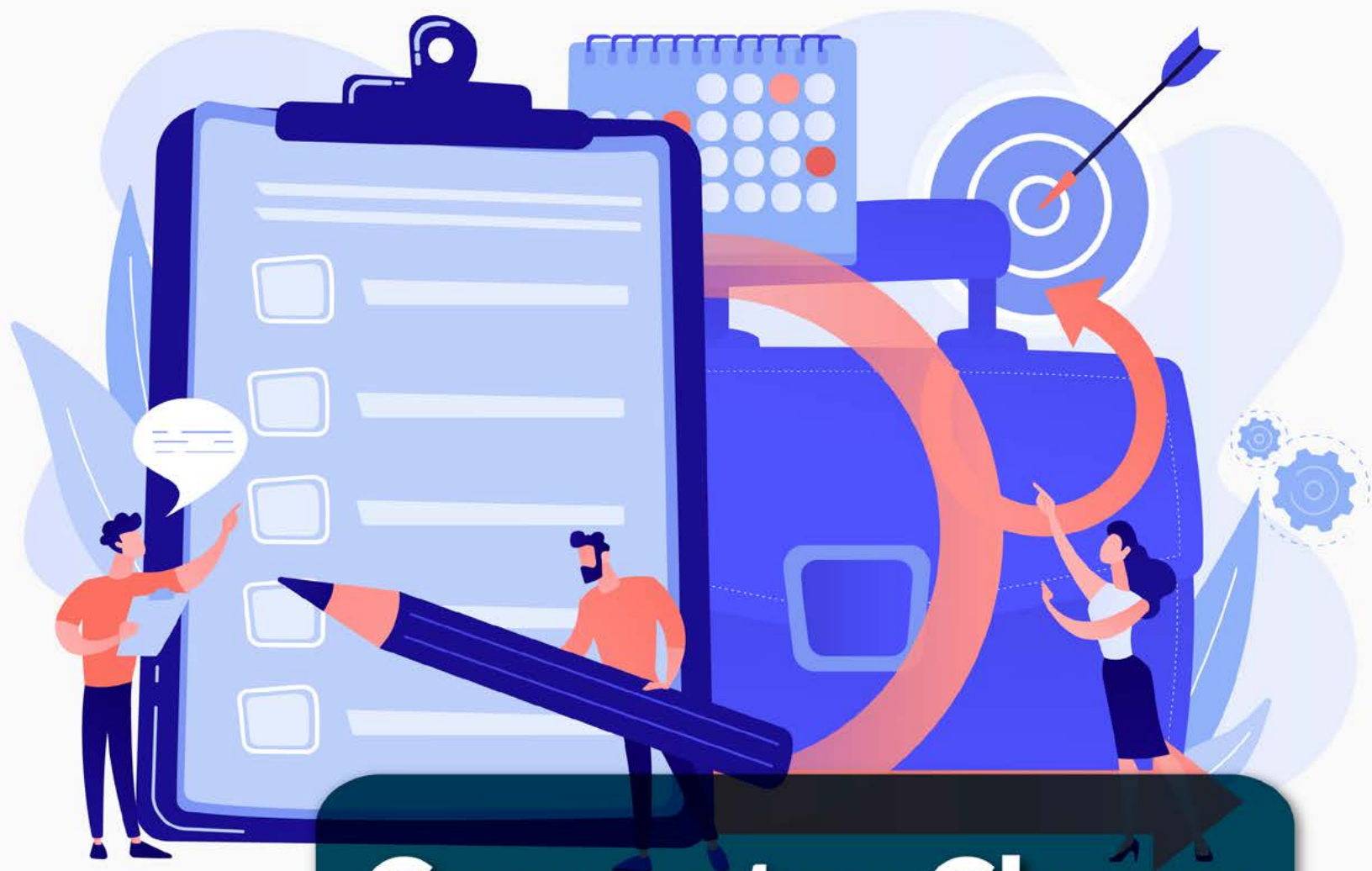
- Detallado de manera apropiada
- Estimado
- Emergente
- Priorizado. El Product Backlog inicialmente solo tiene características del Producto
- El Product Owner es responsable de decir los elementos a incluir y determinar la prioridad de estos
- Los primeros elementos del Product Backlog deben ser detallados a nivel de implementación
- Durante la ejecución mantendrá en continuo refinamiento

Refinamiento

- El refinamiento del PB es el acto de añadir detalle, estimaciones y ordenamiento a los elementos del Product Backlog
- Se trata de un progreso continuo, en el cual el Product Owner y los Developers, colaboran sobre los detalles de los elementos del Product Backlog
- Durante el refinamiento, se examinan y revisan sus elementos. Sin embargo, éstos pueden ser actualizados en cualquier momento por el Product Owner, a criterio suyo

¿Cuándo hacer Refinamiento?

- Descubrimiento de nuevos elementos, cambio o eliminación de existentes
- Priorización de elementos
- Descomposición de elementos que se implementarán en el siguiente Sprint
- Estimación de tamaño de elementos nuevos o corrección de tamaño de elementos existentes
- Se dedica 10 % del tiempo del Sprint
- Comunicación cara a cara



Conceptos Claves de Scrum

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of CertiProf, LLC in the United States and/or other countries.

El Sprint

Los Sprints son el corazón de Scrum, donde las ideas se convierten en valor.



Conceptos Claves en Scrum

- **Épicas:** Es una historia de usuario que es demasiado grande para caber en un sprint. A menudo, este término se utiliza para describir una gran historia de usuario que tendrá que ser dividido en historias más pequeñas
- **User Stories:** Es una representación de un requisito del usuario en forma escrita, de una o dos frases, utilizando el lenguaje común del usuario
- **Task:** Es una representación del requisito que está en lenguaje del usuario, pero de una forma técnica donde está definido cómo se va a trabajar y quiénes van a participar



Task

En Scrum se puede definir como el trabajo técnico que realizan los developers para completar un ítem del Product Backlog.

La mayoría de las tareas se definen como pequeñas, lo que representa no más de unas pocas horas de un día.



¿Cómo está conformada una Task?

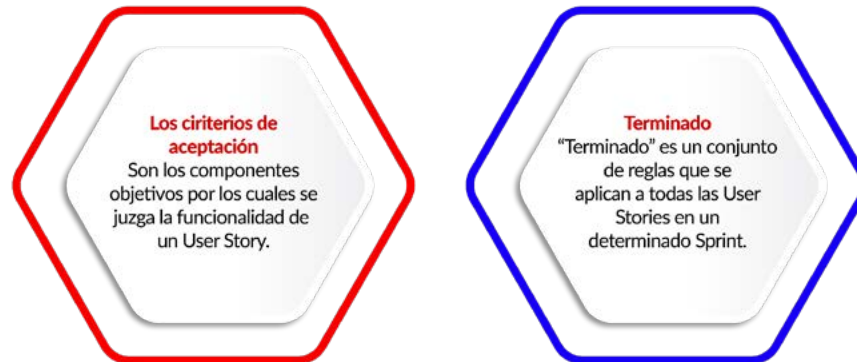
Características modelo SMART:

- S:** Specific (Específico)
- M:** Measurable (Medible)
- A:** Achievable (Alcanzable)
- R:** Relevant (Relevante)
- T:** Time-boxed (Bloque de tiempo)



Definición de Terminado

Son los acuerdos del PO con los Stakeholders que contiene todas las condiciones que deben de cumplir los ítems del Product Backlog para considerar un Sprint completado o finalizado.



Time-Boxing



Todos los eventos son bloques de tiempo (duración máxima de tiempo), de tal modo que todos tienen una duración máxima.

Ventajas de Time-Boxing

Time-Boxing es una práctica crítica en Scrum y debe aplicarse con cuidado. Un Time-Boxing arbitrario puede llevar a la desmotivación del equipo y puede tener como consecuencia la creación de un entorno opresivo, por lo que Time-Boxing debe ser utilizado de manera apropiada.

Beneficios:

- Procesos de desarrollo eficiente
- Menos gastos generales
- Alta velocidad para los equipos
- Ayuda a gestionar eficazmente la planificación y ejecución de proyectos

¿Dónde se utilizan los Time – Boxing?

