

Gestió de Projectes Software: Gestió àgil



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA
BARCELONATECH

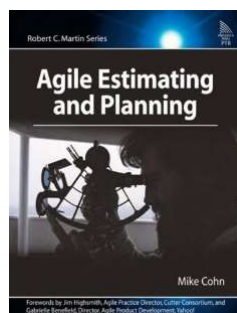
Facultat d'Informàtica de Barcelona

Temari

- El manifest àgil
- Gestió de projectes àgils amb Scrum
- Iniciació de projectes àgils
- Històries d'usuari
- **Estimació i planificació àgils**
- Proves, proves d'acceptació i demos
- Pràctiques de l'equip àgil

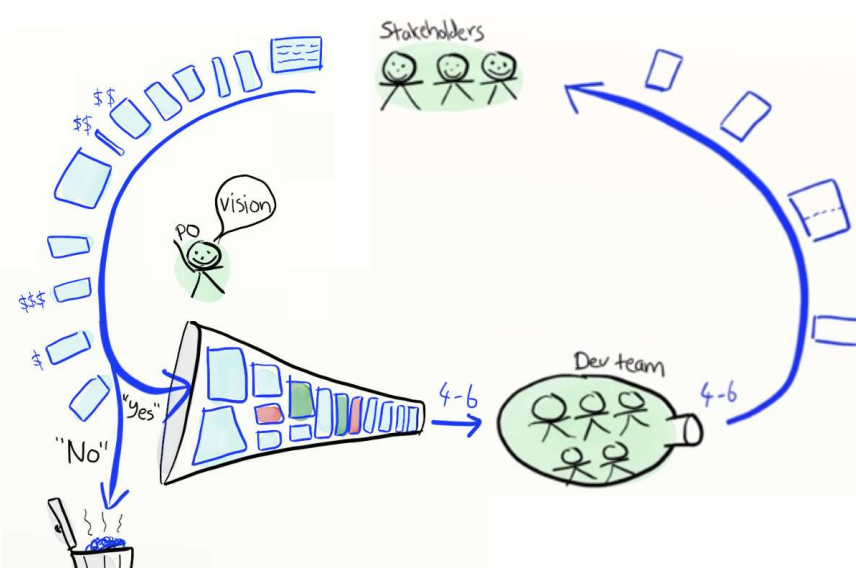


Estimació àgil



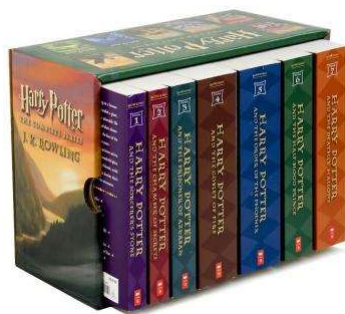
3

Objectiu



Com fer planificació àgil?

- Estimar quant trigaré a llegir ...



5

Com fer planificació àgil?

- Estimar quant trigaré a llegir ...



6

Unitats

- Es pot utilitzar qualsevol mètrica segons les necessitats concretes. Les més habituals són:
 - Story Points
 - Hores o dies ideals
- Scrum no dona una manera concreta de fer les estimacions però es poden seguir alguns passos perquè l'estimació sigui el millor possible:
 - Estimar el temps disponible de l'equip de forma realista
 - Estimar cada element prioritzat del Product backlog correctament

7

Story Points

- Un Story Point és una mesura utilitzada en projectes Scrum
- S'utilitza per estimar la "dificultat" d'implementar una història, tasca, etc
- En general, s'utilitzen les mètriques següents:
 - 1,2,4,8,16 o
 - X Small, Small, Medium, Large, Extra Large
- És una mesura abstracta i no té una correspondència directa a hores o dies però serveix per ajudar a quantificar l'"esforç"

8

Punts de Zoo

- Estimar el pes d'un mascle adult de:
 - Lleó
 - Cangur
 - Rinoceront
 - Ós
 - Girafa
 - Goril·la
 - Hipopòtam
 - Tigre

© J. Pradel

Gestió de Projectes Software (GPS)



9

Hores ideals

- A l'hora d'estimar el temps d'un membre de l'equip en una tasca, no se li poden assignar totes les hores diàries de la seva jornada:
 - Es pot perdre temps en reunions (planificades o no)
 - Es pot perdre temps per contestar correus o el telèfon
 - Es pot detectar algun error introduït anteriorment que s'ha de corregir
 - etc.
 - I també es perd temps, per exemple, fent el cafè
- Per a una estimació més realista, s'ha d'utilitzar el temps de la jornada laboral menys el temps dedicat a "altres tasques"

© J. Pradel

Gestió de Projectes Software (GPS)



10

Estimacions

- Estimar el temps de cada element prioritzat del Product backlog:
 - És molt difícil estimar correctament una tasca si no s'ha fet mai
 - Pot ser útil involucrar gent amb més experiència en tasques similars
 - Tots els membres de l'equip han de participar en l'estimació
 - En general, a partir del 2n o 3r Sprint les estimacions cada vegada seran millors

© J. Pradel

Gestió de Projectes Software (GPS)



11

Estimacions

- Els passos a seguir per estimar un element del product backlog podrien ser:
 - Entendre clarament a què es refereix el requisit
 - Fer totes les preguntes necessàries al product owner per tenir-lo totalment clar
 - Dividir-lo en múltiples tasques (segons Scrum idealment cada tasca hauria de poder completar-se amb entre 4 i 20 hores)
 - Estimar cada tasca individualment amb l'ajuda i col·laboració de tot l'equip
 - Un bon mètode pot ser utilitzar el "Planning Poker"

© J. Pradel

Gestió de Projectes Software (GPS)



12

Planning Poker



13

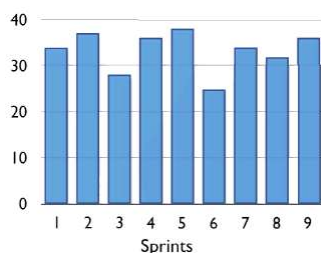
Estimacions

- Un cop s'ha realitzat l'estimació i s'ha començat l'Sprint, no es pot afegir més feina o canviar la feina assignada a l'equip
- Si no s'ha estimat bé i queda feina pendent, es passa a l'Sprint següent
- Els equips han d'auto-organitzar-se i hi ha d'haver transparència a la informació entre els membres

14

Velocitat

- La velocitat mesura la quantitat de treball que es completa a cada iteració

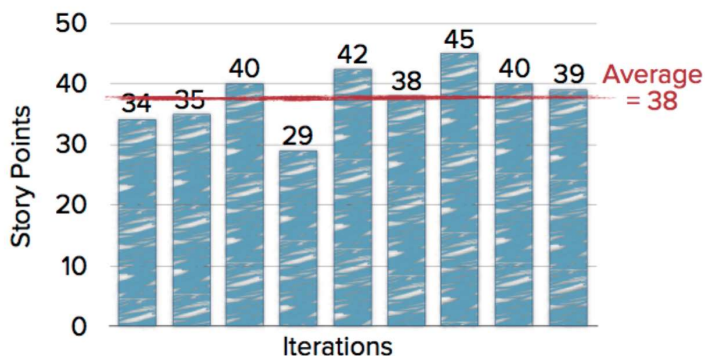


- És la suma de les estimacions d'esforç associades a les històries d'usuari completades durant la iteració
- Es fan servir les mateixes unitats que per a les estimacions del product backlog

15

Velocitat

- Com utilitzar informació històrica?
 - Calcular un interval de confiança
 - Descartar algunes iteracions de cada extrem



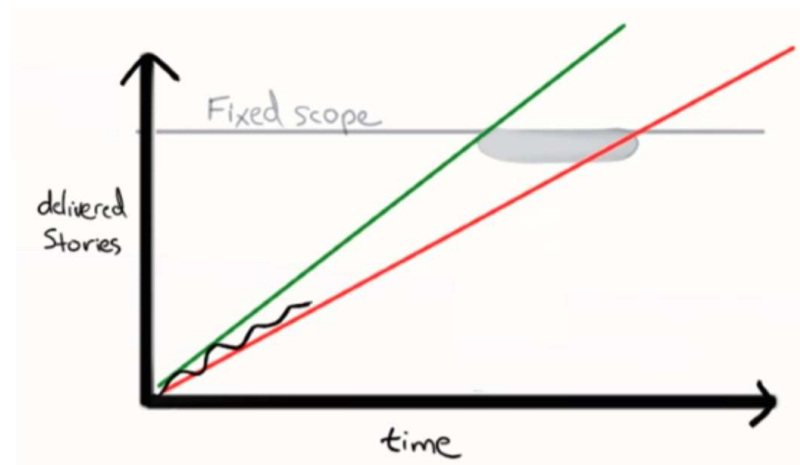
16

Velocitat

- Com utilitzar informació històrica?
 - Extrapolar amb els valors en els dos extrems del rang resultant
 - Velocitat històrica: 27 a 37
 - Amb un abast fix: Estimar data de finalització
 - Amb una data de lliurament fixa: Estimar abast
- Rangs
 - Ho tindrem, Podríem tenir-ho, No ho tindrem

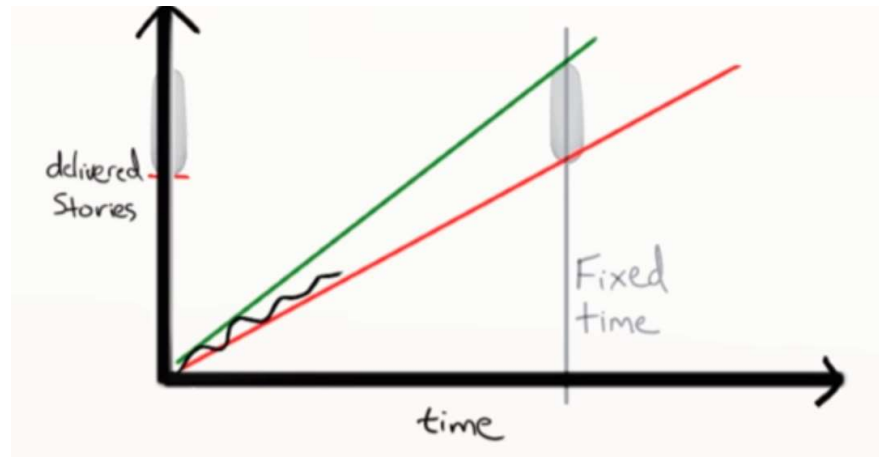
17

Velocitat: Abast fix



18

Velocitat: Pressupost fix



© J. Pradel

Gestió de Projectes Software (GPS)



19

Gestió de Projectes Software: Gestió àgil

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA
BARCELONATECH

Facultat d'Informàtica de Barcelona