




Universidad Estatal a Distancia
Rectoría
Dirección de Tecnología de Información y Comunicaciones



Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo


UNIDAD DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN



 <p>UNED UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Institución Benemérita de Educación y la Cultura</p>	<p>Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo</p>	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	1 de 21

Contenido

1	Propósito	4
2	Introducción.....	4
3	Buenas prácticas de estimación en marcos de trabajo ágiles.....	5
3.1	Estimación en Scrum Delphi	5
3.2	Estimación en Scrum tipo Póker	6
3.3	Tamaño relativo / Puntos de historia	8
3.4	Estimación en Scrum por afinidad	10
3.5	Técnica de las camisetas.....	11
3.6	Estimación en Scrum por cestas o baldes.....	12
3.7	Votación por puntos	13
4	Estimación de tareas.....	14
4.1	Pasos para estimar las tareas con Scrum.....	15
4.2	Estimación por tres valores.....	16
5	Priorización de la pila de producto	17
5.1	Enfoque subjetivo de la persona dueña del producto	17
5.2	Weighted Shortest Job First (WSJF).....	18
5.2.1	Estimación del costo de la demora (CoD).....	18
5.2.2	Estimación de la duración del trabajo	19
6	Anexos	21
7	Control de cambios	21

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	2 de 21

Participantes

Elaboración


Nombre	Rol	Dependencia
José Pablo Chaves Sánchez	Coordinador, Unidad de Sistemas de Información	Dirección de Tecnología de Información y Comunicaciones
Erika Hernández Agüero	Gestora de calidad, Unidad de Sistemas de Información	Dirección de Tecnología de Información y Comunicaciones
Randall Gutiérrez López	Coordinador de proyectos, Unidad de Sistemas de Información	Dirección de Tecnología de Información y Comunicaciones
Paola Arias Ching	Coordinadora de proyectos, Unidad de Sistemas de Información	Dirección de Tecnología de Información y Comunicaciones
William Montenegro Salazar	Asesor	Grupo Babel

Validación

Nombre	Rol	Dependencia	Fecha
Francisco Durán Montoya	Director	Dirección de Tecnología de Información y Comunicaciones	28 de marzo de 2023

Aprobación


Aprobado por el Consejo de Rectoría mediante acuerdo CR-2023-1212, Sesión 2276-2023, Artículo IV, inciso 6, celebrada el 28 de junio de 2023.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	3 de 21

Asesoría Técnica

Lic. Carlos Salazar Castañeda, Centro de Planificación y Programación Institucional.

Lic. Paula Martínez Sánchez, Centro de Planificación y Programación Institucional.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	4 de 21

1 Propósito

El propósito de este documento es servir de guía para la planificación, estimación y priorización de trabajo utilizando técnicas ágiles.

2 Introducción

La estimación en el marco de trabajo Scrum se puede realizar mediante la aplicación de buenas prácticas. Estas prácticas son utilizadas por los equipos de trabajo con el fin de hacer una estimación previa a comenzar con las tareas de un proyecto.


Las secciones de la guía contienen mejores prácticas que pueden aplicarse en agile, así como, en el marco de trabajo Scrum.

La estimación es una puesta en común de los requisitos a lograr, para definir entre todos los integrantes de un equipo de desarrollo una suposición lo más exacta posible, de lo que se puede lograr y en cuánto tiempo.

Es decir, la estimación permite planificar el trabajo y el tiempo. Incluso ciertas prácticas pueden servir luego, para ayudar al equipo de desarrollo a medir el éxito en términos cuantitativos.

Estas prácticas son útiles para:

- Definir las actividades dependientes: saber cuándo el equipo puede continuar trabajando en un nuevo diseño.
- Organizar las actividades prioritarias: decidir las actividades urgentes.
- Definir las mejores técnicas de trabajo para ese sprint: tomar una decisión cuando se elige entre diferentes opciones de trabajo.
- Pronosticar diferentes escenarios: predecir tiempos totales y fechas de entrega del producto.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	5 de 21

La estimación en Scrum se realiza durante la reunión de planificación del sprint, es la etapa inicial, donde todo el equipo scrum se prepara para el sprint que está por comenzar.

En esta reunión, el equipo de desarrollo, la persona dueña del producto y la persona Scrum master, presentan los elementos de la pila de producto (Product Backlogs Items, PBI, por sus siglas en inglés), los requisitos del negocio para el proyecto, se eligen los elementos de trabajo según la prioridad y se asocia una estimación de tiempo y esfuerzo.

Si el equipo está trabajando por primera vez en un proyecto, las estimaciones serán más complejas de realizar, y debe haber más tolerancia al cambio. Pero para estos existen métodos de estimación en agile, que ayudan a cualquier equipo Scrum.

3 Buenas prácticas de estimación en marcos de trabajo ágiles

A continuación, se presentan siete técnicas que podrían ser utilizadas por los equipos de la USI-DTIC como estrategias de estimación de épicas, características (funcionalidades) e historias de usuario en la reunión de planificación del sprint. Lo conveniente es seleccionar la técnica al inicio del proyecto y que sea utilizada durante todo su ciclo de vida.


La técnica que se elija dependerá del proyecto en cuanto al nivel de alcance propuesto de las épicas, características e historias de usuario.

3.1 Estimación en Scrum Delphi

Se sugiere para estimar historias de usuario.

En esta práctica participa el equipo Scrum completo, la persona dueña de producto atiende las consultas que puedan surgir para aclarar elementos de trabajo.

Delphi consiste en una técnica que le propone al equipo de desarrollo una estimación anónima de cuánto trabajo implica y cuánto tiempo llevará completar un elemento de

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	6 de 21


trabajo de la pila de producto, mediante la asignación de un peso como se muestra en la figura 1.1. Estas estimaciones se revelan y se trazan en un gráfico. Luego, el equipo de desarrollo revela las causas que influyeron en sus estimaciones anónimas, y vuelven a realizar este proceso. Que se repetirá hasta que las estimaciones del equipo de desarrollo estén cerca unas de otras, y se pueda llegar a un consenso para la estimación final.



3.2 Estimación en Scrum tipo Póker

Se sugiere para estimar historias de usuario.

Cada miembro del equipo de desarrollo posee un juego de tarjetas con números. Los números suelen estar en la secuencia basada en Fibonacci: 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, y 100. Existen valores muy grandes como 40 y 100, usados para estimar historias de

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	7 de 21


usuarios muy grandes, cuando en la sesión aparezcan estos valores, la historia de usuario debería ser dividida en sub-historias más pequeñas.

Es indispensable saber que se estiman historias de usuario completas. Se pueden dividir las historias de usuario en tareas más pequeñas, pero la suma del esfuerzo de las tareas es igual al de la historia de usuario entera.

Además, se debe definir en qué medida se estima como, por ejemplo, el uso de puntos de historia.

Pasos para realizar una sesión de planning póker:

1. Definir una persona moderadora, lo ideal es que esta persona sea el rol dueño de producto, ya que se encargará de responder cualquier duda que haya en las historias de usuario que se estimen. Sin embargo, la persona moderadora también puede ser el Scrum master.
2. Reunir a todo el equipo de desarrollo en una sala y repartir las barajas a cada miembro del equipo. En ambientes de trabajo virtual o remoto, puede usar herramientas como: <https://www.Scrumpoker-online.org/>
3. La persona dueña de producto revela las historias de usuario de la pila de producto, es decir los requisitos del negocio; lee una historia de usuario, y responde cualquier duda que tengan los miembros del equipo de desarrollo. Esto sirve para que todos tengan una comprensión en común de lo que hay que desarrollar. Luego se les solicita a los miembros del equipo que definan un nivel de esfuerzo para ese elemento de la pila de producto.
4. Cada miembro debe elegir una carta que muestre el nivel de esfuerzo siguiendo la secuencia basada en Fibonacci: 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100 que creen que tiene la tarea como se muestra en la figura 1.2. Los miembros que eligen números altos y bajos deberán exponer las razones de su elección.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	8 de 21

5. Posteriormente, el equipo vuelve a estimar según las nuevas percepciones discutidas, hasta llegar a un consenso, o sea se debate hasta conseguir la unanimidad.
6. Esto se repite con cada historia de usuario que haya que estimar.




3.3 Tamaño relativo / Puntos de historia

Se sugiere para estimar historias de usuario.

La técnica de estimación de puntos de historia (Story Points, en inglés) se basa en dar “puntos” a cada historia de usuario, o elemento de la pila de producto, según su nivel de dificultad.

La persona Scrum master no participa en la asignación de las estimaciones, ya que es el encargado de dirigir la actividad. La persona dueña de producto participa cuando es requerido para aclarar consultas respecto a los elementos de la pila de producto

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	9 de 21


que se está evaluando. Esta evaluación o asignación de puntos, la realiza el equipo de desarrollo, considerando tres dimensiones del elemento de trabajo de la pila de producto (o historia de usuario):

- El riesgo.
- La cantidad de esfuerzo requerido.
- El nivel de complejidad.

Se debe seleccionar una historia de usuario pivote, en la que el esfuerzo debe ser conocido y aprobado por el equipo, para continuar a partir de ese punto con el resto de las estimaciones.

Una vez que se realiza una evaluación de una historia de usuario, o elemento de trabajo de la pila de producto, el equipo Scrum puede evaluar otras historias de usuario, en relación con la dificultad que le asignó a esa primera historia pivote.

Es decir, si a la primera historia evaluada, se le asignó un puntaje de 2, si el equipo considera que la próxima historia es el doble de ardua y compleja, le designará entonces, un puntaje de 4 como el ejemplo que se presenta en la figura 1.3.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	10 de 21




3.4 Estimación en Scrum por afinidad

Se sugiere para estimar gran cantidad de historias de usuario.

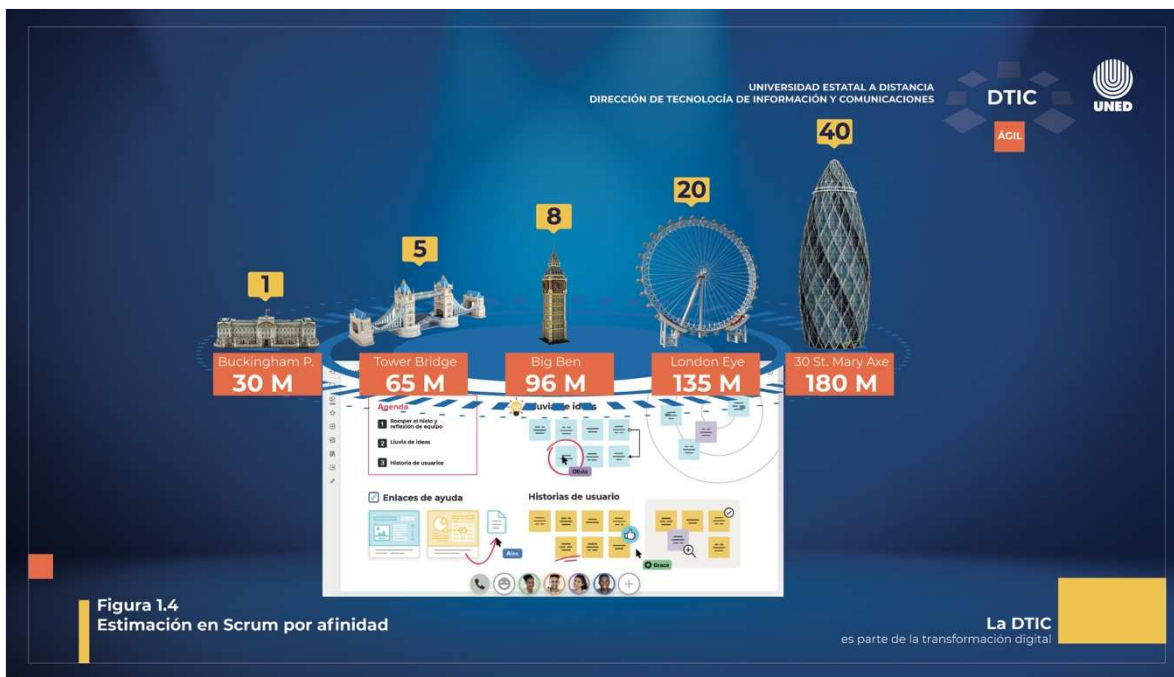
La estimación por afinidad es una técnica ideal para estimar rápidamente una gran cantidad de historias de usuario.

Utilizando notas adhesivas, fichas o posticks, el equipo de desarrollo coloca los elementos de la pila de producto en una pared u otra superficie, o utilizando una herramienta como <https://www.mural.co/> como se muestra en el ejemplo de la figura 1.4. Cada miembro del equipo de desarrollo recibe algunas de las fichas que corresponden a cada historia de usuario (elemento de la pila de producto) para colocarlos por tamaño relativo, en un tablero.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	11 de 21

Esta colocación inicial se realiza en silencio. Una vez que todos han pegado sus historias de usuario en la pared, el equipo de desarrollo las revisa y las mueve según las consideraciones generales, y tendrán permitido discutir.


Finalmente, la persona dueña de producto indicará categorías pequeñas, medianas o grandes usando valores de puntos de historia para indicar el tamaño relativo. Como paso final del proceso, se colocará cada tarjeta de forma consensuada en una categoría de tamaño relativo.



3.5 Técnica de las camisetas

Se sugiere para estimar épicas o características (funcionalidades).

La técnica de estimación de las camisetas es donde los miembros del equipo Scrum deberán vincular cada elemento analizado (épicas, características o funcionalidades) con el tamaño de la camiseta como se muestra en la figura 1.5. Si consideran que una

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	12 de 21

actividad es compleja, de riesgo y difícil, la colocarán con el tamaño XL. Por el contrario, una actividad que consideren sencilla puede colocarse en la categoría de XS.




3.6 Estimación en Scrum por cestas o baldes

Se sugiere para estimar historias de usuario.

Consiste en entregar todas las fichas a cada miembro del equipo de desarrollo. Luego se colocan cestas o baldes donde no se pueda ver el interior.

La figura 1.6 ilustra la técnica en donde cada cesta tendrá valores relativos a la dificultad: 0,1,2,3,4,5,8,13,20,40 y100. Las historias de usuario que cada miembro tiene en sus manos, deben colocarse dentro de las cestas que consideren que representa su dificultad.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	13 de 21

Luego se revela el contenido de cada cesta, si es que las cestas revelan mucha disparidad, se discute a partir de esto, para finalizar con el consenso de cada tarea.




3.7 *Votación por puntos*

Se sugiere para estimar un grupo pequeño de historias de usuario (entre 8 y 10 historias).

Esta técnica sirve para evaluar un conjunto pequeño de historias de usuario, entre 8 y 10. Es muy sencillo, consiste en que cada miembro del equipo de desarrollo recibe una serie de “puntos” a su disposición para que los deje en el elemento que considere más complejo como se presenta en la figura 1.7.

El elemento que más puntos tenga será categorizado y eliminado de la lista, para continuar con el proceso.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	14 de 21




A continuación, se presentan las buenas prácticas para la estimación de tareas de trabajo.

4 Estimación de tareas

Una vez se han definido las historias de usuario que se abordarán en el sprint, durante la reunión de planificación del sprint, el siguiente paso es identificar las tareas que compone cada historia de usuario con el fin de determinar el nivel de esfuerzo y tiempo requerido por tareas durante el tiempo de ejecución del sprint, para lo cual, el equipo de desarrollo debe realizar un análisis de esfuerzo, riesgos y dependencias que tiene cada tarea.

La estimación de cada tarea durante la planificación del sprint, es una de las actividades que mayor atención debe prestar al equipo de desarrollo, ya que una mala estimación puede generar el no cumplimiento de los compromisos del sprint.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	15 de 21


Los beneficios de estimar las tareas para cada historia de usuario son los siguientes:

- Identificar el esfuerzo que debe ser invertido en la implementación de cada tarea.
- Identificar la productividad del equipo de desarrollo para dar cumplimiento a las tareas.
- Identificar el entorno en el cual se habrá de implementar cada tarea.
- Definir un porcentaje de tiempo para solucionar impedimentos.

4.1 Pasos para estimar las tareas con Scrum

Las cuatro pautas más relevantes a tener en cuenta durante la estimación de las tareas son las siguientes:

1. Esfuerzo de tarea: Consiste en identificar el nivel de esfuerzo y tiempo que requiere la ejecución de cada tarea y a su vez identificar si dicha tarea se ejecuta para varias historias de usuario.
2. Dependencias: Consiste en identificar los agentes externos que deben ser involucrados durante la implementación de la tarea y el tiempo de respuesta que maneja cada agente externo.
3. Riesgos: Consiste en identificar y evaluar los riesgos que podrían materializarse durante la implementación de cada tarea.
4. Complejidad: Consiste en dar una puntuación a cada tarea a partir del análisis de las tres pautas anteriores con el fin de identificar las tareas de complejidad baja, media, alta y comunes entre varias historias de usuario para determinar su prioridad de ejecución durante el sprint.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	16 de 21

Para dar una puntuación a las tareas los miembros del equipo de desarrollo estiman el esfuerzo real, en términos de horas, para las tareas correspondientes a la historia de usuario.

- Si hay un desacuerdo en estas estimaciones entre los miembros del equipo de desarrollo, entonces lo discuten y llegan a un consenso.
- Si alguna tarea dura más de seis horas se divide en tareas más pequeñas.
- Si los miembros del equipo de desarrollo no llegan a un consenso o el nivel de incertidumbre es muy alto, se puede aplicar la técnica de estimación por tres valores.


4.2 Estimación por tres valores

Consiste en estimar la duración de una actividad utilizando las estimaciones pesimista, más probable y optimista.

Distribución media = (Estimación optimista + Estimación más probable + Estimación pesimista) / 3

Distribución beta = (Estimación optimista + 4 (Estimación más probable) + Estimación pesimista)) / 6

La figura 1.8 presenta el gráfico de la estimación por tres valores, específicamente la distribución beta que permite calcular la duración esperada (en algún punto de la curva). El tiempo es considerado una variable aleatoria, según la distribución de la probabilidad beta.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	17 de 21




5 Priorización de la pila de producto

Con respecto a la priorización de la pila de producto, existen dos enfoques aplicables tanto a características (funcionalidades) como a historias de usuario:

5.1 Enfoque subjetivo de la persona dueña del producto

Este enfoque de priorización es sencillo y depende exclusivamente de la persona dueña del producto. Conociendo el tamaño de las historias, debe priorizarlas por valor de negocio balanceándolo respecto al coste y riesgos de cada objetivo. Para esto, puede utilizar las siguientes opciones de clasificación.

1. Clasificar las historias de usuario en 3 o 4 categorías, según sean imperativas, importantes, prescindibles y cosméticas, siendo las imperativas de mayor prioridad.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	18 de 21

2. Clasificar las historias de usuario por 3 categorías, según sean alta, media y baja, generando una escala de 1 a 3, siendo 1 la prioridad más alta.

La prioridad puede cambiar todo el tiempo; pero el tamaño en puntos de historia (story points) debe mantenerse fijo con la estimación original (o sea: como regla general, no reestimar). Si aparecen historias nuevas, deben estimarse utilizando el mismo criterio que se utilizó originalmente.

5.2 Weighted Shortest Job First (WSJF)

El trabajo más corto ponderado primero (Weighted Shortest Job First, WSJF, por sus siglas en inglés) es un modelo de priorización que se utiliza para secuenciar trabajos, mediante el cálculo del Costo de Demora (CoD) relativo y el tamaño del trabajo (o una aproximación de la duración en horas). Las prioridades de la pila de producto se actualizan continuamente en función del: valor relativo del usuario y del negocio, los factores priorización según criticidad en el tiempo, la reducción de riesgos y el aprovechamiento de oportunidades; y el tamaño relativo del trabajo.

De esta forma, la fórmula de WSFJ es:

$$\text{WSJF} = \text{Costo de demora (CoD)} / \text{Duración del trabajo o tamaño del trabajo}$$


5.2.1 Estimación del costo de la demora (CoD)

Dado que puede ser un desafío determinar el costo total de la demora para cosas que nunca se han implementado, una aproximación para calcular CoD, es estimar el tamaño del trabajo con relación a otros trabajos pendientes.

Los tres componentes principales que contribuyen al CoD son:

1. Valor de Usuario-Negocio (*User-Business Value*)

¿Cuál es el valor relativo para el negocio?

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	19 de 21

¿Cuál es la preferencia de los usuarios?

¿Existe un efecto negativo si nos demoramos?

2. Criticidad en el tiempo (*Time Criticality*)

¿Decae el valor del negocio con el tiempo?

¿Existe un plazo fijo?

¿Hay hitos en el camino crítico afectados por esto?

¿Cuál es el efecto actual sobre la satisfacción del usuario?

3. Reducción de riesgos y/o aprovechamiento de oportunidades (*Risk Reduction and/or Opportunity Enablement*)

¿Qué oportunidades adicionales ofrece al negocio?

¿Reduce el riesgo de esta o una futura entrega?

¿Tiene valor la información que recibiremos?

¿Esta función permitirá nuevas oportunidades al negocio?

5.2.2 Estimación de la duración del trabajo

El siguiente elemento de la ecuación, el denominador en WSJF, es la duración del trabajo. Eso también puede ser bastante difícil de determinar, sin embargo, el tamaño del trabajo es un buen indicador de la duración pudiéndose realizar una estimación de tamaño relativo usando la secuencia Fibonacci para el tamaño del trabajo. Finalmente, se puede usar una tabla simple para comparar trabajos de la pila de producto:


	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	20 de 21

Tabla: Formato para comparar trabajos de la pila de producto con estimación de WSJF.

Elemento pila de producto (historia de usuario, característica, funcionalidad, épica)	Valor Usuario-Negocio	Criticidad en el tiempo	Valor de reducción de riesgos / aprovechamiento oportunidades	Costo de la demora (CoD)	Tamaño o duración del trabajo	WSJF
	+	+	=	÷	=	
	+	+	=	÷	=	
	+	+	=	÷	=	

*Escala para cada parámetro: 1,2,3,5,8,13,20,40,100


*Nota: complete una columna a la vez, comience seleccionando el elemento más pequeño y asigne un "1".

*Debe haber al menos un "1" en cada columna.

*La prioridad más alta es el WSJF más alto.

Adaptado de: Scale Agile, Inc.

Al igual que con la estimación de historias, para cada una de las columnas de la tabla se utiliza la secuencia de Fibonacci modificada, ya que refleja mejor el rango de incertidumbre en las estimaciones a medida que aumenta el tamaño. Para utilizar la tabla anterior, el equipo de desarrollo estima cada elemento de trabajo en relación con las demás para cada uno de los tres componentes de CoD y el tamaño del trabajo (duración). Se comienza revisando una columna a la vez, configurando el elemento más pequeño como "uno" y luego se configura los demás en relación con este. Posteriormente, se calcula y divide el CoD entre el tamaño del trabajo. El trabajo con el WSJF más alto es el siguiente trabajo más importante a realizar.

	Instructivo para la planificación, estimación y priorización de trabajo	Código	IUNED DTIC-USI 01.01
		Dependencia	Dirección de Tecnología de Información y comunicaciones
		Rige a partir de	5 de julio de 2023
		Versión	1.0
		Página	21 de 21

Este modelo fomenta la división de trabajos grandes en varios más pequeños para competir con otros trabajos más pequeños. De lo contrario, es posible que nunca se realicen los grandes trabajos críticos.

6 Anexos

No hay

7 Control de cambios

Fecha	Versión	Motivo del cambio	Descripción de los cambios
	1.0	Creación.	