**Estimaciones Ágiles**

Algunos tipos respecto estimaciones

* Si las estimaciones se usan como compromisos son muy peligrosas y perjudiciales para cualquier organización.
* Lo más beneficioso de las estimaciones es el proceso de hacerlas.
* Las estimaciones podrían servir como una gran respuesta temprana sobre si el trabajo planificado es factible o no.
* La estimación puede servir como protección para el equipo.

Las features/stories son estimadas usando una medida de tamaño relativo conocida como story points (SP), y estos no son una medida basada en tiempo, sino en tamaño.

**Estimación Relativa**

Las personas no son capaces de estimar en términos absolutos, sino que destacamos comparando cosas, ya que es una forma más rápida de estimar. Es decir, cuando queremos determinar el tamaño de algo, no decimos exactamente cuanto mide o podría medir, sino que decimos es más grande que esto, más pequeño que aquello. Ej: la altura de alguien.

El mismo principio aplica al software, es mucho más fácil de entender si decimos que una story o feature particular es más pequeña o grande que otra.

Además, se obtiene una mejor dinámica grupal y pensamiento de equipo más que individual.

Se emplea mejor el tiempo de análisis de las stories.

**Tamaño**

El tamaño es una medida de la cantidad de trabajo necesaria para producir una feature/story

El tamaño nos indicará cuan compleja es una feature/story, cuánto trabajo es requerido para hacer o completar una feature/story y cuán grande es una feature/story.

El tamaño no es esfuerzo, no es tiempo, ya que las estimaciones basadas en tiempo son más propensas a errores debido a varias razones, entre las que podemos mencionar, habilidades, conocimientos, experiencias, familiaridad del dominio, entre otras.

**Escalas de tamaño**

Hay numerosas alternativas para elegir la medida de tamaño, entre ellas:

* Tamaño por números: 1 al 10
* Talles de remeras: S, M, L, XL, XXL
* Serie 2n: 1, 2, 4, 8, 16, 32, etc.
* Fibonacci: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, etc.

Una vez elegida la escala, no se cambia.

**Story Points**

Cuando estimamos con story points le asignamos a cada feature/story un valor. Pero el valor en sí no es lo que importa, sino como se compara con los otros valores que le asignamos al resto de features/stories. El número asignado representa el tamaño de una story, pero no existe una formula mágica que me permita definir el tamaño, sino que es una medida específica del equipo que indica una combinación entre el **esfuerzo** y la **complejidad** en desarrollarla y el **riesgo** inherente de hacerlo.

La complejidad de una feature/story tiende a incrementarse exponencialmente.

Es decir, para determinar cuántos story points se le asignará a una User Story, tenemos que analizarla desde tres perspectivas:

* Complejidad
* Esfuerzo
* Incertidumbre

AGREGAR

Uno de los enfoques que hay es seleccionar una story que esperamos que se sea muy pequeña, y decir que la misma tiene una estimación de 1 story points. Y utilizamos esta story como comparación con el resto de stories. Esta story recibe el nombre de canónica, e idealmente es una story con complejidad, esfuerzo e incertidumbre bajos.

**Velocidad (Velocity)**

Es una medida del progreso de un equipo. Se calcula sumando el número de story points (asignados a cada user story), que el equipo completa durante la iteración. Y solo se cuentan los story points de las US que están completas, no parcialmente completas.

A medida que el equipo comienza a progresar en el desarrollo de un proyecto, y va completando user stories, la velocity que alcanzan queda clara. La velocidad me permite corregir rápidamente los errores de estimación, ya que, si sabemos que tenemos que hacer 200 story points para completar un proyecto, y estimamos que la velocidad del equipo es un 25, pero termina siendo de 20 (tras la primera iteración), rápidamente podemos corregir el calendario, y las stories no necesitan ser modificadas, solo la duración del proyecto.

**Estimando Proyectos**

La duración de un proyecto no se estima, se deriva. Los equipos ágiles separan las estimaciones de tamaño de las estimaciones de duración. Lo que hacen primero es estimar el tamaño de las User Stories en story points. Luego toman el número total de story points de las user stories y lo dividimos por la velocity del equipo.

De esta manera obtenemos un número estimado de iteraciones del proyecto. Podemos tomar esta duración y esquematizarla en un calendario para tener un plan. Es decir, podemos usar la estimación de tamaño de las User Stories para obtener una estimación de duración, y usar esta misma para calendarizar el proyecto.

Esto siempre suponiendo que conocemos la velocidad del equipo de algún proyecto anterior, pero este no siempre es el caso, y podemos llegar a tener que estimar la velocidad, lo que puede ser un proceso complicado.

La velocidad nos ayuda a determinar un horizonte de planificación apropiado. La estimación en story points separa completamente la estimación de esfuerzo de la estimación de duración. Esto me permite ser capaz de estimar ambos ámbitos de manera independiente. De hecho, no estamos estimando la duración, sino que la estamos derivando de la estimación del tamaño.

**Poker Estimation/ Poker Planning**

Es popular entre los equipos ágiles, y combina la opinión del experto, analogía y desegregación.

Aquellos que participan en el planning poker son todos los desarrolladores del equipo, sin importar su campo (QA, DB, Analyst, UX/UI) o seniority, ya que aquellos que saben resolver la tarea deben estimarla. Aunque lo ideal es que los equipos que estiman no sean más de 10. El PO también participa de las reuniones pero no estima.

Al inicio de la sesión, a cada participante se les da un mazo de cartas, que tienen escrito uno de los valores válidos de estimación (Se usa la serie de Fibonacci). Y a su vez es necesario tener la lista de features/stories a ser estimadas.

**Pasos**:

1. Determinar la story base (la canónica) que será usada como base para comprar con las otras stories.
   1. La story a ser estimada es leída a todo el equipo.
   2. Los estimadores discuten la story, haciendo preguntas al PO (las que sean necesarias)
   3. Cada estimador selecciona una carta y pone la carta boca abajo en la mesa.
   4. Cuando todos pusieron las cartas, las mismas se exponen al mismo tiempo.
   5. Si todos los estimadores seleccionan el mismo valor, ese es el estimado. Sino, los estimadores discuten sus resultados, poniendo especial atención en los más altos y los más bajos. Después de la charla se vuelve al 1.3
2. Se toma la próxima story, se discute con el PO
3. Cada estimador asigna a la story un valor por comparación contra la story canónica.

Sin embargo, se corre el riesgo de que la discusión se prolongue más de la cuenta, debido a discrepancias entre los miembros del equipo. La teoría dice que se tiene que repetir el proceso hasta lograr el consenso, sin embargo, esto no es una buena idea, ya que la estimación deja de ser conveniente si le dedicamos demasiado tiempo.

**¿Cuándo estimar?**

Hay dos momentos en los que el equipo va a necesitar realizar una sesión de poker planning, el primero va a ser antes de que el proyecto inicie (o durante las primeras iteraciones), y se va a tratar de estimar un gran número de features/stories.

El segundo momento en que el equipo necesitará estimar, es hacerlo con las nuevas stories que son identificadas a lo largo de una iteración. Esto se puede hacer de dos formas, organizar una reunión para estimar todas las stories descubiertas en una iteración, cerca del final de la misma. La otra alternativa, es estimar las stories que surjan, a lo largo de la iteración, cada vez que un miembro del equipo se encuentra con tiempo libre.