

PROYECTOS DE SOFTWARE

TÉCNICAS DE ESTIMACIÓN – PLANNING

POCKER

Prof. Mg. Marisa Daniela Panizzi

Puntos de historia (Story Points)

- Un punto de historia es una medida que expresa de forma relativa el tamaño de una historia de usuario (user story) o funcionalidad.
- Este valor depende de factores como la complejidad de desarrollo, el esfuerzo requerido, el riesgo inherente al desarrollo, etc.
- Por ejemplo: al ser un valor de tamaño relativo, una US a la que se asigna un SP igual a 2 ha de ser el doble de una US cuyo SP es igual a 1 (en complejidad, esfuerzo, riesgo, tiempo, etc.).
- Los puntos de historia son la medida de tamaño más utilizada en ASD.

Puntos de historia (Story Points)

- Los puntos de historia permiten obtener valores más precisos, reducen el tiempo de planificación, predicen con mayor exactitud las fechas de entrega y ayudan a los equipos a mejorar su rendimiento.
- Los puntos de historia son una métrica más relevante para la medición del trabajo realizado ,dado que están relacionados directamente con las funcionalidades a ser desarrolladas y no solo con el tiempo de desarrollo requerido.
- Las series Fibonacci (1,2,3,5,8,13,21. . .) y T-shirt sizes (S, M, L, XL. . .) son métricas utilizadas para la estimación de los puntos de historia.

Planning Poker

- Es un método de estimación de esfuerzo basado en el consenso de un grupo de expertos.
- Fue primero introducido por Grenning (2002) y popularizado más adelante por Cohn (2005), considerándolo como un método compatible con el enfoque hacia las personas que es característico de las metodologías ágiles.
- Las cartas utilizadas suelen contener valores correspondientes a la serie Fibonacci, los cuales han de representar el número de story points, días ideales o cualquier unidad de estimación que el equipo esté utilizando.

Planning Poker

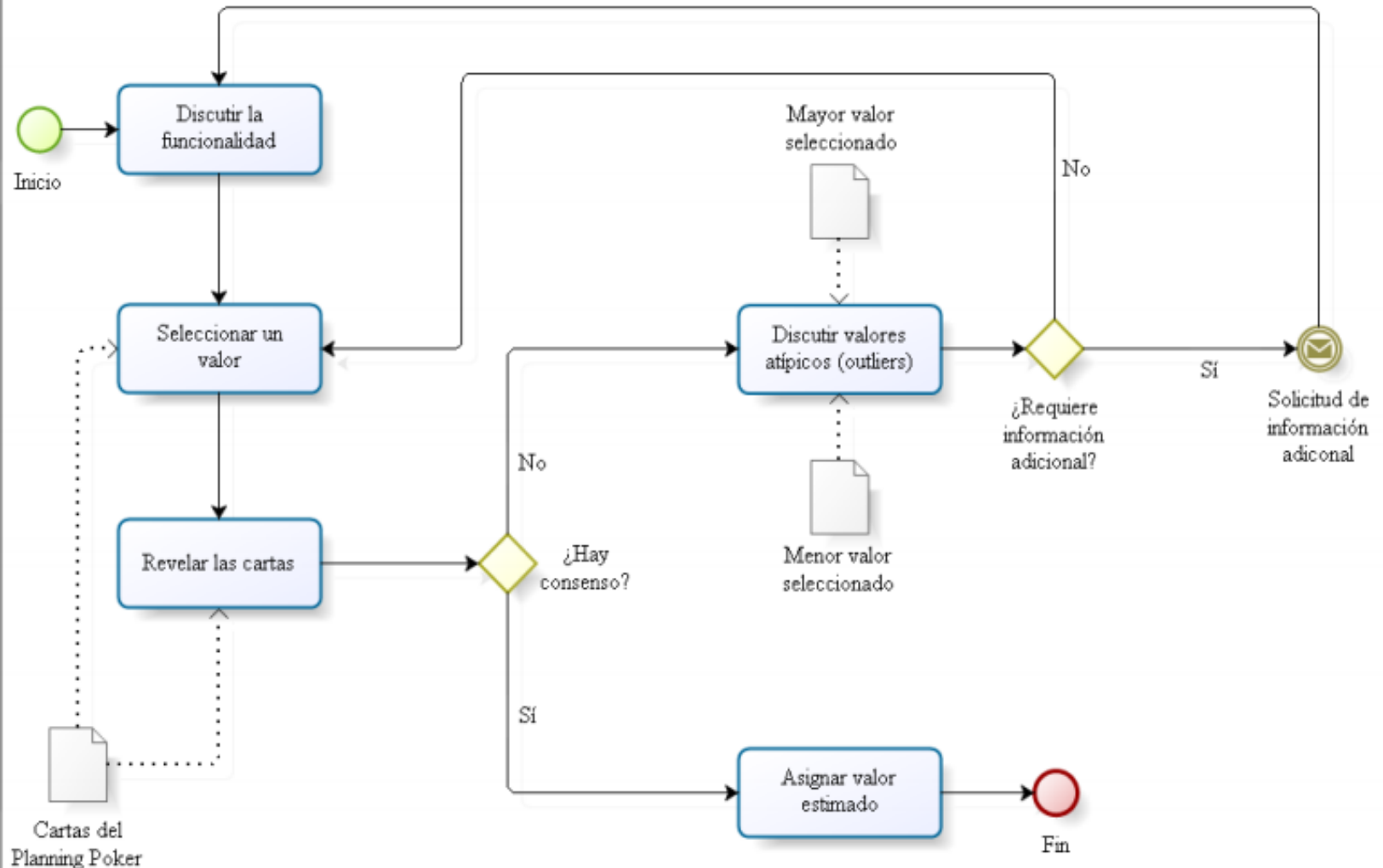
- Desarrollo del Proceso:
 - Discusión de la funcionalidad, realizando preguntas al representante por parte del cliente (product owner) según sea requerido.
 - Luego de esto, cada estimador o experto selecciona una carta de forma privada, la cual representará su estimación para dicha funcionalidad.
 - Todas las cartas son reveladas al mismo tiempo.
 - Si hay un consenso, entonces el valor seleccionado se asigna como estimado de la funcionalidad en cuestión. En caso contrario, se procede a discutir los valores aislados; esto es, los estimadores que hayan seleccionado el menor y el mayor valor han de exponer y justificar sus razones y opiniones al respecto.

Planning Poker

- El proceso es repetido hasta llegar a un consenso o decidir que no se cuenta con la información necesaria para realizar la estimación de una funcionalidad determinada, en cuyo caso se ha de solicitar la información adicional a las partes correspondientes para volver a realizar la estimación.

Planning Poker

Planning Poker



Buenas prácticas

- Combinación de las opiniones de múltiples expertos, que forman parte del equipo multifuncional del proyecto, para realizar la estimación.
- Posibilidad de dar clara justificación de los valores estimados propuestos, mejorando la precisión y procurando que no haya falta de información.
- Empleo de discusiones de grupo como base para realizar las estimaciones conduce a mejores resultados al utilizar el promedio de los valores estimados individuales y eliminar los valores extremos.

EJEMPLO DE ESTIMACIÓN DE UN CASO REAL

Presentación del Caso

Empresa multinacional que se encuentra en la República Argentina y ofrece servicios de consultoría.

Implantación de un desarrollo de tipo mejora; esta impacta sobre un sistema de gestión de agencias del rubro de la publicidad para Latinoamérica ya implantado.

Es un sistema de gestión que fue desarrollado a medida para la gestión de empresas de publicidad; este cuenta con los siguientes módulos:

Clientes, Proveedores, Contabilidad, Tesorería, Administración y parametrización, Rendiciones de gastos y Seguridad.

Presentación del Caso

La mejora a implementar tiene impacto sobre los módulos de Clientes y Administración y Parametrización.

Esta incorpora la modalidad de facturación electrónica, que requiere de la emisión de un archivo de texto, la generación automática de un archivo XML y un PDF en la generación de cada factura y nota de crédito. Este desarrollo también incorpora un proceso de solicitud de creación de notas de crédito y su posterior aprobación.

Presentación del Caso

Los requisitos funcionales o funcionalidades de la mejora a desarrollar son:

- Modificar información de la empresa
- Generar archivo para ente regulador
- Generar factura automática
- Generar factura manual
- Generar nota de crédito
- Generar factura automática de medios
- Generar factura manual de medios
- Generar nota de crédito de medios
- Generar factura de varios
- Generar nota de crédito de varios
- Generar factura por volumen
- Generar nota de crédito por volumen
- Regenerar archivo para ente regulador
- Solicitud de generación de nota de crédito
- Aprobar de notas de crédito.

Aplicación del método

Funcionalidad	Puntos de historia estimados
Modificar información de la empresa	2
Generar archivo para ente regulador	13
Generar factura automática	20
Generar factura manual	8
Generar nota de crédito	8
Generar factura automática de medios	20
Generar factura manual de medios	8
Generar nota de crédito de medios	5
Generar factura de varios	8
Generar nota de crédito de varios	5
Generar factura por volumen	20
Generar nota de crédito por volumen	13
Regenerar archivo para ente regulador	13
Solicitud de generación de nota de crédito	20
Aprobar de notas de crédito	20
Puntos de Historia de usuario Totales	183

Se aplica la secuencia de estimación propuesta por Cohn, la cual consiste en los siguientes valores posibles: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 y 100.

Aplicación del método

Los datos que se obtuvieron de la consultora, la cantidad de desarrolladores que participaron en el desarrollo, la cantidad de días del sprint y la cantidad de puntos de historia que pueden desarrollar por sprint.

Se calcula la cantidad de sprints que se requieren para finalizar el desarrollo.

Cantidad de Sprints = Puntos de Historia de usuario Totales / Puntos de historia de usuario por sprint

y los días totales que se requieren

Días totales de desarrollo = Cantidad de Sprints * días x sprint

Cantidad de desarrolladores	días x sprint	Puntos de historia por sprint	Cantidad de sprints	días totales de desarrollo
4	15	32	5,7	85,8

Manos a la Obra!!

Guía de Trabajos Prácticos
(Casos Prácticos 21, 22 y 23)

