

AYUDANTÍA

**RELATOS DE
USUARIO**

IIC2143 - INGENIERÍA DE SOFTWARE

CONCEPTOS IMPORTANTES

- Épicas
- Relatos de Usuario
- Condiciones de Satisfacción

ÉPICAS

Una épica es una unidad de trabajo grande que se descompone en relatos de usuario más pequeños y manejables. Las épicas representan un conjunto de requisitos o funcionalidades que no pueden completarse en una sola iteración o sprint.

RELATOS DE USUARIO

Un relato de usuario se enfoca en describir una **tarea o una función** que **el usuario final desea** que el software o el producto pueda hacer. Es una breve descripción **en lenguaje natural** de lo que el usuario quiere lograr con el producto.

TÍTULO

Yo, como <rol de usuario>
quiero <meta> para
<beneficio>.

CONDICIONES DE SATISFACCIÓN

Las condiciones de satisfacción describen los requisitos específicos que deben ser cumplidos para que un relato de usuario se considere completo y satisfactorio para el usuario. Son también conocidas como criterios de aceptación.

CONDICIONES DE SATISFACCIÓN

Dado <contexto> cuando <una
acción es realizada por el
usuario> entonces <el resultado
observable de la acción>.

NOTAR: En este caso, el formato es una recomendación y puede variar

AYUDANTÍA

EJERCICIO

INTERROGACIÓN 1 - 2022 S2

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los votantes emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

El presidente de la mesa es responsable de abrir y cerrar la mesa. Al cerrar la mesa se ingresan datos recopilados por los vocales de mesa y la máquina emite un informe. Una vez que se cierra la mesa ya no pueden ingresar nuevos votos.

El sistema central permite generar un resultado y detalles de la votación de acuerdo a distintas formas de totalizar. Es el presidente del servicio electoral el encargado de operar esta funcionalidad que le permite, aparte de emitir los resultados finales, emitir resultados parciales y emitir informes de porcentajes de mesas que han sido abiertas o cerradas.

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los **votantes** emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

El **presidente de la mesa** es responsable de abrir y cerrar la mesa. Al cerrar la mesa se ingresan datos recopilados por los vocales de mesa y la máquina emite un informe. Una vez que se cierra la mesa ya no pueden ingresar nuevos votos.

El sistema central permite generar un resultado y detalles de la votación de acuerdo a distintas formas de totalizar. Es el **presidente del servicio electoral** el encargado de operar esta funcionalidad que le permite, aparte de emitir los resultados finales, emitir resultados parciales y emitir informes de porcentajes de mesas que han sido abiertas o cerradas.

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los votantes emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

Cetrándonos en el primer párrafo, podemos identificar un proceso grande con varias metas relacionadas.

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los votantes emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

ÉPICA: EMITIR Y COMPROBAR EL VOTO EMITIDO

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los **votantes** emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

Título

Yo, como **<rol de usuario>**
quiero **<meta>** para
<beneficio>.

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los votantes emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

Título

Yo, como <rol de usuario>
quiero <meta> para
<beneficio>.

Se te pide diseñar un sistema de votación electrónico para la elección presidencial. El sistema contempla unidades o dispositivos de votación donde los votantes emiten su voto en forma electrónica y que son capaces de traspasar el resultado de la votación a un servidor central que consolida todas las votaciones. Al momento de emitir el voto el dispositivo imprime un comprobante que le permitirá al votante posteriormente asegurar que su voto fue incluido en el total. Es necesario que el sistema no pueda identificar a qué persona pertenece un código (voto) para que la votación sea realmente secreta.

Título

Yo, como <rol de usuario>
quiero <meta> para
<beneficio>.

Título

Yo, como votante quiero emitir un voto por mi candidato favorito para que mi voto se acumule a su votación sin que pueda ser asociado a mi persona por terceros.

Emitir voto

Yo, como votante quiero emitir un voto por mi candidato favorito para que mi voto se acumule a su votación sin que pueda ser asociado a mi persona por terceros.

NOTAR: El título debe comenzar con un verbo

Condición de satisfacción

Dado que he seleccionado a mi candidato favorito, cuando presiono el botón de "emitir voto", entonces el dispositivo debe imprimir un comprobante que confirme mi selección y me permita verificar que mi voto ha sido contabilizado correctamente.

NOTAR: Las condiciones de satisfacción pueden ser varias para un único relato

Consultar candidatos

Yo, como votante quiero ver
la lista de candidatos
disponibles y sus respectivos
partidos o coaliciones
para poder estar seguro de
votar por el que me agrada.

NOTAR:

Existen requisitos
fundamentales que
NO se van a
encontrar de
manera explícita.

Sin embargo sin
ellas no se podrían
cumplir otras
metas.

ÉPICA: EMITIR Y COMPROBAR EL VOTO EMITIDO

Consultar candidatos

Yo, como votante quiero ver la lista de candidatos disponibles y sus respectivos partidos o coaliciones para poder estar seguro de votar por el que me agrada.

Emitir voto

Yo, como votante quiero emitir un voto por mi candidato favorito para que mi voto se acumule a su votación sin que pueda ser asociado a mi persona por terceros.

Generar comprobante

Yo, como votante necesito obtener un comprobante para poder asegurar posteriormente que mi voto fue contabilizado.

Comprobar voto

Yo, como votante quiero comprobar que mi voto ya emitido fue contabilizado para no tener la seguridad de que es un proceso correcto.

RELATOS DE USUARIO

Son la base para la planificación y el seguimiento del trabajo del equipo. Los relatos de usuario se utilizan para crear una lista de tareas o requerimientos del usuario que deben ser completados durante cada iteración o sprint del proyecto.

AYUDANTÍA

PLANIFICACIÓN Y ESTIMACIÓN

IIC2143 - INGENIERÍA DE SOFTWARE

CONCEPTOS IMPORTANTES

- Tamaño
- Duración
- Esfuerzo
- Ajuste y Negociación

TAMAÑO, DURACIÓN, Y ESFUERZO

- **Tamaño:** puntos de relato, relatos de usuario.
- **Duración:** días, semanas.
- **Esfuerzo:** horas/hombre, semanas/hombre.

AJUSTE Y NEGOCIACIÓN

- Por **alcance**: dejar fuera algunos relatos de usuario.
- Por **tiempo**: extender el plazo de entrega.
- Por **calidad**: comprometer la calidad para cumplir con el tamaño completo en el tiempo deseado (**Nunca debe hacerse**).

AYUDANTÍA

EJERCICIOS

INTERROGACIÓN 1 - 2023 S1

P.9

Indique qué afirmaciones sobre Ruby on Rails son verdaderas.

- I. La línea de comando *rails new my_app --api* es para crear una aplicación API llamada *my_app*.
- II. La línea de comando *bin/rails generate model article title:text body:text* crea los archivos relacionados al modelo como *app/models/articles.rb* y también genera el archivo de migración asociado a la tabla "Articles"
- III. La línea de comando *bin/rails routes* permite definir/configurar nuevas rutas
- IV. El comando *Articles.first* siempre retorna el objeto de tipo *Article* que tiene un id igual a 1

- a) Solo I y II son verdaderas
- b) Solo I y IV son verdaderas
- c) Solo I es verdadera
- d) Solo II, III y IV son verdaderas
- e) Todas son verdaderas

Indique qué afirmaciones sobre Ruby on Rails son verdaderas.

I. La línea de comando `rails new my_app --api` es para crear una aplicación API llamada `my_app`.

II. La línea de comando `bin/rails generate model article title:text body:text` crea los archivos relacionados al modelo como `app/models/articles.rb` y también genera el archivo de migración asociado a la tabla "Articles"

III. La línea de comando `bin/rails routes` permite definir/configurar nuevas rutas

IV. El comando `Articles.first` siempre retorna el objeto de tipo `Article` que tiene un id igual a 1

a) Solo I y II son verdaderas

b) Solo I y IV son verdaderas

c) Solo I es verdadera

d) Solo II, III y IV son verdaderas

e) Todas son verdaderas

P.11

Dada la siguiente tabla que ilustra los datos de las historias de usuario completadas del equipo de desarrollo NAIK, indique cuál es la velocidad de desarrollo de un sprint del equipo NAIK.

Sprint	Story ID	Story Points
1	US02	6
1	US03	3
1	US05	4
1	US08	2
2	US01	5
2	US09	4
2	US10	6
3	US04	8
3	US07	4
3	US06	3

¿Cuál es la velocidad de desarrollo de un sprint?

Alternativas:

- A. 14
- B. 42
- C. 13
- D. 15
- E. 4,2

Sprint	Story ID	Story Points
1	US02	6
1	US03	3
1	US05	4
1	US08	2
2	US01	5
2	US09	4
2	US10	6
3	US04	8
3	US07	4
3	US06	3

¿Cuál es la velocidad de desarrollo de un sprint?

Alternativas:

- A. 14
- B. 42
- C. 13
- D. 15
- E. 4,2

Sprint	Story ID	Story Points	
1	US02	6	6
1	US03	3	9
1	US05	4	13
1	US08	2	15
2	US01	5	5
2	US09	4	9
2	US10	6	15
3	US04	8	8
3	US07	4	12
3	US06	3	15

¿Cuál es la velocidad de desarrollo de un sprint?

Alternativas:

A. 14

B. 42

C. 13

D. 15

E. 4,2

Sprint	Story ID	Story Points
1	US02	6
1	US03	3
1	US05	4
1	US08	2
2	US01	5
2	US09	4
2	US10	6
3	US04	8
3	US07	4
3	US06	3

P.14

Indique qué afirmaciones sobre estimaciones son verdaderas.

- I. La información imprecisa sobre el proyecto es una de las fuentes que puede generar error al momento de estimar.
- II. Una estimación es una aproximación que tiene 100% de probabilidad de ser verdad.
- III. Al sobreestimar se reduce la efectividad de la planeación y se reduce la oportunidad de acabar el producto a tiempo.
- IV. Es mejor evitar dar una respuesta improvisada para dar estimaciones más cercanas a la realidad.

- a) Solo I y IV son verdaderas
- b) Todas son verdaderas
- c) Solo III y IV son verdaderas
- d) Solo I y III son verdaderas
- e) Todas son falsas

Indique qué afirmaciones sobre estimaciones son verdaderas.

- I. La información imprecisa sobre el proyecto es una de las fuentes que puede generar error al momento de estimar.
- II. Una estimación es una aproximación que tiene **100% de probabilidad de ser verdad.**
- III. Al sobreestimar se **reduce la efectividad de la planeación** y se reduce la oportunidad de acabar el producto a tiempo.
- IV. Es mejor evitar dar una respuesta improvisada para dar estimaciones más cercanas a la realidad.

- a) Solo I y IV son verdaderas
- b) Todas son verdaderas
- c) Solo III y IV son verdaderas
- d) Solo I y III son verdaderas
- e) Todas son falsas

Indique qué afirmaciones sobre estimaciones son verdaderas.

I. La información imprecisa sobre el proyecto es una de las fuentes que puede generar error al momento de estimar.

II. Una estimación es una aproximación que tiene 100% de probabilidad de ser verdad.

III. Al sobreestimar se reduce la efectividad de la planeación y se reduce la oportunidad de acabar el producto a tiempo.

IV. Es mejor evitar dar una respuesta improvisada para dar estimaciones más cercanas a la realidad.

a) Solo I y IV son verdaderas

b) Todas son verdaderas

c) Solo III y IV son verdaderas

d) Solo I y III son verdaderas

e) Todas son falsas

P.17

Indique que aspectos se consideran al priorizar las historias de usuario.

I. El riesgo de que una historia no se complete como se espera.

II. El valor de la historia para los usuarios/clientes.

III. La cohesión de la historia en relación a otras historias.

IV. El impacto que tiene una historia en otras al ser atrasada.

A. Todos los aspectos son considerados.

B. Solo I y II son considerados.

C. Solo II y IV son considerados.

D. Todos los aspectos no son considerados.

E. Solo I, II y III son considerados.

Indique que aspectos se consideran al priorizar las historias de usuario.

I. El riesgo de que una historia no se complete como se espera.

II. El valor de la historia para los usuarios/clientes.

III. La cohesión de la historia en relación a otras historias.

IV. El impacto que tiene una historia en otras al ser atrasada.

A. Todos los aspectos son considerados.

B. Solo I y II son considerados.

C. Solo II y IV son considerados.

D. Todos los aspectos no son considerados.

E. Solo I, II y III son considerados.

Indique que aspectos se consideran al priorizar las historias de usuario.

I. El riesgo de que una historia no se complete como se espera.

II. El valor de la historia para los usuarios/clientes.

III. La cohesión de la historia en relación a otras historias.

IV. El impacto que tiene una historia en otras al ser atrasada.

A. Todos los aspectos son considerados.

B. Solo I y II son considerados.

C. Solo II y IV son considerados.

D. Todos los aspectos no son considerados.

E. Solo I, II y III son considerados.

Indique que aspectos se consideran al priorizar las historias de usuario.

I. El riesgo de que una historia no se complete como se espera.

II. El valor de la historia para los usuarios/clientes.

III. La cohesión de la historia en relación a otras historias.

IV. El impacto que tiene una historia en otras al ser atrasada.

A. Todos los aspectos son considerados.

B. Solo I y II son considerados.

C. Solo II y IV son considerados.

D. Todos los aspectos no son considerados.

E. Solo I, II y III son considerados.

Indique que aspectos se consideran al priorizar las historias de usuario.

I. El riesgo de que una historia no se complete como se espera.

II. El valor de la historia para los usuarios/clientes.

III. La cohesión de la historia en relación a otras historias.

IV. El impacto que tiene una historia en otras al ser atrasada.

A. Todos los aspectos son considerados.

B. Solo I y II son considerados.

C. Solo II y IV son considerados.

D. Todos los aspectos no son considerados.

E. Solo I, II y III son considerados.

Indique que aspectos se consideran al priorizar las historias de usuario.

I. El riesgo de que una historia no se complete como se espera.

II. El valor de la historia para los usuarios/clientes.

III. La cohesión de la historia en relación a otras historias.

IV. El impacto que tiene una historia en otras al ser atrasada.

A. Todos los aspectos son considerados.

B. Solo I y II son considerados.

C. Solo II y IV son considerados.

D. Todos los aspectos no son considerados.

E. Solo I, II y III son considerados.

P.26

¿Cuál es el rol del Scrum Master en el proceso Scrum?

- A. El Scrum Master es responsable de priorizar el backlog del producto y decidir qué entra en cada sprint.
- B. El Scrum Master es el representante del cliente y negocia con los stakeholders del proyecto.
- C. El Scrum Master es el responsable de apoyar y promover el proceso Scrum, eliminando obstáculos y ayudando al equipo a crear productos de alto valor.
- .
- D. El Scrum Master es el encargado de crear una visión clara del proyecto y venderlo a la organización.

¿Cuál es el rol del Scrum Master en el proceso Scrum?

- A. El Scrum Master es responsable de **priorizar el backlog del producto** y decidir qué entra en cada sprint.
- B. El Scrum Master es el **representante del cliente y negocia con los stakeholders del proyecto.**
- C. El Scrum Master es el responsable de apoyar y promover el proceso Scrum, eliminando obstáculos y ayudando al equipo a crear productos de alto valor.
- .
- D. El Scrum Master es el encargado de **crear una visión clara del proyecto y venderlo a la organización.**

¿Cuál es el rol del Scrum Master en el proceso Scrum?

- A. El Scrum Master es responsable de **priorizar el backlog del producto** y decidir qué entra en cada sprint.
- B. El Scrum Master es el **representante del cliente y negocia con los stakeholders del proyecto.**
- C. El Scrum Master es el responsable de apoyar y promover el proceso Scrum, eliminando obstáculos y ayudando al equipo a crear productos de alto valor.**
- .
- D. El Scrum Master es el encargado de **crear una visión clara del proyecto y venderlo a la organización.**

P.27

¿Cuál es la diferencia entre una **épica** y un **tema** en el contexto de los relatos de usuario?

- A. Una épica apunta a una funcionalidad mayor que requiere ser separado en varios relatos, mientras que un tema es una agrupación de relatos relacionados.
- B. Una épica representa un relato grande que puede ser dividido en varios pasos, mientras que un tema es una colección de relatos independientes.
- C. Una épica incluye relatos de usuario que tienen mucho valor en sí mismos, mientras que un tema no tiene valor sin los relatos individuales que lo componen.
- D. Una épica y un tema son términos intercambiables que se refieren a lo mismo en el contexto de los relatos de usuario.

¿Cuál es la diferencia entre una **épica** y un **tema** en el contexto de los relatos de usuario?

- A. Una **épica** apunta a una **funcionalidad mayor** que requiere ser separado en varios relatos, mientras que un **tema** es una **agrupación** de relatos relacionados.
- B. Una **épica** representa un **relato grande** que puede ser dividido en varios pasos, mientras que un **tema** es una **colección de relatos independientes**.
- C. Una **épica** incluye relatos de usuario que tienen **mucho valor en sí mismos**, mientras que un **tema no tiene valor** sin los relatos individuales que lo componen.
- D. Una **épica** y un **tema** son **términos intercambiables** que se refieren a lo mismo en el contexto de los relatos de usuario.

¿Cuál es la diferencia entre una **épica** y un **tema** en el contexto de los relatos de usuario?

A. Una **épica** apunta a una **funcionalidad mayor** que requiere ser separado en varios relatos, mientras que un **tema** es una **agrupación** de relatos relacionados.

B. Una épica representa un relato grande que puede ser dividido en varios pasos, mientras que un tema es una colección de relatos independientes.

C. Una épica incluye relatos de usuario que tienen mucho valor en sí mismos, mientras que un tema no tiene valor sin los relatos individuales que lo componen.

D. Una épica y un tema son términos intercambiables que se refieren a lo mismo en el contexto de los relatos de usuario.

AYUDANTÍA


**GITHUB
PROJECTS**

IIC2143 - INGENIERÍA DE SOFTWARE

GITHUB PROJECTS

Es una herramienta de **gestión de proyectos** para ayudar a planificar, organizar y realizar **seguimiento del trabajo del equipo**. Permite crear **tableros de tareas con tarjetas** para cada tarea, que se pueden asignar a miembros del equipo y mover entre las diferentes etapas del flujo de trabajo.

🔒 app-g41 backlog

📅 Backlog | 📅 All | 📅 Sprint 0 | 📅 Sprint 1 | 📅 Sprint 2 | 📅 Sprint 3  + New view

☰ sprint:"Sprint 3" -status:"🔒 In review" 9 ✕


📅 Backlog 2


🔄 Draft 
Rubocop
Sprint 3 🌱 Low 🐛 Tiny Task


🔄 Draft 
Tener la página disponible en la web
Sprint 3 🏔 High 🐛 Tiny User stories


+ Add item

🔄 In progress 4

🔄 Draft 
Tener administradores
Sprint 3 🏔 High 🗑 Small User stories


🔄 Draft 
Enviar mensajes
Sprint 3 🏔 High 🦋 Large User stories


🔄 Draft 
Gitflow
Sprint 3 🚒 Urgent 🗑 Small Task


🔄 Draft 
RSpec
Sprint 3 🌱 Low 🗑 Small Task

+ Add item

✅ Done 3

🔄 Draft 
Diagrama C4
Sprint 3 🌱 Low 🐮 Medium Task

🔄 Draft 
Projects
Sprint 3 🧑 Medium 🐛 Tiny Task

🔄 Draft 
Tener fotos
Sprint 3 🏔 High 🐮 Medium User stories

+ Add item

FUENTES

- Pauta I1 2023-1 y pauta i1 2022-2
- atlassian.com/agile/project-management
- Clases y apuntes de los profesores: Alison Fernandez, Jaime Navón, Juan Sandoval

GITHUB:

→ **Git**Hub
→ **Your projects**
→ **New Project**
→ **Create**

Ver acceso al
tablero en Settings.

Empezar a añadir
relatos de usuario y
tareas al backlog.

NOTAR: Para poder asignarle una tarea a alguien, esa
persona debe tener acceso al tablero

