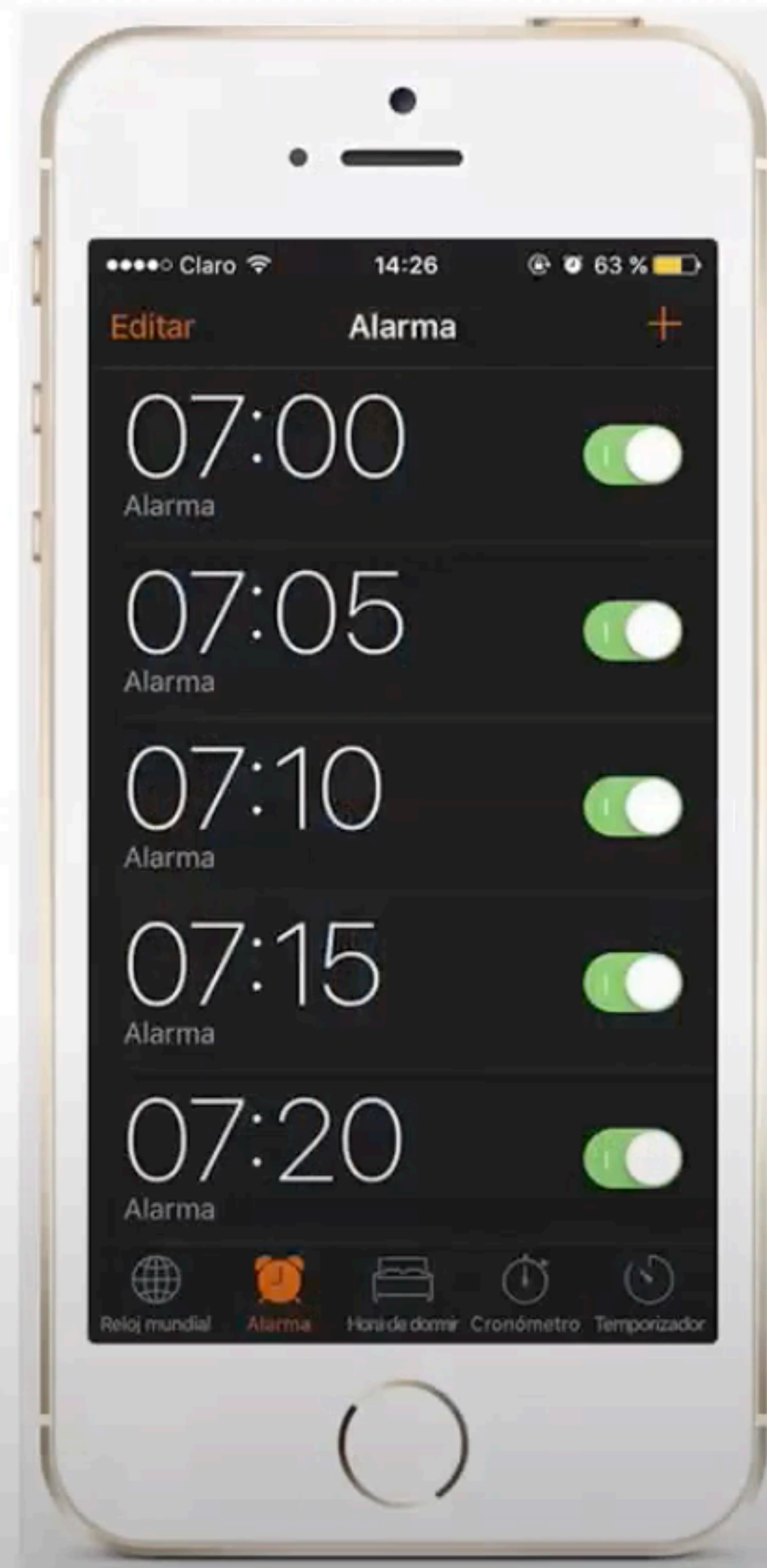


Ingeniería de Software

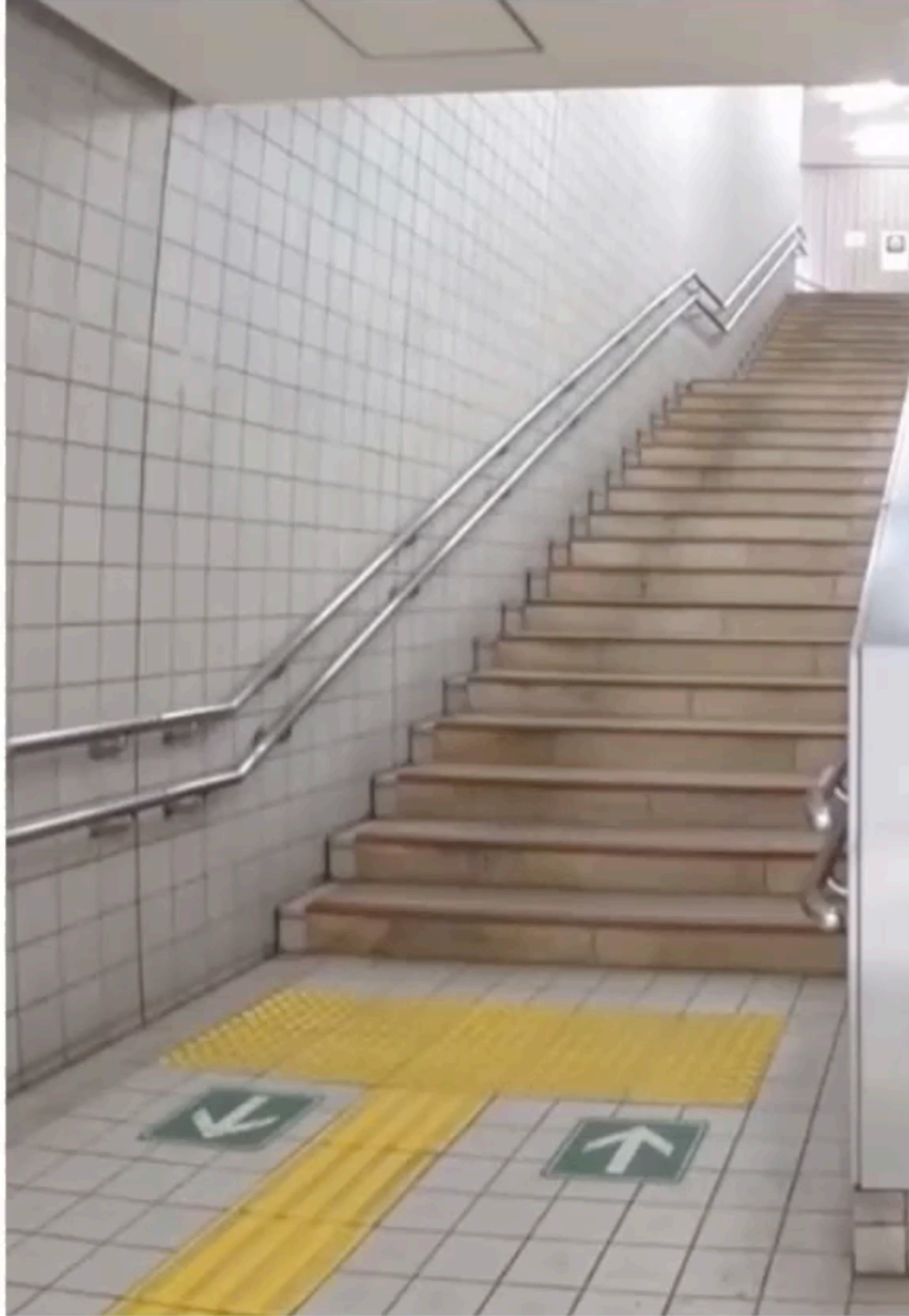
SCRUM - Planificación y Estimación

Juan Pablo Sandoval

Tribus



Tribus



A



B

Ingeniería de Software

SCRUM - Planificación y Estimación

Juan Pablo Sandoval

RoadMap

- ***Story Points***
- *Velocidad de Desarrollo*
- *Planificando un Release*
- *Planificando una Iteración*
- *Necesidad de Ajustar*

Story Points

- *Es una unidad relativa de medida que hace referencia al esfuerzo necesario para realizar una determinada historia de usuario.*
- *Los story points son estimados por todos los miembros del equipo.*
- *Los story points representan a un valor relativo que puede variar de equipo a equipo.*



1 point



3 points



5 points



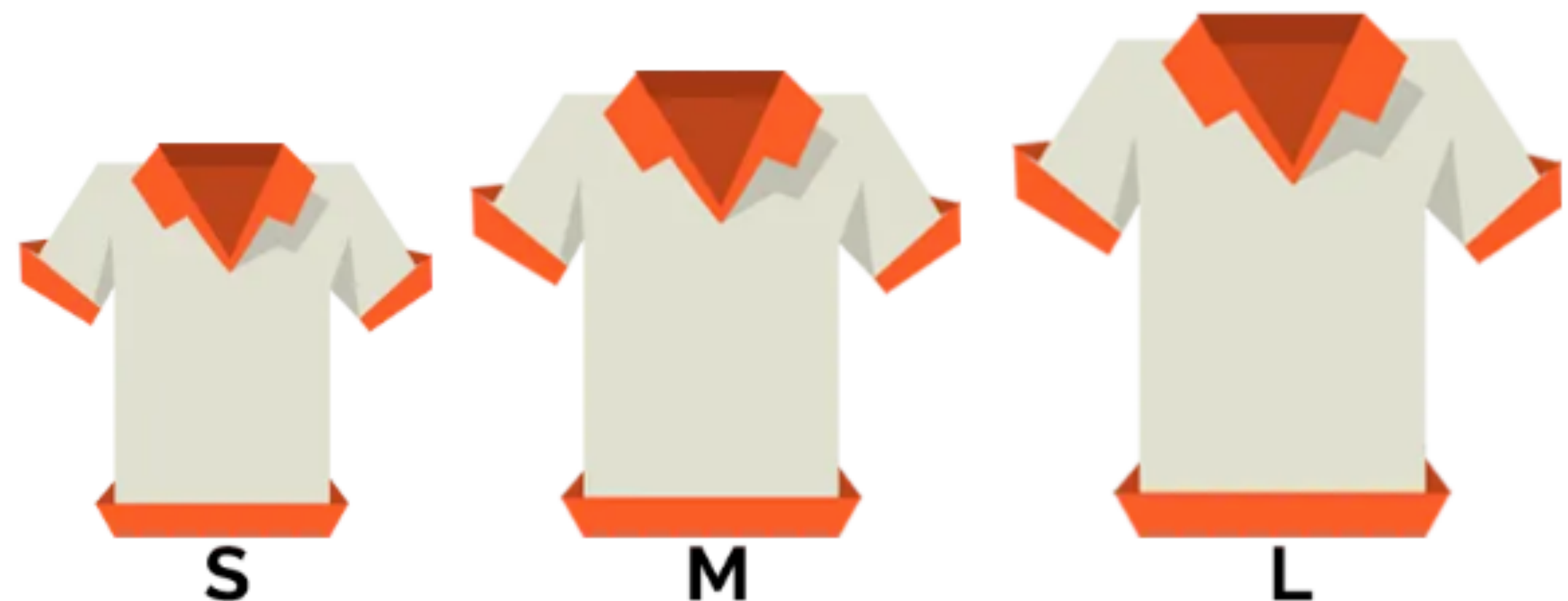
8 points



11 points

Que significa un valor relativo?

- *Los puntos de la historia dan una visión del tamaño de la historia de un usuario.*
- *Una historia de usuario de 3 puntos es más grande que una historia de 1 punto, y más pequeña que una historia de 5, lógica pura.*
- *¡Pero ojo! Una historia de 2 puntos no es necesariamente dos veces más grande que una historia de 1 punto.*



Como determinar los puntos de historia?

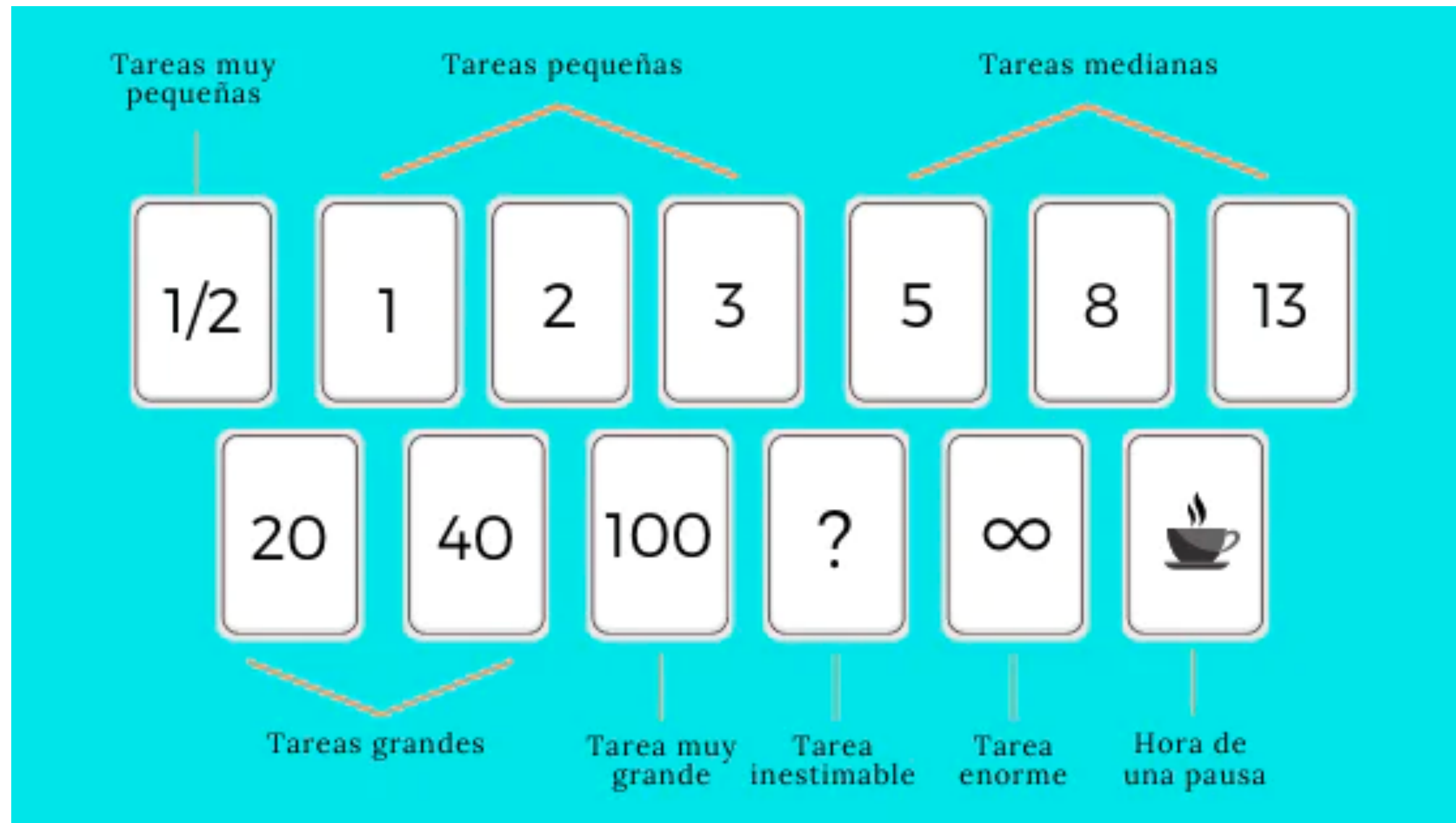
- **Dificultad** *¿Cuánto esfuerzo requiere completar la historia del usuario, según la definición de hecho?*
- **Complejidad** *¿Qué tan complejo es crear la historia del usuario? ¿Es una tarea sencilla o un desafío?*
- **Incertidumbre** *¿Cuáles son las posibilidades de encontrar sorpresas que no habíamos previsto de antemano?*

Como determinar los puntos de historia?

- *Seleccionamos una historia como punto de referencia y le asignamos puntos de historia.*
- *Asignamos puntos a las demás historias en base a la que elegimos primero. Es más difícil? ¿Es más fácil?*

1	2	3	5	8	13
A user can...	A user can...	A user can...	A user can...	A user can...	A user can...
A user can...	A user can...	A user can...	A user can...		A user can...
A user can...		A user can...	A user can...		
A user can...			A user can...		

Scrum Poker



- Se selecciona una historia, los participantes seleccionan una carta del mazo, el valor de la carta representa los puntos de historia que cada integrante del equipo cree que tiene la historia.
- Las cartas se muestran en paralelo para evitar el sesgo.
- Si los valores son muy distintos, nace una discusión normalmente entre el que asignó el valor más alto y el que asignó el menor valor.
- Después de la discusión se vuelve al paso 1.
- Acaba cuando hay un consenso entre los puntos a asignar a una historia.

RoadMap

- *Story Points*
- ***Velocidad de Desarrollo***
- *Planificando un Release*
- *Planificando una Iteración*
- *Necesidad de Ajustar*

Velocidad de Desarrollo

- *Cuantos puntos puedo manejar en un sprint?*
 - *En palabras simples la velocidad es el numero de story points que un equipo puede manejar en un sprint.*
 - *Se calcula típicamente calculando el promedio de story points realizados en sprints anteriores.*

Ejemplo - Sumamos las historias realizadas en un sprint pasado

Table 11.1 *Stories completed during an iteration.*

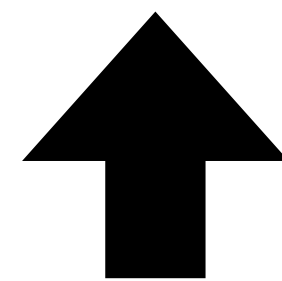
Story	Story Points
A user can...	4
A user can...	3
A user can...	5
A user can...	3
A user can...	2
A user can...	4
A user can...	2
Velocity	23

- *Se suman todos los puntos de historia realizados en el sprint.*
- *No incluir las historias realizadas a la mitad.*

Ejemplo - Calculamos el promedio con historias anteriores

Sprint 1	Sprint 2	Sprint 3	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7
80	70	95	105	130	110	120

- *El promedio de story points realizados en sprints anteriores es:*
 - *Aproximadamente 100.*



Velocidad de Desarrollo

Que pasa si es mi primer sprint?

- *En el primer sprint es difícil de adivinar cuántos puntos de historia podremos manejar.*
- *Una estrategia sería decidir en equipo qué historias intentarían acabar en el sprint 1, sin el compromiso de acabar todas.*
- *Ya para el sprint 2 o sucesivos podrán utilizar la historia para calcular la velocidad.*

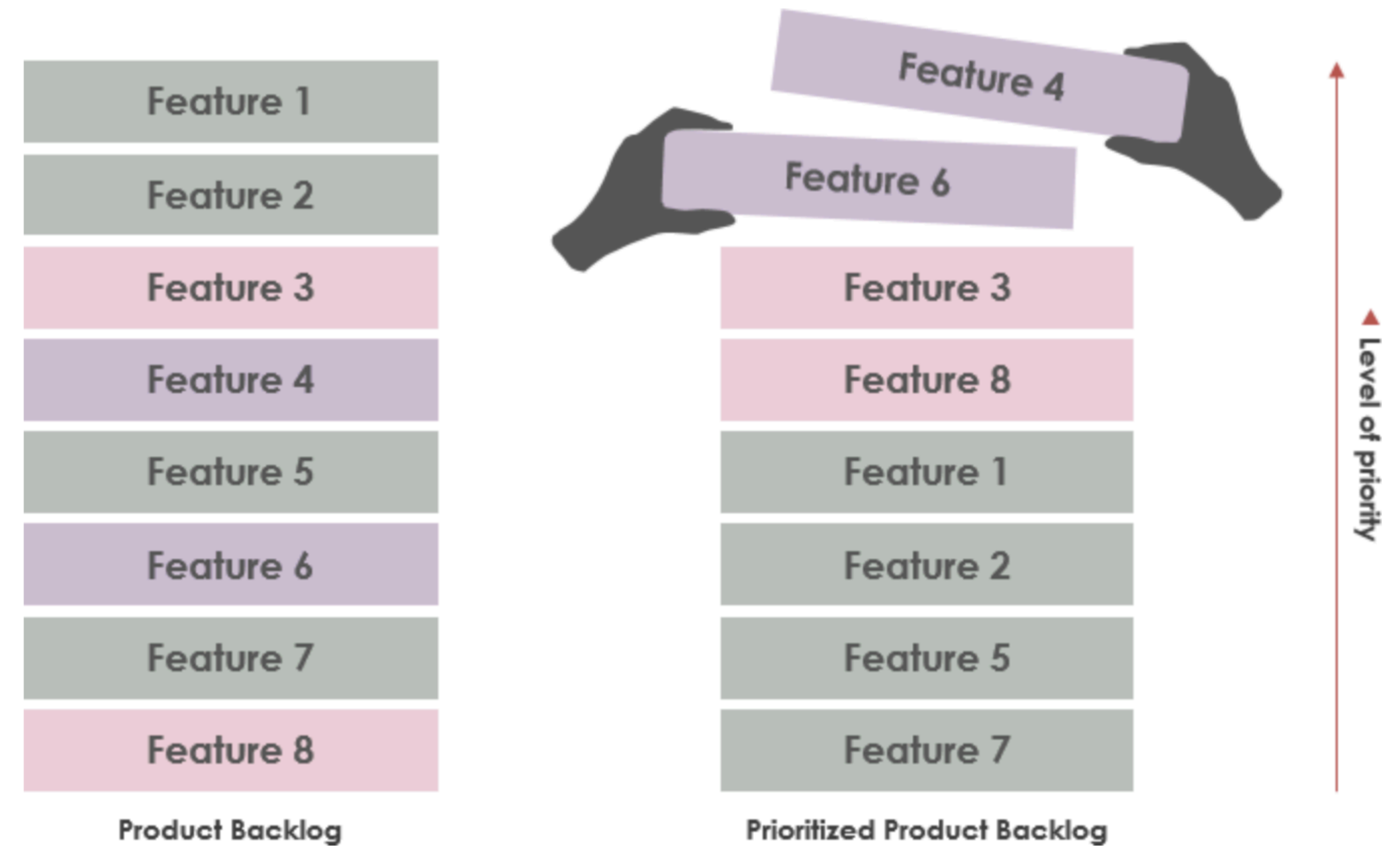
RoadMap

- *Story Points*
- *Velocidad de Desarrollo*
- ***Planificando un Release***
- *Planificando una Iteración*
- *Necesidad de Ajustar*

Paso 1: Priorizar las historias de usuario

Consideraciones:

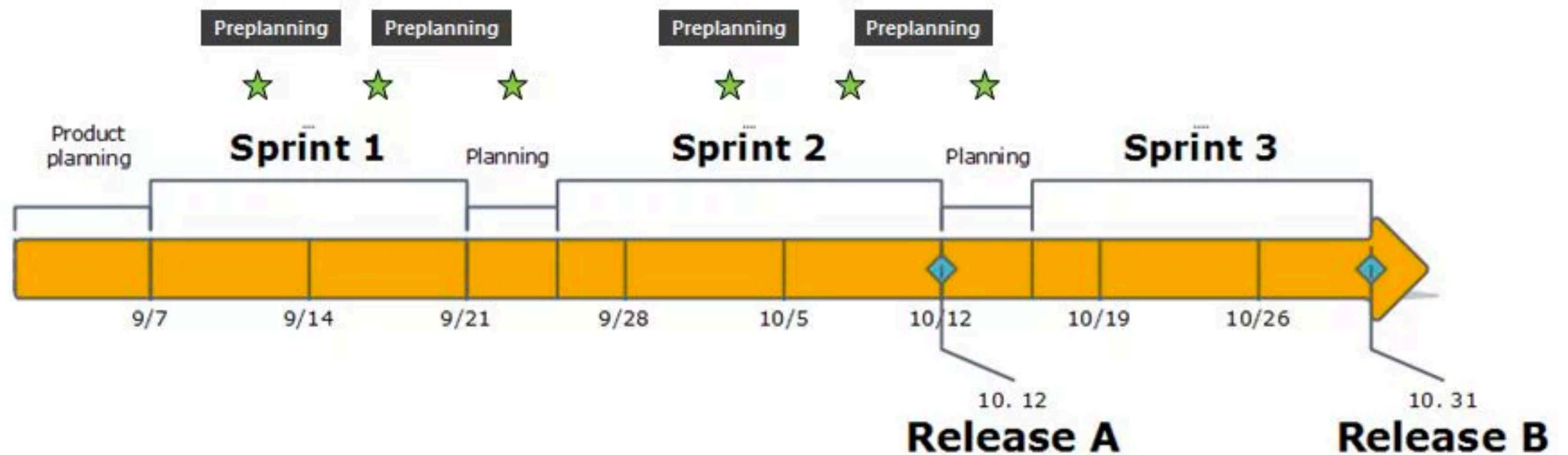
- El riesgo de que una historia no se complete cómo se espera.
- El impacto que una historia puede tener con otras si es diferida.
- El deseo de la historia por una gran mayoría de usuarios y clientes.
- El deseo de la historia por una pequeña pero importante cantidad de clientes o usuarios.
- La cohesión de la historia en relación a otras historias.



Paso 2: Decidir el periodo de iteración y release

Dos semanas? Tres semanas?

Paso 3: Agrupar historias en sprints y estos en release



Ejemplo - Release plan

Release Goals:

Release every 6 weeks

	ID	Story	Estimation	Priority
Release	6	As a general user I want to register a new account.	3	1
	2	As a member I want to sign-in my account.	2	2
	5	As a member I want to sign-out my account.	1	3
	10	As an administrator I want to disallow suspicious registration attempts.	2	4
Release	1	As a member I want to add new items into shopping cart.	5	5
Release	3	As a member I want to checkout shopping cart.	7	6
	4	As a member I want to track the delivery.	2	7
Release	9	As a member I want to record delivery addresses.	1	8
	7	As a member I want to cancel order.	1	9
	8	As an administrator I want to see the list of accounts logged in.	2	10

Release Goals:

- (1) First release after user about to register, sign-in and sign-out.
- (2) Second release after user can successfully purchase items.
- (3) Final release when all the remaining stories are done.

First Release

Stories: 6, 2, 5, 10 -> Estimation = 8 Points

Estimation / Velocity = 8 / 3 = 3 Sprints

Second Release

Stories: 1, 3, 4, 9 -> Estimation = 15 Points

Estimation / Velocity = 15 / 3 = 5 Sprints

Third Release

Remaining stories -> Estimation = 3 Points

Estimation / Velocity = 3 / 3 = 1 Sprint

Total

26

Velocity: 3 points / sprint

Sprint length: 2 weeks

RoadMap

- *Story Points*
- *Velocidad de Desarrollo*
- *Planificando un Release*
- ***Planificando una Iteración***
- *Necesidad de Ajustar*

Planificando una iteración

- *Discutir las historias a considerar*
- *Desagregar las historias en tareas.*
- *Un desarrollador acepta la responsabilidad de una tarea.*
- *Todas las historias fueron discutidas y las tareas aceptadas.*

Planificando una Iteración

Table 10.1 *It's easy to track tasks, the developer doing each task, and estimates on a white board.*

Task	Who	Estimate
Code basic search screen	Susan	6
Code advanced search screen	Susan	8
Code results screen	Jay	6
Write and tune SQL to query the database for basic searches	Susan	4
Write and tune SQL to query the database for advanced searches	Susan	8
Document new functionality in help system and user's guide	Shannon	2

RoadMap

- *Story Points*
- *Velocidad de Desarrollo*
- *Planificando un Release*
- *Planificando una Iteración*
- ***Necesidad de Ajustar***

La necesidad de ajustar

- *La agilidad implica abrazar el cambio.*
- *Las estimaciones tempranas (siempre necesarias) suele no ser muy certeras.*
- *A medida que el proyecto avanza tenemos más elementos para mejorar las estimaciones iniciales (puede ser necesario ajustar)*
- *El plan del sprint NO SE AJUSTA. El ajuste puede ocurrir una vez terminado el sprint y sobre todo luego del sprint review y el sprint retrospectivo.*

Tipos de Ajuste

- **Ajuste por tiempo.** *Ir avergonzadamente a negociar más tiempo.*
- **Ajuste por alcance.** *Se entrega en el deadline pactado pero se negocia en cuanto a funcionalidades del release (alcance del producto)*
- **La calidad no se negocia.** *un producto de mala calidad en realidad termina costando más caro a la larga. NO RECOMENDABLE*

Ejercicio de Demostración