

AGO

17

SPRINT 3 - MEETING 43

**Workshop integrador (Parte 1)**

Grabación



Presentación

## ¡It's workshop time!

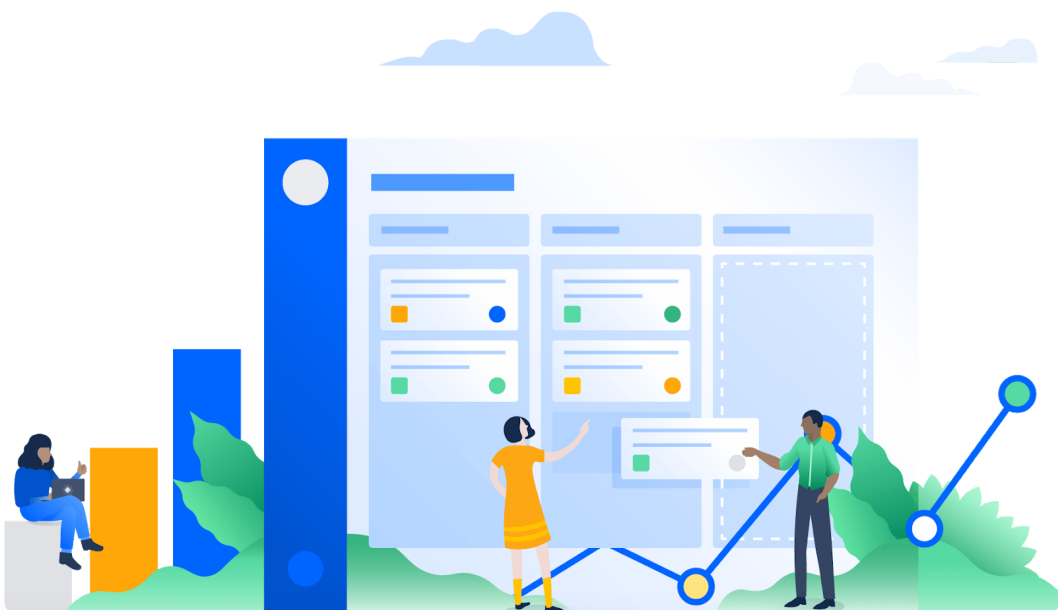
*"Una mujer necesita 9 meses para hacer un bebé, pero nueve mujeres no pueden hacer un bebé en 1 mes." –Fred Brooks - The Mythical Man-Month.*

¿Quién dice que las secuelas no son tan buenas como las originales? Alien, Terminator 2, Toy Story 2, El Padrino 2, Star Wars Episodio V (lo consideramos secuela por ser la segunda película lanzada de esta franquicia) son algunos ejemplos de excelentes secuelas, ¡tal como lo será el próximo workshop!

## ¿Cuánto te tardarías?

Una de las actividades más complicadas para el desarrollo web es la **estimación de tareas**. Es un arte que todo/a developer debe saber hacer y, para eso, hay que practicar. Cuando entres en un trabajo (o en el que te encuentras actualmente) y participes en tu (primer) Sprint —asumiendo que trabajas con metodologías ágiles— una de las primeras preguntas que deberás responder es cuántos días tardarás haciendo cada cosa.

La estimación es esencial al planear un Sprint, ya que permite determinar qué tareas entrarán en la etapa de desarrollo. Si la tarea es muy grande para el Sprint, se subdividirá hasta que quede algo realizable en el tiempo otorgado.

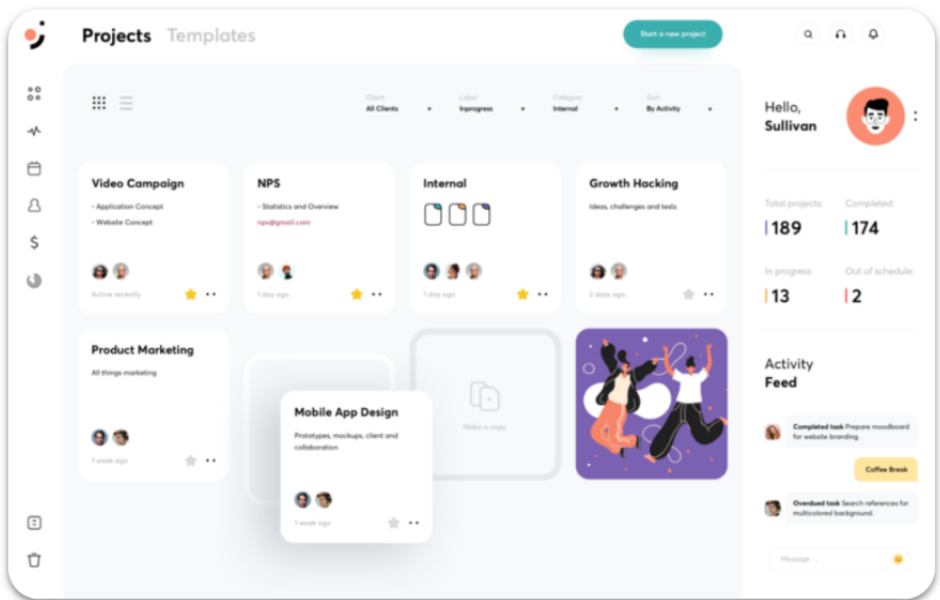


¡Estimar es difícil! Se deben considerar muchos factores como la habilidad, la experiencia, el conocimiento de la herramienta, interacción con otras personas, entre otros. Dado que cambios en estas variables pueden alterar tu planificación inicial, es fundamental que aprendas a comunicar cualquier factor que pueda bloquearte a tu scrum manager (¡y que luego lo hagas!). Esto te hará un/a developer confiable, una virtud clave en cualquier persona que trabaja en un equipo.

Generalmente las tareas se estiman en **puntos**, que son equivalentes a días de trabajo. Un punto es equivalente a un día. Para escalar la estimación, usualmente sigue la **sucesión de números de Fibonacci** (1,3,5,8...), aunque también se puede usar la T-shirt convention, en donde utilizas talles de ropa (S,M,L) para indicar cuánto llevará cada tarea.

La ventaja de este tipo de estimaciones es que se enfoca en la relatividad. Como seres humanos puede que nos cueste mucho estimar algo en términos absolutos (ej.: cuánto me va a llevar barrer toda la casa); pero somos mucho mejores estimando en términos relativos versus otras tareas o actividades (ej.: barrer toda la casa versus cocinar una salchicha, o versus pasear al perro).

Una práctica común es la estimación simultánea de todo el equipo. Supongamos que te fue asignada una tarea para maquetar el diseño móvil de la aplicación, y es necesario hacer una estimación en puntos.



La práctica consiste en que los miembros del equipo deben proponer, al mismo tiempo, el puntaje que ellos/as consideran que tendrá la realización de esta tarea. Cada uno quizás arroje un puntaje distinto y en ese caso se tomará un promedio, que tendrá que ser aprobado por el/la responsable de la tarea.



## Can't read my poker face

Uno de los mecanismos favoritos para la estimación de puntos es el **poker planning**. Los participantes tendrán en su mano un conjunto de cartas con los puntos disponibles para la estimación (se pueden predefinir antes). Para decidir en conjunto, pasarán boca abajo la carta del puntaje que consideren sobre esa tarea al scrum master, quien va a barajar las cartas y revelarlas en orden aleatorio. Existen herramientas en línea que ayudan con esta tarea.



## Si te queda la camisa...

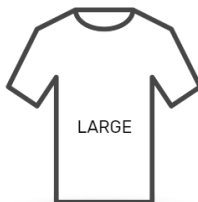
Otro sistema a la hora de estimar tareas es la t-shirt convention, en la que se toma la nomenclatura de talles de ropa para indicar cuando una tarea requiere de poco, o mucho tiempo. Un talle más pequeño, “small”, indica que la tarea puede realizarse en un día, mientras que un talle más grande, “X-large” puede indicar que la tarea es muy compleja, y/o que debe descomponerse.



La tarea puede completarse en 1 día.



La tarea puede completarse de 2 a 3 días.



La tarea puede completarse en más de 3 días.



La tarea es muy compleja y quizás no pueda realizarse en un sprint.

Las convenciones y sus medidas no están escritas en piedra, cada empresa y proyecto tendrá su contexto temporal y podrán aplicar valores que consideren pertinentes. Inclusive, la escala puede estar reducidas a “horas” si estamos trabajando sobre un prototipo. La convención puede quedar igual, pero el valor de los puntos puede ser acomodado en función a una nueva unidad.

## ¡Prepárate para el próximo encuentro!



### Profundiza

Te invitamos a conocer más sobre el tema de esta bitácora.



### Challenge

Te proponemos el siguiente desafío, ¿te animas?

