



Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Ingeniería
Departamento de Ciencia de la Computación

Clase 5

Historias de Usuarios

IIC2143 - Ingeniería de Software
Sección 1

Rodrigo Saffie

rasaffie@uc.cl

21 de marzo de 2018

Scrum



Scrum

Roles en el equipo:

- Product Owner:
 - responsable del producto, representa al negocio
 - decide y prioriza funcionalidades
- Scrum Master:
 - facilitador del desarrollo, resuelve problemas del equipo
 - mediador de los procesos
- Development Team:
 - 3 a 8 personas
 - independiente, multifuncional

Scrum

- Software se desarrolla en iteraciones llamadas *sprints* (cada una de 2 a 3 semanas)
- Al comenzar un *sprint*: ***Sprint planning***
 - entre todo el equipo se seleccionan tareas a realizar y se discuten
- Durante un *sprint*: **Daily scrum**
 - al principio de cada día cada persona dice **qué hizo ayer, qué hará hoy y qué problemas podría tener**
 - no debe durar más de 15-20 minutos

Scrum

- Al finalizar un *sprint*:
 - **Sprint review:**
 - se revisa el trabajo realizado (completado y no completado)
 - se realiza una demo al cliente
 - **Sprint retrospective:**
 - se reflexiona sobre el trabajo realizado
 - se discute cómo mejorar el proceso para el siguiente *sprint*

Requisitos

2 tipos:

- **Funcionales**
 - ¿qué debe hacer el sistema?
- **No funcionales**
 - ¿cómo debe hacerlo? / ¿bajo qué condiciones?
 - rendimiento, usabilidad, disponibilidad, plataforma

Requisitos funcionales

¿Todos entienden lo mismo?

Customer: Hello, I'd like to order a cake.

Employee: Sure, what would you like written on it?

Customer: Could you write "So long, Alicia" in purple?

Employee: Sure.

Customer: And put stars around it?

Employee: No problem. I've written this up, and will get a cake decorator right away. We'll have it for you in



Requisitos funcionales

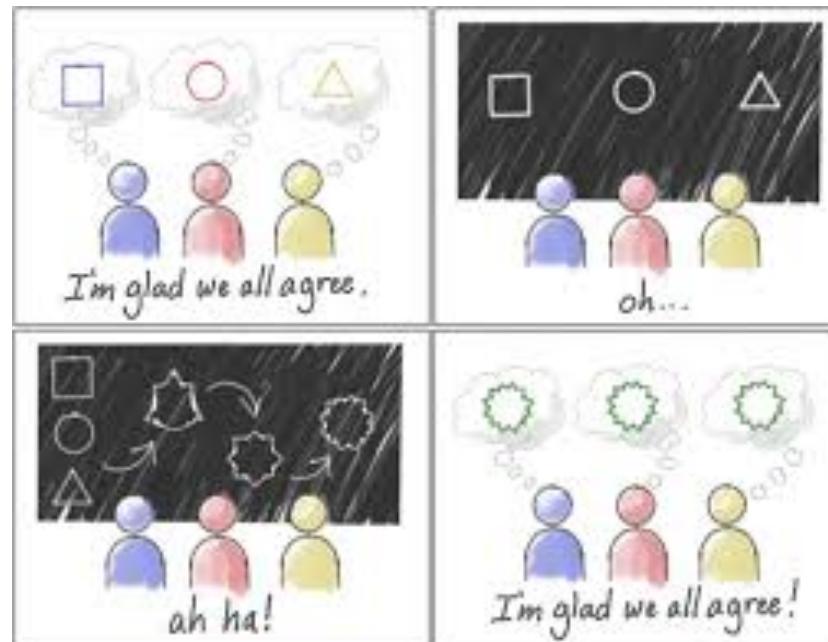
¿Cómo se pueden especificar los requisitos?

2 metodologías ampliamente usadas:

- **Casos de uso (Use cases)**
- **Historias de usuarios (User stories)**

Historias de usuarios

- un documento no garantiza que todos entiendan lo mismo
- el objetivo de las historias de usuarios es generar ***shared understanding***



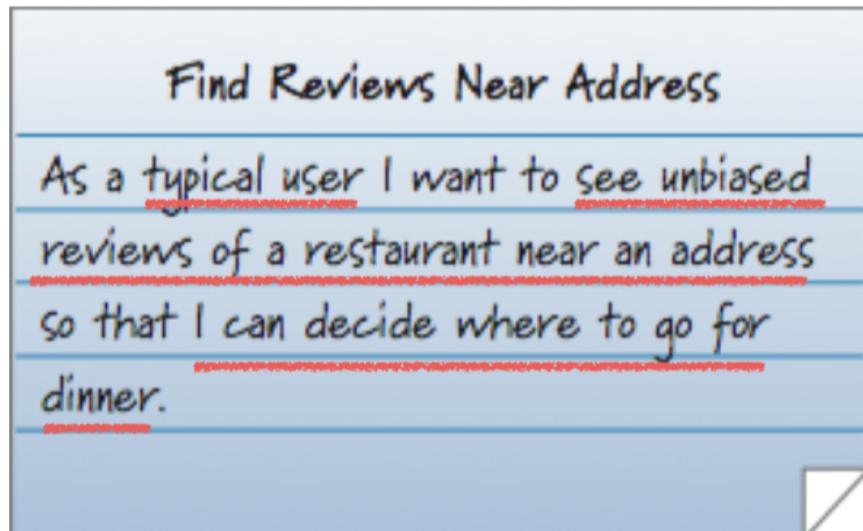
Historias de usuarios

- muy utilizadas en procesos ágiles
- es una descripción informal de las funcionalidades
- lo importante es el proceso de creación, no el relato mismo
- se centran en **el valor** que agrega una funcionalidad para **un usuario**
- se definen a través de la colaboración y comunicación de todos los actores del proyecto

Historias de usuarios

Componentes:

- un usuario
- una meta
- un beneficio



Historias de usuarios

- deben ir acompañadas de condiciones de satisfacción

Upload File

As a wiki user I want to upload a file to the wiki so that I can share it with my colleagues.

Conditions of Satisfaction

Verify with .txt and .doc files
Verify with jpg, gif, and png files
Verify with .mp4 files <= 1 GB
Verify no DRM-restricted files

Historias de usuarios

What you record during conversations
works like a vacation photo



Looking at it helps you remember details that aren't in
the photo



Output VS Outcome

Output:

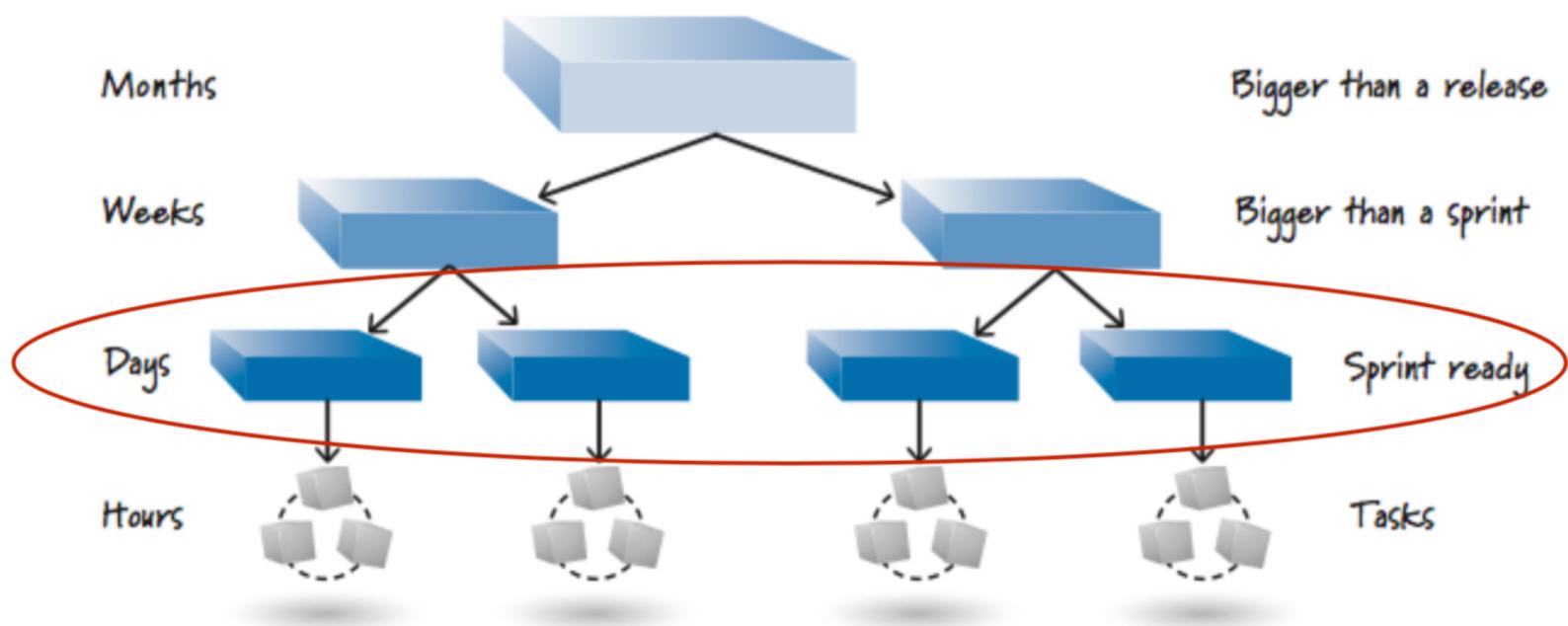
- entregables del proyecto

Outcome:

- valor o impacto del proyecto

Las historias de usuarios apuntan a maximizar el outcome en base al diálogo con los usuarios

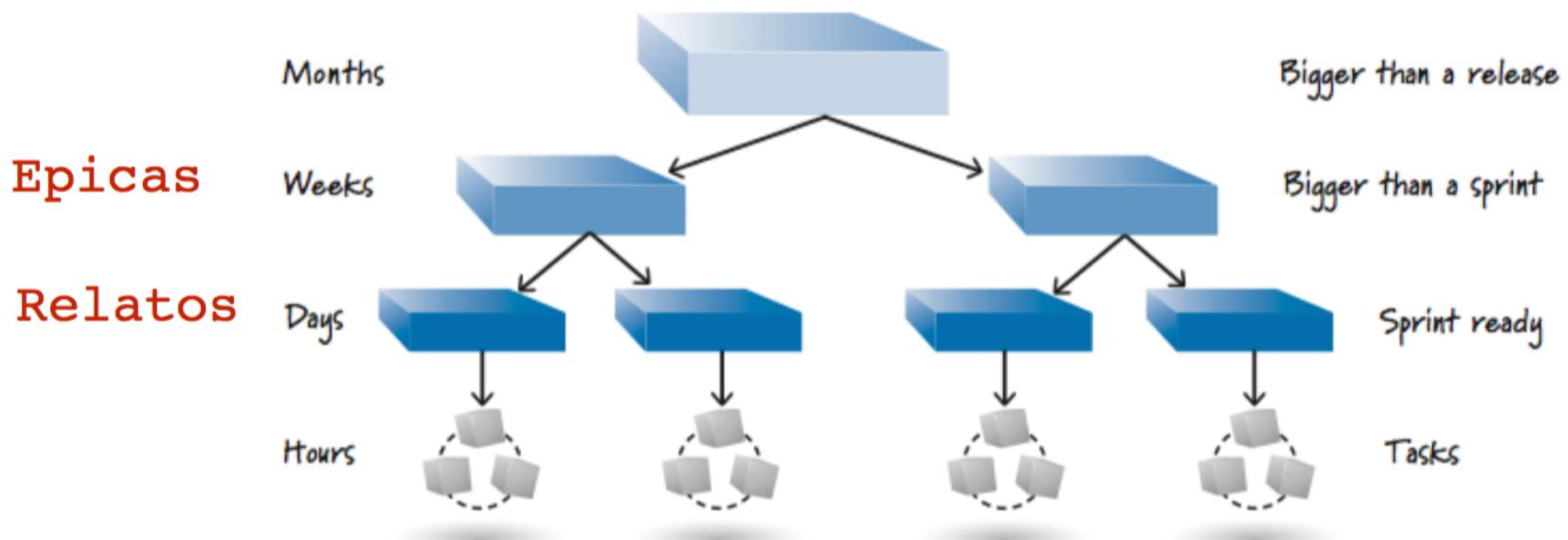
Nivel de detalle



Épicas, temas e historias

- Contar las historias de usuarios precisas desde un comienzo es complejo
- Una épica corresponde a un objetivo mayor que puede ser dividido en varias historias con valor dependiente
- Un tema es una agrupación de historias que al realizarse agregan valor de forma independiente
- No es posible visualizar un proyecto en base a historias independientes

Épicas, temas e historias

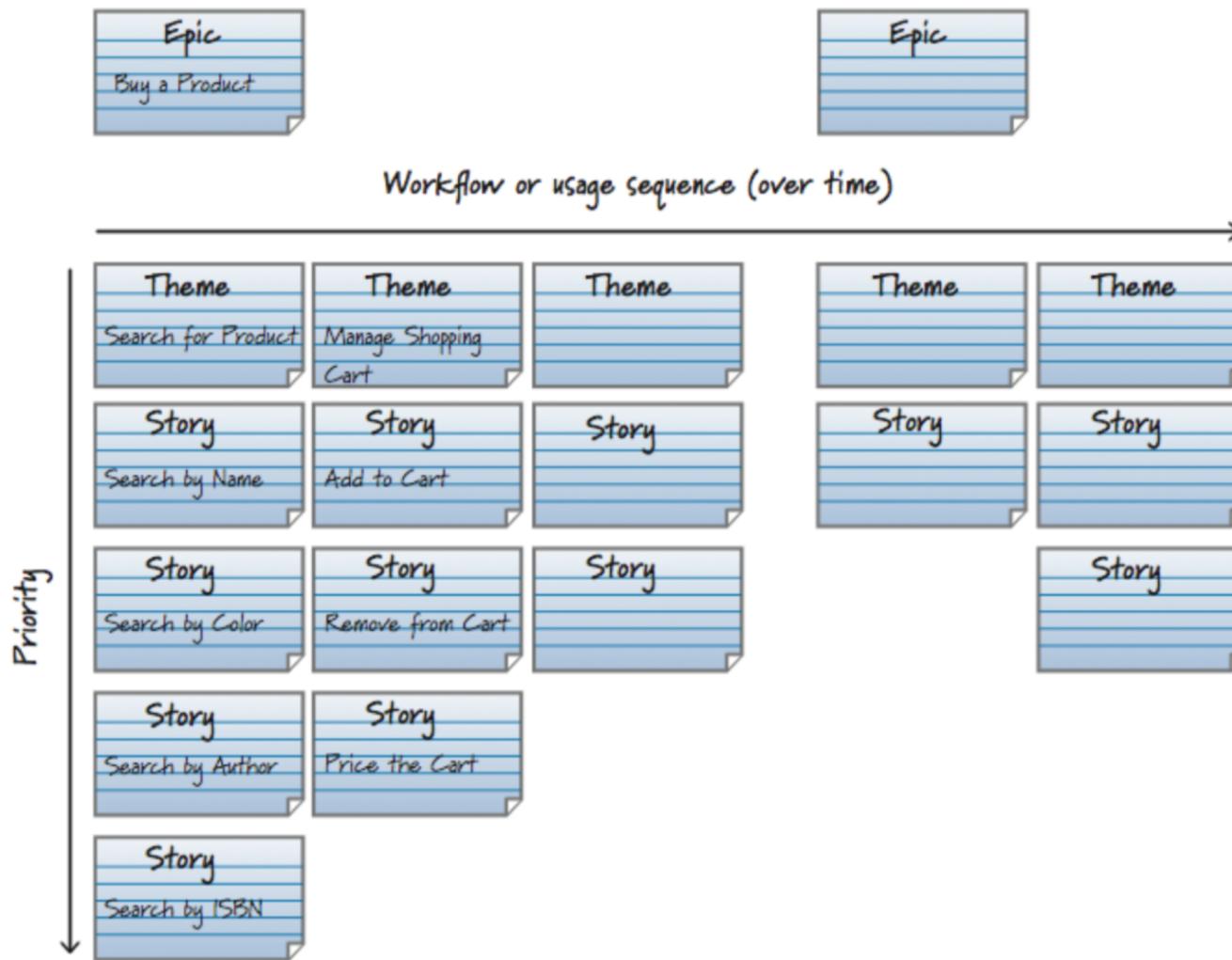


Épicas, temas e historias

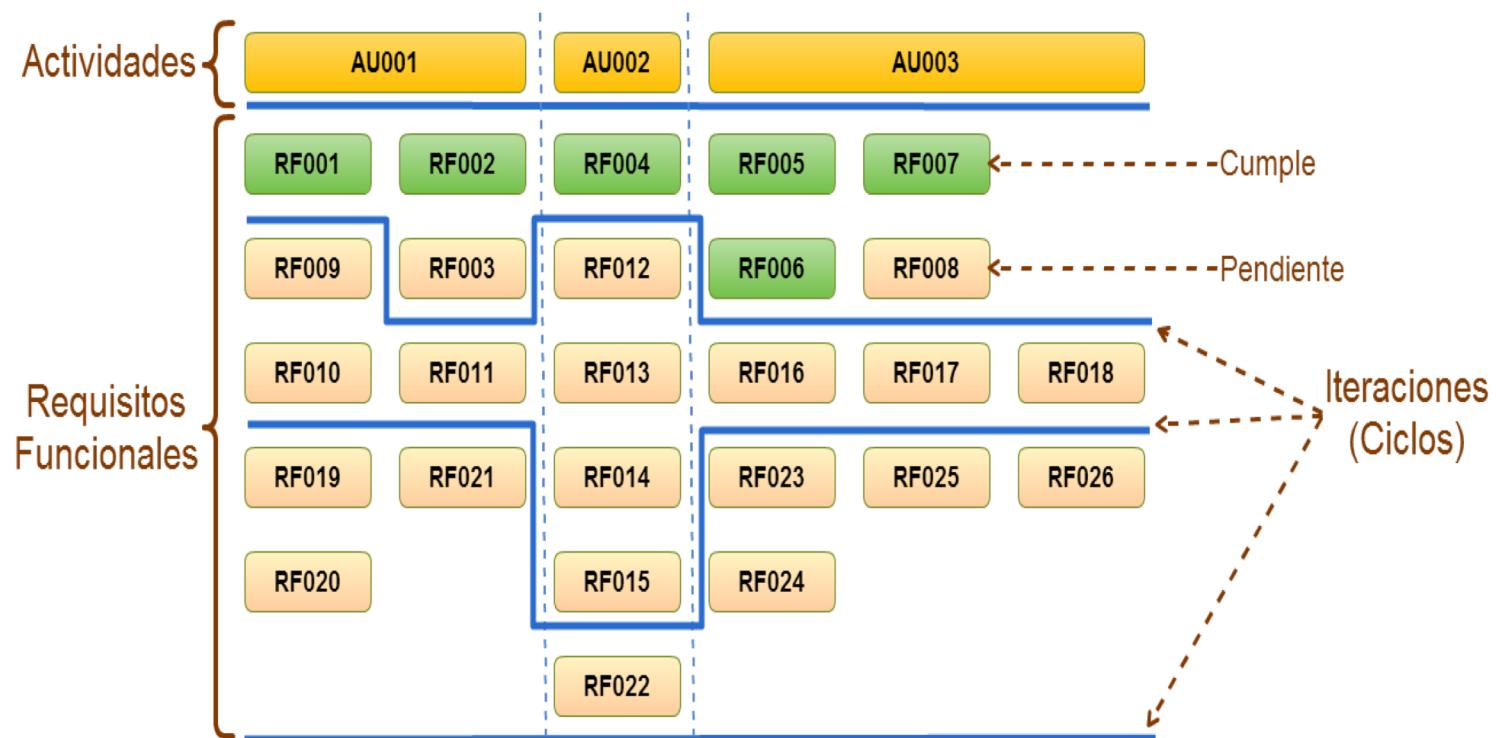
No importa mucho el término, todos son historias



Story Mapping



Story Mapping



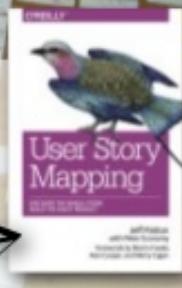
Story Mapping



Story Mapping
discover the whole story

Jeff Patton
jeff@jpattonassociates.com
twitter: @jeffpatton

I wrote this book!



Story Mapping



Framework



¿Por qué RoR?

- Se puede aprender más rápido
- Poco esfuerzo para construir aplicaciones
- Web: gran impacto
- Basado en ruby

¿Quiénes usan RoR?

- [Basecamp](#)
- [GitHub](#)
- [Shopify](#)
- [Airbnb](#)
- [Twitch](#)
- [Zendesk](#)
- [Hulu](#)
- [Groupon](#)
- [Kickstarter](#)
- [Indiegogo](#)

Si no están convencidos...

[What makes Rails a framework worth learning in 2017?](#)



Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Ingeniería
Departamento de Ciencia de la Computación

Clase 5

Historias de Usuarios

IIC2143 - Ingeniería de Software
Sección 1

Rodrigo Saffie

rasaffie@uc.cl

21 de marzo de 2018