

Universidad ORT Uruguay
Facultad de Ingeniería

Obligatorio Ingeniería de Software Ágil 2

Entregado como requisito para la obtención del título de
Ingeniero en Sistemas

Milena dos Santos – 254813

Guzmán Dupont – 230263

Julieta Sarantes – 251105

Tutores: Alvaro Ortas, Carina Fontán

2023

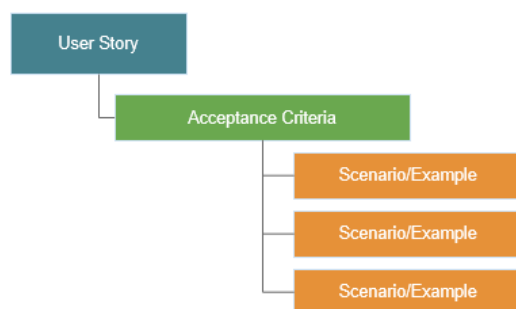
Explicación del tablero y su vínculo con el proceso de ingeniería

Nuestro tablero Kanban actual ha sufrido algunos ajustes respecto a las versiones anteriores. Estas adaptaciones se enfocan principalmente en la configuración de las columnas y en el modelado de las tarjetas en esta ocasión como user stories según BDD (Behavior Driven Development). A continuación, se explica de manera más detallada el tablero.

Elementos de la nueva versión del tablero Kanban:

- **Columnas:** Dentro de nuestro tablero Kanban, las columnas desempeñan un papel importante ya que nos permiten ver de manera más clara cómo fluye el trabajo y a su vez, nos permite ver nuestro proceso a medida que avanza la etapa. En esta nueva versión, hemos realizado cambios en la cantidad de columnas, por lo tanto, la cantidad de etapas por la cual tiene que pasar nuestra User Story. En este proceso, hemos decidido mantener las columnas *ToDo*, *Development*, *Test*, *Revision with PO* y *Done*. Se agregó al tablero la columna **Requirements Definition**, en la cual se especifican y detallan las narrativas y escenarios BDD de una determinada User Story para permitirnos establecer una base sólida en la definición de los requisitos de las funcionalidades a desarrollar.
- **Tarjetas:** En nuestro tablero Kanban en esta versión las tarjetas representan user stories que deben ser implementadas. Cada tarjeta representa una tarea independiente que se ubica en una de las columnas del tablero según su estado en el proceso actual.

Cada tarjeta representa una determinada user story según BDD siguiendo los siguientes pasos:



Criterios de Aceptación: (presentados como Escenarios)

- **Narrativa:** Es una descripción concisa y general de una funcionalidad o característica deseada desde la perspectiva del cliente o del usuario. Estas se expresan en lenguaje natural y siguen el siguiente formato: “Como [tipo de usuario], quiero [realizar una acción] para [lograr un

objetivo]”. Las narrativas son muy útiles para comunicar de manera efectiva las necesidades de los usuarios o partes interesadas a los equipos de desarrollo.

- **Escenario:** Es una descripción detallada de cómo se espera que una funcionalidad específica funcione en situaciones concretas. También se expresan en lenguaje natural y se utilizan para mostrar el comportamiento esperado de una funcionalidad o característica. Son muy importantes para entender, comunicar y verificar el comportamiento de una determinada funcionalidad de una manera detallada. La forma de caracterizar un escenario es la siguiente:

Escenario 1: Título

Dado [contexto]

Y [más contexto]

Cuándo [evento]

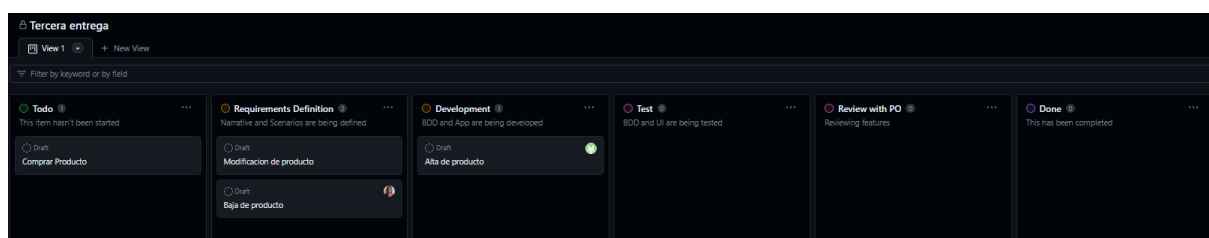
Entonces [resultado]

Y [otros resultados]...

Escenario 2...

El uso de tarjetas como unidades de trabajo sigue siendo esencial, ya que nos brindan información detallada sobre las distintas user stories que debemos abordar en esta nueva iteración. La nueva estructura, con la nueva columna agregada nos ayuda a administrar de una manera más correcta el nuevo marco de trabajo BDD, y a su vez nos ayuda a ver el flujo de una manera más transparente.

A continuación se detalla el tablero:



Las columnas que decidimos agregar fueron las siguientes:

- **Todo:** Esta es la columna inicial donde las tarjetas comienzan el flujo de trabajo.
- **Requirements definition:** Dentro de esta columna se encuentran las tarjetas que están en el proceso de definición tanto de narrativa como de escenarios.
- **Development:** Esta columna se utiliza para la creación del código de SpecFlow (Features y Steps definition) y el código de producción.
- **Test:** En esta sección encontramos las tarjetas que, una vez finalizado el código de producción, pasamos a testear a nivel de interfaz de usuario.

- **Review with PO:** Penúltima columna del flujo donde revisamos que las nuevas funcionalidades cumplan con las exigencias del Product Owner.
- **Done:** Columna final del flujo donde los requerimientos cumplen con los criterios de aceptación y el visto bueno del PO.

Decidimos que las tarjetas siguieran el flujo completo del tablero, es decir, una vez que una tarjeta queda en Done, pasamos a definir y los escenarios¹ de la siguiente. De esta manera nos ahorramos el tener que volver hacia atrás si encontramos que alguna tarjeta tiene algún detalle o error.

¹ Decidimos que era necesario definir la narrativa de todas las tarjetas de manera que podamos conocer la funcionalidad en general.