

# **CÁTEDRA DE CALIDAD DE SOFTWARE**

# Temario

- Story points

# 1 Story points

- Las historias de usuario son estimadas utilizando una medida de tamaño *relativa* y discreta conocida como STORY POINTS.

a. relativa?

- los humanos no somos buenos con estimaciones absolutas
- Somos buenos COMPARANDO COSAS
- Comparar es más rápido que medir
- Mantiene a los miembros pensando y hablando como equipo, no como individuos
- Mejor relación costo-beneficio

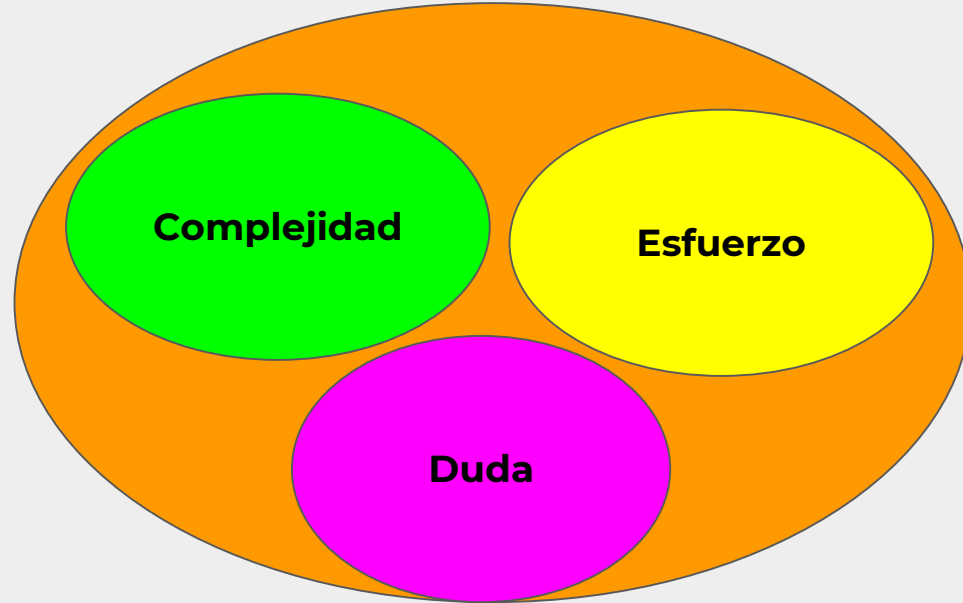
# Estimaciones

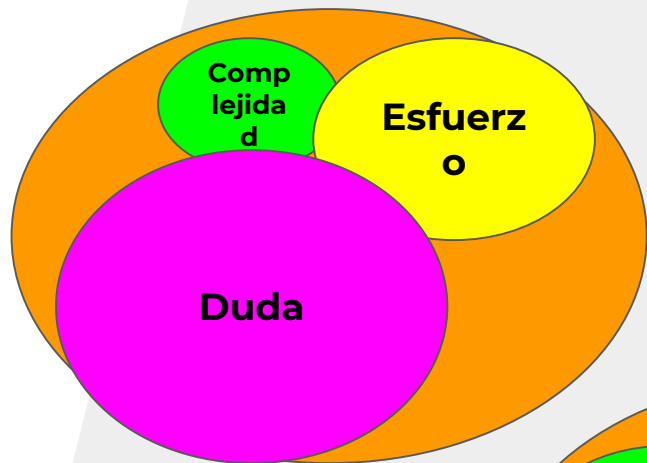
- **Los Story points NO son una medida basada en tiempo.**
- **El tamaño de la user story indica:**
  - a. **la complejidad de la historia**
  - b. **cuánto trabajo (esfuerzo) es requerido para completar la historia**
  - c. **cuánta duda/incertidumbre posee la historia**

---

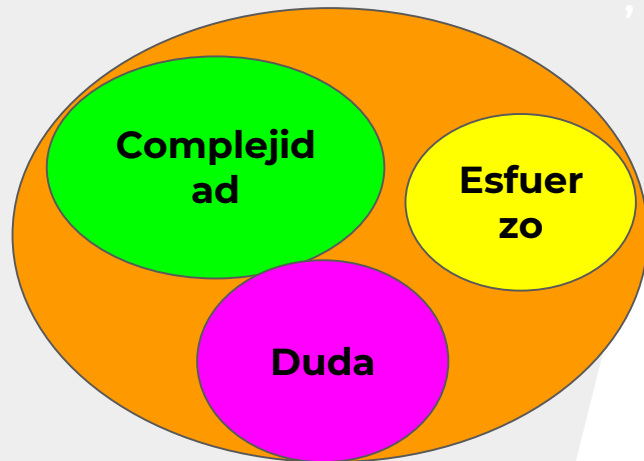
# **Estimaciones**

# ¿Qué son los Puntos de Historia?

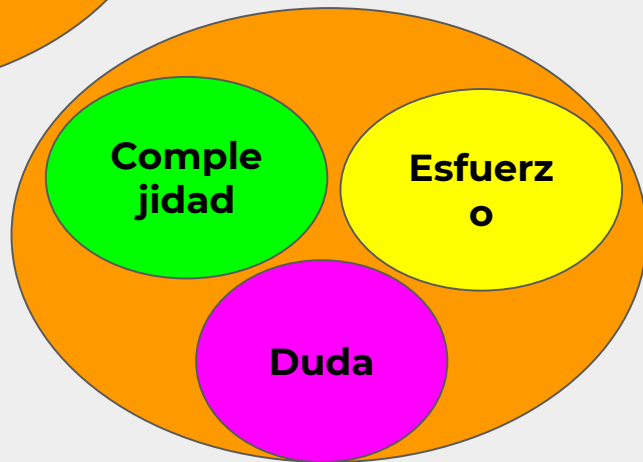




HU2/SP=5



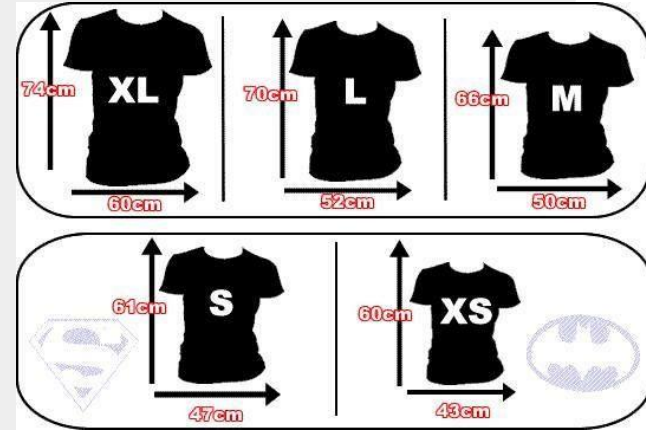
HU1/SP=5



HU2/SP=3

- **Tamaño por números: 1 a 10**
- **Talles de remeras: S, M, L, XL**
- **Serie 2<sup>a</sup>n: 1, 2, 4, 8, 16, 32, etc.**
- **Fibonacci: 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, etc.**

**SIEMPRE SE UTILIZA  
LA MISMA ESCALA!!!!**



# **Formas de asignar tamaño**



**2**

# **Estimaciones - Métricas**

- 1. Capacidad**
- 2. Velocidad**
- 3. Avance de Sprint - Sprint Burndown Chart**
- 4. Gráfico de producto - Burn Up**
- 5. Release Burndown chart**
- 6. Valor entregado**

---

# **Métricas**

**La gestión ágil mide el trabajo pendiente!!!!**

**La gestión ágil no determina el grado de avance del proyecto por el trabajo realizado, sino por el pendiente de realizar.**



# 1- Capacidad

- Cantidad de horas efectivas que dicho equipo tiene disponibles para el sprint.

Individuo	Días disponibles	Horas diarias disponibles	% de asignación al proyecto	Capacidad en el sprint
	20	7	100	140
	20	4	100	80
	15	6	50	45
<b>Capacidad total del equipo</b>				<b>265</b>

Capacidad individual = Días disponibles \* horas diarias disponibles \* porcentaje de asignación

Capacidad del equipo = sumatoria de la capacidad individual

# 2- Velocidad

- Cantidad de trabajo completado por iteración por parte del equipo.
- Comparable entre iteraciones para un equipo dado y un proyecto dado.

**NO es una estimación**

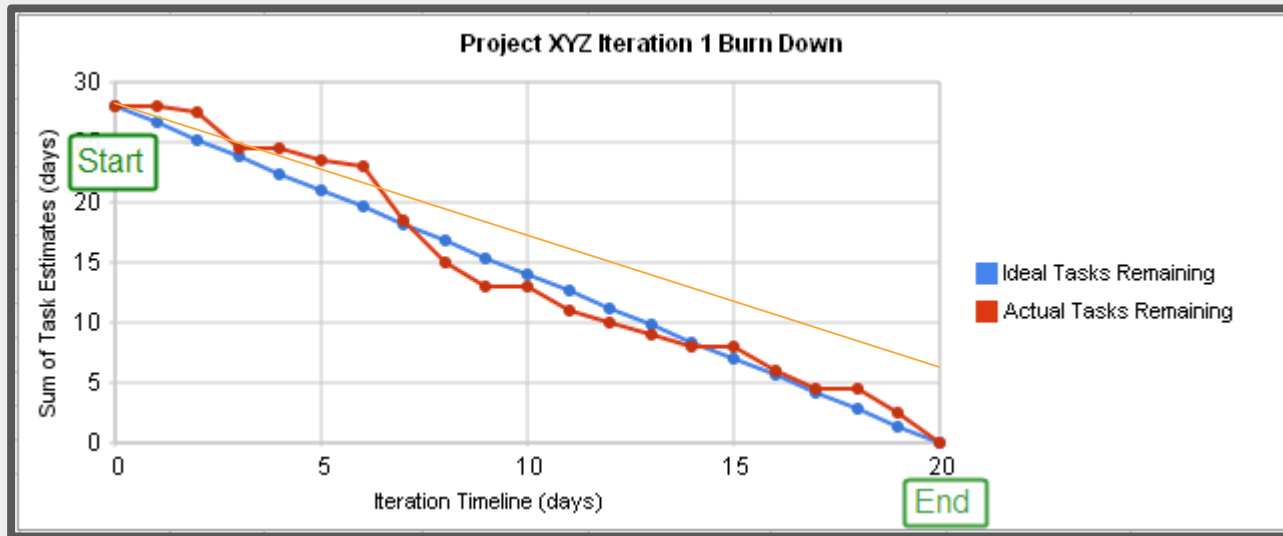
**NO es un objetivo a alcanzar**

**NO es comparable entre equipos**

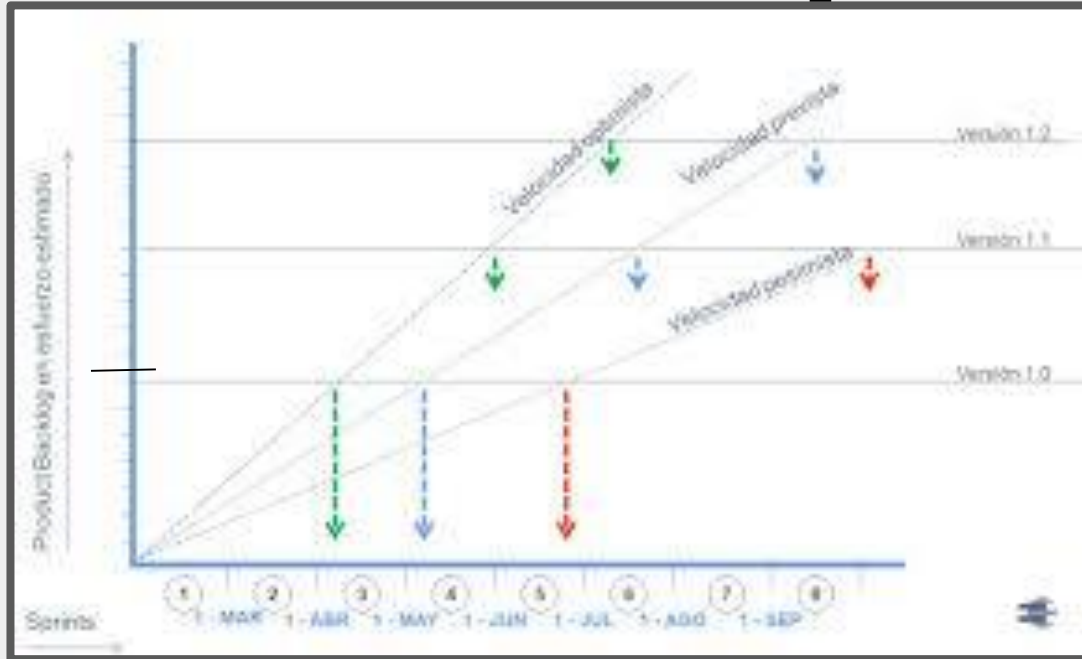
**NO es comparable entre proyectos**

**LA VELOCIDAD DE UN EQUIPO ES EL PROMEDIO DE LAS VELOCIDADES DE LOS SPRINTS**

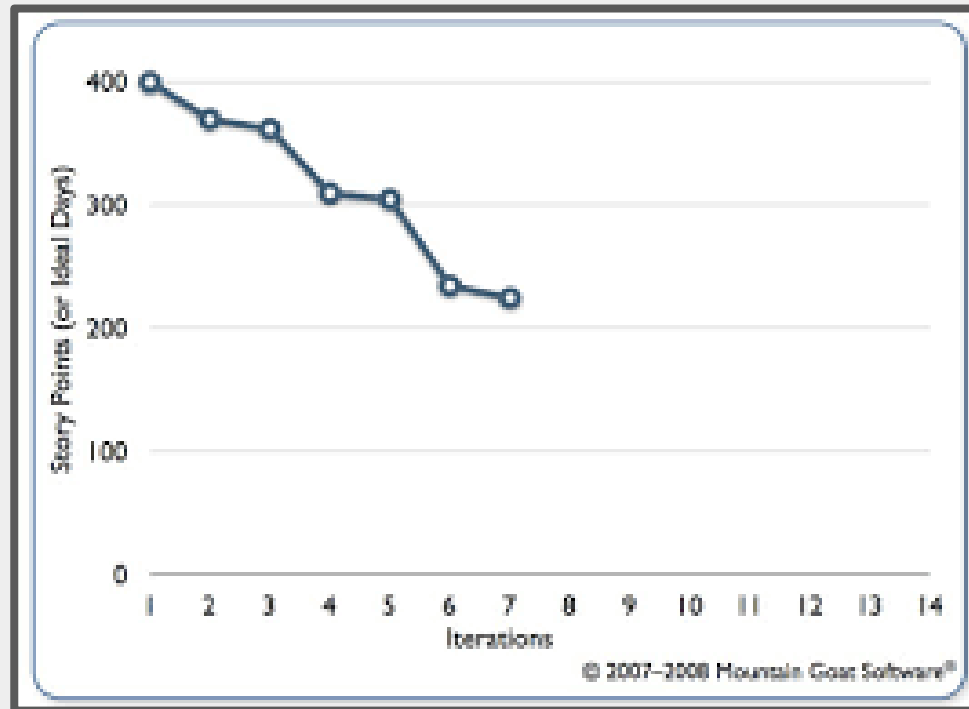
# 3- Avance del Sprint - Sprint Burndown Chart



# 4- Gráfico de Producto - Burn up



# 5- Release Burndown Chart

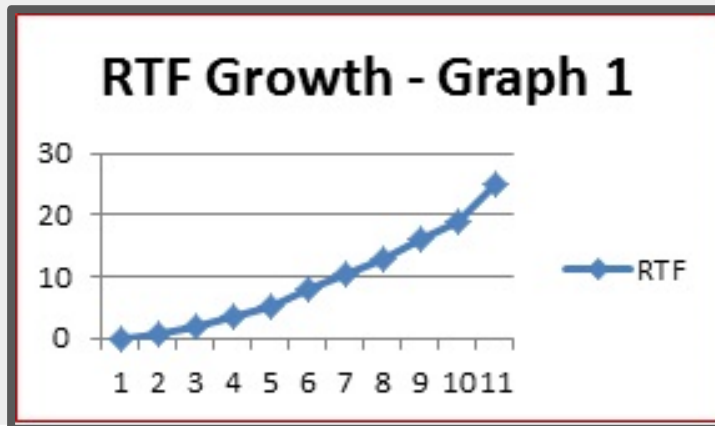




# 6- Valor entregado - Running Tested Features (RTF)

**Cantidad de trabajo entregado por equipo**  
**Se cuenta el trabajo COMPLETADO**

SPRINT	1	2	3	4
Velocidad	18	20	10	10



**¡Muchas gracias!**