

Notas

Video 1 Casos de uso

los casos de uso son una forma de describir y organizar tareas en un producto. los componentes de un caso de uso son:

- el nombre [describe la tarea simple y corto]
- los actores participantes [Son los roles que los participantes asume]
- el objetivo
- los desencadenantes [eventos que comiencen los casos de uso]
- las condiciones previas y posteriores
- el flujo básico [pasos para que el caso de uso ocurra]
- las excepciones [identificar problemas en el flujo básico y proporcionas alternativas al problema]
- las cualidades [especificaciones que se quiere cumplir]

Se debe utilizar nombres descriptivos para los actores y asegurar que el flujo básico represente un escenario ideal, también, que las cualidades normalmente son requisitos no funcionales y que ayudan a tener un estándar de calidad. (los diagramas de casos de uso ayudan a tener una vista general de todo el producto)

video 2 Wireframes

Wireframes es una representación visual básica de un producto a través de una estructura alámbrica (como la maqueta de una casa), donde equipo de desarrollo y el cliente pueden visualizar y discutir los requisitos y conceptos del producto. Los wireframes se enfocan en las funciones básicas y tareas del usuario, ayudando a determinar la ubicación de elementos como botones, campos de texto e imágenes. los wireframes pueden ser útiles para que los clientes expresen sus ideas y requisitos, pero se debe tener cuidado de no desarrollar soluciones prematuras. (*El video enfatiza que los wireframes no son una representación detallada de la interfaz final, sino una guía para el diseño y la implementación posteriores)

video 3 Storyboards

Un storyboard es una representación visual secuencial de una interacción. En el desarrollo de software, los storyboards se utilizan para contar la historia de cómo un usuario interactúa con el producto, identificar requisitos y mejorar características. Existen dos tipos de storyboards:

- El primero se asemeja a un guion gráfico de película y muestra las situaciones en las que se utiliza el producto. Identifica a los actores involucrados y cómo utilizan el producto en diferentes escenarios.
- El segundo muestra las interacciones entre el usuario y la interfaz de usuario. Se utiliza para visualizar los requisitos antes del desarrollo y asegurar que los usuarios encuentren intuitivo saber dónde están y qué hacer a continuación en el producto. Este tipo de storyboard es útil para discutir complicaciones potenciales y elementos faltantes necesarios para apoyar las tareas de un usuario.

- Ambos tipos de storyboards son valiosos en el proceso de desarrollo, ya que ayudan a formar requisitos, visualizar el producto y obtener una comprensión compartida entre el equipo de desarrollo.

video 4 User stories

las historias de usuario son una forma simple de expresar requisitos y se comparan con otras técnicas como casos de uso, wireframes y Storyboards. Las historias de usuario se diferencian por ser fáciles de escribir, leer y evaluar, y se enfocan en mantener los requisitos en un formato consistente. Estas se caracterizan por seguir un formato específico:

- Como [rol]
- quiero [Requisito]
- así que/por qué [razón]

las historias de usuario brindan claridad a los requisitos al proporcionar el "quién", el "qué" y el "por qué" en un formato ordenado y compacto.

video 5 User stories 2

las historias de usuario deben ser escritas por el cliente, ya que son quienes conocen lo que desean en el producto. Sin embargo, en la práctica, los administradores de productos de software suelen escribir estas historias debido a la falta de experiencia o capacitación de los clientes. Por eso es importante involucrar al cliente en la creación de historias de usuario así el equipo de desarrollo puede ayudarles a expresar sus necesidades.

INVEST se utiliza para recordar las características de una buena historia de usuario

- **I** independiente: puede desarrollarse de forma independiente de otras historias de usuario
- **N** negociable: deben ser lo suficientemente generales para que tanto el equipo de desarrollo como el cliente puedan trabajar en torno a la implementación
- **V** valiosa: debe aportar algún tipo de valor al cliente.
- **E** estimable: debe poder ser estimada en cuanto al tiempo y los recursos necesarios para su diseño e implementación
- **S** pequeña: deben ser lo suficientemente pequeñas como para poder desarrollarse en un corto período de tiempo
- **T** comprobable: debe ser verificable mediante un conjunto de criterios o pruebas de aceptación definidos

las épicas, que son historias de usuario vagas y amplias de un requisito, no se pueden lograr en un corto período de tiempo y pueden llevar a retrasos en los requisitos incluso en equipos de desarrollo de software más maduros.

video 6 acceptance tests

una prueba de aceptación, Básicamente, es una verificación de si se cumple un requisito, esta especifica cómo el cliente verificará si se ha satisfecho una historia de usuario. Las pruebas de aceptación deben ser simples, directas y verificables, esta también debe verificar una pequeña parte de la historia de usuario.

los criterios de aceptación son condiciones específicas que deben cumplirse, al listar los criterios de aceptación se proporciona un marco de referencia para la implementación y división de tareas.

Tanto los criterios de aceptación como las pruebas de aceptación deben ser elaborados junto con el cliente, y es importante de la colaboración entre el cliente y el equipo de desarrollo. el enfoque en criterios de aceptación ayuda a evitar la creación de historias de usuario demasiado extensas.

La prueba de aceptación es simplemente una lista de condiciones simples para verificar si una historia de usuario se ha implementado correctamente. Se pueden verificar de manera directa y hacen que sea más fácil para todos en el proyecto comprender lo que hace cada característica.

video 7 Backlog

Un backlog de productos es una lista de características de software que un equipo tiene la intención de desarrollar, comenzando como una lista sin clasificar que se va refinando con el tiempo. Este backlog incluye principalmente historias de usuarios, pero también puede contener tareas de trabajo, tareas de conocimiento y errores.

Las historias de usuarios son el elemento más común en los backlogs. Cada historia de usuario se identifica con un identificador único para facilitar el seguimiento. Luego, se le solicita al cliente que priorice cada historia, ordenando la lista de mayor a menor importancia.

el backlog de productos es dinámica y enfocada en la interacción con el cliente. Durante el proceso de revisión de las historias de usuario, se fomenta el diálogo entre el cliente y el equipo de desarrollo. El cliente expresa sus necesidades y el equipo muestra lo que se puede hacer dentro de las limitaciones tecnológicas y de recursos.

video 8 Backlog interview

las historias de usuario son planificadas según su prioridad, con las más importantes programadas para ser completadas primero. Sin embargo, se enfatiza que en Scrum hay flexibilidad para cambiar los planes más allá del sprint actual. es común que los requisitos cambien, ya sea por nuevas prioridades, descubrir errores, necesidades urgentes o incluso eliminación de requisitos previos. Los backlogs son dinámicos, ya que puede sufrir transformaciones a medida que avanza el trabajo y se descubren nuevas dependencias técnicas.

video 9 story Maps

un story map es una herramienta para organizar los requisitos. También es una forma visual de representar el backlog de productos, agrupando las historias de usuario en categorías funcionales. los beneficios del story map son la simplificación de la priorización y la visión general del desarrollo del proyecto. También ofrece mejoras en comparación al enfoque clásico del backlog de productos, como una representación visual más rastreable, la identificación de dependencias entre requisitos y una idea clara de cómo se construirá el producto en su totalidad.

El story map se enfoca en la planificación y organización de los requisitos, mientras que el tablero Kanban muestra el progreso de las tareas.

Ideas Principales

Se destaca la importancia de involucrar al cliente en la creación de historias de usuario y la flexibilidad para adaptar los planes a medida que evoluciona el trabajo, estas técnicas proporcionan estructura y claridad en el proceso de desarrollo, facilitando la comprensión y el seguimiento de los requisitos del producto.

Resumen

Los videos presentan diferentes técnicas para la organización y expresión de requisitos en el desarrollo de productos. Se abordan conceptos como casos de uso, wireframes, storyboards, historias de usuario, pruebas de aceptación, backlog y story maps. Estas herramientas ayudan a describir, visualizar y priorizar los requisitos, fomentando la colaboración entre el cliente y el equipo de desarrollo.