

Métricas y estimaciones

DigitalHouse >
Coding School



**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree

Índice

1. [Estimación de tiempo](#)
2. [Métricas de Scrum](#)

1

Estimación de tiempo

Estimamos

- Para saber cuándo se espera tener el producto funcionando.
- Para saber los recursos y el esfuerzo necesario.
- Para entender nuestra velocidad de producción y poder realizar pronósticos y proyecciones a futuro.



Necesitamos conocer de cada user story:

Finalidad, complejidad, incertidumbre, tamaño y alcance.

La estimación se realiza en story points

- La realiza todo el equipo de desarrollo en la reunión de planificación.
- La técnica utilizada es el planning poker.
- Los story points toman el valor de un número de la secuencia Fibonacci.



2 | Métricas de Scrum

¿Para qué me sirven?

Las métricas sirven para medir el avance. Proveen visibilidad, del estado de nuestro producto y del avance del trabajo realizado.

Queremos entender cuánto esfuerzo se hizo, cuánto falta para “terminar” y cuánto estamos avanzando por unidad de tiempo.

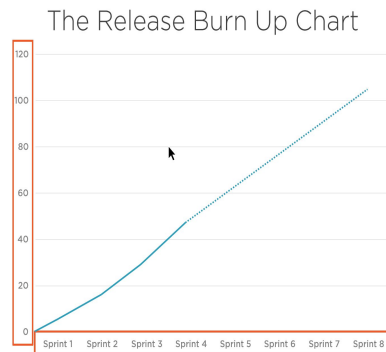
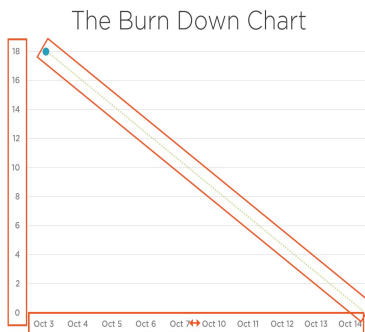


Responden a:

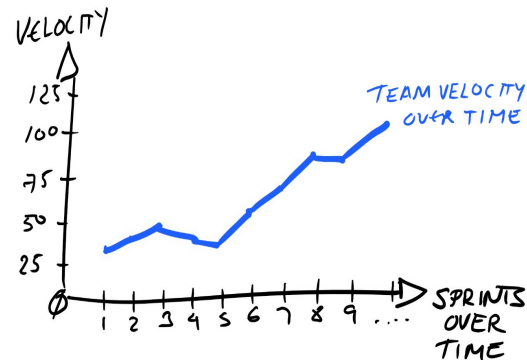
- ¿Cuál es la velocidad de desarrollo del equipo?
- ¿Cuánto trabajo avanzamos por tiempo?
- ¿Cómo planificamos el trabajo para adelante?
- ¿Cuál es nuestra capacidad productiva como equipo?
- ¿Cuánto tiempo nos lleva entregar valor al producto?
- ¿Para cuando estimamos el próximo release?

¿Cuáles son?

1. Burn up/down



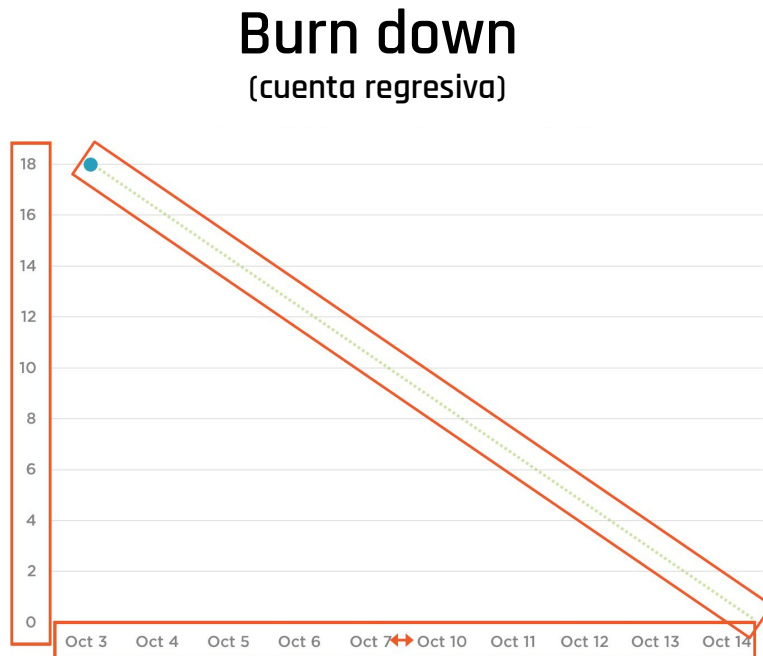
2. Velocity

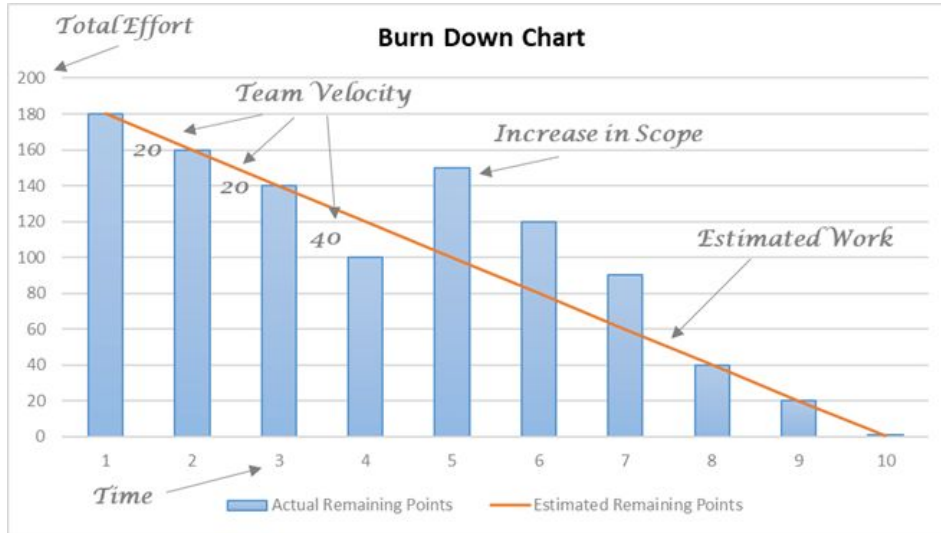


1. Burn down chart

- Muestra los user story points (sp) pendientes por realizar en función de los días del sprint.
- Permite ver que % del trabajo planificado realizamos y cuánto nos queda.
- Brinda gráficamente la comparación entre lo planificado y lo real, para detectar desvíos y retrasos.

Story points





Eje X: Días del sprint.

Eje Y: Esfuerzo pendiente (sp).

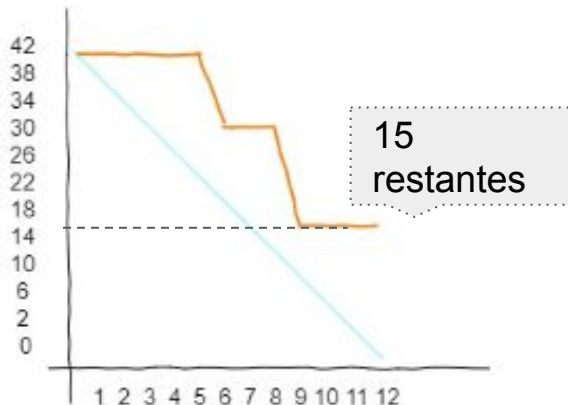
Línea 1: Progreso ideal (sp restantes).

Línea 2 (barras): Progreso real (sp restantes).

- Cada día, en la daily, se marca en el gráfico cuántos SP del sprint quedan por realizar.
- Los equipos que actualizan manualmente el burn down chart son más conscientes del estado y del avance del proyecto.
- Muestra el avance de trabajo del sprint (sprint backlog) en función de los story points y el tiempo (días).
- Muestra el trabajo pendiente dentro del sprint.
- Refleja la realidad y el estado del sprint del proyecto.

2. Velocity

Mide la velocidad del equipo. Es la cantidad de trabajo que un equipo puede satisfactoriamente completar en un sprint.



$$\text{Velocity} = 42 - 15 = 37$$

- Basado en datos empíricos sobre lo que el equipo completó en sprints anteriores.
- Provee una base para estimar la cantidad de trabajo que se podrá completar en los próximos sprints (base y promedio).
- Se puede ajustar según las variables que afectan al equipo en cada sprint (bajas de equipo, vacaciones, feriados).

Día 0: Comienzo

Cosas en las que nadie está trabajando hoy.

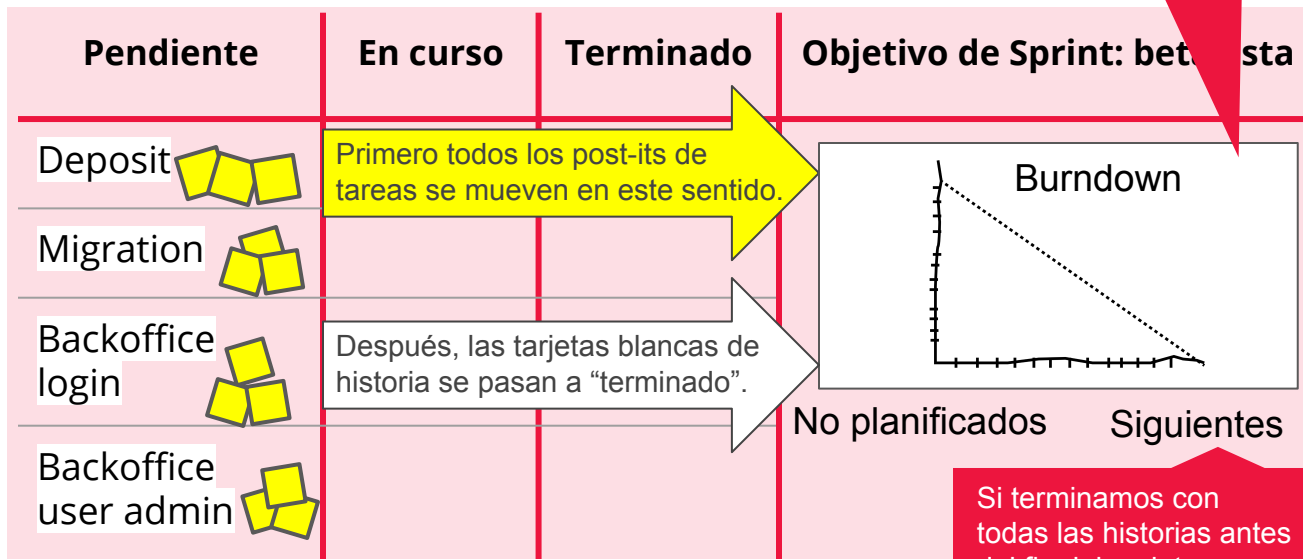
Cosas en las que alguien está trabajando hoy.

Cosas en las que nadie va a seguir trabajando.

Poner un nuevo punto a mano diariamente tras el Scrum diario

Sprint: 12 días
Día 1 a día 16 de agosto
(solo días hábiles)
Story points: 70

User stories:
5 x 13p
1 x 5p



Si terminamos con todas las historias antes del fin del sprint, agarramos más de acá.

HISTORIA DE USUARIO
13p




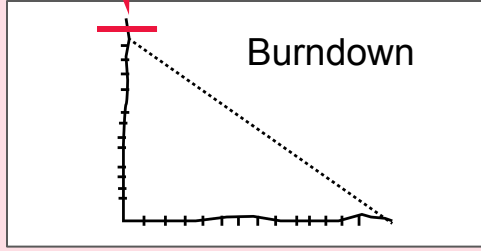







Tarea
8h

Tarea
8h

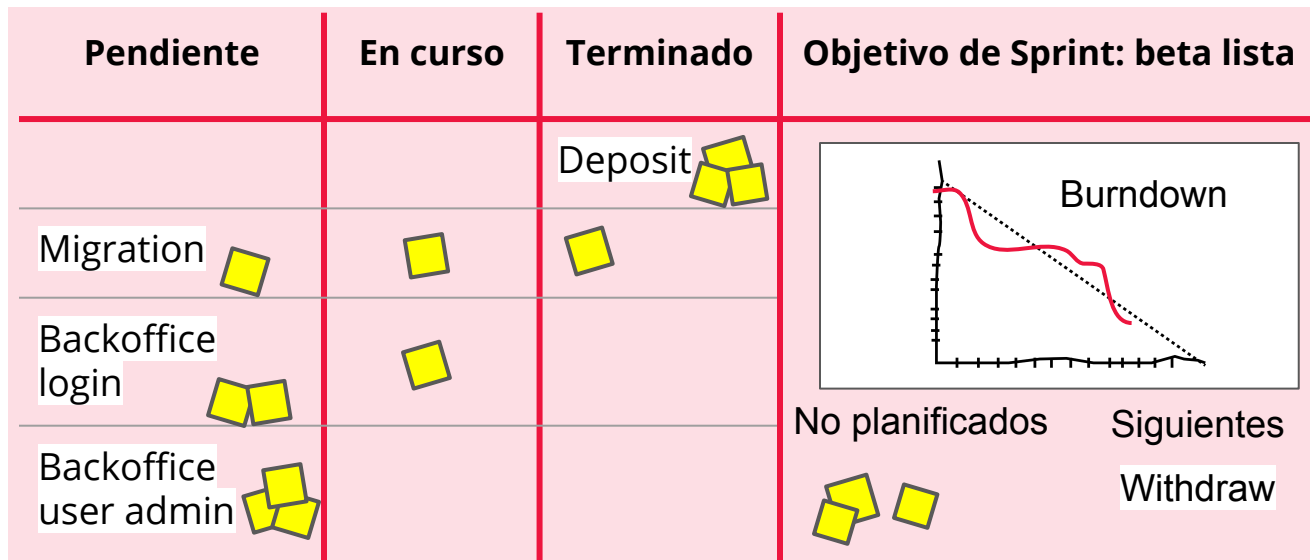
Tarea
8h

Día 1

Aún sin historias terminadas


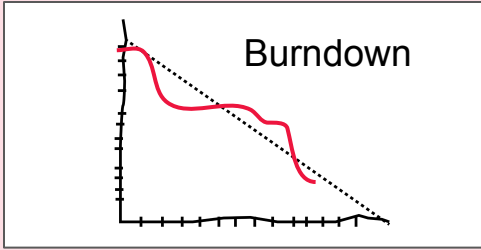








Pendiente	En curso	Terminado	Objetivo de Sprint: beta lista	
Deposit 	 		 <p>No planificados Siguintes</p> <p>Withdraw</p>	
Migration  				
Backoffice login  				
Backoffice user admin  				

A medida que van pasando los días...



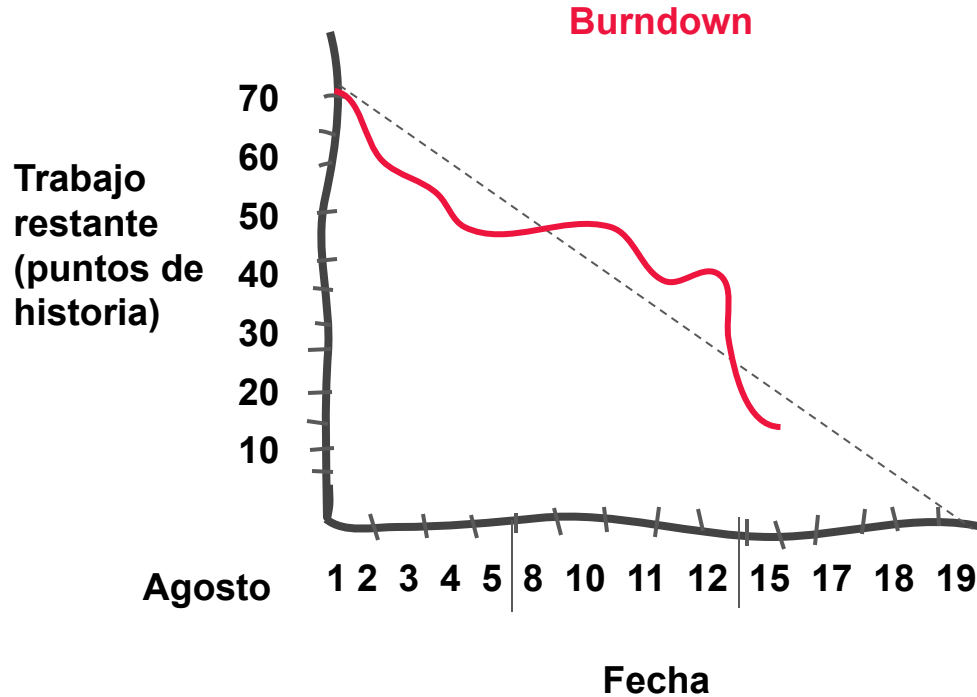
En la daily, se validan qué tareas u historias están como terminadas y se marcan los puntos restantes en el gráfico, según la fecha.

Día 12: Fin del sprint

Pendiente	En curso	Terminado	Objetivo de Sprint: beta lista
		Deposit 	
Migration 			
Backoffice login 			
Backoffice user admin 			
			No planificados  Siguiendo  Withdraw

Se completaron:

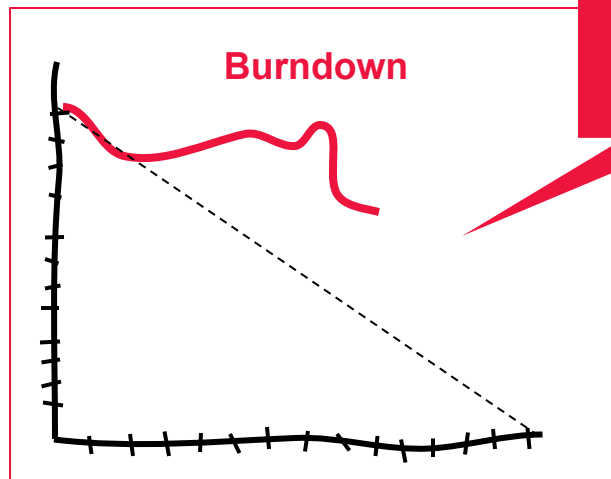
- 3 user stories de 13p, probadas y funcionando.
- La mitad de las tareas de una US de 13p.
- La 5ta US de 13p no se comenzó.
- La US de 5p se terminó, pero no se verificó su funcionamiento.



Calcular:

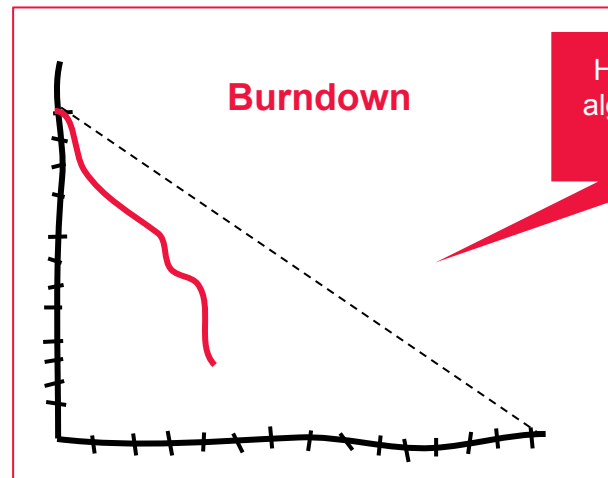
¿CUAL ES LA VELOCITY DEL EQUIPO?
(el gráfico es solo referencial
no representa la consigna)

¿Qué hacemos con la información?



¡Ooops! Hay que quitar algunos elementos de la pila de sprint.

Puede ser que hayamos estimado menos esfuerzo del que realmente necesitamos.

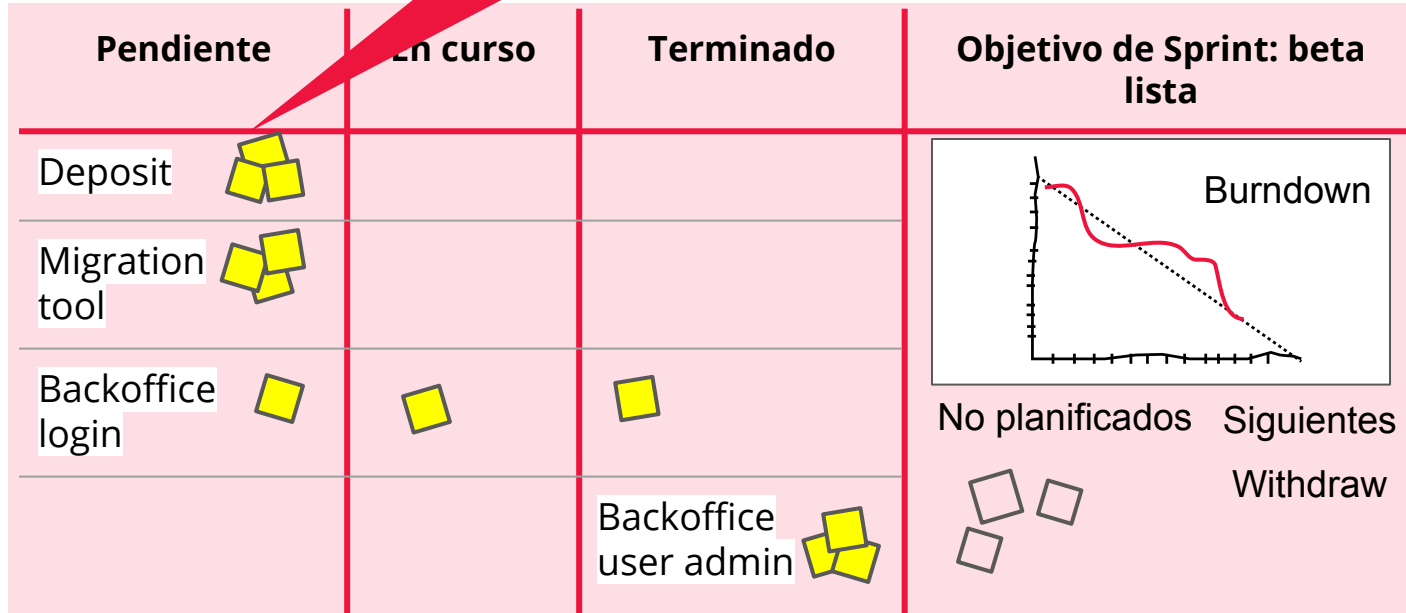


Hay que añadir algunas historias al sprint.

Puede ser que hayamos pensado que era más difícil de lo que realmente fue.

Prioridad

¡Oops! El equipo está desarrollando historias de baja prioridad e ignorando las de alta.



El orden de las historias refleja su prioridad.

Glosario

- **Historias de usuario** = User stories = Product backlog item
- **Story Points** = Puntos de historia = Medida de complejidad de una tarea o historia
- **Release** = despliegue o lanzamiento de nueva versión del producto
- **Feature** = funcionalidad

Bibliografía

- Rasmusson, J. (2010). *The agile samurai: How agile masters deliver great software*. Pragmatic Bookshelf.

DigitalHouse>
Coding School