



Metodología de Sistemas I

Año 2019
2° cuatrimestre

Ricardo Aiello
Germán Scarafilo

historias
de usuario

historia de usuario

Descripción¹ corta de funcionalidad
que tiene valor para un usuario
o un cliente de un sistema².

1- escrita por el equipo del usuario/cliente

2- informático o no

historia de usuario

componentes

- descripción escrita de la historia
utilizada para planificar y como recordatorio
- conversaciones sobre la historia
que sirven para descubrir y plasmar los detalles de la misma
- pruebas
que transmiten y documentan detalles, y que se pueden usar para determinar cuándo una historia está completa

historia de usuario

plantilla sugerida

Como <usuario>, quiero <objetivo/deseo> para <expectativa>.

<nota 1>

<nota 2>

<nota 3>

...

<criterio de aceptación 1>

<criterio de aceptación 2>

<criterio de aceptación 3>

...

historia de usuario

ejemplos (buenos)

Como usuario, quiero publicar mi currículum en el sitio web.

Como usuario, quiero buscar ofertas de empleo.

Como empresa, quiero publicar nuevas ofertas de empleo.

Como usuario, quiero limitar quién puede ver mi currículum.

historia de usuario

ejemplos (malos)

El software se escribirá en C++.

El programa se conectará a la base de datos mediante un connection pool.

épica

Historia de usuario
demasiado abarcativa ¹,
que puede dividirse
en otras más pequeñas.

1- el desarrollo de una historia no puede exceder una iteración

épica

ejemplo

Como usuario, quiero buscar ofertas de empleo.

Como usuario, quiero buscar ofertas de empleo por ubicación, rango salarial, título, nombre de la empresa, y fecha de publicación.

Como usuario, quiero ver información sobre cada oferta de empleo encontrada en una búsqueda.

Como usuario, quiero ver información detallada de la empresa que publicó una oferta de empleo.

subdivisión excesiva

innecesaria y desaconsejada

Como usuario, quiero ver información sobre cada oferta de empleo encontrada en una búsqueda.

Como usuario, quiero ver la descripción¹ de una oferta de empleo.

Como usuario, quiero ver el rango salarial² de una oferta de empleo.

Como usuario, quiero ver la ubicación³ de una oferta de empleo.

1, 2 y 3- estos detalles surgen al conversar desarrolladores con usuarios

notas¹

anotaciones sobre las conversaciones de la historia

Como usuario, quiero ver información sobre cada oferta de empleo encontrada en una búsqueda.

Marco dice mostrar descripción, salario y ubicación.

1- son meros recordatorios, NO obligaciones contractuales

critérios de aceptación ¹

expectativas del usuario

Probar con una descripción de empleo vacía.

Probar con una descripción de empleo realmente larga.

Probar sin ingresar un salario.

Probar con un salario de seis dígitos.

1- información que indica a los desarrolladores hasta dónde deben llegar

características

de una buena
historia de usuario

independiente

evitar dependencias
entre historias de usuario
tanto como sea posible

negociable

los detalles surgen
de las conversaciones
con el usuario/cliente

de valor para usuarios/clientes

porque no tiene sentido
incluir funcionalidades
que ellos no necesitan

si algo es sólo requerido por los desarrolladores, se excluye

estimable

para poder calcular
cuánto tiempo
tomará desarrollar
la funcionalidad descrita

pequeña

para poder estimarla
y planificarla
adecuadamente

comprobable

para verificar objetivamente
la correcta implementación
de la funcionalidad descrita

ventajas

comunicación verbal

fuerzan la conversación
entre desarrolladores y usuarios

*generando feedback rápidamente
y mejorando así el entendimiento*

comprensibilidad

pueden ser leídas y entendidas
tanto por usuarios
como por desarrolladores

porque no incluyen lenguaje técnico

tamaño justo para planificación

al no ser demasiado grandes
ni demasiado pequeñas
resulta más fácil priorizar
su programación y prueba

desarrollo iterativo

no hace falta escribir todas las historias
para empezar a programar algunas

*se puede comenzar con una épica
e ir dividiéndola durante el proceso*

delegación del detalle

surge de la conversación
entre desarrolladores y usuarios

y va creciendo durante el proceso

diseño oportunista

facilitan la discusión sobre requisitos
y la adaptación a los cambios
en cualquier momento del proceso

*aceptando que el usuario no tiene todo claro desde el vamos
y que el desarrollador no comprende todo con total detalle*

diseño participativo

el usuario/cliente
es un participante activo
del equipo que diseña el
comportamiento de su software

*se asume que va a estar disponible
y constantemente involucrado*

conocimiento tácito

la comunicación verbal
entre los integrantes del equipo
aumenta la cantidad y calidad
del conocimiento que comparten

desventajas

falta de jerarquía

relacionar y organizar historias
resulta complejo y confuso

especialmente en proyectos grandes

falta de trazabilidad

no hay manera de conectar
los requerimientos en las historias
con el código que los implementa
y las pruebas que los verifican

salvo que se “aumenten” con documentos adicionales

escalabilidad del conocimiento tácito

la comunicación verbal no garantiza
la distribución de la información
en equipos demasiado grandes

debiendo difundirla utilizando documentación escrita

falta de contexto

no se incluye información sobre
el momento en que ocurre la historia,
lo que sucede antes o después,
o el objetivo global en el momento



Why I still use use cases

falta de sensación de “completitud”

resulta difícil anticipar con precisión
la magnitud real de un proyecto

*haciendo que desarrolladores y usuarios/clientes
sientan que no se va a terminar nunca*



Why I still use use cases

falta de previsión

responder algunas preguntas
requiere tiempo e investigación
de múltiples participantes

*por ende, no siempre es viable obtener feedback rápido
(y muchas veces la pregunta se subdivide)*



Why I still use use cases

bibliografía

user stories applied for agile software development

- Cap. 1: An Overview
- Cap. 2: Writing Stories
- Cap. 13: Why User Stories?

