

Estimaci3n de p3quer

From Scrum Manager BoK

Es una pr3ctica 3gil, para conducir las reuniones en las que se estima el esfuerzo y la duraci3n de tareas. James Grenning ide3 este juego de planificaci3n para evitar discusiones dilatadas que no terminan de dar conclusiones concretas.

El modelo inicial de Grenning consta de 8 cartas, con los siguientes valores: $\frac{1}{2}$, 1, 2, 3, 5, 6, 7 e infinito. Las mismas fueron desarrolladas para dar soporte a las estimaciones de versi3n en eXtreme Programming.

El funcionamiento es muy simple: cada participante dispone de un juego de cartas, y en la estimaci3n de cada tarea, todos vuelven boca arriba la combinaci3n que suma el esfuerzo estimado.

Cuando se considera que 3ste es mayor de x horas ideales (el tama1o m3ximo considerado por el equipo para una tarea), se levanta la carta "infinito". Las tareas que exceden el tama1o m3ximo deben descomponerse en subtareas de menor tama1o

Cada equipo u organizaci3n puede utilizar un juego de cartas con las numeraciones adecuadas a la unidad de esfuerzo con la que trabajan, y el tama1o m3ximo de tarea que se va a estimar.

Variante: sucesi3n de Fibonacci

Basado en el hecho de que al aumentar el tama1o de las tareas aumenta tambi3n el margen de error, surgi3 una variante que consiste en emplear n3meros de la sucesi3n de Fibonacci para realizar las estimaciones, de forma que:

- El juego de cartas est3 compuesto por n3meros en sucesi3n de Fibonacci.
- La estimaci3n no se realiza levantando varias cartas para componer la cifra exacta, sino poniendo boca arriba la carta con la cifra m3s aproximada a la estimaci3n.

As3, si por ejemplo una persona cree que el tama1o adecuado de una tarea es 6, se ve obligado a reconsiderar y, o bien aceptar que parte de la incertidumbre apreciada no es tal y levantar la carta de 5, o bien aceptar una estimaci3n m3s conservadora y levantar el 8.

En particular, los n3meros de esta variaci3n del Planning P3quer son: 0, $\frac{1}{2}$, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, infinito.



Si se quiere emplear la planificaci3n de p3quer para estimar requisitos a nivel de producto o de versi3n (funcionalidades, temas) adem3s de usarlo al nivel de tareas de sprint, se pueden a1adir cartas al juego para

permitir estimaciones de mayor tamaño (34, 55, 89, 144, etc.)

Es frecuente emplear una carta con un símbolo de duda o interrogación para indicar que, por las razones que sean, no se puede precisar una estimación. También es posible incluir otra carta con alguna imagen alusiva, para indicar que se necesita un descanso.

Operativa

- Cada participante de la reunión tiene un juego de cartas.
- Para cada tarea (historia de usuario o funcionalidad, según sea el nivel de requisitos que se va a estimar) el cliente, moderador o propietario del producto expone la descripción empleando un tiempo máximo.
- Hay establecido otro tiempo para que el cliente o propietario del producto atienda a las posibles preguntas del equipo.
- Cada participante selecciona la carta, o cartas que representan su estimación, y las separa del resto, boca abajo.
- Cuando todos han hecho su selección, se muestran boca arriba.
- Si la estimación resulta “infinito”, por sobrepasar el límite máximo establecido, la tarea debe dividirse en sub-tareas de menor tamaño.
- Si las estimaciones resultan muy dispares, quien asume la responsabilidad de gestionar la reunión, con su criterio de gestión, y basándose en las características del proyecto, equipo, reunión, nº de elementos pendientes de evaluar, puede optar por:
 - Preguntar a las personas de las estimaciones extremas: ¿Por qué crees que es necesario tanto tiempo?, y ¿por qué crees que es necesario tan poco tiempo? Tras escuchar las razones, repetir la estimación.
 - Dejar a un lado la estimación de esa tarea y retomar al final o en otro momento aquellas que hayan quedado pendientes.
 - Pedir al cliente o propietario del producto que descomponga la funcionalidad y valorar cada una de las funcionalidades resultantes.
 - Tomar la estimación menor, mayor, o la media.

Este protocolo de moderación, evita en la reunión los atascos de análisis circulares en ping-pong entre diversas opciones de implementación, hace participar a todos los asistentes, reduce el cuarto de hora o la media hora de tiempo de estimación de una funcionalidad, a escasos minutos, consigue alcanzar consensos sin discusiones, y además resulta divertido y dinamiza la reunión.

Retrieved from "http://www.scrummanager.net/bok/index.php?title=Estimación_de_póquer&oldid=991"

Categories: Scrum I | Glosario de términos

-
- This page was last modified on 27 April 2014, at 19:59.