

## Amplificar el aprendizaje

- Dar fortaleza al conocimiento existente.
- Lograr un crecimiento del equipo, mediante la amplificación del aprendizaje colectivo ~~existente~~.

### • Embasar...

- Se relaciona con el principio de Simplicidad
- Atención continua a la excelencia técnica.

### • Darse compromisos → HASTA EL ÚLTIMO MOMENTO RESPONSABLE

Si nos anticipamos, tenemos info. parcial.

- Las decisiones deben tomarse en el último momento posible de ser  
Tratar de ser reversibles; de manera que sean fácilmente modificables.

### • Dar Poder al equipo:

- Darse LIBERTAD Al equipo para que TRABAJEN RESPONSABLE.

- Tener equipos AUTOGESTIONADOS.

Verse todo: tener una visión holística, de conjunto (el Producto, el Valor agregado que hay detrás).

### • Entregar lo Antes Posible.

## KANBAN

- Sistema de Mejora Continua a nuestra forma de trabajo.
- Sirve para introducir cambios mejoradores en un proceso de desarrollo de software.
- Hacer el trabajo visible.
- Ayuda que el trabajo fluya, que no haya atascamientos.
- Limita el trabajo en progreso.

MULTITASKING

genera desperdicio

KANBAN → se termina una, tarea y se reemplaza, se empieza otra, no a la vez.

• fomenta la evolución gradual de los procesos existentes

• Se inicia el trabajo en progreso; (WIP).

• Empezar con lo que se tiene ahora...

• Diferenciamos el TRABAJO Avanzando nuestro Proceso

WIP  $\rightarrow$  Cant. Máx. de piezas <sup>dentado</sup> que puede haber en una columna

• No se puede buscar más trabajo, por ej. si WIP = 4,  
NO puedo tener 5 piezas de TRABAJO.

• Cant. máxima de TRABAJO p. se puede hacer x etapa.

• KANBAN Ayuda a que el TRABAJO fluya.

• No tener muchas piezas de trabajo en una sola etapa  
para evitar atascamientos

11/10/22

EJERCICIO PRACTICA CAJA BLANCA.

SENTENCIAS:

• Trabaja p. todas las sentencias con el propósito de que una nueva tarea pueda ser realizada



## Métricas de Software en los diferentes enfoques de gestión.

- Métricas de Proceso.
- Métricas de Proyecto.
- Métricas de Producto.
- Las métricas son transversales  $\rightarrow$  Se realizan todo el tiempo.
- Las métricas dependen del dominio de SW que se esté desarrollando.
- Las métricas de Proyecto se consolidan para crear métricas de Proceso que sean públicas para toda la organización.

Métricas Básicas para el Proceso de Software

① Medida del Proceso  $\rightarrow$  Proceso

② Esfuerzo  $\rightarrow$  Proyecto

③ Tiempo  $\rightarrow$  Proyecto

④ Defectos  $\rightarrow$  Producto.

Métricas en Ambiente Ágil

$\rightarrow$  Medir Producto

"El Software funcionando es la principal medida de Progreso" = Métrica de Velocidad  $\rightarrow$  Esta determinada por la cantidad de Story points que el Product Owner acepta.  $\rightarrow$  No se estima.

Capacidad: Se estima  $\rightarrow$  Cantidad de TRABAJO que puede realizar un equipo pasando en un cantidad de tiempo disponible en el equipo.

Units tested features

Metriko en KANBAN: → se aplica en el Proceso.

• NO HAY PROYECTOS → Sistema de flujo continuo.

• METRICAS → lead time → perspectiva del cliente.  
→ desde el momento en que el cliente nos pide  
y se lo entregamos.

↓  
cycle time → vista interna

→ desde el momento en que se empieza a desarrollar. ~~es~~

→ cuanto se demora en desarrollar

## METRICAS:

grado o intensidad de los atributos que yo quiero medir  
en el fenómeno que yo quiero medir.