

Confección y análisis de métricas DevOps.

El equipo registro los tiempos por los cuales las US y los bugs recorrieron el tablero y proceso de ingeniería. Los datos se encuentran registrados en el propio tablero. Estos fueron usados para la confección de las métricas DevOps. Las medidas se expresan en días.

Lead time y Cycle time:

	Lead Time	Cycle time
Bug 1	1	1
Bug 2	2	1
Bug 3	3	1
Promedio bugs	2	1
Us1	8	3
Us2	8	3
Us3	8	3
Us4	9	3
Us5	11	6
Promedio User Storys	8.8	3.6

Flow efficiency (medido como Cycle time/ Lead time):

Promedio Bugs: 0.50

Promedio Us: 0.40

Los estándares de la industria indican que un Flow efficiency de entre 15% y 40% es aceptable y uno superior a 40% es muy bueno. Teniendo esto en cuenta el trabajo del equipo es satisfactorio. El equipo atribuye esto a la correcta división de las US de manera de que estas puedan ser llevadas a “Done” y seguido con la siguiente en poco tiempo, no manteniéndolas en el backlog por mucho tiempo. Lo mismo ocurre con los bugs que fueron resueltos de manera eficiente. Hay que aclarar que el Flow efficiency fue medido con base al Cycle time y no al Touch time, aun así, aporta telemetría valiosa.

Si consideramos intervalos de tiempo semanales (incluyendo solo las semanas en que se trabajó activamente en bugs o Us) el equipo consiguió un throughput promedio de 2.6, entregando 8 unidades de valor en 3 periodos.