

Estimaciones

La prediccion es mucho muy dificil, especialmente acerca del futuro uuuuhhh

Todo esto es estimacion en la gestion tradicional de proyectos!!!!!!!!!!!!

Concideraciones

No es precisa, existe incertidumbre

no es planear

son la base de los planes pero los planes no tienen que ser lo estimado

a mayor diferencia entre estimado y planeado mayor es el riesgo

las estimaciones no son compromisos

Estimacion = erramientas utilizadas para predecir que es lo que va a ocurrir

plan = compromiso sobre lo que se va a hacer

Por que estimar?

para disminuir el nivel de incertidumbre que hay en el proyecto

Una forma de reducir la incertidumbre es utilizar distintas tecnicas de estimacion

Errores en la estimacion

Problemas para definir el alcance del sistemas, si no se que tiene que hacer el sistema no puedo estimar

Problemas al calcular el esfuerzo (subestimar o sobreestimar las capacidades del equipo)

Errores al estimar que se van arrastrando

Cuando hay caos en el proyecto ese caos se extiende a la estimacion

Pasos de estimacion

1. Definir el tamaño del proyecto (en cantidad de c/u, cant de user story, cant de features, cualquier medida que nos deje cuantificar)
2. Definir el esfuerzo (cantidad de hs lineales que me lleve construir el sw)
 1. hs lineales = horas que me va a llevar sin tener en cuenta los recursos autiliza

Tecnicas de Estimacion

1. Contar: cuantificar el proyecto para medir el tamaño (c/u, user story, feature, tareas, etc)

Metodos utilizados:

- Basados en experiencia
 - Datos historicos (Tienen que ser de la misma org y el mismo proyecto)
 - Juicio de experto puro
 - Se basa en un experto que hace la estimacion (lider de proyecto)
 - desventajas: se basa pura y exclusivamente en los conocimientos de este
 - 75% de las org lo utilizan
 - Por mas experto que sea el experto debe ser quien ejecute la tarea
 - debe tener tareas con granularidad aceptable
 - usa metodo optimista/pesimista/habitual para definir el tiempo que lleva la tarea +- las hs en casos optimistas/pesimistas
 - utiliza un checklist y un criterio definido para asegurar cobertura
 - Juicio de experto wideband delphi
 - Un grupo de personasinformadas que tratan de predecir cuanto va a tardar el proyecto
 - las estimaciones en grupo suelen ser mejores que las individuales
 - las estimaciones deben ser individuales y enriquecerse en base a la discucion entre los expertos
- basados en recursos
- basados en marcado
- basados en componentes del producto o en el proceso de desarrollo
- metodos algoritmicos

Actividades Omitidas al estimar

1. Requerimientos faltantes
2. Actividades del desarrollo faltante (documentacion, revisiones, creacion de datos para testing, mantenimiento de versiones previas)
3. Actividades generales (dias de enfermedad, licencias, cursos)
4. uso de bufferss (tiempose colchon para no estar tan justo tiempo que se toma por las dudas)

Las estimaciones son por lo general optimistas

Bibliografia

Software Estimation: MacConel

Estimaciones Agiles

problema de la estimacione en met agiles = la incertidumbre es muy grande ya que no se tiene claro el alcance del proyecto

La metodologia para estimacion agil es el delphi

Tips para estimacione agile

- No utilizar estimaciones como compromisos ya que puede perjudicar a la org
- lo mas beneficioso de las estimaciones son el proceso de hacerlas
- sirven como una gran respuesta temprana para ver si el trabajo planificado es factible o no
- sirve como proteccion para el equipob

las features/stories son estimadas usando el tamaño como storypoint

las medidas son relativas no absolutas, sirven para un equipo en particular

storypoints no es una medida basada en tiempo

Estimaciones relativas

surgen ya que son mas faciles de estimar que con medidas absolutas

somos buenos comparando cosas

comparar es mas rapido

se obtiene una mejor dinamica grupal y pensamiento de equipo

se mejora el tiempo de analisis de las storys

Variables para medir

Tamaño:

refiere a cuan grande o pequeño es algo

cantidad de trabajo necesario para realizar una feature

Esfuerzo:

Teniendo en cuenta la capacidad del equipo

tamaño vs Esfuerzo

las estimaciones basadas en tiempo son mas propensas a errores debido a que no tienen en cuenta

habilidades

conocimiento

asunciones

experiencias

familiaridad con el negocio

Incertidumbre

falta de conocimiento sobre proyecto

Velocidad

me dice cuantos storypoint fueron asignados y completados por el equipo

Para cuantificar el esfuerzo se utiliza una escala

Ej:

talle

nro 1-10

fibonacci

Storypoints:

unidad de medida especifica del equipo de, complejidad, riezgo y esfuerzo

le da el peso a cada story y dice cuan grande es

Poker estimation

especificacion del delphi

combina opinion de experto, analgia y desegracion

los participantes son desarrolladores

Se comienza eligiendo una story pequeña a la que se le da valor 1 y se compara el resto con esta

Si todos coinciden se establece ese puntaje

si no coinciden se discute el tema hasta que esten todos de acuerdo

como decodificar estimaciones

buscar en ppt

se recomienda que las funcionalidades no pasen de 8 pts ya que si lo hacen lo mas probable que la story no cumpla el principio INVEST