

# Estimar Historia



## Entradas

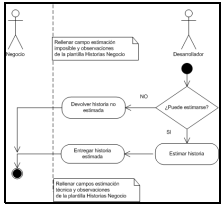
- Historias de Negocio

## 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 Escribir Historia
- Patrón Dividir Historia
- Patrón Clasificar por Valor
- Patrón Clasificar por Riesgo

## Controladores de Calidad

- Ninguno

## Plantillas

- Historias\_Negocio.doc

## Ejemplos

Estimación con Puntos de Historia

## 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 en el que una vez recogidos los requisitos del área de negocio para la implementación de un aplicativo, estos tengan que ser estimados por el área de tecnología. La estimación se refiere al tiempo, en semanas, que se estima va a tardar la implementación completa (análisis, diseño, desarrollo, pruebas, integración) de una funcionalidad (historia).

La estimación más eficiente se basa en la estimación por puntos de historia, que es el único mecanismo que determina el tamaño de una historia de usuario, es decir, es la misma medida para cualquier miembro del grupo, con independencia de la experiencia en el equipo (desarrollador).

junior/desarrollador senior).

Los puntos de historia son el tamaño relativo de cada historia de usuario comparadas con otras historias estimadas por el mismo equipo.



## Contexto Resultante

Se obtendrán dos conjuntos de historias, unas que habrán sido estimadas por el área de tecnología y otras que no habrán podido ser estimadas debido a que son demasiado complejas para tratarlas unitariamente o no están suficientemente detalladas. En este último caso serán devueltas al área de negocio para que, o bien las simplifique (en varias historias) o las detalle completamente.



## Problema

El área de tecnología debe conseguir estimar todas las historias entregadas por el área de negocio. La estimación máxima, para cada historia, no puede exceder las 3 semanas.

Una vez que el equipo gane experiencia estimando en puntos de historia, la estimación se hace más precisa y puede ser realizada muy rápidamente en comparación con las técnicas tradicionales de estimación.



## 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:** Se deben establecer reuniones entre las áreas tecnológicas y de negocio donde la comunicación sea fluida y haya confianza mutua. El espacio de trabajo debe estar organizado conforme a las directrices de la metodología. Es importante que no falte comida y bebida para que las reuniones sean distendidas.



## 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

- Debe realizarse la estimación en base a una implementación lo más sencilla posible. Se debe tener en cuenta que la propiedad del código generado es común a todos los integrantes del proyecto. Si la historia no puede estimarse respondiendo a las anteriores premisas debe devolverse al área de negocio para que la reescriba.
- Establecer reuniones en las que siempre participe el área de negocio junto con el equipo de desarrollo (programadores incluidos).
- Estimaciones por puntos de historia más eficientes que los métodos tradicionales por su resultado homogéneo ante distintos miembros del equipo.



## 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.
- Es necesario conocer la complejidad de cada historia de usuario así como la importancia en el negocio para poder realizar una buena estimación por puntos de historia.



### 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 propósito 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<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.
-