

Clasificar por Riesgo



English

Entradas

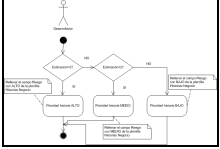
- Historias de Negocio

Salidas

- Historias de Negocio

Solución

Proceso



Tiempo de Desarrollo

- ◆ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software:
- ◆ Para crear el Patrón de Producto: 15 minutos.
- ◆ Para aplicar el Patrón de Producto:

Video Explicación

- No aplica

Patrones Relacionados

- Patrón Estimar Historia
- Patrón Dividir Historia
- Patrón Establecer Velocidad

Controladores de Calidad

- Ninguno

Plantillas

Historias_Negocio.doc
Tareas_Historias_Ver_X_DyD_Y.doc

Ejemplos

- Ninguno

Herramientas de Soporte

- Será necesario un editor de texto como [OpenOffice Writer](#) o [Microsoft Word](#).
- Además de una herramienta como [\[Visual Paradigm for UML\]](#) para la realización de los diagramas expuestos.

Contexto Inicial

Este producto puede usarse en cualquier proyecto que requiera una priorización por parte del área de tecnología de las historias escritas por el área de negocio y posteriormente estimadas por el propio área de tecnología. Esta priorización esta marcada por el riesgo de que la nueva funcionalidad descrita por las historias no sea entregada al área de negocio en el plazo de tiempo estimado. Dentro de esta clasificación se establecen tres grupos, las historias cuyo riesgo sea elevado, medio o bajo (estimación de 3, 2 y 1 semanas respectivamente). Se entiende que las historias cuya estimación es mayor es debido a que la complejidad en su implementación es mayor.



Contexto Resultante

Se obtendrá el conjunto de historias estimadas por tecnología pero ordenadas según el riesgo de no ser entregadas al área de negocio en el plazo de tiempo estimado. Dentro del ese conjunto se tendrán 3 subconjuntos (riesgo alto, medio, bajo).



Problema

El área de tecnología debe haber estimado las historias en función a la complejidad que tiene la implementación de cada una de ellas. A mayor complejidad mayor es la estimación, con un tope de 3 semanas. Se establecerá como historia de riesgo elevado a las de mayor estimación (3 semanas), riesgo medio a las historias estimadas en 2 semanas y riesgo bajo a las estimadas en 1 semana.



Restricciones (*Forces*)

- **Características de las organizaciones:** Este patrón puede utilizarse en los proyectos existentes en cualquier tipo de compañía.
- **Tipo de sistema a desarrollar:** Este producto puede utilizarse en proyectos en los que los requerimientos de usuario sean cambiantes.
- **Tipo de Cliente:** Debe existir, o debe conseguirse, que el área de negocio destinataria del desarrollo se implique en la consecución del mismo.
- **Heurísticas de uso:** Si la estimación de la tarea es 3 se establece riesgo alto, si es 2 el riesgo es medio, si es 1 el riesgo es bajo.



Roles

- Desarrolladores (2 a 12)
- Director de proyecto de desarrollo (1)
- Preparador (1)
- Controlador (1)

Nota: El preparador y el controlador pueden ser la misma persona.



Lecciones Aprendidas

- Las historias con una estimación en duración mayor son las que a priori parecen más complejas en su desarrollo y por tanto en las que pueden surgir mayores complicaciones. Por esto deben ser clasificadas por encima del resto.
- Hay que rellenar el campo indicando el riesgo de implementar a tiempo la historia desde el punto de vista de tecnología. Existen tres categorías (A-Riesgo Alto, M-Riesgo Medio, B-Riesgo Bajo). Se actualiza la plantilla con la estimación de tecnología. Se registra la velocidad.



Nivel de Madurez

- Este Patrón de Producto no se relaciona con ningún nivel de madurez(N/A).



Conocimientos y Habilidades Básicos



Conocimientos

- Conocimiento del estándar de codificación que define la propiedad del código compartido así como las reglas para escribir y documentar el código y la comunicación entre diferentes piezas de código desarrolladas por diferentes equipos. Los programadores las han de seguir de tal manera que el código en el sistema se vea como si hubiera estado escrito por una sola persona.
- Conocimiento de la visión común de cómo funciona el programa en el que se desarrollan las actividades.



Habilidades

- Capacidad de trabajo en grupo. Todos en un equipo XP contribuyen de la manera que pueden.
- Predicción de qué se habrá terminado para la fecha de entrega, y determinación de qué hacer después.
- Capacidad de programación de a pares. Además de generar mejor código y pruebas, sirve para comunicar el conocimiento a través de los equipos.



Recursos de Información

- Álvarez, José R. y Arias Manuel. Método Extreme programming. Recuperado el 2010-03-05 de <http://www.ia.uned.es/ia/asignaturas/adms/GuiaDidADMS/node61.html>
- Anaya Villegas, Adrian. A proposito de programación extrema XP(extreme Programming). Recuperado el 2010-02-10 de <http://www.monografias.com>
- Beck, K.(2000), Una explicación de la programación extrema. Aceptar el cambio. Ed. Addison Wesley.
- De Seta, Leonardo. Una introducción a Extreme Programming. Recuperado el 2010-03-02 de <http://www.dosideas.com/noticias/metodologias/822-una-introduccion-a-extreme-programming.html>
- Extreme Programming: A gentle introduction. Recuperado el 2010-03-15 de <http://www.extremeprogramming.org/>
- Joskowicz, José. Reglas y prácticas en Xtreme Programming. Recuperado el 2010-03-15 de <http://iie.fing.edu.uy/~josej/docs/XP%20-%20Jose%20Joskowicz.pdf>
- Letelier, Patricio y Panadés M^a Carmen. Metodologías Ágiles en el desarrollo de software: extreme programming. Recuperado el 2010-03-15 de <http://www.willydev.net/descargas/masyxp.pdf>
- Newkirk, James y Martin, Robert C.(2001), La programación Extrema en la Práctica. Ed Addison Wesley.