

Lecciones aprendidas para desarrollar buenos productos de software

Ing. Fernando Soriano
Julio 2021

ATICMA

ASOCIACION DE TECNOLOGIAS
DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION
DE MAR DEL PLATA

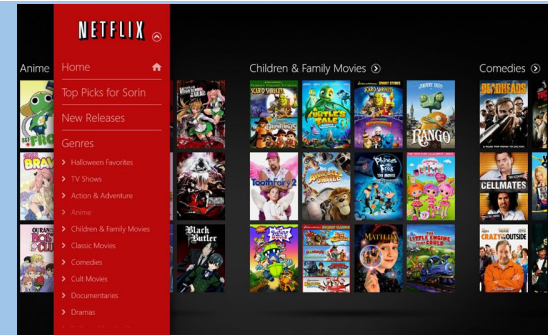
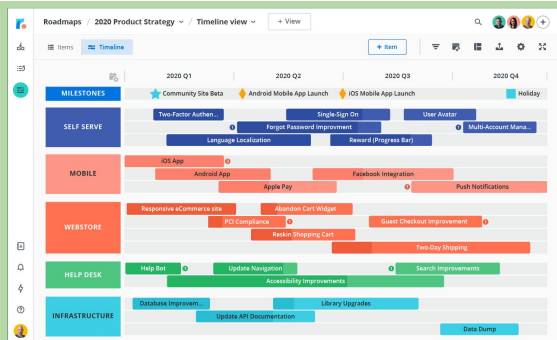


PRESENTACIÓN

De qué hablaremos hoy

INTRODUCCIÓN

- **Modelo 3P+A**
- **Estado actual de la IS**



Proyecto

P

P

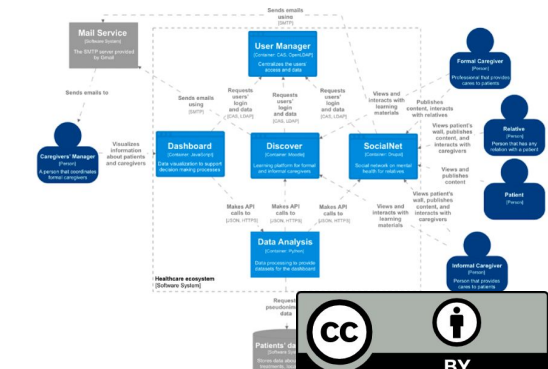
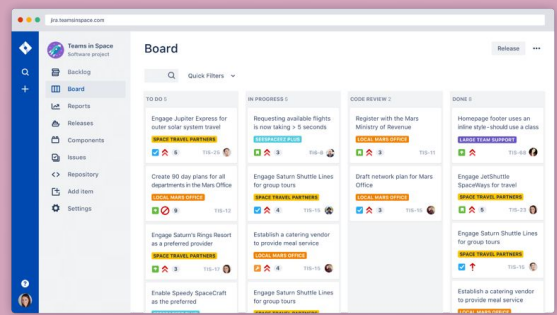
Producto

Proceso

P

+A

Arquitectura



Agile Manifesto¹

Individuals and interactions over processes and tools

Working software over comprehensive documentation

Customer collaboration over contract negotiation

Responding to change over following a plan

1 Ver "[Agile Manifesto](#)". 2001



Product Management²



Proyecto

Lecciones aprendidas de la gestión de proyectos



Proyecto

Qué enfoque tendrá: Gestión por proyecto a Gestión por producto

Condiciones de contratación

Dedicación

Rol y funciones. Buenas prácticas en las calls

Beneficios monetarios y no monetarios

Condiciones de salida

Hitos y compromisos (KPIs). Mantener comunicación con el cliente

Liderazgo. Expectativas, nivel de desafío y frustración

Valor conceptual. Experiencia. Buenas prácticas. Escuchar a terceros.

Proceso

Lecciones aprendidas de la gestión de procesos



Proceso

Agile, OK!. Cuál, cómo y con qué?. Documentar y capacitar

Fase MVP vs Fase de Prod. Hay un [#ZMiSD](#)?

CI/CD. Cuánto automatizar?

Ni con un método, ni con una herramienta. E integración... solo con madurez.

El PO es el owner?. El Scrum Master es Master?. Ceremonias³? El after

TDD, pair programming, etc. Basta de hablar, hay que hacerlo

Calidad de proceso. Story point, WIP. KPIs/OKRs

Valor conceptual. Experiencia. Buenas prácticas. Escuchar a terceros.

Producto

Lecciones aprendidas de la gestión de productos



Producto

Dominio y modelo de negocio. EL QUE!

Life cycle management. MVP, MMP (Product Market Fit), salida

Product discovery, customer journey map, UX, etc. Y “radio pasillo”

Una simple user story no es un RF ni artefacto de diseño

Product roadmap por scope y colaborativo

User stories, casos de uso, SAD?⁴

Calidad de producto. QA y la arquitectura

Valor conceptual. Experiencia. Buenas prácticas. Escuchar a terceros.

4 Ver “[Requirements 101: User Stories vs. Use Cases](#)”. Adrew Stellman. 2009



Arquitectura

Lecciones aprendidas de la arquitectura de software

Arquitectura

Modelo de negocios, visión y arquitectura de software. EL COMO!

Deuda técnica y momento del desarrollo

Major version

x Roadmap

x Iteración

Revisar, documentar y validar constantemente

Dar valor al trade off y no diseñar como el murciélago (Walking skeleton⁵)

Qué arquitectura elijo? DDD, Hexagonal, CQRS, Microservicios, Monolítico, “Cloud”?

Valor conceptual. Experiencia. Buenas prácticas. Escuchar a terceros.



5 Ver “[Walking skeleton](#)”. Alistair Cockburn. 200X

CONCLUSIONES

Consultas?

Lecciones aprendidas para desarrollar buenos productos de software

GRACIAS POR PARTICIPAR.

 [Ing. Fernando Soriano](#)

ATICMA

ASOCIACION DE TECNOLOGIAS
DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION
DE MAR DEL PLATA

