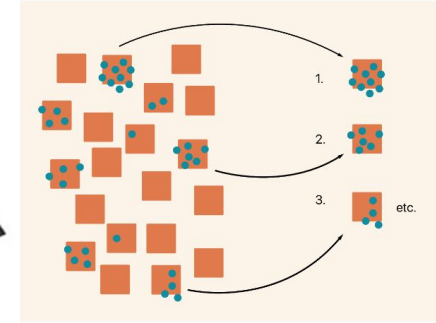
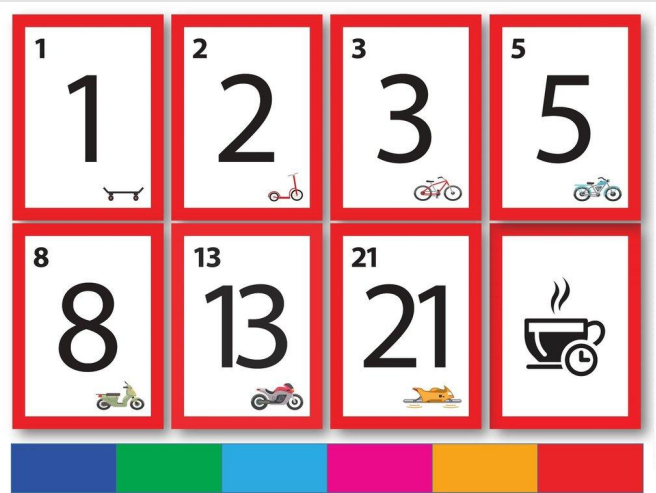


UNIDAD 4

Software Estimation



Técnicas de estimación Agile



1	3	5	8	13	20	100

LARGE		UNCERTAIN		SMALL	

Técnicas de estimación Agile

PLANNING POKER

Para utilizar esta técnica cada uno de los participantes tienen las siguientes cartas cuyos valores coinciden con 7 valores de la **Serie de Fibonacci**. Adicionalmente se puede considerar la carta de **Café** y otra con el símbolo del **Infinito**.



Pasos:

1. El Product Owner presenta la historia o requerimiento a estimar. Se consideran todas las características que se desean obtener. Se presenta especificando **QUÉ** es lo que se tiene que obtener y no el **CÓMO**.
2. El equipo realiza todas las preguntas necesarias para que no queden dudas sobre el resultado a obtener.
3. Se toma el requerimiento conocido por la mayoría de los integrantes del equipo y se le asigna un número de la serie de Fibonacci. Si no hay ningún requerimiento conocido por la mayoría, entonces se toma un requerimiento que a simple vista parezca sencillo de realizar.

Técnicas de estimación Agile

PLANNING POKER

Pasos (continuación)

3. Cada integrante del equipo elige una carta sin que el resto del equipo la vea. El objetivo de este paso es que no haya condicionamiento. Lo que sucede muchas veces es que la persona que sabe más condiciona la estimación del resto.
4. Cuando todos eligieron una carta, todos las dan vuelta a la misma vez mostrando los valores obtenidos.
5. Si todas las cartas tienen el mismo valor, entonces se puede considerar que la estimación es unánime y al requerimiento se le asigna el mismo número. Si las cartas tienen distinto valor se revisan cuáles son el valor más alto y el valor más bajo. Cada una de las personas que eligieron estos valores, tienen que explicar el criterio de haber elegido estos valores. Cada uno tiene que convencer al resto de los miembros del equipo a que estimen con el mismo número.
6. Una vez expuestos los criterios, se vuelve a estimar hasta que el equipo logre un consenso.



Técnicas de estimación Agile

Tamaño de Camisetas (T-Shirt Sizes)

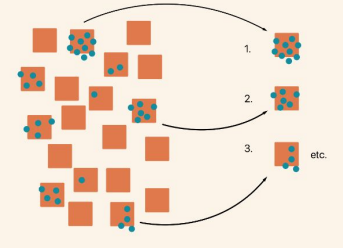


- Esta técnica es la forma para relativizar el tamaño de los requerimientos.
- Se definen 5 niveles de tamaño: **X-Small**, **Small**, **Medium**, **Large** y **X-Large**.
- Nos interesan entender cómo los requerimientos se comparan entre sí de una forma general sin necesidad de tener una precisión baja.
- Cada equipo puede tomar distintas consideraciones sobre la estimación de los requerimientos, es decir, qué relación entre el X-Small y el X-Large, ¿hay alguna relación numérica? Lo importante es que cada equipo tenga siempre el mismo criterio a la hora de comparar los requerimientos.
- Esta técnica permite que los requerimientos se puedan clasificar rápidamente por lo que es recomendable para que los equipos nuevos. Eventualmente cada tamaño de camiseta va a tener un número asociado para dar correctamente una estimación concreta.

Técnicas de estimación Agile

Puntos de Votación (Dot Voting)

Esta técnica permite que los integrantes del equipo voten los requerimientos teniendo en cuenta la importancia (o complejidad) de cada uno de los requerimientos. Luego el equipo puede determinar el tamaño de cada uno de los requerimientos.

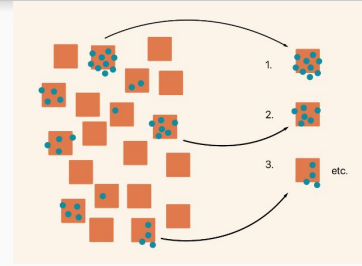


1. Los requerimientos se colocan uno al lado del otro y son visibles para todo el equipo.
2. Cada uno de los integrantes del equipo tiene 4 o 5 puntos para repartir entre los requerimientos. Uno a uno los integrantes del equipo votan los requerimientos teniendo en cuenta los que son más complejos.
3. Una vez que todos votaron las historias se clasifican en: Baja Complejidad, Media Complejidad, Alta Complejidad. Por ejemplo podemos clasificar a los requerimientos que tienen más de 6 puntos que son complejos, los que tienen hasta 2 son menos complejos y los que tienen más de 2 y menos de 6 son de mediana complejidad.

Técnicas de estimación Agile

Puntos de Votación (Dot Voting)

4. Una vez que tenemos estos grupos, el equipo analiza cada grupo para definir nuevamente la complejidad de los mismos. Se comparan entre sí y se les da un orden.
5. Una vez que tenemos la lista organizada en base a la complejidad, el equipo puede estimar en horas cada uno de los ítems que de la lista sabiendo que el orden ya definido implica el orden de complejidad. Los ítems más complejos tienen más horas que los ítems menos complejos.



Técnicas de estimación Agile

Sistema de Cubetas (The Bucket System)

1	3	5	8	13	20	100
						

Esta técnica nos permite organizar rápidamente los requerimientos en categorías (buckets).

1. En un ambiente físico, dividir en las siguientes categorías para luego organizar los requerimientos a estimar. Se puede usar la **Serie de Fibonacci**.
2. Colocar en la columna del 8 un requerimiento aleatorio. Este requerimiento será el requerimiento base con el cual vamos a comparar el resto de los requerimientos.
3. Discutir dentro del equipo cuál es la columna donde tendría que ir ese requerimiento. A medida que avanzamos con las estimaciones, usamos esta Story como referencia.
4. Comenzar a comparar cada uno de los requerimientos con los requerimientos previos y agruparlos. Si es necesario cambiar algún requerimiento estimado anteriormente se puede cambiar. La estimación se realiza con tantos cambios sean necesarios hasta que todo el equipo esté de acuerdo con los valores.
5. Al finalizar, dentro de cada columna podemos organizar que los ítems de arriba hacia abajo definiendo prioridad o tamaño dentro de cada

Técnicas de estimación Agile

Grande/Indeciso/Pequeño(Large/Uncertain/Small)

LARGE		UNCERTAIN		SMALL	
					
					

Esta técnica es una simplificación de The Bucket System. Solamente vamos a tener 3 categorías: Large, Uncertain, Small.

1. En un ambiente físico, dividir en 3 categorías para luego organizar los requerimientos a estimar.
2. Cada uno de los requerimientos se colocan en uno de los 3 valores. Los que rápidamente se identifican como pequeños y grandes, van a los extremos. Cuando exista una duda sobre el tamaño del resto, dejarlo en el medio.
3. Discutir dentro del equipo cada uno de los requerimientos que se encuentran en el medio (uncertain).
4. Los requerimientos pueden moverse a alguno de los extremos o simplemente quedarse en el medio.
5. Cuando todos los requerimientos han sido categorizados, se les asigna un valor a cada uno de los requerimientos.

¿Preguntas?

