

ENTREGA 3

Semana del 30/4

Plan de **G**estión de **P**royecto

Riesgos

RIESGOS

ID	Riesgo	Probabilidad	Impacto
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

RIESGOS

Ordenar riesgos por Probabilidad e Impacto

ID	Riesgo	Probabilidad	Impacto
6			
7			
3			
8			
2			
1			
5			
4			

RIESGOS

ID	Riesgo	Probabilidad	Impacto
6			
7			
3			
8			
2			
LÍNEA DE CORTE			
1			
5			
4			

RIESGOS

Armar **Plan de Administración de Riesgos** para los riesgos que quedaron por encima de la línea de corte

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

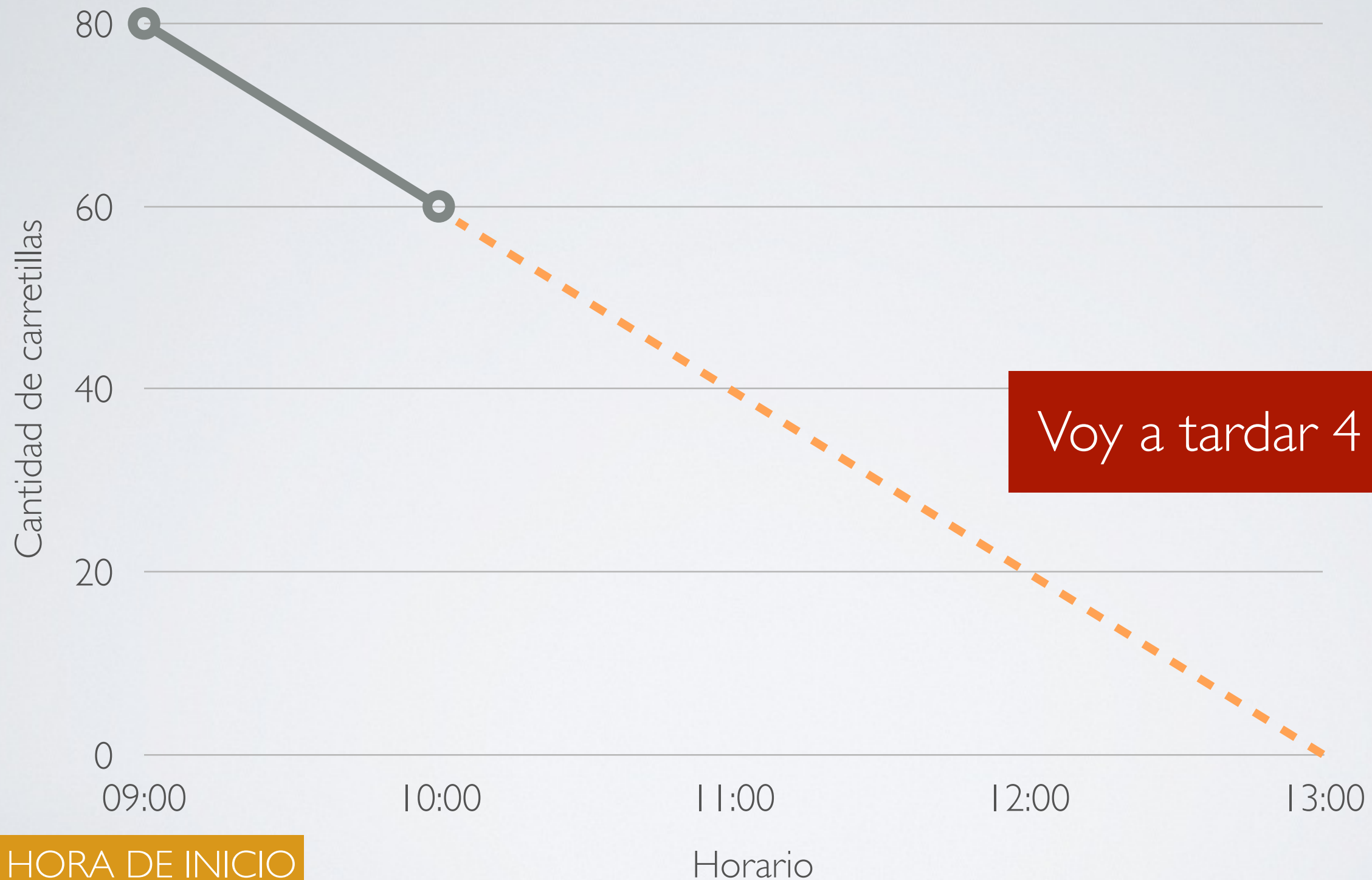
Después de una hora ver cuántas carretillas trasladé y luego extrapolar la duración total



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

PILA DE PIEDRAS

CARRETILLAS



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

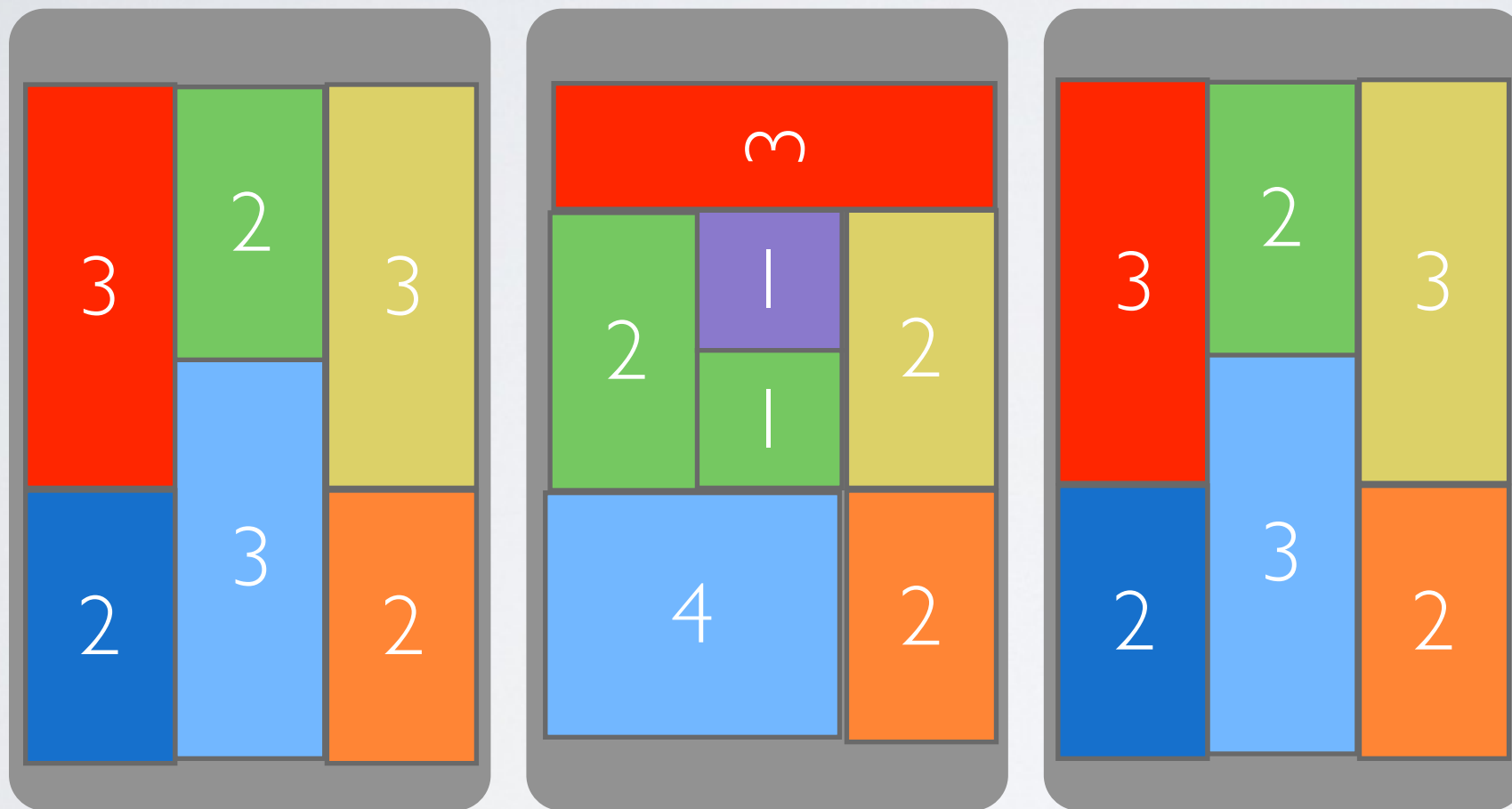
La duración se desprende de cuánto tardamos por iteración

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

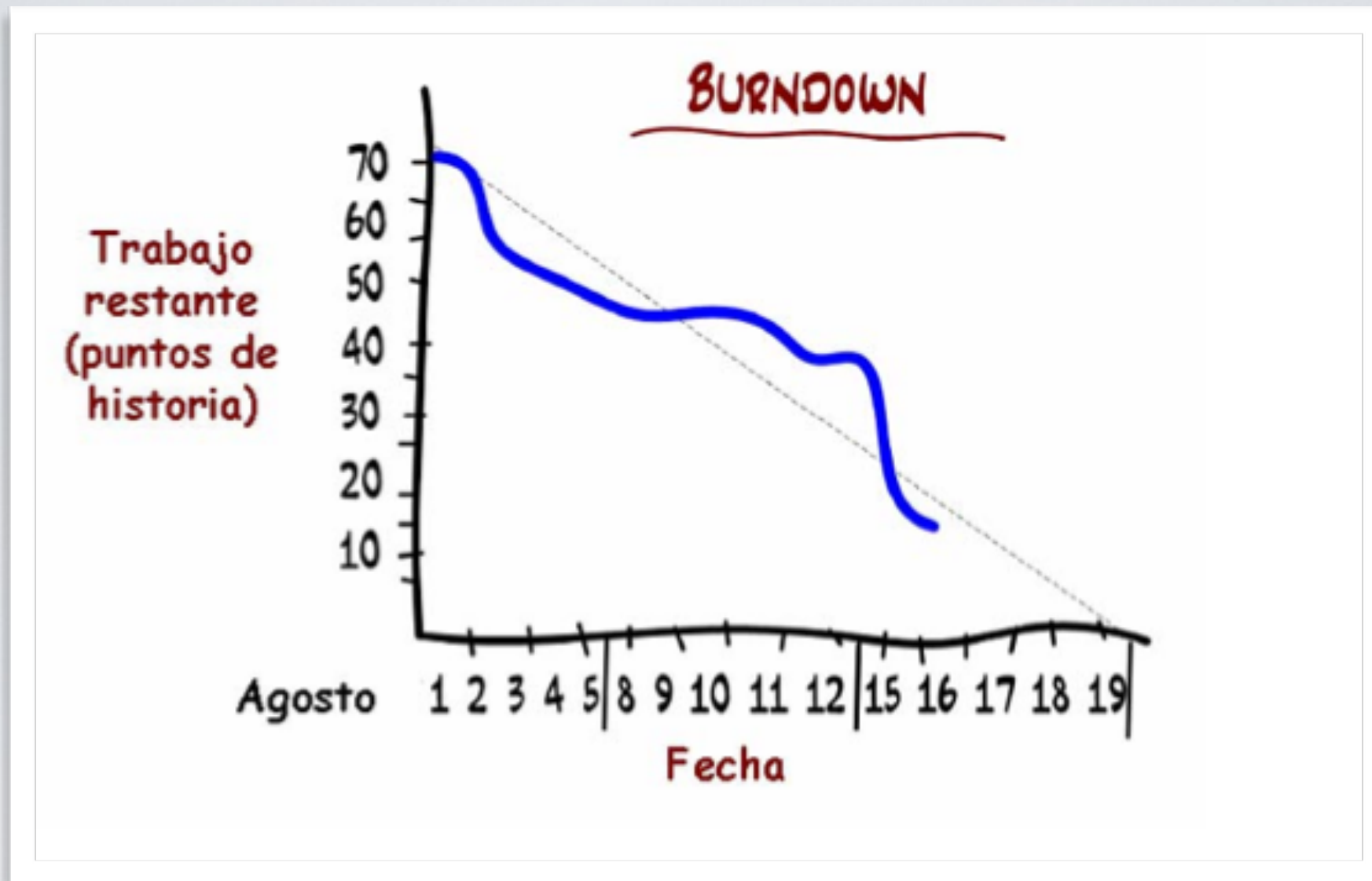
Como usuario registrado, quiero ...	3
Como usuario registrado, quiero ...	2
Como usuario registrado, quiero ...	2



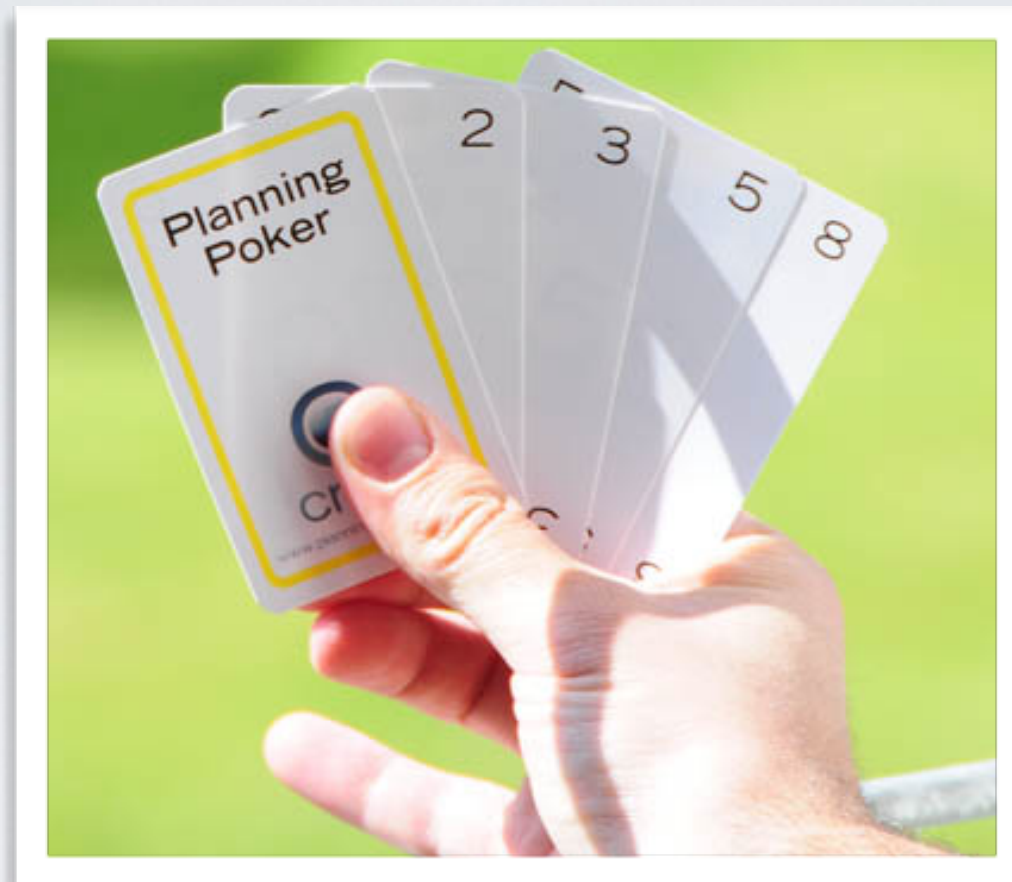
Scrum diario

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