

# Establecer Velocidad



English



## Entradas

- Historias de Negocio



## Salidas

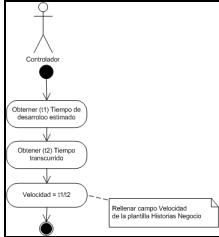
- Historias de Negocio



## Solución



## Proceso



## Tiempo de Desarrollo

- ◆ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software:
- ◆ Para crear el Patrón de Producto: 45 minutos.
- ◆ Para aplicar el Patrón de Producto:



## Video Explicación

- No aplica



## Patrones Relacionados

- Patrón Clasificar por Valor
- Patrón Clasificar por Riesgo
- Patrón Establecer Ambito Versión



## Controladores de Calidad

- Ninguno



## Plantillas

- Historias\_Negocio.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 proyectos en los que el área de tecnología debe comunicar al área de negocio la rapidez con la que el equipo de desarrollo puede programar en el tiempo ideal de ingeniería por mes, con el objeto de que estos últimos puedan establecer el alcance de una determinada versión del aplicativo a desarrollar.

La velocidad se establece como las historias de usuario terminadas en cada iteración por el equipo.



## Contexto Resultante

El área de negocio conoce el número de puntos de historia (un punto de historia es una semana dentro de la estimación de cada historia) que le van a ser entregadas al final de las 3 semanas máximas de las estimaciones de las historias.



## Problema

La velocidad debe ser obtenida mediante un método empírico.



## 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:** Debe obtenerse siempre que el área de negocio requiera de este dato para poder establecer un alcance de una versión del aplicativo a desarrollar.



## Roles

- Controlador (1)



## Lecciones Aprendidas

- La velocidad le sirve al área de tecnología para limitar las peticiones del área de negocio en cuanto al establecimiento del ámbito de una versión. Si la velocidad no está correctamente establecida el equipo de desarrollo puede llegar a no cumplir los plazos. Lo mejor para establecer la velocidad es asignar a cada programador un punto de historia, por lo que si son 6 programadores, la velocidad será 6 puntos de historia cada semana. Si la velocidad se multiplica por las 3 semanas máximas de estimación se obtiene el número de puntos de historia máximo para el establecimiento del ámbito de una versión.
- El documento de entrada es un documento de uso interno para desarrollo. Debe contener una tabla con la clasificación de las historias de negocio en función del valor y el riesgo. En este documento se registrará la velocidad.
- El documento de salida ha de tener el campo velocidad relleno.



## 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://ie.fing.edu.uy/~josej/docs/XP%20-%20Jose%20Joskowicz.pdf>
- Letelier, Patricio y Panadés M<sup>a</sup> 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.