

3. Seguimiento y control

6.3.1 - Oficina de Gestión de Proyectos Ágiles (APMO)

Una APMO (Agile Project Management Office) está conformada por un Grupo de expertos en Scrum u otros Marcos de Trabajo ágiles.

La Oficina de Gestión de Proyectos Ágiles (APMO) tiene como responsabilidades:

- Estudiar la viabilidad de las iniciativas de proyectos.
- Generar guías de apoyo.
- Brindar asesoría a los diferentes Equipos Scrum de la Organización.
- Dar seguimiento a los proyectos.
- Reportar a la Alta Dirección.
- Mantener actualizado el portafolio de proyectos.
- Definir los “Criterios de terminado” globales para la organización (Ver sección - Definición de terminado (DoD)).
- Por lo general se encarga de guiar las retrospectivas de proyecto.
- Garantizar la correcta gestión de las lecciones aprendidas de los proyectos.
- No toma decisiones sobre los proyectos, pero funciona como apoyo de consultoría, asesoramiento u orientación para todos los proyectos, programas y portafolios de proyectos de la organización.

dibujo

6.3.2 - Informes y reportes del proyecto

En cualquier momento es posible conocer el progreso del proyecto tan solo con sumar el trabajo total restante para alcanzar el objetivo. El Product Owner hace seguimiento de este trabajo restante total al menos en cada Revisión de Sprint. El Product Owner compara esta cantidad con el trabajo restante en Revisiones de Sprint previas, para evaluar el progreso hacia la finalización del

trabajo proyectado en el tiempo deseado para el objetivo. Esta información se muestra de forma transparente a todos los interesados.

Varias prácticas de proyección de tendencias se han utilizado para predecir el progreso, como trabajo pendiente (Burn Down), trabajo completado (Burn Up) y el flujo acumulado (Cumulative Flow). Estas han probado ser útiles, sin embargo, no reemplazan la importancia del empirismo. En entornos complejos se desconoce lo que ocurrirá. Solo lo que ya ha ocurrido puede utilizarse para la toma de decisiones con miras al futuro.

6.3.2.1 - Velocidad del Equipo Scrum

La velocidad del Equipo es la velocidad con la que el equipo puede completar el trabajo en un Sprint. Por lo general se expresa en las mismas unidades que las utilizadas para la estimación, normalmente puntos de historia.

- Todos los equipos tienen diferente velocidad, así hagan parte del mismo proyecto. A continuación, la fórmula para calcular la velocidad de un equipo Scrum:

dibujo

6.3.2.2 – Métricas en proyectos Scrum

Algunas de las métricas que son realmente útiles cuando se trabaja usando Scrum son:

Métrica	¿Qué se mide?	¿Para qué se utiliza?	Responsable	Responsable
Flujo acumulado	Historias de Usuario Completadas Historias de Usuario Pendientes Historias de Usuario En Progreso	<ul style="list-style-type: none">• Monitorear el progreso del equipo.• Evitar la deuda técnica del equipo en cada sprint.	Scrum Master	Sprint
Costos de Proyecto	Costos mensuales del Proyecto	Disminuir el riesgo de desvíos financieros.	Product Owner	Mes
Velocidad de Equipo	Velocidad de Equipo	Encontrar el punto de equilibrio del trabajo al que se puede comprometer el equipo en cada sprint.	Scrum Master	Sprint
Impedimentos	Cantidad de Impedimentos Resueltos	Evitar que el equipo tenga inconvenientes o atrasos en el próximo sprint.	Equipo de Desarrollo / Scrum Master	Sprint

Métrica	¿Qué se mide?	¿Para qué se utiliza?	Responsable	Responsable
Cambios	# Cambios aceptados # Cambios rechazados # Cambios pendientes por revisar	Garantizar la estabilidad de los proyectos y Garantizar que los cambios son atendidos a tiempo.	Product Owner	Semanal
Errores	Errores en pruebas unitarias Errores en pruebas de colegas Errores en producción Errores en Validación	Garantizar la calidad del producto.	Equipo de Desarrollo	Sprint
Riesgos	Riesgos Materializados Riesgos Mitigados Riesgos No tratados	Garantizar la calidad del producto y la estabilidad del proyecto	Product Owner	Sprint

6.3.2 - Seguimiento de Calidad

En Scrum, la calidad se define como la capacidad del producto para cumplir criterios de “terminado” y alcanzar el valor que espera el cliente. En los proyectos Scrum es sumamente importante realizar un seguimiento constante a la calidad del producto y así evitar inconvenientes en el futuro (esta es una práctica iterativa que se realiza en todos los Sprints).

6.3.3.1 - Control de calidad

El Control de Calidad se refiere a la ejecución de las actividades de calidad que se realizan a los incrementos de producto que están potencialmente listos para la entrega y posteriormente sobre el Producto.

Normalmente los controles de calidad son realizados por el Equipo de Desarrollo y el Scrum Master durante la práctica de Desarrollo del Sprint, y por el Product Owner en la Revisión del Sprint.

6.3.3.2 - Aseguramiento de calidad

El Aseguramiento de la Calidad se refiere a la evaluación de los procesos y normas que están definidos en el Ciclo de vida de un proyecto Scrum.

Normalmente el aseguramiento de calidad se hace por medio de auditorías de proceso, realizadas por la APMO (Sección 6.3.1).

Para realizar las actividades de Aseguramiento de calidad, puede usarse el Marco para la Evaluación y Mejora de Procesos de Tecnologías de la Información (MEMPTI).

Revision #1

Created 4 October 2022 04:02:16 by CertMind

Updated 4 October 2022 04:02:52 by CertMind