

Estimación relativa y
puntuación de las historias
de usuario


































Estimaciones ágiles

En scrum, las estimaciones son muy importantes, pues te permiten calcular los elementos que necesita el equipo para realizar una actividad o el esfuerzo que está haciendo para ejecutarla.

Gracias a las estimaciones se pueden tomar mejores decisiones basadas en la capacidad de producción del equipo y, aunque no es obligatorio aplicar una técnica específica, se recomienda definir entre todos los participantes cuál o cuáles son las más convenientes según su objetivo.

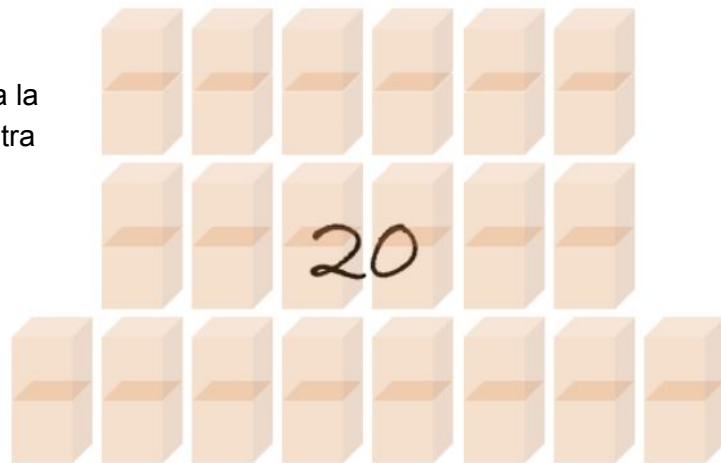
Estimación relativa (estimación más común)

Se enfoca en medir la **complejidad**, **esfuerzo** e **incertidumbre** que toma ejecutar una actividad en un sprint, comparada con otra "actividad base" que todo mundo sabe hacer. Por ejemplo, ¿cuánto tardan los miembros de un equipo en cocinar un huevo?

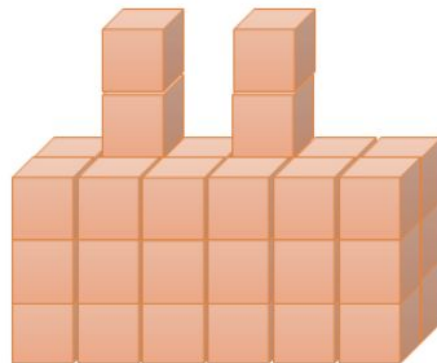
Actividad: Fritar un huevo					
	Persona 1	  	3 minutos		
	Persona 2	  	2 minutos y medio		
	Persona 3	  	2 minutos y medio		
	Persona 4	   	4 minutos		
	Persona 5	 	2 minutos		
	Persona 6	  	3 minutos		

Punto de Pivote: por acuerdo del equipo

A diferencia de lo que se suele pensar esta forma de estimar no pondera la complejidad y esfuerzo de ejecutar una tarea en sí misma; sino que compara la **complejidad**, el **esfuerzo** y la **incertidumbre** de una tarea con respecto a otra cuyo **tamaño ya es conocido**. A esto lo llamamos **estimación relativa**.



Punto de Pivote: por
acuerdo del equipo



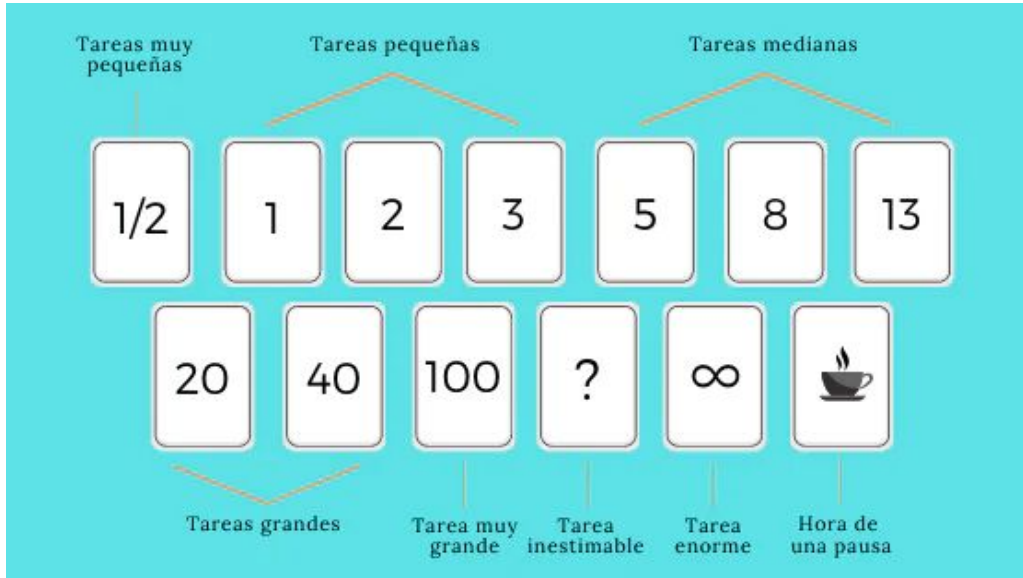
Ejemplo de estimación comparativa

Planning Poker

El Planning Poker es una técnica de gamificación y estimación, también conocida como Scrum Poker. Dentro del marco de trabajo de Scrum, las estimaciones que hacen los equipos se basan en métricas abstractas llamadas **story points** o puntos de historia, y no en unidades de tiempo.



¿Jugar al Poker en la oficina?



Dichos puntos de historia representan el esfuerzo que requiere desarrollar una *user story* o **historia del usuario**, lo cual incluye:

- la **cantidad** de trabajo a realizar,
- la **complejidad** del proyecto o tarea,
- los eventuales riesgos o **incertidumbres** que puedan presentarse durante la realización del trabajo.

T-Shirt Sizes (Tallas de camiseta)

Por ejemplo, una actividad de una o dos horas se puede catalogar como una tarea "XS", si tarda medio día es "M" y si toma todo el día es "L" o "XL". Los rangos los define el equipo.

● 🐳 X-Large

● 🦄 Large

● 🐮 Medium

● 🐇 Small

● 🐹 Tiny



Conceptos valiosos para definir pivote

Definition or Ready (DoR): son los pre-requisitos para cumplir una tarea libremente y sin impedimentos. Primero me aseguro de tener todos los ingredientes y elementos para hacer el huevo. Si a un miembro del equipo le falta algo para realizar su actividad, lo correcto es levantar la mano y avisar.

Definition of Done (DoD): es un consenso en el que se define en qué momento y bajo qué características una tarea está terminada. En este caso, el huevo está listo hasta que se pone en la mesa, de lo contrario no es válido.