

# 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**



# Agile Manifesto<sup>1</sup>

**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 Management<sup>2</sup>



# 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?. Ceremonias<sup>3</sup>? 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?<sup>4</sup>**

**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 skeleton<sup>5</sup>)

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

