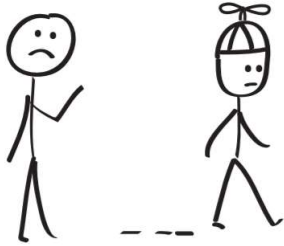
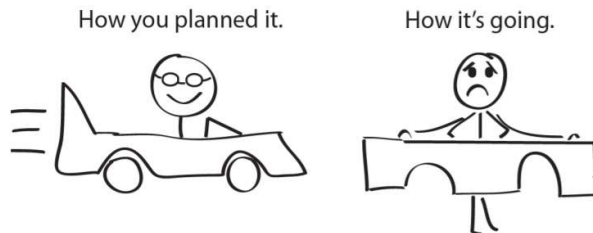


## Planes Estáticos (Problemas)

### Cambios en el equipo



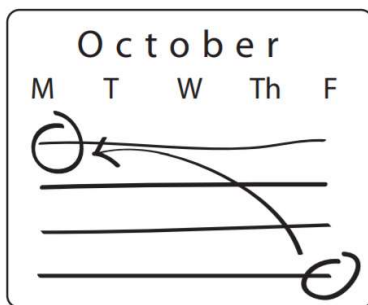
**Las cosas no suelen ir como las planeas:** Las cosas que planeas que estaría haciendo el equipo y lo que realmente hacen son cosas muy diferentes



**El cliente descubre lo que realmente quiere:** Algo imposible para los recursos y el tiempo con el que se cuenta.

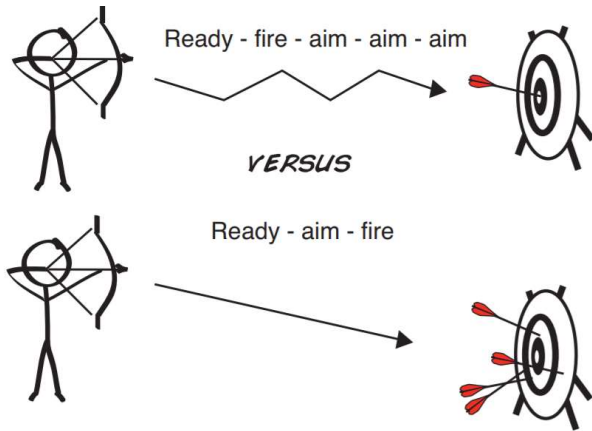


**Vas sobre el tiempo:** Ya se está cumpliendo el plazo de la entrega y no llevas grandes avances, lo que obliga a recortar los tiempos de prueba y el producto final es de muy mala calidad.



Se requieren metodologías que:

- Entregar valor a nuestros clientes
- Es altamente visible, abierta y honesta.
- Nos permite hacer promesas que podemos mantener
- Habilita la adaptación y el cambio de planes cuando es necesario



**Introducción a las metodologías Ágiles:** Consiste en medir la velocidad con la que las HU se convierten en trabajo y software terminado y funcional.

**Lista de Historias Maestra:** La lista de qué hacer

**Velocidad del equipo:** La velocidad con la que se realizan las tareas de la lista maestra

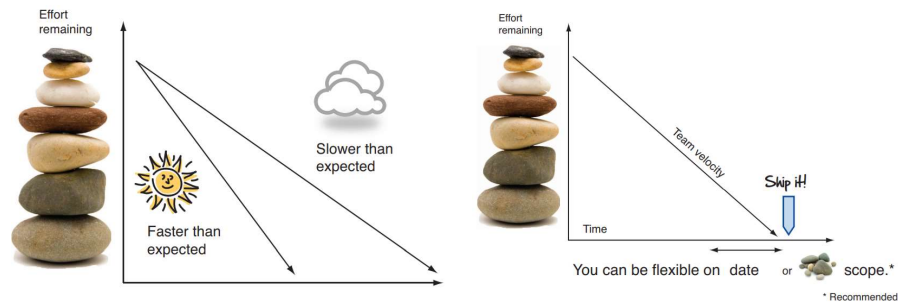
**Iteración ágil:** la velocidad con la que las historias de usuario son convertidas en software listo para ser usado (1 o 2 semanas).

$$\# \text{ iterations} = \text{total effort} / \text{estimated team velocity}$$

For example:

$$\# \text{ iterations} = 100 \text{ pts} / 10 \text{ pts per iteration} = 10 \text{ iterations}$$

No es conveniente realizar la estimación del tiempo de entrega hasta no haber realizado algo funcional para medir la velocidad del equipo:



### Paso #1: Crear la Master Story List

Master Story List:

(1 a 6 meses de esfuerzo)

- Colección de historias de usuario
- Lo que el usuario quiere ver en su software
- Priorizada por el cliente
- Estimada por el equipo
- Es la base del plan de trabajo

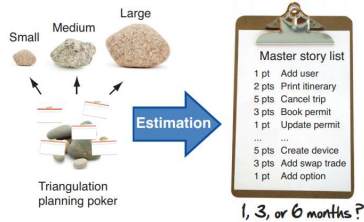
Definir el Release:

(MMF)

(Conjunto de historias de usuario que tienen sentido para el cliente)

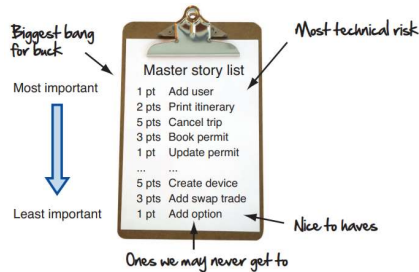
- M (Minimal): La mínima cantidad de historias el 20% de características que definen el 80% del proyecto
- M (Marketable): Que sea de valor para el cliente
- F (Functionality): Que se entrega funcionando

### Paso #2: Estimación del proyecto



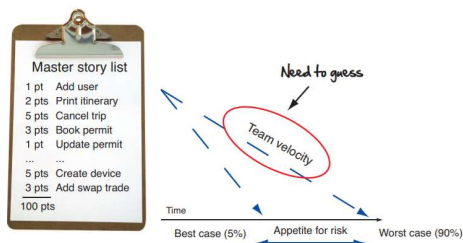
En este paso se asignan valores de esfuerzo a cada una de las tareas para llegar a un estimado en tiempo de la duración del proyecto

### Paso #3: Priorizar



Debe ser acordado con el cliente. Sin embargo, una de las principales recomendaciones es realizar las características que tengan mayor importancia para el cliente y a su vez prueben la arquitectura del sistema. Permitiendo la conexión temprana e2e. De esta forma se reduce el riesgo técnico considerablemente.

### Paso #4: Estimar la velocidad del equipo



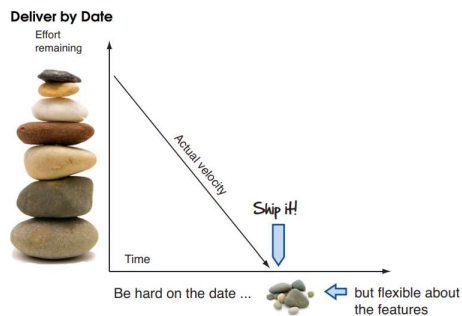
Las metodologías ágiles funcionan porque se planea el futuro con base en lo que ha sido probado en las entregas pasadas.

$$\text{Team velocity} = \text{story pts completed} / \text{iteration}$$

Es normal que la velocidad del equipo fluctúe mientras se encuentra la mejor forma de trabajar juntos.

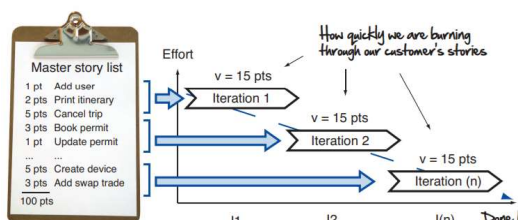
### Paso #5: Escoger Algunas Fechas

Se puede fijar una fecha de entrega o una fecha por set de características.



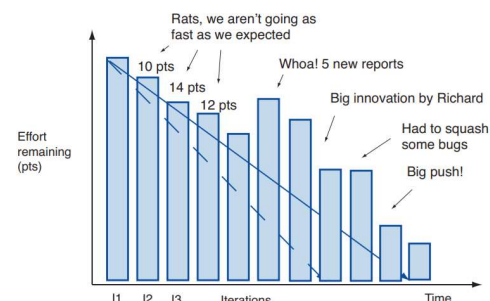
### The Burn-Down Chart (Diagrama de Quemado Descendente)

Indica la velocidad con la que como equipo se van completando las historias de usuario



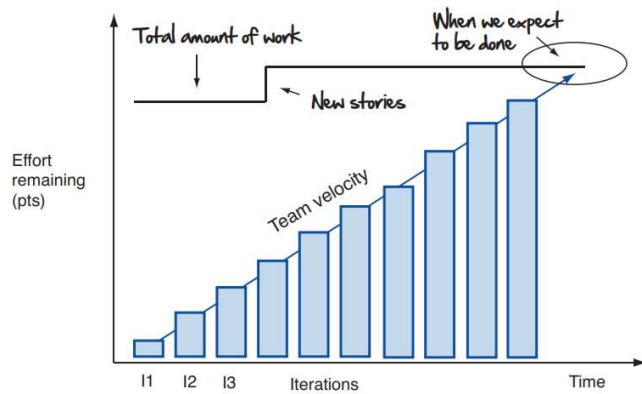
Indica:

- Qué tanto trabajo se ha hecho
- Cuánto trabajo queda
- La velocidad del equipo
- La fecha esperada de finalización



### The Burn-Up Chart (Diagrama de Quemado Ascendente)

Preferido por algunos ya que permite la integración de nuevas historias de usuario



### The Burn-Up and Burn-Down Chart (Mezcla entre ambos diagramas)

