

J SW

## Extimación de software.

### • Extimación

- ↳ No es precisa. [Componente de Incertidumbre]
- ≠ Plomar con los otros pero el plom no tiene que ser lo mismo.  
[Entrada al plom]
- No son compromiso

- Porque → Acercar el compromiso a lo real.

gran problema cuando no abrimos las extimaciones a lo largo del pl...

en prom.

Dificultad mundo no se que  
tiempo que estimo. [alcance]

Calcular mal el esfuerzo. Por sobre  
y del estimar.

Técnicos  
fundamentales  
de  
estimación

Contar

- 1 Metodos en la exp.
- 2 Metodos en los reusos.
- 3 Metodos en el mercado
- 4 Metodos en el proceso de desarrollo
- 5 Metodos asocialicos

## 1 Datos históricos

- ↳ basados en proyectos que tienen similitudes. [Buenas similitudes]
- Aportes al equipo actual  
de su form. Gráfico.

## 2 Jueces de expertos

- ↳ Puro. → Un experto es él que realiza todo los estímulos
- Basados en el conocimiento del experto.
- ↳ Los usos son la práctica

## Estructurados

↳ Granularidad aceptable

$$\text{formula} = (O + 4n + p)/4$$

↳ Usa un checklist y en criterio definido para regular calidad

## \* Wideband Delphi

↳ Estimaciones en grupos.

↳ Thwobos de forma individual  
y luego poner en común.

[En Sesgo.]

Act. omitidos

↳ Reg. faltantes.

↳ Act de desarrollo faltante.

Vto de trifles → Riesgos de juego  
mayor

Sw estimación [Biblio]

Estimaciones Agiles.

Tomamos lo del product backlog  
y estimamos con esa tanda de  
medida relativa Story Points.

↳ Son propios del proyecto

Ej. Relativo

Las personas no miden estímulos en

abreto

Importancia de la compresión

User story → hablamos del tamaño, complejidad y esfuerzo.

Tamaño no es esfuerzo.

sonos sólo para representar tamaño.  
que es un SP.

→ la complejidad se expande.

→ U. de medida epíctica (de un equipo)

Poker estimation

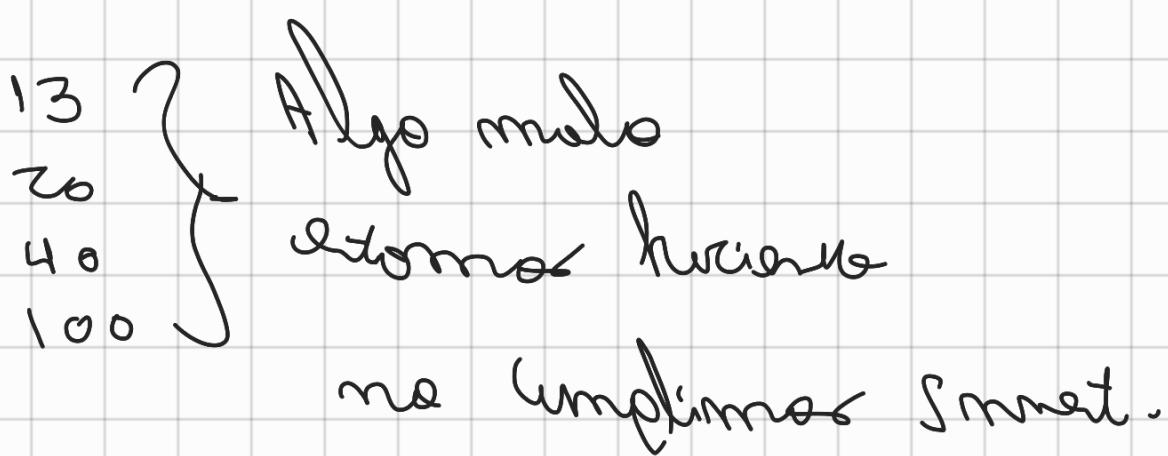
→ los que deben estimar son los que han visto la tarea.

Vas a comisionar a un representante

valor 1

Sime converge el ultimo en desarrollo  
en el que desarrollo.

Dato + 8 es aceptable.



Velocity

→ Sumando los 50 de los 0 h  
que se completan en un I.

