

Gestión de la configuración

Día 4

Estimaciones

Poker SCRUM

Poker SCRUM

- Bibliografía

- Henrik Kniberg. 2007. *“Scrum y XP desde las trincheras”*.

- <http://www.proyectalis.com/2008/02/26/scrum-y-xp-desde-las-trincheras/>

- Juan Palacios. 2007. *Flexibiliad con SCRUM*.

- http://www.scrummanager.net/files/flexibilidad_con_scrum.pdf

- Ejemplo

- <http://www.crisp.se/planningpoker>

Poker SCRUM

- Estimaciones
 - Existen distintas técnicas. Se abordarán en “Gestión de Proxectos Informáticos”
 - Opinión de expertos
 - Descomposición:
 - Cuanto más pequeño y específico es un trabajo más fácil es hacer la estimación
 - Las tareas grandes se obtienen por la suma de las pequeñas en las que se descomponen. Bottom-Up y EDT

Poker SCRUM

- Utiliza la descomposición
- Obliga a todos los miembros del equipo a esforzarse en entender el problema.
 - Fuerza la participación activa de todos los miembros del equipo
 - Evita la “visión” del que mejor comprende el problema, del que tiene más capacidad de convencer al equipo o simplemente del que habla primero.
 - Permite detectar prematuramente discrepancias en la visión que tienen los miembros del equipo
 - Hace que surjan preguntas importantes sobre la comprensión del requisito de forma temprana.
- Involucra a todo el equipo
 - La información externa es orientativa pero lo realmente importante es la velocidad del equipo
 - El equipo conoce sus fortalezas y debilidades
 - Todo el equipo contribuye y comparte la decisión por lo que es más fácil el compromiso con la estimación.

Poker SCRUM

- Baraja
 - Varias aproximaciones
 - Normalmente utilizan la serie de Fibonacci:
 - 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34. (No hay precisión en nº altos)
 - Añaden cartas con significado especial.
 - Ya está hecho, Ni idea, Café.
 - Nuestra Baraja
 - $\frac{1}{2}$, 1, 2, 3, 5, 8, 13 (Son 2,5 semanas laborales)
 - Cartas especiales: Ni idea (?). Ya está hecho (0)

Poker SCRUM

- Antecedentes
 - Tenemos una lista de Cambios a Implementar.
 - En el coste temporal se debe valorar
 - Esfuerzo de modificación de los documentos existentes.
 - Esfuerzo añadido al proyecto sobre la estimación inicial.
 - Concretar las unidades de las cartas en cada cambio (horas, días,...)
- Procedimiento
 - Tomamos la primera solicitud de cambio.
 - Todos los miembros ponen una carta OCULTA con su estimación.
 - Todas las cartas se revelan a la vez.
 - Resolver la votación.

Poker SCRUM

- Resolver la votación.
 - Acuerdo de convergencia
 - Hay convergencia si todas las votaciones se corresponden con 3 cartas consecutivas
 - Si no hay convergencia se discuten las posturas extremas y se vuelve a votar
 - Como tiempo final se propone el tiempo Pert.
 - Tiempo Pesimista (T_p): El más largo propuesto.
 - Tiempo optimista (T_o): El más corto propuesto.
 - Tiempo más Probable (T_{mp}): El más repetido.

$$T_M = \frac{T_p + 4 \cdot T_{mp} + T_o}{6}$$

	M1	M2	M3	M4	T_M
Vota 1					
Vota 2					

Poker SCRUM

- Ejemplos
 - Añadir el desbloqueo de una terminal de pago con la lectura de la huella digital.
 - Añadir a la página de web de la ETSE la funcionalidad que permita la reserva de locales para actividades extra-académicas.
 - Rediseñar la web de la ETSE para adaptarla al nuevo diseño corporativo de la USC.

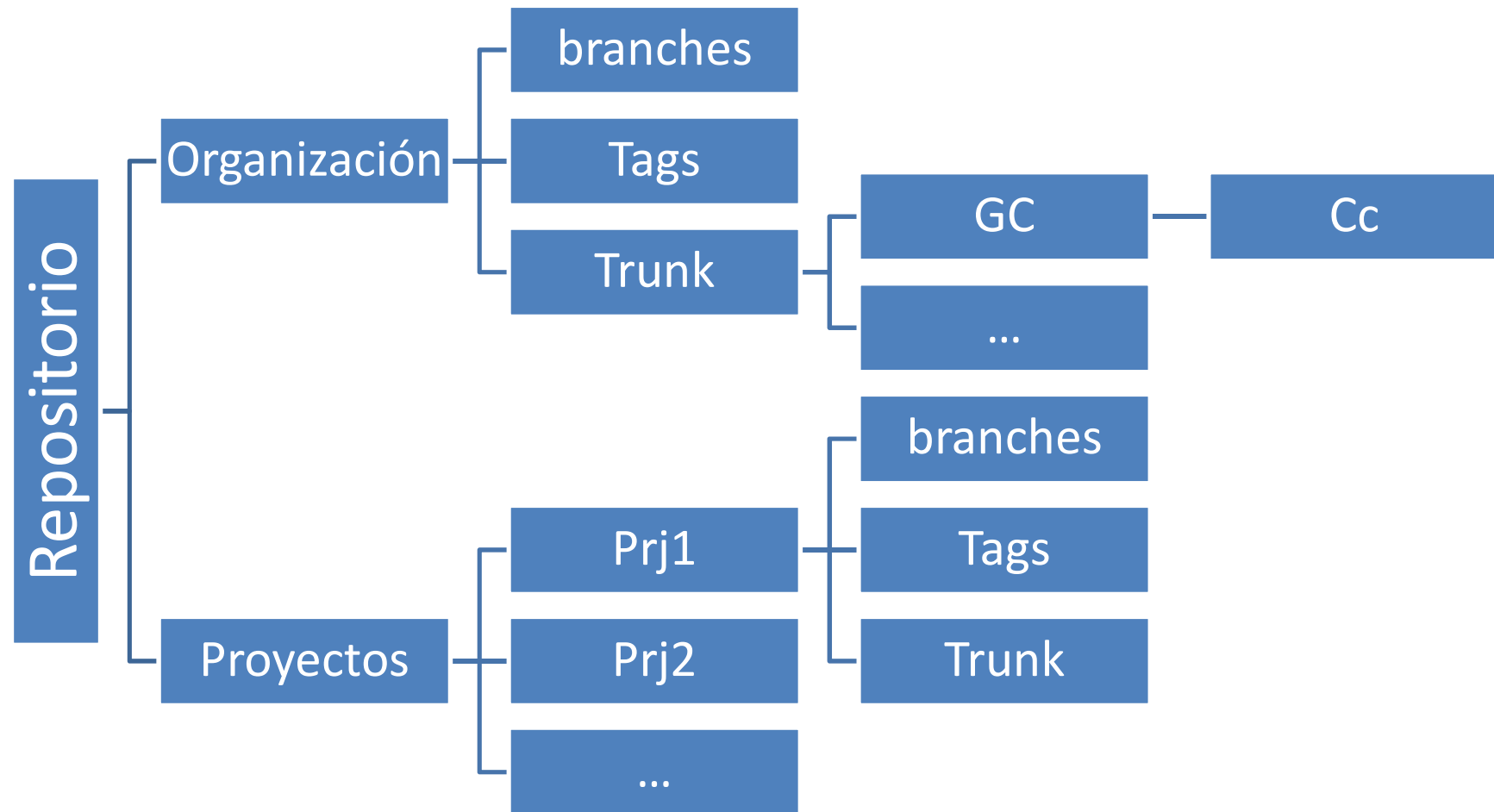
Proceso de Control de Cambios

OPTIMIZACIÓN

OPTIMIZAR PROCESOS

- Modificar el proceso para:
 - Utilizar SVN para controlar las versiones de los ficheros del proyecto.
 - Describir el repositorio.
 - Describir quién, cuándo y cómo se cambian los ficheros en el repositorio.
 - Describir quién, cuándo y cómo se etiqueta un estado del proyecto.
 - Usar poker Scrum para estimar el coste del cambio
 - Incluir la descripción detallada del proceso. Se asume que quién lee el proceso no sabe cómo se estima con poker Scrum.
 - Modificar las plantillas para que incluyan tablas de votaciones.
 - El análisis permite seleccionar que cambios de los actuales serán ejecutados y planificar su orden.
- Renombrar el documento.
 - DP_ControldeCambios_GrupoN-v3

OPTIMIZAR PROCESOS



Gestión de la configuración

Comprensión del Área de procesos

Trabajo individual sobre un autor

Práctica 7 (23/2/2020 – 27/02/2020)

- Versión final del proceso de Control de Cambios
 - Incluye SVN como repositorio para el control de cambios
 - Incluye PokerScrum para la estimación de coste temporal de implementación del cambio

Práctica 7 (01/3/2020 – 12/03/2020)

- Lectura obligatoria
 1. GC según Pressman
 2. GC según Sommerville
 3. GC según INTECO
 4. GC según CMMI
- De forma individual:
 1. Leer el capítulo señalado.
 2. Crear un Mapa Mental del Proceso descrito por el autor en el que se muestre:
 - Las actividades que se deben realizar en el proceso.
 - La organización de dichas actividades en una jerarquía
 - Conceptos relacionados con la GC y en que actividades aparecen
 3. Para cada actividad dar una descripción que incluya los objetivos que persiga.
 4. Los alumnos que tienen CMMI:
 - Las consecuencias de su realización incorrecta.
 5. Glosario de términos: Definir los términos identificados relacionados con GC
- Usar Plantilla: Plantillas/Plantilla_practicas_7.6.1