Productos Agroindustriales S.A.

Métricas

Versión 1.0

**Métricas**

Una métrica es una indicación medible de algún aspecto cuantificable de un sistema; como aspectos cuantificables de un sistema encontramos: alcance, riesgo, costo, tiempo.

Características de una métrica útil:

* medible
* independiente
* controlable
* precisa

**Características: medible**

Medible: el indicador debe ser medible para considerarlo una métrica.

Si un factor no es medible es no cuántico. Definida una métrica, se debe estimar su valor antes de observarlo, la diferencia entre la métrica no medida y un no cuántico, es que la métrica es escalable en forma uniforme, es mejorable, y resoluble por observaciones.

**Características: independiente**

Debe ser independiente de la influencia consciente del personal del proyecto. Es independiente en la medida en que no se pueda cambiar salvo por avances del proyecto ejemplo: la entrega de documentos, no es independiente.

Principio de incertidumbre: el medir cualquier parámetro y asociarlo con evidencia significativa afectará la utilidad del mismo.

**Características: controlable**

La recolección y el análisis de datos de métricas es una actividad sujeta a error; se deben guardar los datos crudos así como pistas de auditoría o datos de control: fecha de la medición, identidad del observador, autor de la tarea, etc. Se deben analizar los datos observables en tiempo de tal manera de poder realizar correcciones en el proceso

**Características: precisión**

La precisión de las métricas, no debe ser maximizada, sino explícitamente señalada y registrada como parte de los datos recolectados.

La precisión puede indicarse como un rango, una tolerancia explícita o especificando el método de recolección de datos ejemplo: la longitud promedio de segmentos de código secuencial en el sistema XYZ es de 12.5 instrucciones. La observación se realizó en una muestra de módulos entre 1000 y 6000 líneas de código los módulos incluidos pertenecen al subsistema XY1

La métrica más importante en un proyecto ágil es el valor que se está dando al cliente. Mediante esta métrica, el cliente puede conocer la velocidad con que retorna su inversión y saber cuándo ya no es necesario seguir con el proyecto, por que los beneficios pendientes de obtener ya no compensan sus costos.

* Días pendientes para completar los requisitos del producto o proyecto realizado a partir de la [lista de requisitos priorizada (Product Backlog)](http://proyectosagiles.org/lista-requisitos-priorizada-product-backlog).

1. Número de veces que se devuelve un artefacto por parte del profesor
   1. **Descripción**

Los artefactos pueden llegar a ser reintegrados por el profesor en caso de que estos no cumplan con lo estipulado, lo requerido, o tengan errores; en condiciones normales es bastante común, ya que no se cuenta con la capacidad de redacción suficiente o con la experiencia necesaria para crearlos adecuadamente.

En esta métrica mide la cantidad o el número de veces que es reintegrado un artefacto por alguno de los problemas mencionados y este debe ser corregido.

* 1. **Causas**
* Falta de comprensión del artefacto
* Errores de redacción
* Errores en la manifestación de la información
  1. **Nivel de tolerancia**
* **0-2** Correcciones por parte del docente en el momento que se requiera alguna modificación
  + 1. **Valor esperado**

Se espera que un artefacto sea devuelto entre 0 y 2 veces.

* + 1. **Valor que identifica señales problemicas**

Cualquier artefacto que sea devuelto más de dos veces, será considerado artefacto problema, los artefactos que llegan a este punto serán tratados con el plan de contingencia.

* 1. **Plan de contingencia**

Se deberá buscar mayor información sobre cómo se debe crear el artefacto. Si es posible se debe solicitar asesoría del docente, para esclarecer las necesidades y objetivos del artefacto; en caso de no lograr una asesoría pronta, se deberá solicitar al docente tras terminar la clase, un espacio para aclarar las dudas.

1. Número de historias de usuario total contra número de historias desarrolladas en un intervalo de tiempo
2. Número de historias de usuario aceptadas por los usuarios contra el número total de historias de usuario
3. Porcentaje del proyecto completado por intervalo de tiempo
4. Numero de commits por intervalo de tiempo
5. Satisfacción del cliente