



# **USER STORIES**

**ANDERSSON DAVID SANCHEZ MENDEZ  
CRISTIAN SANTIAGO PEDRAZA RODRIGUEZ**

# PLANNING



Crear estimaciones de tiempo



No se limitan a describir una interfaz de usuario



Escritas por los clientes como cosas que el sistema necesita hacer por ellos.



Creación de las pruebas de aceptación automatizadas



Suficiente detalle para hacer una estimación de riesgo

**Los desarrolladores estiman cuánto tiempo podrían tardar en implementar las historias.**

**Estimación de 1, 2 o 3 semanas en “tiempo de desarrollo ideal”**

## **FACTORES**

- Distracciones
- Asignaciones



**Semanas > 3 → desglosar la historia aún más.**

**Semanas < 1  $\wedge$  detalle → combina algunas historias.**

**Alrededor de 80 historias de usuario más o menos 20 es un número perfecto para crear un plan de lanzamiento durante la planificación de lanzamiento.**



# CONSEJO

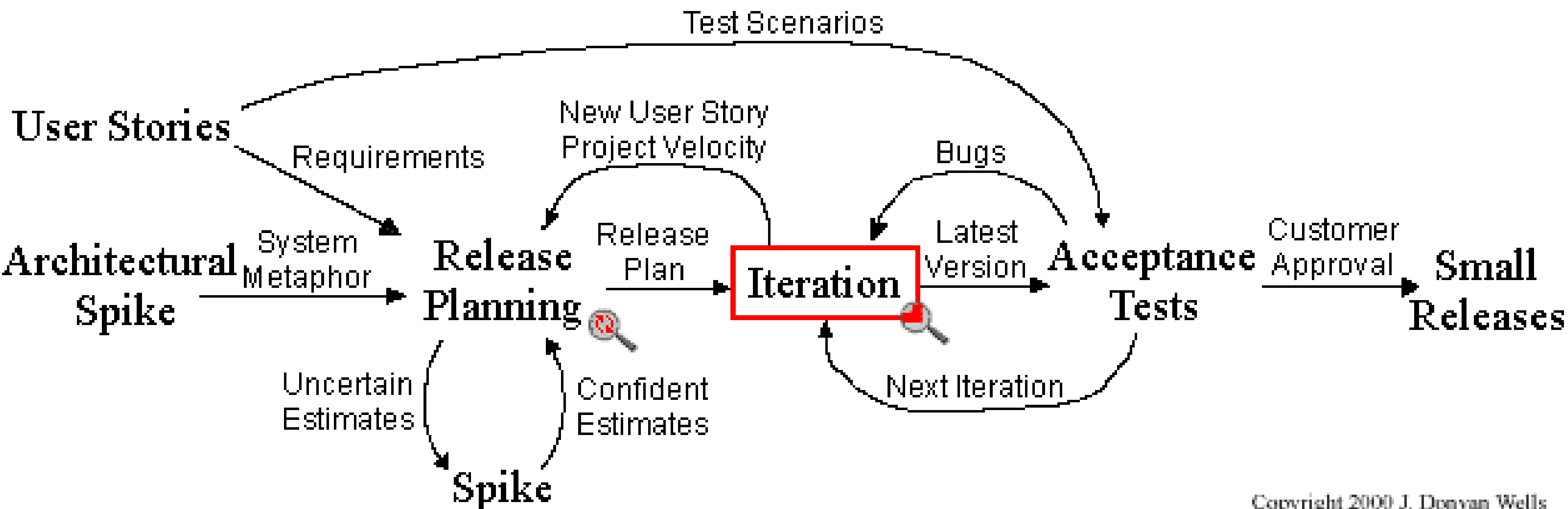
Evitar detalles de tecnología específica, diseño de base de datos y algoritmos.

Tratar de mantener las historias centradas en las necesidades y beneficios del usuario.

No diseños de GUI (Graphic User Interface)



# Extreme Programming Project



**GRACIAS**

