

Métricas SCRUM

DigitalHouse >
Coding School



**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree

¿Para qué me sirven?

Las métricas sirven para medir el avance. Proveen visibilidad, del estado de nuestro producto y del avance del trabajo realizado.

Queremos entender cuánto esfuerzo se hizo, cuánto falta para “terminar” y cuánto estamos avanzando por unidad de tiempo.



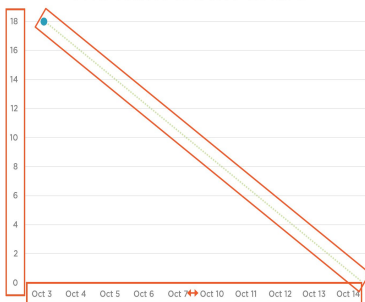
Responden a:

- ¿Cuál es la velocidad de desarrollo del equipo?
- ¿Cuánto trabajo avanzamos por tiempo?
- ¿Cómo planificamos el trabajo para adelante?
- ¿Cuál es nuestra capacidad productiva cómo equipo?
- ¿Cuánto tiempo nos lleva entregar valor al producto?
- ¿Para cuando estimamos el próximo release?

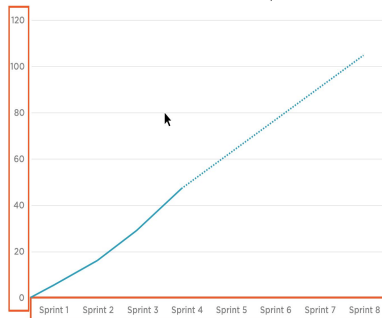
¿Cuáles son?

1. Burn down/up

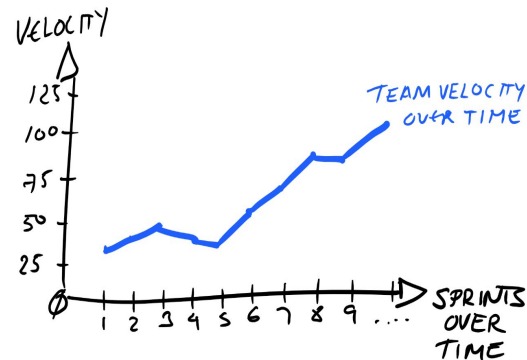
The Burn Down Chart



The Release Burn Up Chart



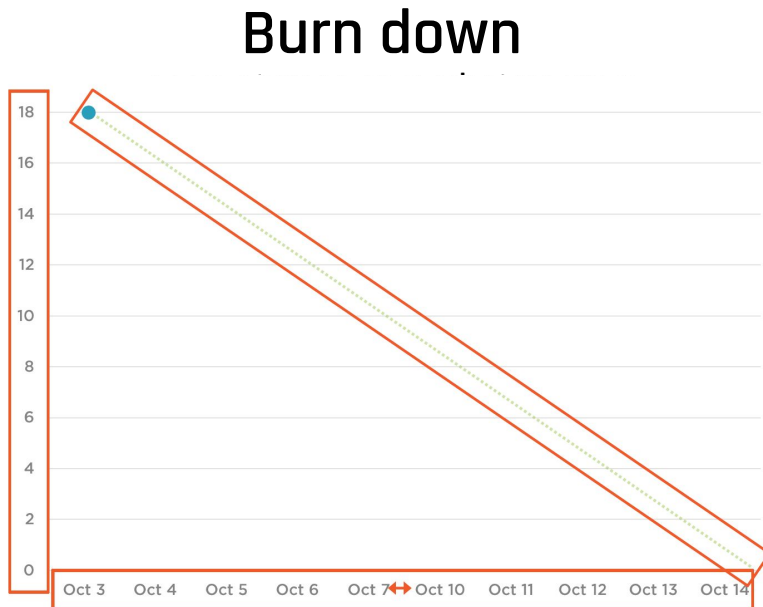
2. Velocity



1. BurnDown chart

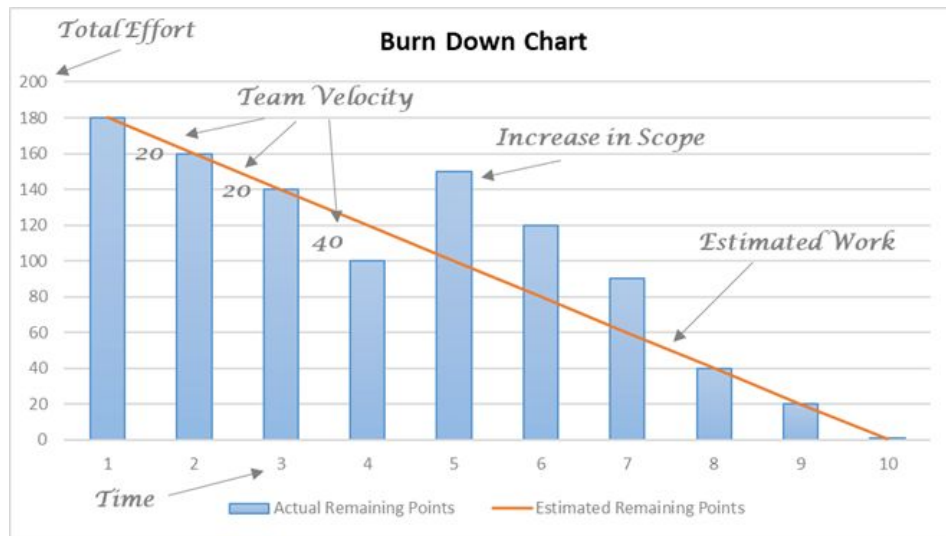
- Muestra los user story points (sp) pendientes por realizar en función de los días del sprint.
- Permite ver que % del trabajo planificado realizamos y cuánto nos queda.
- Brinda gráficamente la comparación entre lo planificado y lo real, para detectar desvíos y retrasos.

Story points



¿Cómo se hace?

- Cada día, en la daily, se marca en el gráfico cuántos SP del sprint quedan por realizar.
- Los equipos que actualizan manualmente el burn down chart son más conscientes del estado y del avance del proyecto.
- Muestra el avance de trabajo del sprint (sprint backlog) en función de los story points y el tiempo (días).
- Muestra el trabajo pendiente dentro del sprint.
- Refleja la realidad y el estado del sprint del proyecto.

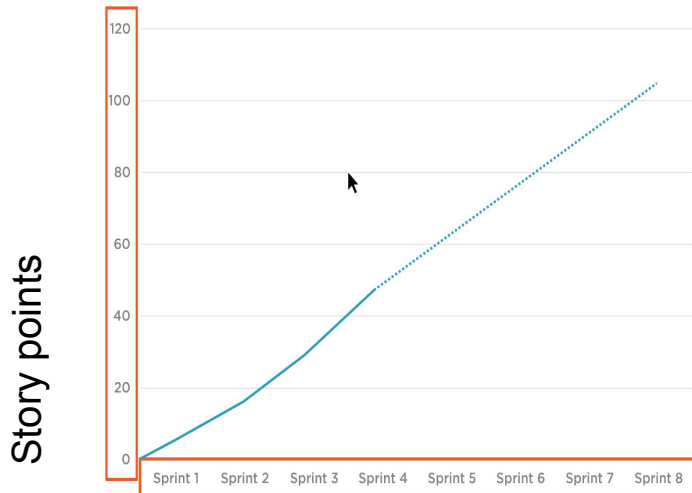


Eje X: Días del sprint.
Eje Y: Esfuerzo pendiente (sp).
Línea 1: Progreso ideal (sp remanentes).
Línea 2 (barras): Progreso real (sp remanentes).

BurnUp chart

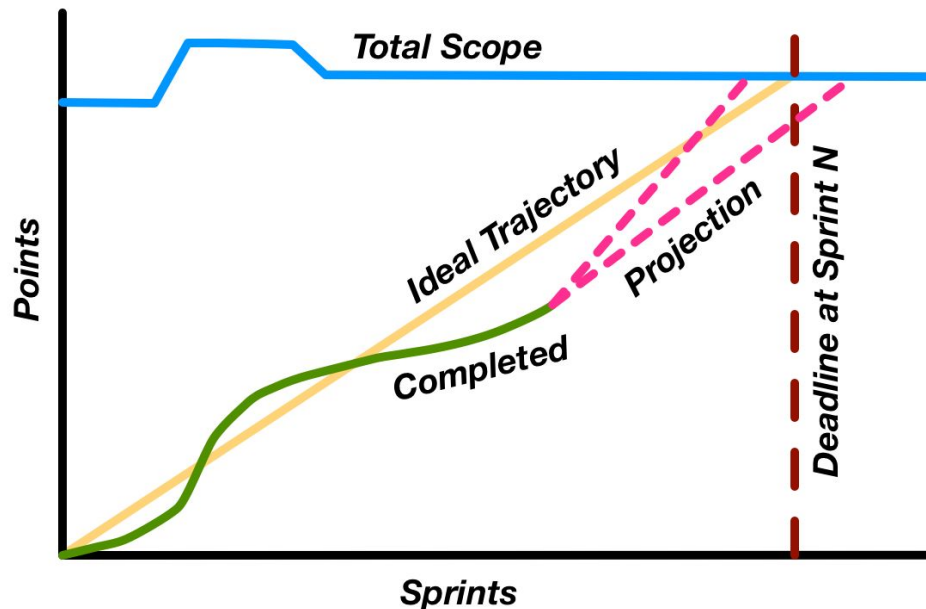
- El burn-up chart (literalmente «gráfico de quemado hacia arriba») muestra el trabajo aportado por un equipo, o varios, a un proyecto ágil.
- Permite tomar decisiones realistas acerca del trabajo pendiente y las expectativas alrededor del mismo.
- Usamos el burn-up chart para ayudar al equipo a encontrar su ritmo sostenible.

The Release Burn Up Chart



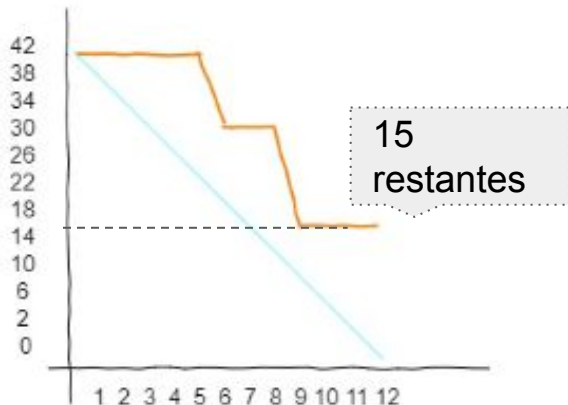
¿Cómo se hace?

- Mostramos en el eje horizontal la duración del proyecto, medido en sprints (todos de la misma duración), y los puntos en los que hemos estimado las historias de nuestro product backlog en el eje vertical.
- Vamos trazando, iteración tras iteración, una línea que irá uniendo los puntos entregados.
- Las 3 líneas del gráfico representan: Esfuerzo total o línea de hitos, esfuerzo del equipo o línea de trabajo completado y línea ideal.



2. Velocity

Mide la velocidad del equipo. Es la cantidad de trabajo que un equipo puede satisfactoriamente completar en un sprint.



$$\text{Velocity} = 42 - 15 = 37$$

- Basado en datos empíricos sobre lo que el equipo completó en sprints anteriores.
- Provee una base para estimar la cantidad de trabajo que se podrá completar en los próximos sprints (base y promedio).
- Se puede ajustar según las variables que afectan al equipo en cada sprint (bajas de equipo, vacaciones, feriados).

**Veamos un ejemplo
práctico!**

Día 0: Comienzo

Cosas en las que nadie está trabajando hoy.


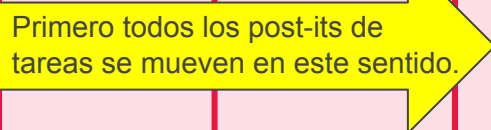
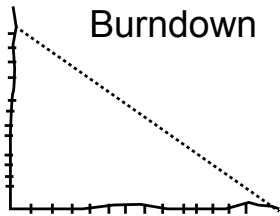


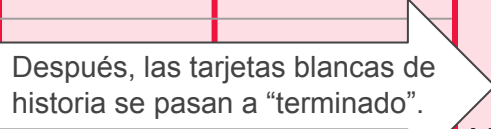

Cosas en las que alguien está trabajando hoy.

Cosas en las que nadie va a seguir trabajando.

Poner un nuevo punto a mano diariamente tras el Scrum diario

Sprint: 12 días
Día 1 a día 16 de agosto
(solo días hábiles)
Story points: 70

User stories:
5 x 13p
1 x 5p

Pendiente	En curso	Terminado	Objetivo de Sprint: beta lista
Deposit 	 Primero todos los post-its de tareas se mueven en este sentido.		
Migration 			
Backoffice login 	 Después, las tarjetas blancas de historia se pasan a “terminado”.		
Backoffice user admin 			
			No planificados Siguintes

Si terminamos con todas las historias antes del final del sprint

Si terminamos con todas las historias antes del fin del sprint, agarramos más de acá.

HISTORIA DE USUARIO

13p




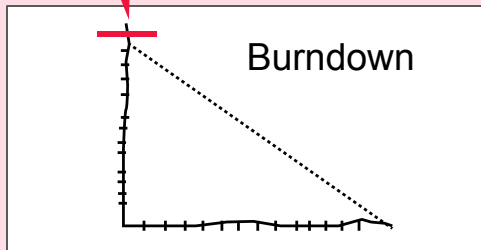







Tarea
8h

Tarea
8h

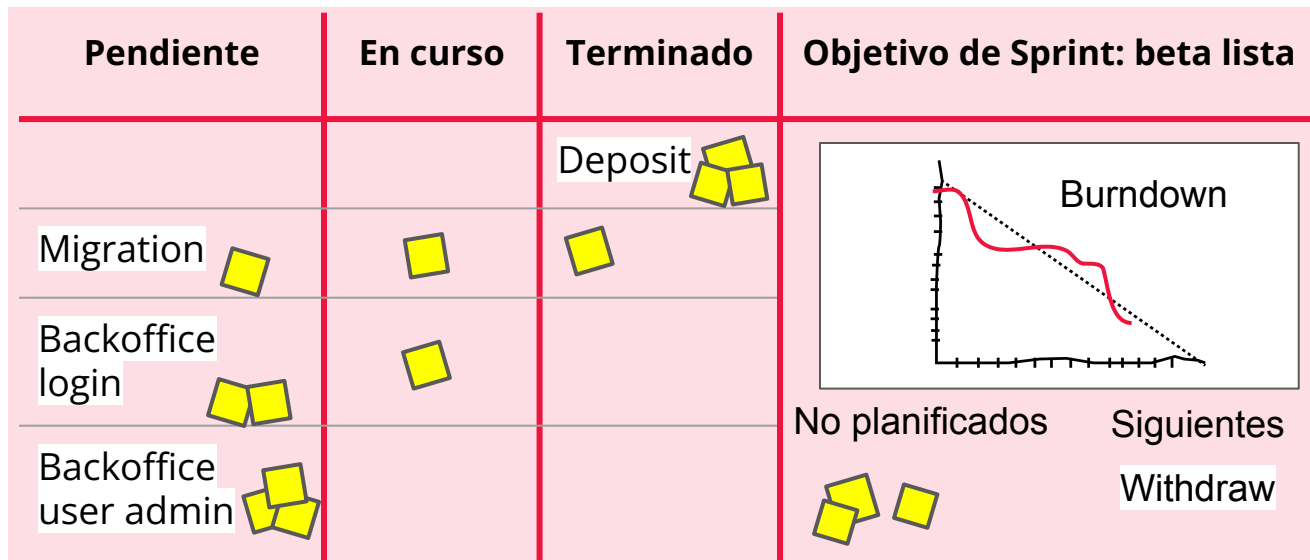
Tarea
8h

Día 1

Aún sin historias terminadas


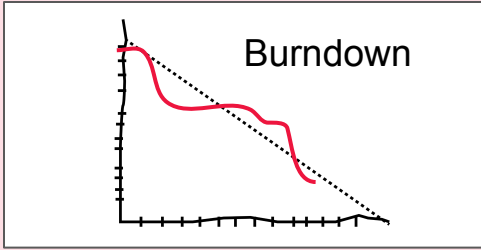








Pendiente	En curso	Terminado	Objetivo de Sprint: beta lista
Deposit 	 		 <p>No planificados Siguintes</p> <p>Withdraw</p>
Migration  			
Backoffice login  			
Backoffice user admin  			

A medida que van pasando los días...



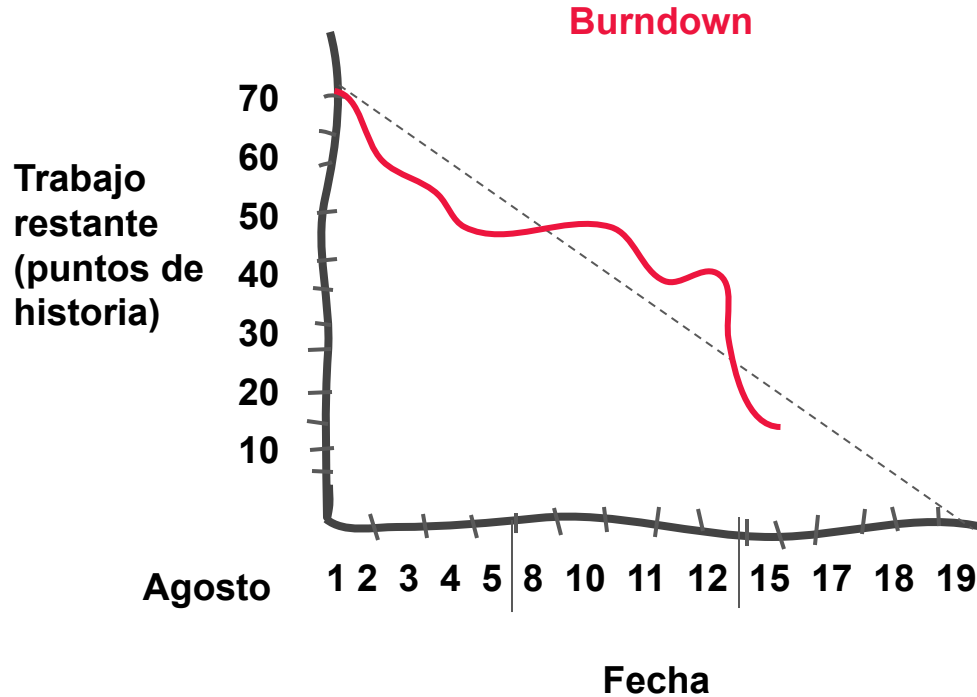
En la daily, se validan qué tareas u historias están como terminadas y se marcan los puntos restantes en el gráfico, según la fecha.

Día 12: Fin del sprint

Pendiente	En curso	Terminado	Objetivo de Sprint: beta lista
		Deposit 	
Migration 			
Backoffice login 			
Backoffice user admin 			
			No planificados  Siguintes Withdraw 

Se completaron:

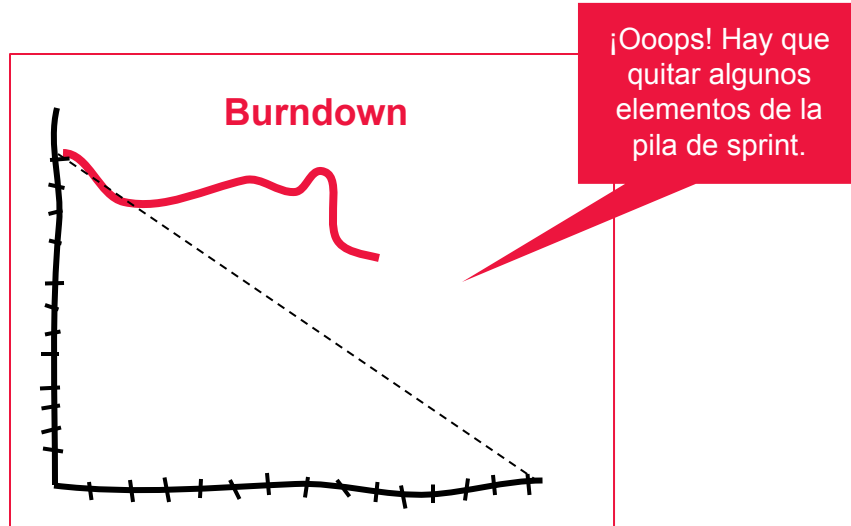
- 3 user stories de 13p, probadas y funcionando.
- La mitad de las tareas de una US de 13p.
- La 5ta US de 13p no se comenzó.
- La US de 5p se terminó, pero no se verificó su funcionamiento.



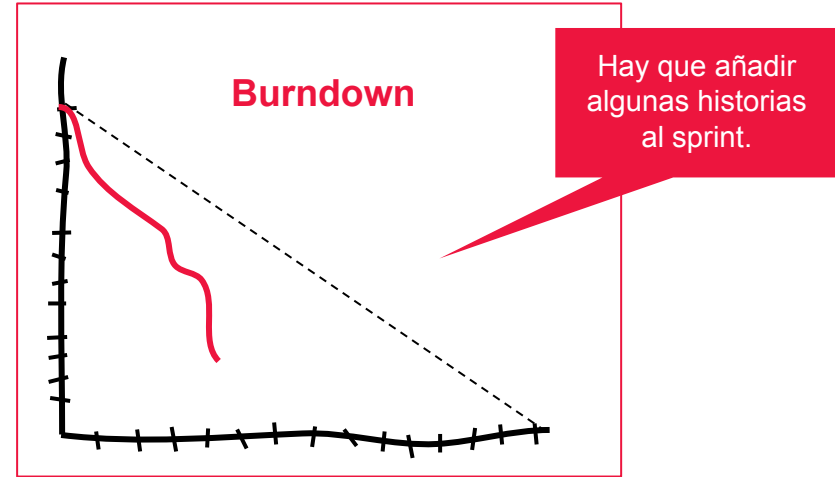
Calcular:

¿CUAL ES LA VELOCITY DEL EQUIPO?
(el gráfico es solo referencial
no representa la consigna)

¿Qué hacemos con la información?



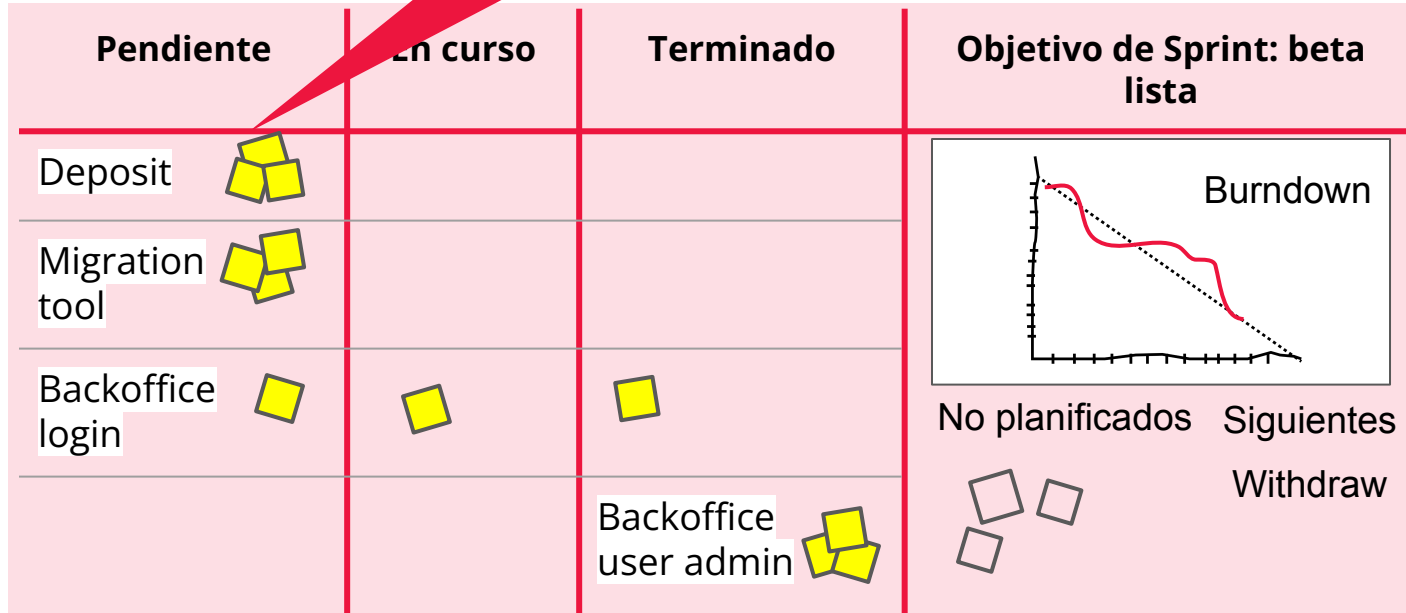
Puede ser que hayamos estimado menos esfuerzo del que realmente necesitamos.



Puede ser que hayamos pensado que era más difícil de lo que realmente fue.

Prioridad

¡Oops! El equipo está desarrollando historias de baja prioridad e ignorando las de alta.



El orden de las historias refleja su prioridad.

Glosario

- **Historias de usuario** = User stories = Product backlog item
- **Story Points** = Puntos de historia = Medida de complejidad de una tarea o historia
- **Release** = despliegue o lanzamiento de nueva versión del producto
- **Feature** = funcionalidad

DigitalHouse>
Coding School