

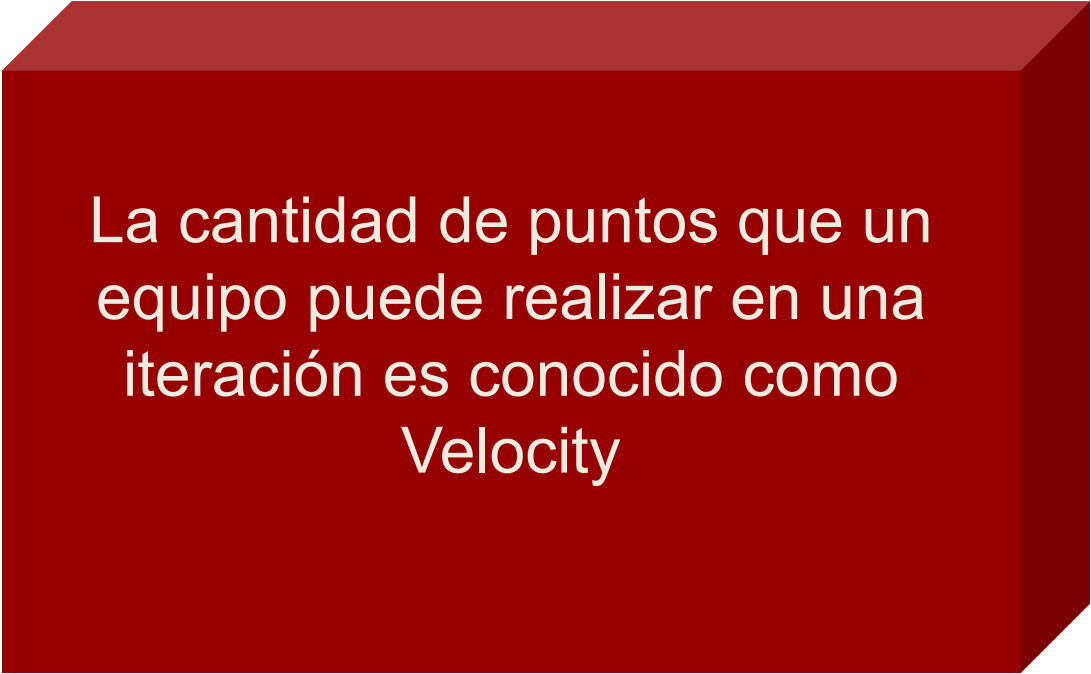


Proceso de desarrollo de software: *Agile-Velocity*

***CE-4101
Especificación y diseño
de software***

Velocity

- Cada sprint o iteración en un proyecto ágil incluye un número de puntos que deberán ser completados en la iteración.



La cantidad de puntos que un equipo puede realizar en una iteración es conocido como Velocity

Velocity

- Cuando una iteración es planeada se debe tomar como referencia el valor de velocity del equipo y en caso de no tener se debe estimar uno
- Normalmente se debe esperar al menos 2 o 3 estimaciones para tener una mejor perspectiva del velocity real del equipo

Velocity

Story	Story Points
A user can...	4
A user can...	3
A user can...	5
A user can...	3
A user can...	2
A user can...	4
A user can...	2
Velocity	23

Velocity

- No se deben incluir historias parcialmente completas cuando se calcula la velocidad
 - Dificultad de determinar el porcentaje completado de una historia incompleta
 - No se desea generar una falsa impresión del velocity de un equipo
 - Historias incompletas típicamente no generan valor para los clientes
 - Se desean evitar escenarios donde se tienen un gran número de historias con un 90% completado pero ninguna historia completa

Velocity

- El velocity es calculado con story points antes de la iteración
- Una vez completado no se puede cambiar los valores de los stories

Velocidad planeada vs la velocidad real

