

Autoevaluación

El nivel de planificación en que se decide el número de sprints es

☐ portafolio

☒ release

☐ sprint

☐ producto

Varios niveles de planeación

- Iteración - producto potencialmente entregable
- Release - producto entregable al fin del proceso iterativo
- Producto - desarrollo en versiones
- Portafolio - varios productos manejados por la compañía

La mejor información para estimar la velocidad de desarrollo o productividad del equipo de desarrollo es

- ☐ la del proyecto anterior
- ☐ la que se puede encontrar en libros internacionales de prácticas de ingeniería de software
- ☒ la de sprints anteriores
- ☐ la del anterior release

¿ Como estimar las velocidades de desarrollo ?

- Examinando lo que ha pasado antes !
 - en la iteración anterior
 - en el release anterior
 - en el proyecto anterior (mismo equipo)
 - promedios de la compañía
 - promedios de la industria

Cuál es por lo general la forma más recomendada de ajustar la planificación de un release

- ☐ por tiempo
- ☐ por presupuesto
- ☒ por alcance
- ☐ por calidad

Combinaciones Posibles

Project Type	Scope	Date	Budget
Fixed everything (not recommended)	Fixed	Fixed	Fixed
Fixed scope and date (not recommended)	Fixed	Fixed	Flexible
Fixed scope	Fixed	Flexible	Fixed (not really)
Fixed date	Flexible	Fixed	Fixed

En cual de los siguientes casos se suele contraer una deuda técnica importante

- ☐ ajuste por alcance
- ☐ ajuste por presupuesto
- ☐ ajuste por tiempo
- ☒ ajuste por calidad

Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta

- ☐ nunca incurrir en una deuda técnica
- ☐ no es muy importante incurrir en una deuda técnica
- ☒ en ocasiones especiales puede asumirse una deuda técnica
- ☐ una deuda técnica equivalente a 10 días de esfuerzo requerirá 10 días para ser pagada

Deuda Técnica

- La deuda técnica puede ser definida como las consecuencias de largo plazo de malas decisiones de diseño
- En este sentido es como cualquier otra deuda, hay que entender bien que se está incurriendo en ella y tener claro que se deberá pagar
- A veces vale la pena, por ejemplo para agilizar cosas urgentes que se deben cumplir en un determinado sprint
- Debido a que esas malas decisiones serán mas costosas de reparar en el futuro la deuda puede cobrar "intereses"

Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta

- ☐ un story point representa un día de desarrollo
- ☒ cuatro story points representan el doble de esfuerzo que dos story points
- ☐ la asignación de sps a los relatos es 1, 2, 3, 4, ... dependiendo de la complejidad
- ☐ un story point representa un día-hombre

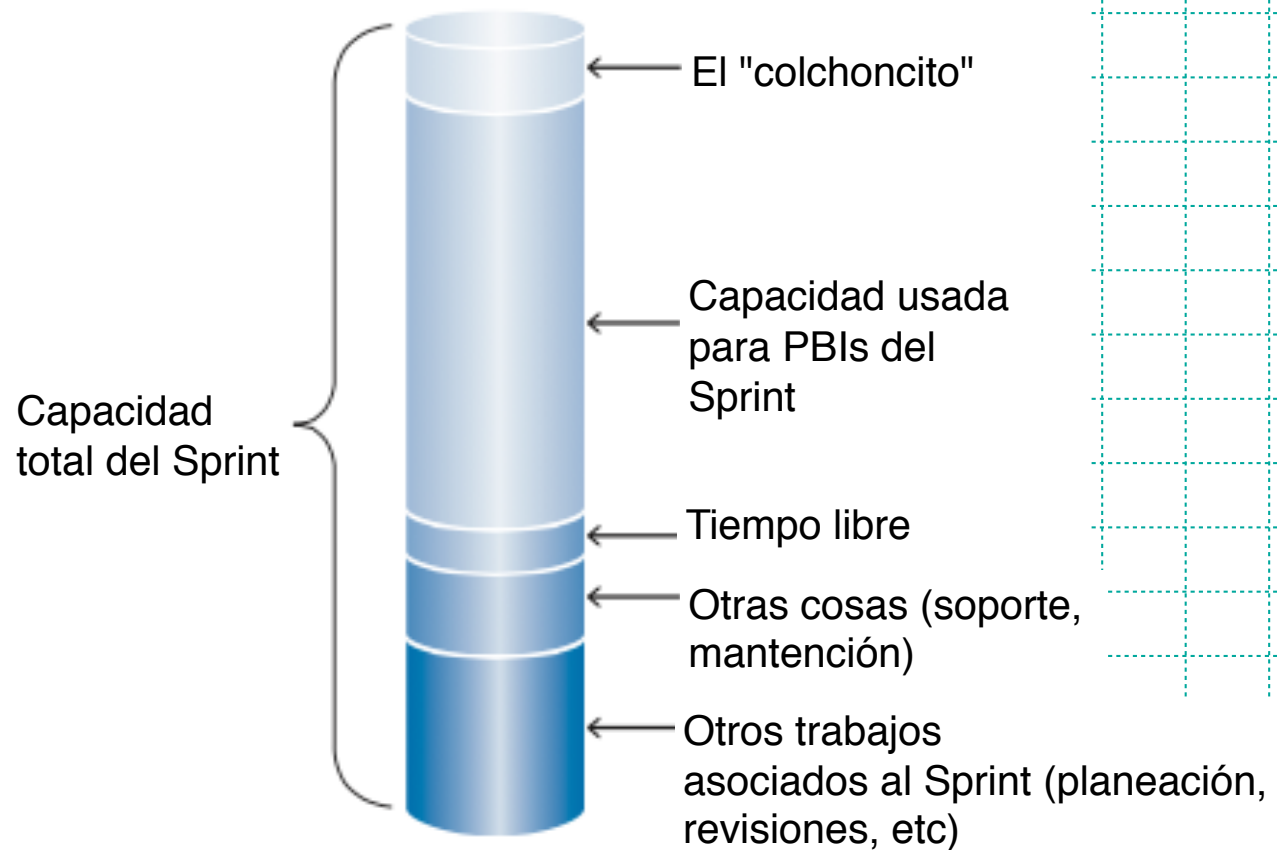
¿Que demonios es un "story point" ?

- es la unidad de esfuerzo mas usada a nivel de release al usar desarrollo ágil
- es una forma de **dimensionar en términos relativos** el esfuerzo asociado a los distintos relatos
- escalas mas usadas
 - potencias de 2: **1, 2, 4, 8, ...**
 - serie de fibbonacci : **1, 2, 3, 5, 8,**

Al planificar el sprint, la capacidad disponible para el desarrollo corresponde a

- ☐ la suma de las horas disponibles de cada miembro del equipo durante el largo del sprint
- ☐ todo lo anterior menos tiempo libre de los programadores (café, conversa, descanso)
- ☐ todo lo anterior menos tiempo para actividades del proceso que no son de desarrollo
- ☒ todo lo anterior menos un colchoncito

Capacidad del equipo y capacidad disponible para el Sprint



Tu equipo de desarrollo ha realizado un levantamiento de requerimientos funcionales para un software de control de activo fijo de un cliente. Los relatos de usuario se han priorizado (de mayor a menor) y catalogado en 3 niveles de complejidad (se usará una escala exponencial de story points partiendo con 1sp para los relatos mas simples).

El total de SPs a implementar es de 48 y por experiencias pasadas se estimó que se podía completar en 8 semanas a partir de la primera semana de octubre. La entrega sería entonces la última semana de noviembre.

Se acaba de completar el primer sprint (2 semanas) y solo se logró implementar los primeros 4 relatos.

- a) Haga una planificación para las iteraciones que restan
- b) Diseñe una estrategia de negociación basada en ajuste de calendario
- c) Diseñe una estrategia de negociación basada en ajuste de alcance

<u>Relato</u>	<u>Complejidad</u>
US03	baja
US01	mediana
US10	baja
US05	alta
US04	mediana
US06	baja
US09	alta
US02	mediana
US05	mediana
US07	alta
US12	mediana
US11	mediana
US16	baja
US14	mediana
US15	mediana
US13	alta
US17	mediana
US18	mediana
US20	alta
US19	alta

Una pequeña empresa de desarrollo ha sido contratada para desarrollar un proyecto de software. Se le ha pedido a sus ingenieros que estimen para cada relato de usuario los tiempos mínimos, máximos y probable. La lista de relatos está priorizada. Los resultados se muestran a continuación

Relato	Story Points	Peor Caso (días)	Mejor Caso (días)
1	4	4	2
2	4	5	2
3	8	7	4
4	4	4	1
5	4	5	2
6	8	6	3
7	2	5	2
8	4	5	2
9	4	6	3
10	2	5	2
11	4	6	3
12	8	8	4
13	2	5	2
14	3	3	1
15	3	4	1

Suponga ahora que el proyecto fue aceptado para ser terminado en 3 meses ejecutando 6 sprints de 2 semanas de duración (5 días hábiles por semana). Ya se han ejecutado los primeros dos sprints y solo se ha logrado completar los relatos 1, 2 y 3.

- Suponga que no hay opción sino implementar todos los relatos pero el tiempo puede negociarse. Haga una estimación realista para la negociación.
- Suponga ahora que la entrega debe hacerse en el plazo pactado. Haga una estimación realista para renegociar

