

Facultad de INGENIERÍA

Sede Bogotá

Planeación en el Agilismo

Ing. Henry Roberto Umaña Acosta

Ing. Jairo Hernán Aponte Melo

Ing. Liliana Marcela Olarte Mesa

Docentes





- Proceso
 - Planeación predictiva vs ágil
 - Pre-planeación
 - Características
 - Administración del Product Backlog
- Velocidad
 - Cálculo
 - Ajustes
- Capacidad
 - Concepto y Cálculo
 - Variables a tener en cuenta







Proceso

- ✔ Planeación predictiva vs ágil
- ✔ Pre-planeación
- ✓ Características
- Administración del Product Backlog
- Velocidad
 - Cálculo
 - Ajustes
- Capacidad
 - Concepto y Cálculo
 - Variables a tener en cuenta

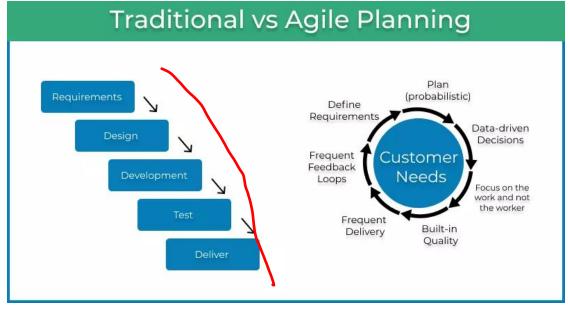






Planeación predictivo vs ágil

- Predictiva
 - Paso a paso
 - Basada en dependencias
 - A nivel de detalle /
 - Determinística
- Ágil
 - Iterativa
 - En el nivel correspondiente en el momento oportuno (Just enough, Just-in time)
 - Probabilística



Tomado de:

https://kanbanize.com/agile/project-management/planning



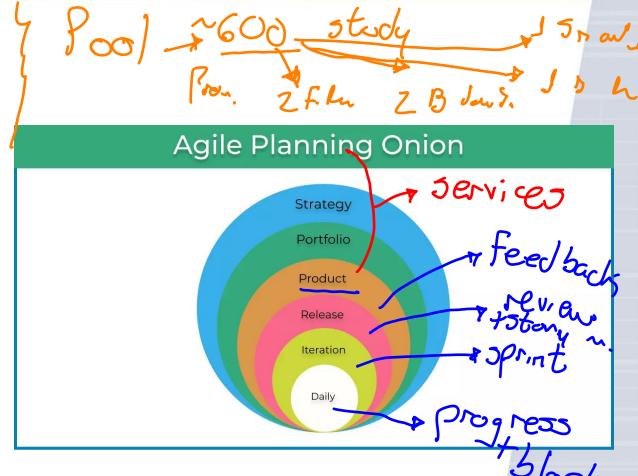
Facultad de

Pre-Planeación

- Antes de Empezar 🔾
 - Visión del proyecto (Project Charter)
 - Hoja de Ruta Coady ap
- Product Backlog/Story Map
 - Requerimientos funcionales
 - Requerimientos no funcionales /
- Constitución del equipo
 - Equipos de desarrollo
 - Expertos en dominio de aplicación

Material adicional:

https://www.pmi.org/learning/library/agile-guideplanning-agile-approach-6837



Tomado de:

https://www.bluecatreports.com/blog/agile-tools-trello-wip-limits-stor y-points-time-list/

Facultad de

INGENIERÍA



/

Características

 Un plan de proyecto ágil es dividido en Releases y en Sprints

2. La planeación está basada en las Historias de Usuario

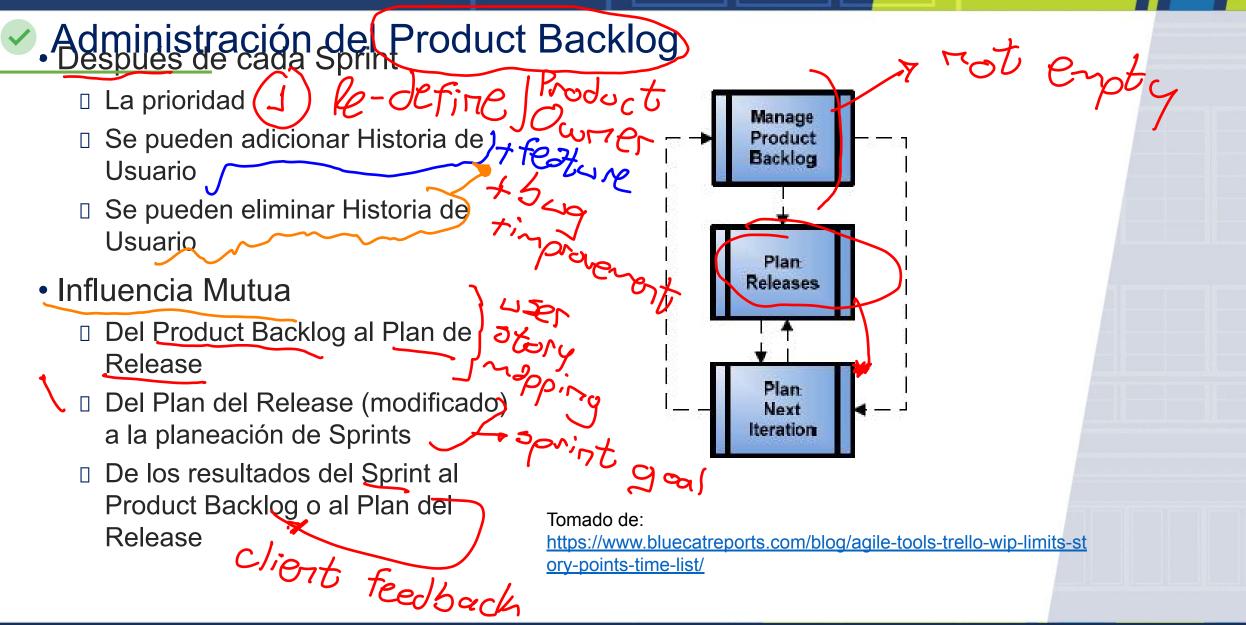
3. La planeación es iterativa e proprinting incremental

La estimación es realizada por los propios miembros del equipo de desarrollo

5 peed



Tomado de: https://monday.com/blog/project-management/agile-planning/





- ✓ Proceso
 - ✓ Planeación predictiva vs ágil
 - ✔ Pre-planeación
 - ✓ Características
 - Administración del Product Backlog
- ✓ Velocidad
 - ✓ Cálculo
 - Ajustes
 - Capacidad
 - Concepto y Cálculo
 - Variables a tener en cuenta







Velocidad

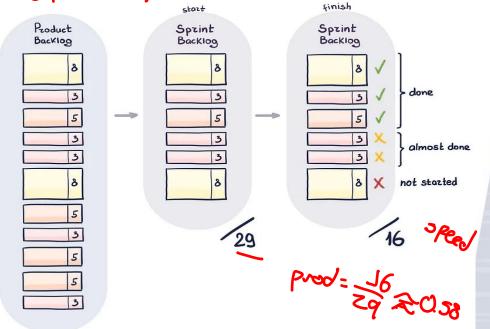
story point achieval
Poker-reach trask

Definición

 Es la cantidad de trabajo llevado a cabo durante un Sprint

Cálculo

Se suman los Puntos de Historia de Usuario (Story Points) de las Historia de Usuario con el sello de "Done" es decir que han pasado los Criterios de Aceptación especificados.



Tomado de:

https://aspostnikov.medium.com/how-to-measure-team-velocity-and-adjust-it-with-capacity-to-get-more-precise-forecasts-a8df163c35c7

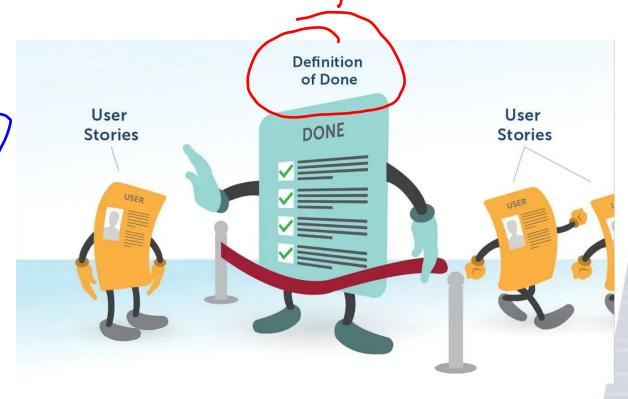




Historias de Usuario - Aceptación Acceptance Criteria

- Validación
- 1395il,ty Del cliente
 - □ Del producto 99
- Razones del proceso
 - Entendimiento común /
 - Entrada para los casos de

prueba Jest Plan



Tomado de:

https://productcoalition.com/how-to-craft-strong-acceptance-criteria-fora-user-story-c12792a992b9





Historias de Usuario - Aceptación

Wier story

Performance Constraint

As Mary, I want to receive a response to any input in less than one second.

Acceptance Criteria

- Measure the time between clicking a button or hitting a key to the response being displayed.
- 50 users active on the website; no other booking is taking place.

Tomado de: https://www.romanpichler.com/blog/agile-nonfunctional-requirements/

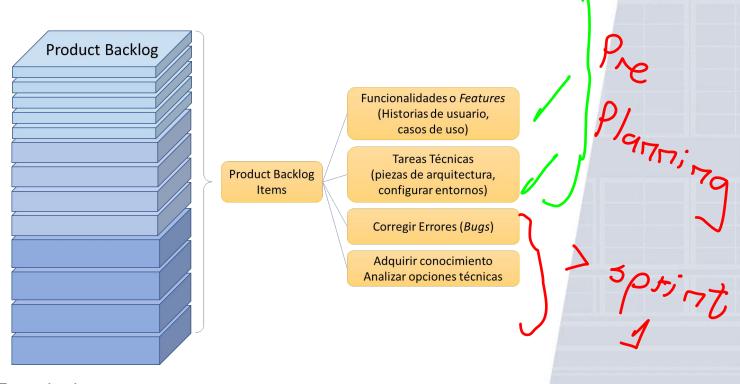




Definición

 El product backlog es un conjunto de historias de usuario priorizadas de acuerdo al valor que aportan al negocio y a la organización





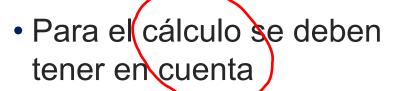
Tomado de:

https://productcoalition.com/how-to-craft-strong-acceptance-criteria-for-a-user-story-c12792a992b9

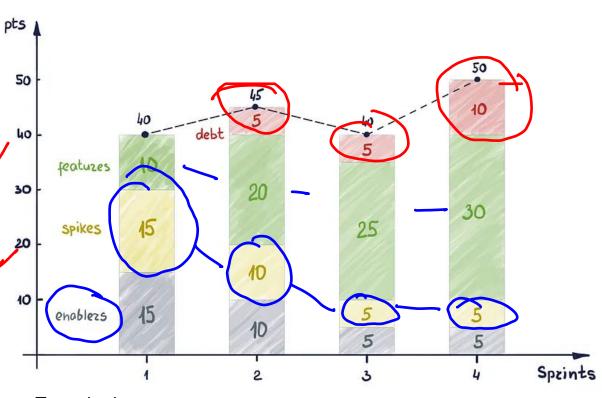




Cálculo de velocidad



- Requerimientos funcionales /
- Requerimientos no funcionales
- □ Corrección de errores (bugs)
- Refactoring
- ☐ Spikes (Conocimiento)



Tomado de:

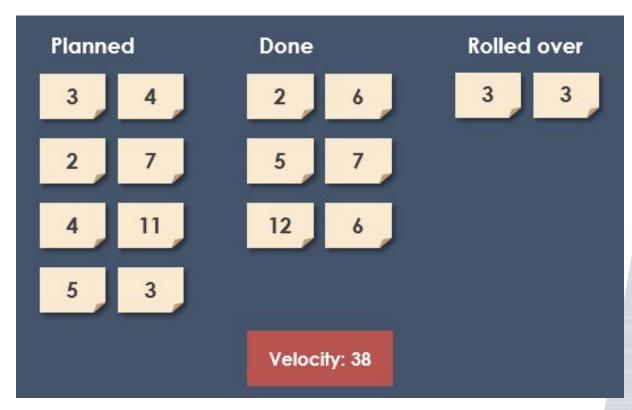
https://aspostnikov.medium.com/how-to-measure-team-velocity-and-adjust-it-with-capacity-to-get-more-precise-forecasts-a8df163c35c7





Ajustes en el cálculo de la velocidad

- La primera vez
 - El equipo decido cuanto podría desarrollar (Teniendo en cuenta el criterio de aceptación) en el Sprint y se toma como base.
- Hay rotación en el equipo
 - Se mantiene la velocidad promediada
- Hay nuevos aprendizajes del proceso o técnicos
 - Se ajuste de acuerdo a la experiencia y al consenso del equipo de desarrollo



Tomado de:

https://www.visual-paradigm.com/scrum/what-is-scrum-velocity/







- ✓ Proceso
 - Planeación predictiva vs ágil
 - ✓ Pre-planeación
 - ✓ Características
 - Administración del Product Backlog
- ✓ Velocidad
 - ✓ Cálculo
 - Ajustes
- Capacidad
 - ✓ Concepto y Cálculo
 - Variables a tener en cuenta







Capacidad – Concepto

Other Meetings/Activities		Sprin	Total	Total in								
Scrum Ceremonies		D-2	D-3	D-4	D-5	D-6	D-7	D-8	D-9	D-10	Minutes	Hours
Sprint Planning - D1							10000		Accessor		120	2
Daily Scrum Call		15	15	15	15	15	15	15	15	15	150	2.5
Refinement Meetings					60			60			120	2
Sprint Review / Demo - D10			j						6	60	60	1
Retrospective						84				60	60	1
Other Meetings/Activities	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	D-6	D-7	D-8	D-9	D-10		
Weekly Status with Mgmt	9	30			3	30			50		60	1
Training/Self Development					30					30	60	1
Tech Brainstorming Sessions	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	300	5
Total time spent in scrum ceremonies/other meetings/activities during sprint												15.5

Definicion

 Es la disponibilidad que un equipo tiene para desarrollar las historias de usuario

- Actividades relacionadas pero no tenidas en cuenta
 - Ceremonia de SCRUM
 - Entrenamientos
 - Reuniones internas o con las dependencias





Capacidad – Concepto

			Standard	Max Possible Capacity		(0	D. onsid			pacit ays a	F			Scrum Ceremonies/	Available Capacity (considering	Focus	Final Capacity		
Role	Member Name	Allocation in Project		= Working Hours * No of Sprint Days	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5	D-6	D-7	D-8	D-9	D-10	Sprint Total	Other Meetings & Activities	Ceremonies/Other Meetings etc)	Factor	(Hrs)
Dev-1	Asha	100%	8	80	8	8	0	0	8	8	8	8	8	8	64	15.50	48.50	80%	38.80
Dev-2	Hema	100%	8	80	8	8	8	0	8	8	8	8	8	8	72	15.50	56.50	80%	45.20
Dev-3	Amit	100%	8	80	8	8	8	0	8	8	8	8	8	8	72	15.50	56.50	80%	45.20
Dev-4	Gagan	100%	8	80	8	8	8	0	8	0	8	8	8	8	64	15.50	48.50	80%	38.80
QA-1	Shefali	100%	8	80	8	8	8	0	8	8	8	8	8	8	72	15.50	56.50	80%	45.20
QA-2	Rohit	100%	8	80	8	8	8	0	8	8	8	8	8	8	72	15.50	56.50	80%	45.20
QA-3	Ankit	50%%	4	40	4	4	4	0	4	4	4	2	4	4	34	7.75	26.25	80%	21.00
	52	52	44	0	52	44	52	50	52	52	450	100.75	349.25	80%	279.40				
				A											В		С		D

A. Max Possible Capacity

520 Hours

B. Capacity after considering Holidays and Leaves/Time Offs

450 Hours

C. Capacity after considering Ceremonies/Other Meetings/Activities 349.25 Hours

D. Final Capacity after considering Focus Factor

279,40 Hours

Tener en cuenta:

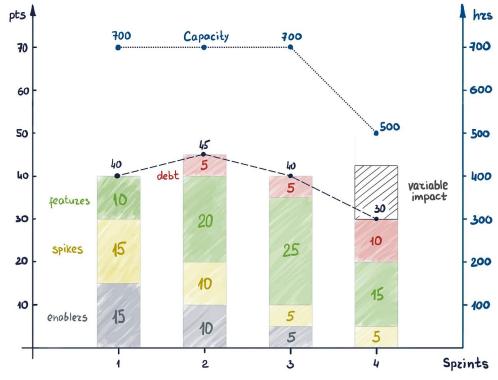
- Festivos y permisos
- Vacaciones individuales
- Reuniones de la organización
- Factor de concentración





Cálculo de velocidad

- Cálculo del impacto en la velocidad por pérdida de Capacidad
 - Calcule la capacidad promedio de su equipo
 - Calcule la capacidad ajustada por la pérdida
 - Calcule el radio de ajuste : la capacidad ajustada / capacidad promedio
 - Multiplique: velocidad promedio * radio de ajuste



Tomado de:

https://aspostnikov.medium.com/how-to-measure-team-velocity-and-adiust-it-with-capacity-to-get-more-precise-forecasts-a8df163c35c7





Facultad de INGENIERÍA

Sede Bogotá

Gracias por su atención

Contacto: hrumana@unal.edu.co
jhapontem@unal.edu.co
lmolartem@unal.edu.co

