

ANÁLISIS Y MODELACIÓN DE SISTEMAS DE SOFTWARE
“PLANNING POKER”
UNIDAD DE APRENDIZAJE III
ACTIVIDAD 4

Facultad de ingeniería
Ingeniería de Software
Modalidad Virtual

Estudiante:
Emil Antonio Jiménez Ortiz

Tutor (a)
Angela Consuelo Santana Ramírez
Ingeniera de Sistemas

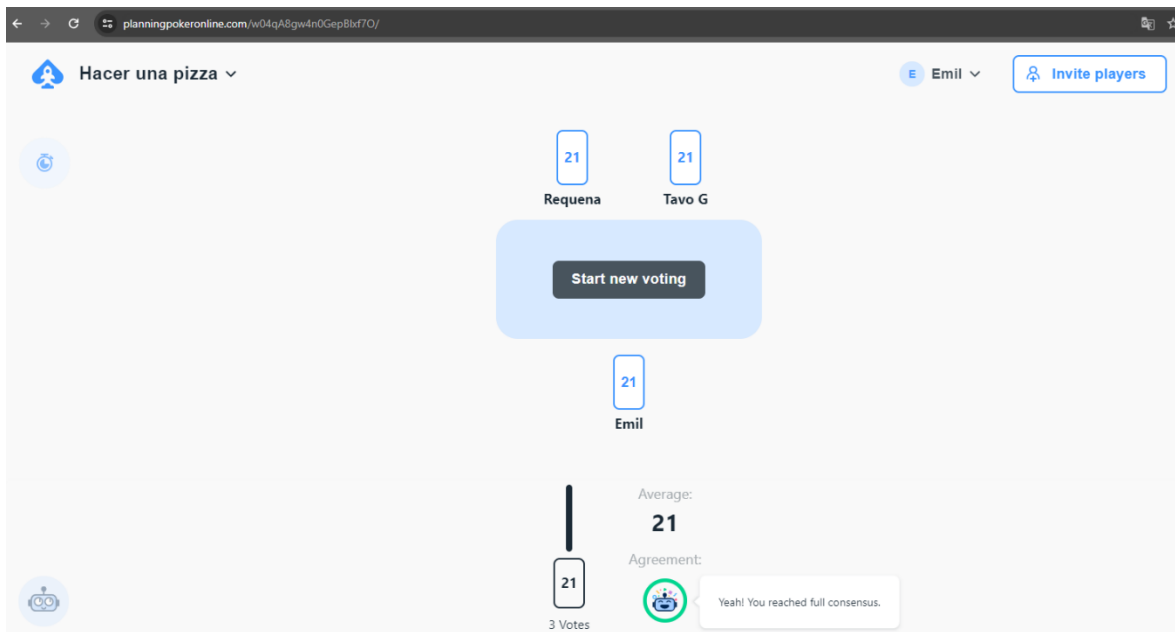
Corporación Universitaria Iberoamericana
Institución de educación superior
Bogotá D.C
2024

Problema planteado en Planning Poker

Hacer una pizza

The screenshot shows the 'Hacer una pizza' (Make a pizza) task in the Planning Poker tool. At the top, the task name is followed by a dropdown arrow. On the right, there's a user profile for 'Emil' and an 'Invite players' button. In the center, three players are shown: Requena with a card value of 8, Tavo G with a card value of 5, and Emil with a card value of 21. Below them is a large blue button labeled 'Start new voting'. At the bottom, there are three vertical sliders for each player, each with a value of 5 and labeled '1 Vote'. To the right of the sliders, the 'Average' is calculated as 11.3, and there is an 'Agreement' icon.

The screenshot shows the 'Hacer una pizza' task in the Planning Poker tool during the card selection phase. The players Requena, Tavo G, and Emil are shown with blue patterned cards. A large blue button labeled 'Reveal cards' is in the center. Below the players, a prompt 'Choose your card' is followed by a row of 12 cards: 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, and a question mark. The card with the value 21 is highlighted in blue.



Se utilizó la técnica de ponderación planning poker para la elaboración de una pizza, donde yo actué como el facilitador del juego, utilizando mi nombre Emil, el sistema de votación o voting system que utilicé fue Fibonacci (0,1,2,3,5,8,13,21,34,55, 89,?). Estos números representan la complejidad o esfuerzo de hacer una pizza, donde 0 es muy fácil y 89 es muy difícil o requiere mucho tiempo.

Invité a los compañeros Carlos Requena y Gustavo Giron mediante un link, al unirse se escogieron las cartas y luego se mostraron. Teniendo en cuenta que para hacer una pizza se necesita preparar la masa, cortar ingredientes, cocinar la pizza, etc. Los miembros hicimos la discusión de diferencias y se volvió a correr el juego, cada quien explicó sus razones y volvimos a escoger una carta con la decisión, todos llegamos a un consenso y escogimos la 21.

Esta fue una experiencia muy agradable, porque pasamos a un ambiente de entretenimiento sin salirnos del contexto con el objetivo final.

En mi investigación encontré otras técnicas de estimación y ponderación que los equipos ágiles pueden utilizar para estimar el esfuerzo de las tareas, las más comunes son:

- Estimación en horas ideales: los miembros estiman cuántas horas ideales de trabajo se necesitan para completar una tarea.
- Estimación en puntos de historias: Es parecida al planning poker, pero en lugar de estimar el tiempo, se asignan puntos de historias que representan la complejidad relativa de una tarea.
- Comparación por pares: Las tareas se comparten entre sí por temas de complejidad y esfuerzo, no se asignan valores numéricos específicos, el proceso se repite hasta encontrar o establecer un orden de prioridad.
- Estimación de bolas de nieve: Se estima la tarea más grande y se desglosa en tareas más pequeñas y manejables, luego se estiman esas tareas más pequeñas.

Existen más técnicas y cada una tiene su ventaja y desventaja, la elección adecuada depende del equipo de proyecto.

Para concluir, la técnica planning poker es una herramienta útil en un proyecto de metodología ágil como la Scrum, pude observar en el ejercicio las siguientes ventajas; involucramiento del equipo, identificación de riesgos, comprensión compartida, estimaciones más precisas, facilita la planificación y priorización.