

# PLANIFICACIÓN





Necesito mover una montaña de piedras desde el frente de mi casa al fondo



# ¿CÓMO PODEMOS ESTIMAR?

- Mirar la pila de piedras y estimar cuántas carretillas representa
- Después de una hora ver cuántas carretillas trasladé y luego extrapolar la duración total



- Creo que son 80 carretillas
- Después de una hora trasladé 20
- Entonces, el trabajo completo durará 4 horas



# PILA DE PIEDRAS





# STORY POINTS

- Probablemente la unidad más común para metodologías ágiles
- Basada en una combinación de tamaño y complejidad
- Se espera que una historia de usuario de 10 puntos sea el doble que una historia de usuario de 5 puntos



# PUNTOS DE ZOOLOGICO

León

Canguro

Rinoceronte

Oso

Jirafa

Gorila

Hipopótamo

Tigre



# PILARES DE LA ESTIMACIÓN ÁGIL

Comparación relativa

Consenso

Aprendizaje continuo





# VENTAJAS DE STORY POINTS

*Nos enfocamos en el tamaño, no en la duración*

La duración se desprende de cuánto tardamos por iteración



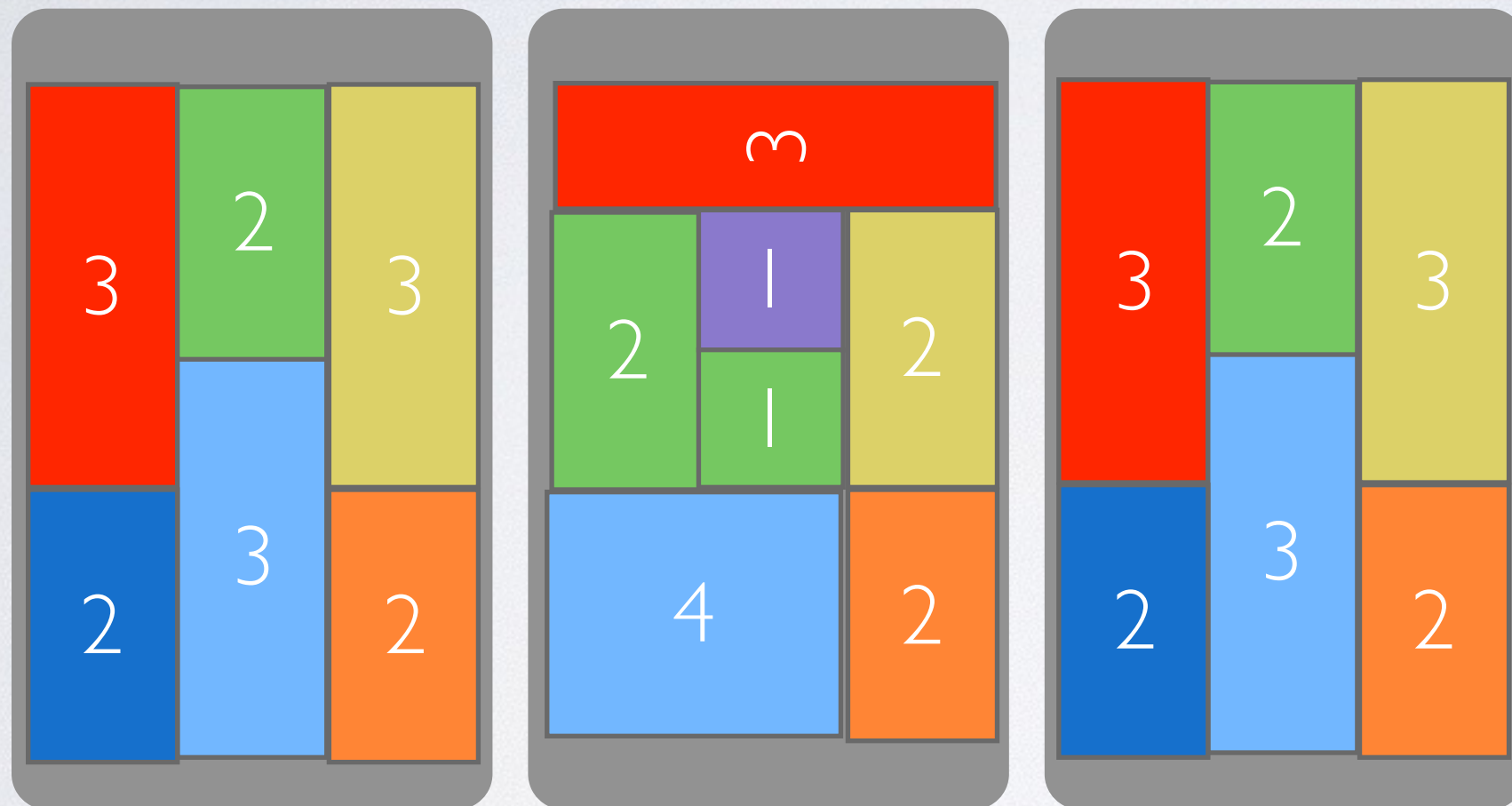
# VELOCIDAD

- La velocidad es la cantidad de story points que se completan por iteración
- Calcular la velocidad es sencillo: solo hay que sentarse y esperar



## *Iteración*

Período corto de tiempo  
Entre 2 y 4 semanas



***Velocidad*** es la  
cantidad de  
trabajo  
planeado o  
completado en  
una iteración

## *Release / Versión*

Involucra más de una iteración



# ESTIMANDO

## Product Backlog

## Tareas

Iteración 1

Como usuario registrado, quiero ...	3
Como usuario registrado, quiero ...	5



Determinar modelo de negocio	8
Codificar la interfaz gráfica	6
Codificar requerimiento	12
Escribir prueba	6

Iteración 2

Como usuario registrado, quiero ...	3
Como usuario registrado, quiero ...	2
Como usuario registrado, quiero ...	2



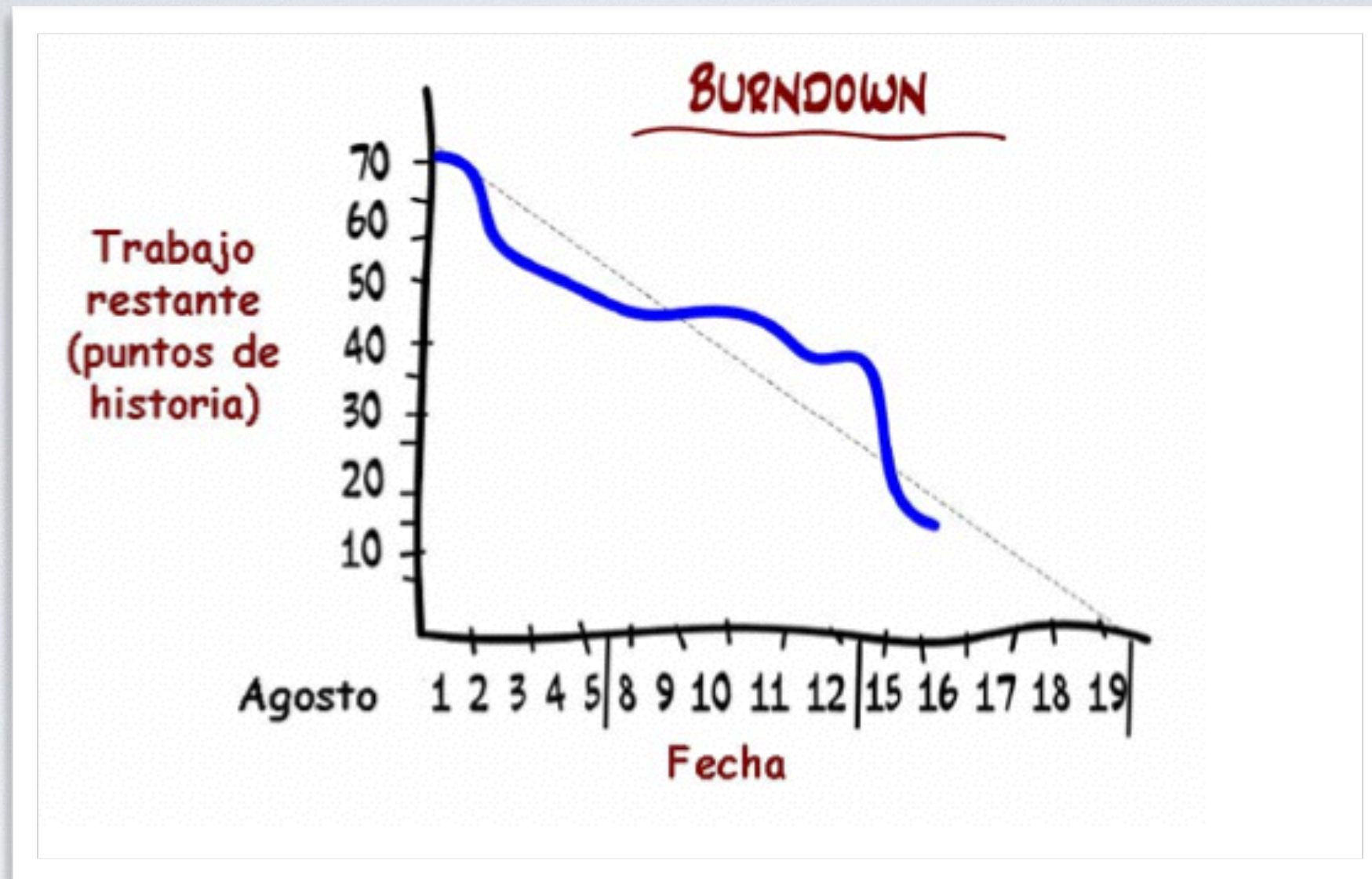
### ***Scrum diario***

Ayer armé el modelo de negocio, hoy avanzaré con la interfaz gráfica



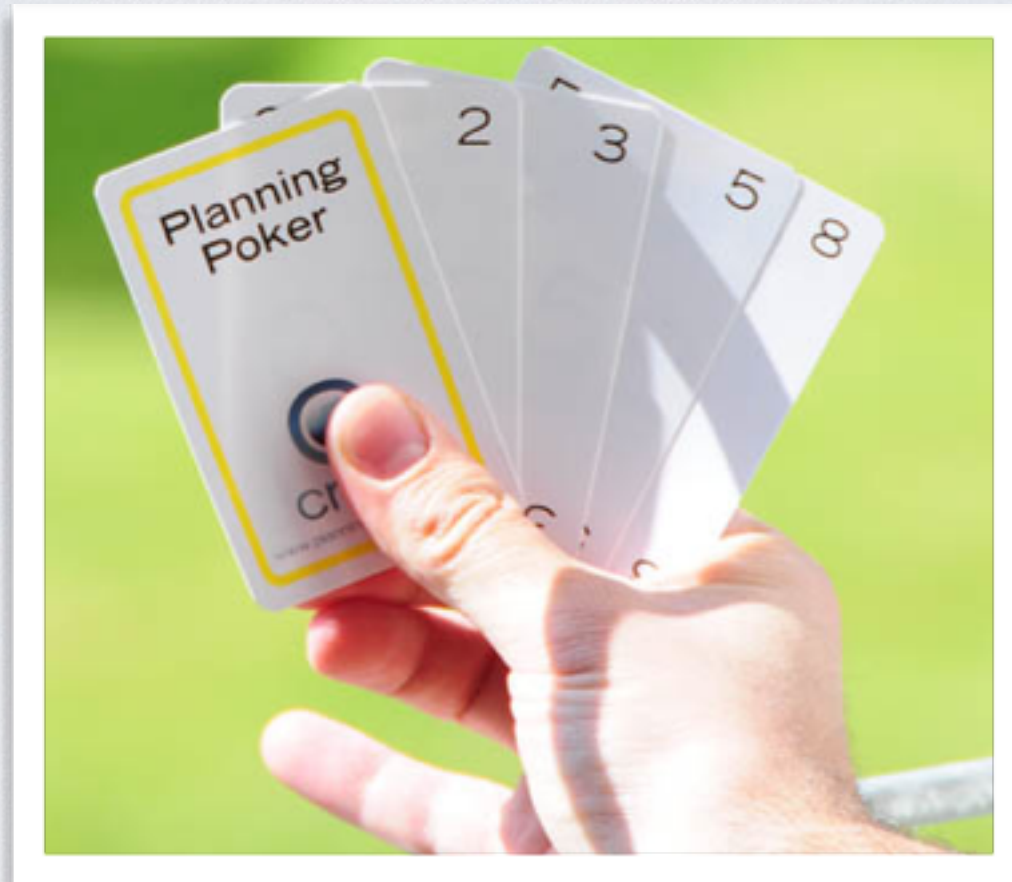
# BURNDOWN CHART





# BURNDOWN CHART





# PLANNING POKER



# PASOS A SEGUIR

- Cada integrante tiene un conjunto de cartas
- El scrum master lee la historia
- El product owner contesta las preguntas del equipo
- Cada integrante selecciona una carta de estimación y la coloca boca abajo sobre la mesa. Cuando todos terminan dan vuelta las cartas
- Si existe mucha diferencia entre las estimaciones el que más estimó junto con el que menos estimó discuten el por qué de sus estimaciones. Todos los integrantes deben participar de la discusión
- Se repite el ciclo hasta que las estimaciones coincidan (o se acerquen)



# ESTIMANDO CON PLANNING POKER

	Vuelta 1	Vuelta 2
Juan	3	5
María	8	5
José	2	5
Laura	5	8



# PRACTICANDO

Item	Estimación
Leer un texto de 10 páginas sobre metodologías ágiles	
Escribir los requerimientos de un sistema para un sitio de venta de computadoras	
Estudiar para el examen teórico	
Lavar el auto	
Leer un libro de 150 páginas sobre metodologías ágiles	
Escribir un resumen sobre el libro leído	



# ¿POR QUÉ FUNCIONA PLANNING POKER?

- La estimación no la realiza el Cliente / Product Owner, porque no es él quien se va a “ensuciar las manos” y luchar por cumplir con fechas.
- Las estimaciones deben justificarse
- Las estimaciones se realizan en un sólo orden de magnitud
- La combinación de estimaciones individuales a través de discusiones grupales lleva a mejores estimaciones



# ¿POR QUÉ FUNCIONA PLANNING POKER?

- Estimaciones relativas en lugar de estimaciones absolutas
- Las estimaciones se realizan con un conjunto acotado de valores
- La opinión de todos es escuchada