

PRÁCTICA 4

PRODUCT BACKLOG

GRUPO SUMMERPET

ALUMNOS:

Alex Guillermo Bonilla Taco
Elena Caridad Zingoni
Marcos Gago Rivas
Jesús González Carrillo
Jaime Jiménez Nieto
Miguel Martínez-Almeida Nistal
Ignacio Redondo Navarro
Luis Vizán Morales
Miguel Marcos Asenjo
Iván Pisonero Díaz

ÍNDICE

1. REESTRUCTURACIÓN	2
2. USER STORY MAP	2
2.1. CAMBIOS EN ACTIVIDADES Y TAREAS	3
2.2. CAMBIOS EN MVP Y RELEASES	5
3. PRODUCT BACKLOG	6
3.1. SELECCIÓN DE HERRAMIENTA	6
3.1.1. JIRA	6
3.1.2. ASANA	7
3.1.3. NOTION	8
3.1.4. CLICKUP	9
3.1.5. ICESCRUM	10
3.1.6. PIVOTAL TRACKER	11
3.1.7. HERRAMIENTA SELECCIONADA	12
3.2. PROCESO DE CREACIÓN	12
3.3. PROCESO DE VALIDACIÓN	13
4. TEAM BUILDING	14
4.1. OBJETIVO	14
4.2. DINÁMICA (¿Quién será?)	14
4.3. DESARROLLO	15
4.4. RESULTADOS	16
4.5. MEJORAS	16

1. REESTRUCTURACIÓN

Debido a los cambios en cuanto a los integrantes que forman parte del equipo, hemos decidido redefinir la estructura del equipo, asignando adecuadamente los roles de equipo así como los roles Scrum. Exponemos en la tabla 1 los resultados obtenidos por los nuevos integrantes en los test MBTI y DISC, así como los roles de equipo más predominantes según el test de Belbin, todos ellos datos que se utilizaron para llevar a cabo la reestructuración de la forma más detallada posible.

Nombre	MBTI	DISC	Belbin
Miguel Marcos Asenjo	ISFJ	Verde	Cohesionador 15 Especialista 14 Finalizador 9
Luis Vizán Morales	INTP	Azul	Monitor 17 Coordinador 11
Iván Pisonero Díaz	ISFP	Azul	Implementador 21 Monitor Evaluador 16

Tabla 1: Resultados MBTI, DISC y test Belbin de los nuevos integrantes.

Atendiendo a estos resultados, se asignó a Miguel Marcos Asenjo el rol de cohesionador y a Luis Vizán Morales el rol de monitor evaluador, dos roles de equipo que a su vez habían quedado libres. Por otra parte, al ser ahora un grupo formado por diez integrantes, y al tener Iván el rol de implementador, un rol de acción, como rol de equipo más predominante, hemos decidido asignarle el rol de implementador, siguiendo la teoría de Belbin, que recomienda reforzar los roles de acción para poder llevar a cabo los objetivos a tiempo.

En cuanto a los roles de Scrum, consideramos que, al tratarse de nuevos integrantes, todavía no han tenido el tiempo suficiente para familiarizarse con el producto o con los miembros del equipo. Hemos decidido conjuntamente, por tanto, que lo mejor será que formen parte del equipo de desarrollo, puesto que consideramos que tanto el Product Owner (Ignacio Redondo Navarro) como el Scrum Master (Miguel Martínez-Almeida Nistal) parten de una mejor posición para realizar sus funciones de la mejor forma posible.

2. USER STORY MAP

Durante una reunión online en la que estuvieron presentes todos los miembros de SummerPet se dedicaron aproximadamente 2 horas y media a revisar la corrección de la práctica 3 y pensar cambios y mejoras que podían añadirse al User Story Map. En los siguientes apartados se explican y justifican los cambios que se han realizado sobre las actividades y tareas del Mapa de Historias de Usuario así

como las HU que se incluyen ahora en el MVP y en cada RELEASE, explicando también el objetivo que se persigue en cada RELEASE.

2.1. CAMBIOS EN ACTIVIDADES Y TAREAS

En el proceso de modificar y mejorar el User Story Map lo primero que se decidió fue empezar por las actividades porque consideramos que era prioritario primero mejorar el Backbone antes de empezar a modificar las HU, que al fin y al cabo, surgen de cada actividad. En las actividades sólo se realizaron cambios en nombres que creaban confusión. Los cambios fueron los siguientes:

1. “Ver solicitudes” y “Ver cuidadores” por “Ordenar solicitudes” y “Ordenar cuidadores” porque el equipo consideró que este nombre muestra mejor lo que hace esta funcionalidad que es ordenar una lista según distintos criterios
2. Se cambió “Ver solicitud” por “Ver detalles de solicitud” porque es más descriptivo.
3. “Filtrar cuidador” pasa a ser “Filtrar cuidadores”, porque se filtra un conjunto no un solo cuidador
4. “Valorar” pasa a ser “Valorar cuidador/dueño” para dejar claro qué es lo que se valora en esta actividad y no dar lugar a confusiones
5. El nombre “Terminar contrato” daba a lugar a confusión con la actividad “Cancelar contrato” por lo tanto el equipo decidió renombrar “Terminar contrato” por “Confirmar fin de servicios”, nombre que expresa mejor la funcionalidad y no da lugar a confusiones con otras actividades.

Una vez realizados estos cambios sobre el Backbone el equipo pasó a realizar modificaciones sobre las HU. Lo primero que hizo el equipo fue eliminar algunas HU que, tras leer la corrección de la práctica 3, nos dimos cuenta que no eran necesarias o no tenían sentido. Las eliminaciones realizadas fueron las siguientes:

1. “Eliminar con feedback” y “Reportar personalizado” se eliminaron porque el equipo se ha dado cuenta tras leer la corrección de que no tenían ningún sentido.
2. Se eliminó “Buscar por preferencias del cuidador” porque se llegó a la conclusión que no tenía sentido tener preferencia del cuidador, ya que sus preferencias serían lo mismo que sus especialidades.
3. Se ha eliminado la HU “Chat” para ponerse en contacto porque el equipo llegó a la conclusión de que sería suficiente implementarlo mediante correos o mensajes por la aplicación, no era necesario un chat
4. En “Contratar cuidador” se han eliminado todas las HU y solamente se han dejado “Contratar cuidador” y “Pagar por la aplicación”. Se decidió hacer esto porque todas las HU presentes anteriormente realmente debían ir todas incluidas en “Contratar cuidador” ya que todas deben realizarse cuando se realiza un contrato. Por otro lado, “Seleccionar método de pago” no debía existir por sí sola ya que forma parte de “Pagar por la aplicación”.
5. En “Valorar cuidador/dueño” se han fusionado las HU “Con 5 estrellas” y “Con comentario” en una nueva HU “Valorar básico” porque el equipo consideró que una valoración debía incluir ambas opciones, no ser dos HU diferentes.
6. Se eliminó “Solicitud de servicios con días requeridos” porque una solicitud siempre debe indicar para qué días se requieren los servicios, no tenía sentido dar la opción de enviar una solicitud básica o una en la que se indiquen los días.

7. Se eliminaron las HU “Aceptar con comentario” y “Rechazar con comentario” porque esas funcionalidades irán incluidas en “Aceptar básico” y “Rechazar básico”.
8. Se eliminó en las HU de “Solicitar servicios” que las opciones de “Contratar cuidador” y “Confirmar finalización de servicios” lo pueda hacer el cuidador, es decir, un dueño que esté dado de alta como cuidador no podrá solicitar servicios sin haberse dado de baja antes, puesto que desde un punto de vista ético no tendría sentido que un dueño que está buscando cuidados para su mascota se dedique a cuidar otras. De este modo aseguramos que se realice un uso adecuado y responsable de nuestra aplicación.
9. Se eliminó en las HU de “Darse de alta como cuidador” que lo realice un dueño. Hemos llegado a la conclusión de que la realice un cuidador. Desde el punto de vista de la aplicación te registras como dueño pero eres un cuidador.

Tras realizar estas eliminaciones el equipo pasó a contemplar algunas HU que podían añadirse porque presentaban funcionalidades interesantes así como algunas modificaciones que podían hacerse en el nombre de las existentes para que se entendiese mejor qué función realizan. Estos nuevos cambios fueron:

1. Se añadió en “Ordenar cuidadores” la HU “Por valoración” ya que consideramos que es una opción interesante que le dará valor al usuario porque podrá ver la lista de cuidadores de los mejor valorados hacia abajo
2. En “Ordenar solicitudes” se modificó “Por historial” que pasa a ser “Por cliente habitual”, que refleja mejor la funcionalidad que se desea. Esta es, que muestre las solicitudes por orden según el número de contratos previos que se han tenido con el dueño que envía la solicitud.
3. Se añadieron en “Darse de alta como cuidador” las opciones “Darse de alta con horario” y “Darse de alta con especialidades” porque son unas características importantes del cuidador que deben mostrarse, para que el dueño que va a contratar tenga la máxima información posible sobre dicho cuidador
4. Se añadió en “Modificar Perfil” la opción de “Modificar calendario de disponibilidad” ya que es una característica fundamental para que el cuidador actualice su disponibilidad siempre que sea necesario, ya sea por aceptar un contrato o por contratiempos. De esta manera el dueño que solicite los servicios de este cuidador conocerá con exactitud la disponibilidad del mismo.

Todos estos cambios trajeron consigo las modificaciones respectivas en las prioridades de las tareas. En la especificación de las prioridades hemos seguido usando el sistema MoSCoW. El equipo decidió que todas las funcionalidades relacionadas con “Valorar”, tanto valorar como buscar por valoración, pasarían a ser Musts ya que tienen la suficiente importancia como para formar parte del MVP porque sin ellas el dueño no tendrá la confianza necesaria para contratar. También pasaron a ser Musts todas las funcionalidades relacionadas con el calendario de disponibilidad del cuidador, porque tras deliberar entre todos vimos que esta es una funcionalidad de suma importancia para que en nuestra aplicación los dueños puedan ver a qué cuidador pueden contratar, por eso debe formar parte del MVP. Por otro lado, todas las funcionalidades relacionadas con la gestión e interacción entre usuarios como “Reportar”, “Bloquear” o los favoritos fueron degradados en cuanto a prioridad porque el equipo vio que aportan menos valor al usuario que todas las HU relacionadas con la búsqueda de un cuidador, por lo tanto se decidió que estas HU relacionadas con la gestión de usuarios irían en la RELEASE 3 y tendrían menos prioridad que la que se les había asignado anteriormente.

El resto de HU que no se han mencionado en esta memoria es porque han mantenido la misma prioridad que tenían en la primera versión del User Story Map.

2.2. CAMBIOS EN MVP Y RELEASES

A raíz de los comentarios recibidos en la anterior práctica el equipo también ha realizado algunos cambios tanto en el MVP como en los distintos releases.

El MVP ha sufrido diversos cambios, se han eliminado algunas historias de usuario que no se consideran imprescindibles para la aplicación como la posibilidad de modificar el perfil, el cierre de sesión o la opción de establecer fechas a la hora de realizar un contrato. Por otra parte, como se ha explicado en el anterior apartado, el equipo ha decidido incluir algunas otras al MVP como la posibilidad de, si se desea tener una vista de cuidadores por valoración a la hora de ordenar estos; ver la descripción, las valoraciones y el calendario de disponibilidad de un cuidador cuando se encuentra en su perfil o la posibilidad de ponerse en contacto vía correo o mensaje. Con lo que respecta a las solicitudes, el usuario podrá ver el perfil del responsable de dicha solicitud y los días en los que este le requiere. El equipo es consciente de que las opiniones de los distintos usuarios a la hora tanto de contratar como de realizar un trabajo es muy importante y es por ello que el MVP incluirá la actividad de valorar tanto al dueño como al cuidador. Además, ahora el usuario que quiera darse de alta como cuidador también podrá fijar el horario de disponibilidad que este tenga.

Pasando a la RELEASE 2 de SummerPet, el equipo ha decidido que el objetivo de esta sea la extensión del cuidador así como aumentar las funcionalidades de búsqueda según todas esas extensiones del perfil del cuidador. Todos estos cambios estarán centrados en conseguir que la confianza que tenga el dueño al cuidador se encuentre fundamentada por los datos nuevos que pueda aportar este en la aplicación. Al grupo que se encarga de buscar un contrato se le han añadido diversas historias de usuario, ahora se podrá buscar un cuidador por nombre; a las actividades de ordenar y filtrar cuidadores se les ha añadido las mismas historias de usuario (exceptuando filtrar por valoración) las cuales son ordenar y filtrar por precio y por disponibilidad; se ha añadido también la posibilidad de ver fotos del entorno donde los cuidadores tendrán a las mascotas de los respectivos dueños. Al grupo de contratar cuidador sólo se le ha añadido la posibilidad de cancelar con explicación un contrato. Por último, el grupo que se encarga de englobar todas las opciones de usuario es la que más ha sufrido cambios tales como la modificación de perfil que ahora, ya implementada esta funcionalidad el usuario podrá cambiar datos personales, modificar descripciones de mascotas, cambiar la descripción así como la foto, el sueldo o las fotos del entorno del cuidado y modificar las especialidades del cuidador. Se ha añadido el cierre de sesión y se han habilitado las opciones de establecer el sueldo, las fotos de la estancia y las especialidades del cuidador a la hora de darse de alta.

El equipo ha decidido implementar las funcionalidades que ayuden a que la RELEASE 3 consista en aumentar las opciones de los usuarios. Es por ello que se han incluido en esta release las opciones de inicio de sesión y registro tanto por Google como por Facebook, ordenar los cuidadores por distancia, filtrar los cuidadores por presencia de otros animales, ordenar las solicitudes por cliente habitual. Las distintas opciones de gestionar el usuario tendrán gran importancia en la RELEASE 3 ya que se han añadido diversas funcionalidades que permitirán cumplir el objetivo propuesto, estas historias de usuario van desde la posibilidad de marcar como favoritos para después poder listarlos según el orden añadido, la distancia o la valoración que se tenga hasta poder reportar, bloquear, darse de baja como cuidador (de una manera temporal o fija), quitar de favoritos o eliminar el perfil. Además en la RELEASE 3 se ha añadido la opción de darse de alta como cuidador estableciendo la localización de la estancia.

Por último la RELEASE 4 se centrará únicamente en implementar la funcionalidad del pago dentro de la aplicación ya que el equipo piensa que esta característica consume muchos recursos y tiempo.

3. PRODUCT BACKLOG

Una vez actualizados los cambios en el Story Map, es el momento de presentar el Product Backlog, cómo hemos llegado hasta él y la herramienta en la que lo vamos a desarrollar. Antes de ello hacemos un pequeño análisis de otras potentes herramientas y por qué hemos tenido que descartarlas.

3.1. SELECCIÓN DE HERRAMIENTA

La elección de una buena herramienta de trabajo puede ser tan importante como el trabajo que se va a desarrollar en sí. Es por ello que hemos analizado una serie de programas que facilitan la creación, desarrollo y mantenimiento del Product Backlog. En cada una de ellas veremos puntos fuertes y débiles. Finalmente haremos un breve análisis de la decisión tomada.

3.1.1. JIRA

JIRA (imagen 3.1.) es una herramienta diseñada para proyectos con metodologías ágiles. Se lanzó en 2002, como soporte y desarrollo en proyectos de software.

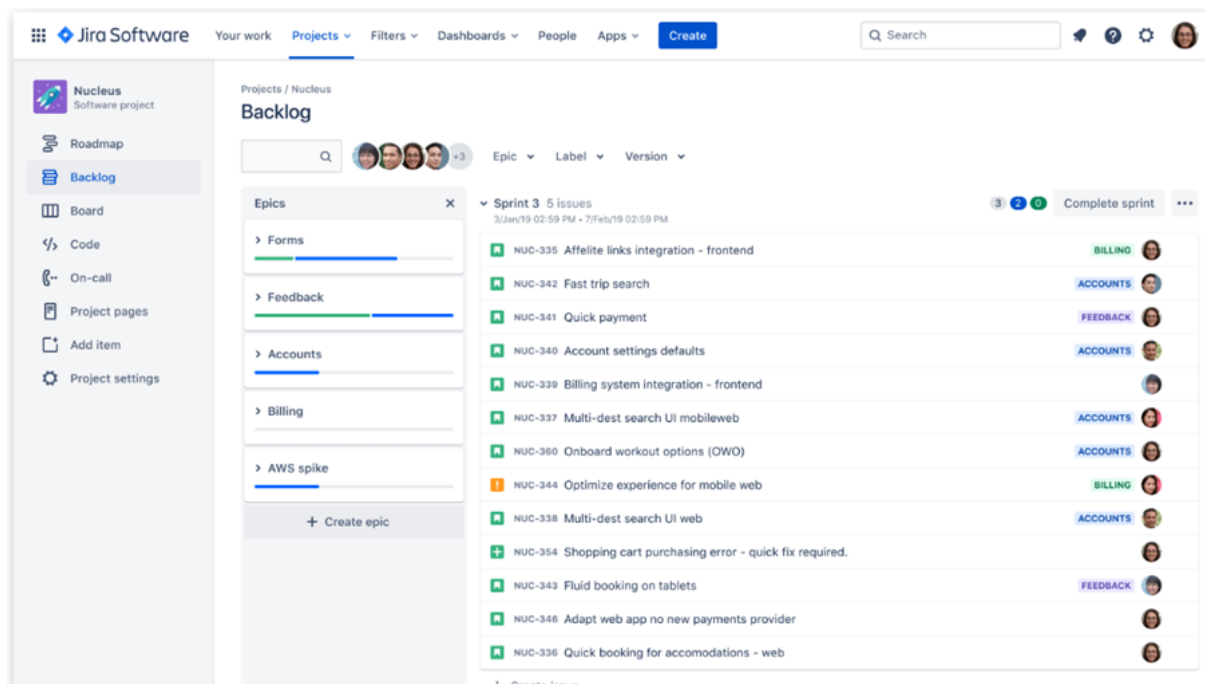


Imagen 3.1. Jira (Backlog)

Hoy en día es conocida a nivel mundial y es capaz de respaldar cualquier tipo de proyecto, pequeños o de gran escala. Tiene una compatibilidad del 100 % con la metodología Scrum, incluso cuenta con plantillas del RoadMap, Backlog, Board, Sprints para facilitar el desarrollo del proyecto.

Se pueden automatizar tareas, usando plantillas integradas, o definiendo reglas, compuestas de activadores que inician la regla, condiciones que refinan la regla y acciones que realizan tareas en su sitio. También puedes activarlas, desactivarlas o eliminarlas, según lo que te interese. Con ello, ahorras tiempo para el equipo. Todas estas tareas, automatizables o no, se pueden dividir en subtareas, asignar a un miembro del equipo, personalizarlas y tener una gran transparencia con todos los integrantes del equipo, puesto que puedes ir a quien realiza la tarea y el estado de ella.

También podemos automatizar informes, integrar otras aplicaciones y encontrar una multitud de tutoriales del funcionamiento de JIRA, pudiendo sacarle el máximo partido.

El lado negativo de este Software, el coste que es de 16 Euros mensuales por usuario para obtener la versión Premium que cuenta con todas las funcionalidades. Tiene una versión gratis, de máximo 10 personas, con funcionalidades básicas y todas necesarias, pero si queremos afinar nuestro proyecto o lograr mejores resultados para el equipo necesitamos de sus integraciones, los cuales no son gratis, y cuentan con una suscripción por aplicación de entorno 10 euros mensuales.

3.1.2. ASANA

Asana (visible en la imagen 3.2) es una herramienta centrada en la organización de proyectos así como delegación de tareas, asignando y agregando a cada una de estas diferentes etiquetas modificables. La herramienta dispone de varios puntos de vista donde el usuario puede visualizar de distintas maneras las tareas.

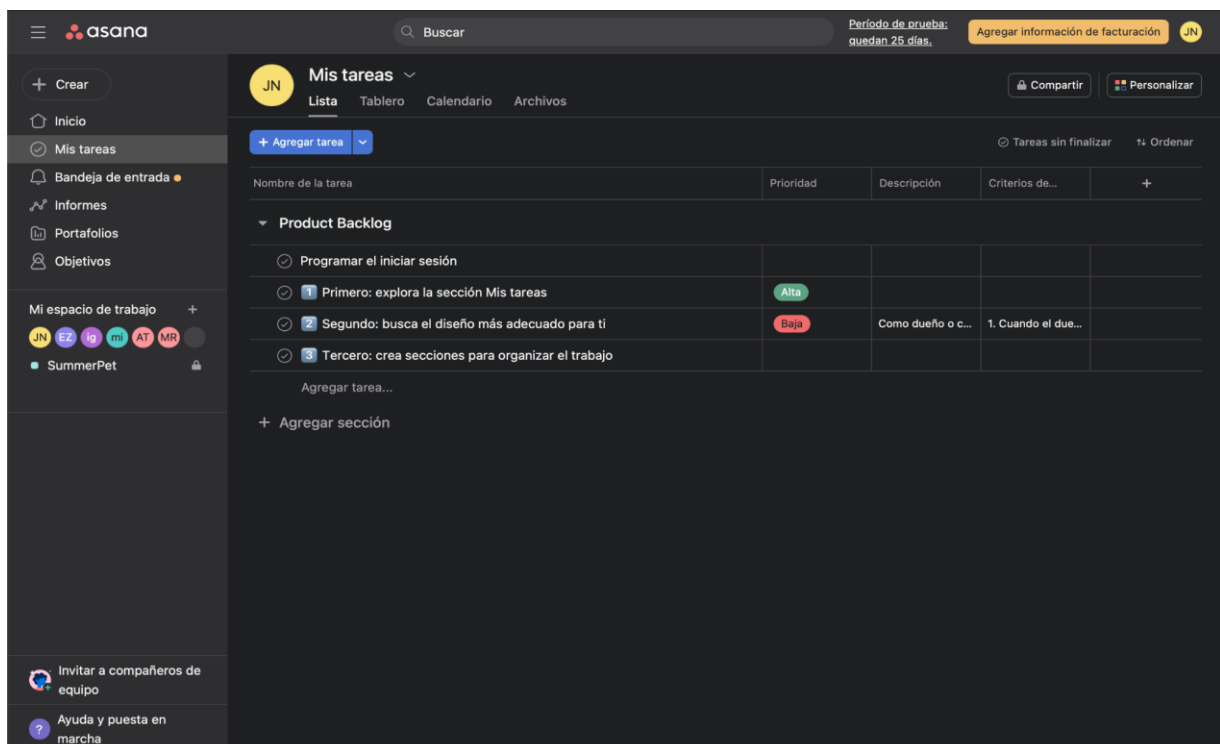


Imagen 3.2. Asana

Estas vistas son, una lista donde se puede ver todas las tareas del proyecto, tanto realizadas como pendientes, un calendario para saber la fecha en la cual cada historia de usuario debería de estar terminada y un tablero organizado por secciones donde se almacena cada historia de usuario dependiendo de alguna etiqueta. Estas posibilidades permiten al usuario poder asignar diferentes historias de usuario dependiendo de múltiples factores (las fechas requeridas, las secciones, etc) por lo que se puede llegar a decir que es una herramienta muy recomendable a la hora de organizar proyectos.

Dado todo este razonamiento, Asana podría ser una opción más que recomendable para que el equipo la usará con el objetivo de desarrollar el product backlog pero se ha visto que la exportación solo está disponible para formatos excel y además incluye datos no relevantes como el ID de una historia de usuario, la fecha de inicio, modificación y fin de la tarea... Además, el equipo probó la herramienta en su fase de prueba y se desconoce las funcionalidades que se eliminan una vez el periodo gratuito termine.

3.1.3. NOTION

Notion es una de las herramientas más famosas en lo que respecta a la organización y productividad. En la imagen 3.3 podemos ver un ejemplo de PB creado sobre una plantilla en Notion.

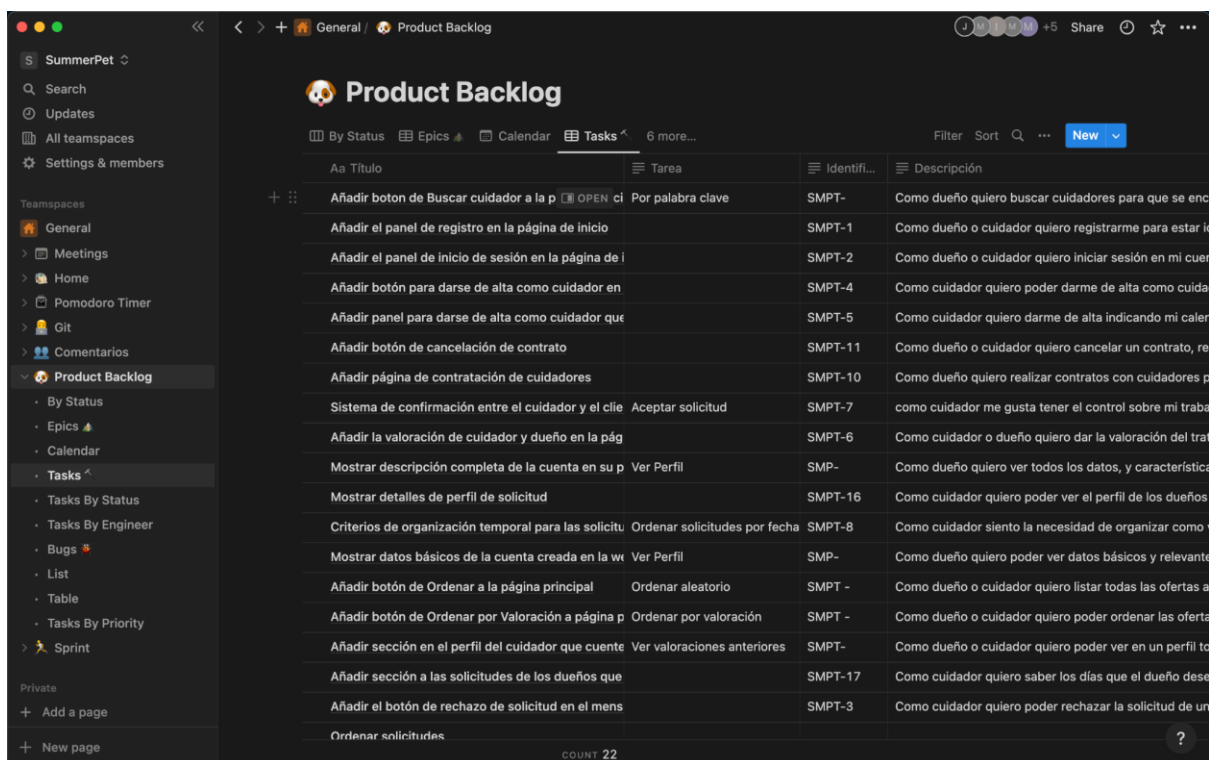


Imagen 3.3 Notion

Esta herramienta dispone de características imprescindibles para que el usuario pueda organizarse de diferentes maneras atendiendo al gusto de cada uno. Además, incluye diferentes plantillas donde el usuario puede escoger la que más le convenga. Tiene más opciones de personalización de vista que Asana pudiendo elegir entre seis opciones diferentes.

Dispone de espacios de trabajo donde el equipo puede reunirse y organizar el proyecto en conjunto y de forma simultánea. Permite organizar las vistas atendiendo a diferentes reglas modificables, como ordenar las historias de usuario según el tipo de prioridad. Además, en temas de exportación permite realizarlo de múltiples formas: PDF, HTML o CSV.

Aunque la herramienta resulta muy útil por todo lo que dispone, presenta varios inconvenientes en la exportación de una página como la posibilidad de que a la hora de exportarla se puede obtener un resultado un tanto desconfigurado o las subpáginas que presenta no se encuentran disponibles en la versión gratuita de la herramienta.

3.1.4. CLICKUP

ClickUp es una de las herramientas más novedosas, vistosas y sencillas del mercado. Se organiza en un sistema de jerarquía, en el que cada nivel de ClickUp brinda más flexibilidad y control para organizar todo, desde equipos pequeños hasta empresas grandes.

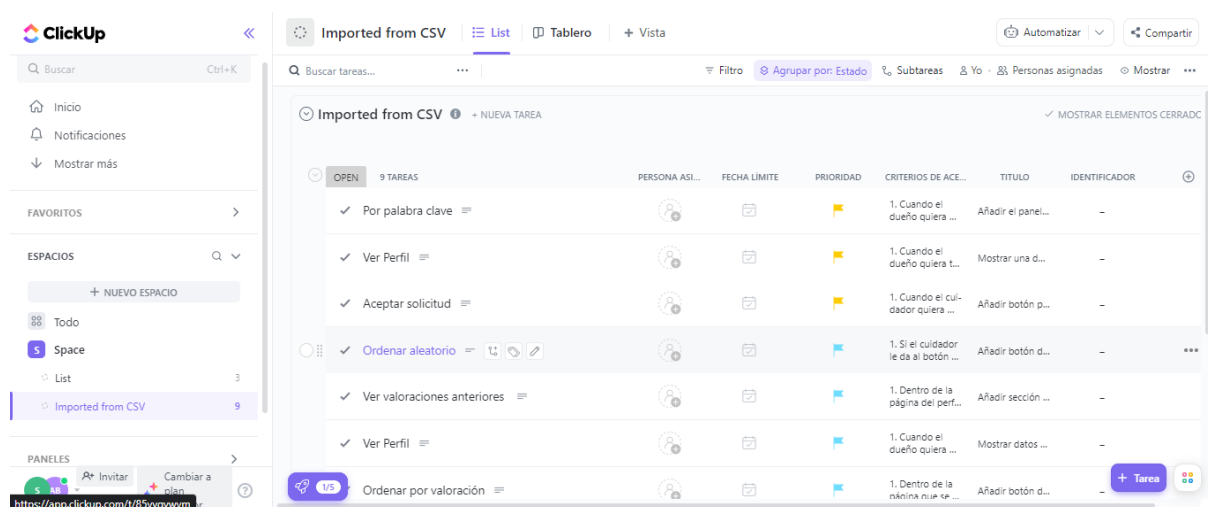


Imagen 3.4. ClickUp (Sección de tareas)

Una gran característica de ClickUp son las 15 vistas disponibles del proyecto, ayudándote visualmente con las distintas tareas o necesidades que puedas tener. Puedes administrarlas, sin necesidad de código, tiene un panel de control que sirve para activar y desactivar multitud de opciones y vistas. En la imagen 3.4. podemos ver una de las posibles vistas del Backlog. Como los demás programas, puedes usarlo en modo remoto o tiempo real con el equipo de desarrollo. Pero, además ofrece para ello, funcionalidades como pizarras, comentarios, panel de chat, mensajes al correo electrónico. También dispone de una herramienta para documentar y compartir dentro de la plataforma, que es un punto a tener en cuenta si quieres tenerlo todo en una sola aplicación, evitando posibles pérdidas de información en el equipo.

Otras de las funcionalidades relevantes de ClickUp es la generación automática de informes a tiempo real, pudiendo agregarlos como widgets dentro de las vistas de nuestro proyecto. También, es posible añadir widgets sobre el tiempo estimado o establecido de nuestras tareas, es un modo tipo recordatorio para llevarlo al día.

El lado negativo de este Software, es la sencillez, puede que al ser tan sencillo y fácil de usar, alguna funcionalidad más específica o singular no podamos crearla o realizarla a través de ella, y tengamos que usar una aplicación externa, que posiblemente no tenga una gran facilidad de integración.

Es completamente gratis, pero puede quedarse corta respecto a herramientas y funcionalidades de la aplicación.

3.1.5. ICESCRUM

IceScrum es una herramienta creada especialmente para la metodología Scrum, ayudando a materializar el objetivo del proyecto, que sea fácilmente accesible con todo el equipo y al cliente, haciendo que se mantenga siempre actualizada. En la imagen 3.5. podemos ver en resumen el objetivo de la herramienta, de un solo vistazo en la página principal podemos hallar las actualizaciones hechas por el equipo e información básica y relevante del proyecto creado.

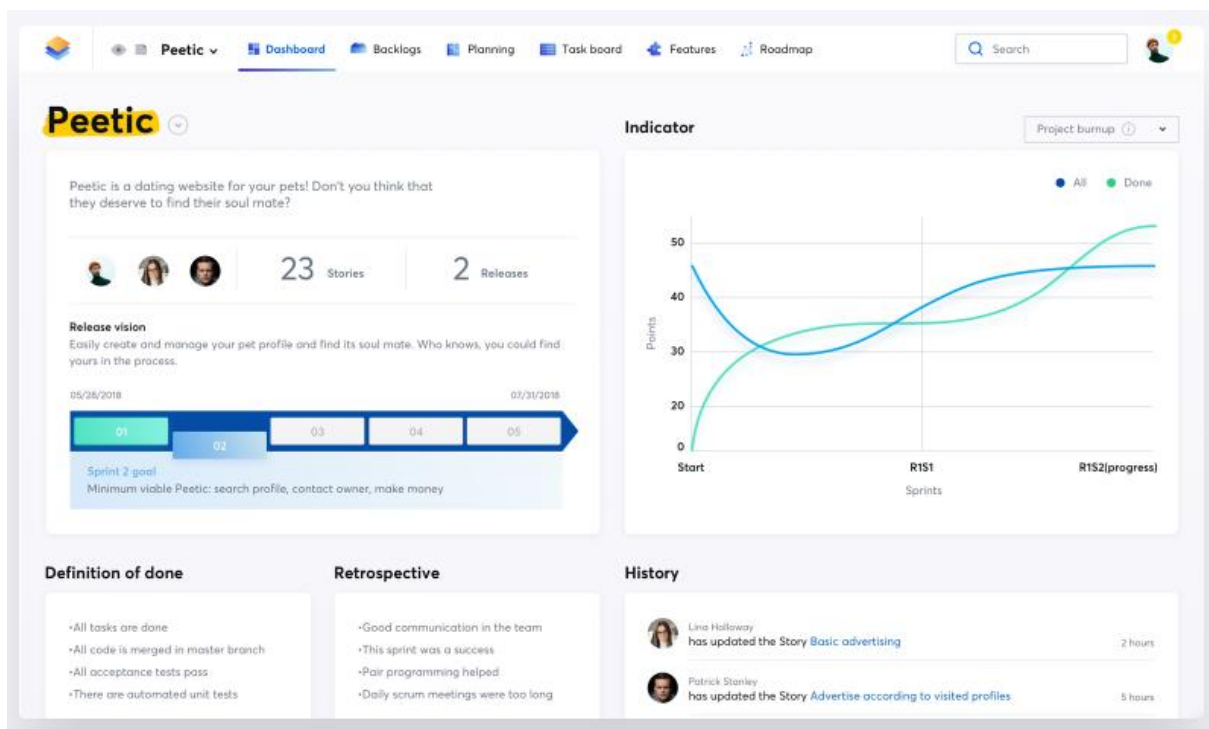


Imagen 3.5. IceScrum (DashBoard Project)

A favor de esta herramienta podemos decir que tiene todas las funcionalidades necesarias para proyectos desarrollados en Scrum, se podría decir que simplemente introducir datos y más datos. Esta herramienta es prácticamente una plantilla del desarrollo Scrum. Es sencilla e intuitiva, bastante visual para el cliente. Puedes crear indicadores personalizados que nos ayudarán a tener un mayor control sobre nuestra planificación de Sprint y Retrospectivas. Como las demás herramientas puedes trabajar en modo remoto. Se podría decir, que es una herramienta no tan conocida pero de las más funcionales del mercado.

Por otro lado, lo negativo de IceScrum es principalmente su precio es de 40 euros mensuales, cuenta con una versión gratuita para un proyecto de un equipo de 3 integrantes. Lamentablemente, queda totalmente descartada para nuestro proyecto puesto que somos 10 integrantes en el equipo y no estamos dispuestos a pagar dicho precio, teniendo opciones gratuitas que nos ofrecen las mismas funcionalidades, aunque sean un poco más complicadas de usar.

3.1.6. PIVOTAL TRACKER

Pivotal Tracker es una herramienta de gestión de proyectos y colaboración que ayuda a los equipos a planificar, rastrear y entregar sus proyectos de manera eficiente como podemos ver en las imágenes 3.6 y 3.7 ambas vistas de la aplicación siendo la primera una vista general de cómo sería un proyecto y la segunda sería el interior de cada una de las historias de usuario y todos los atributos modificables de la misma.

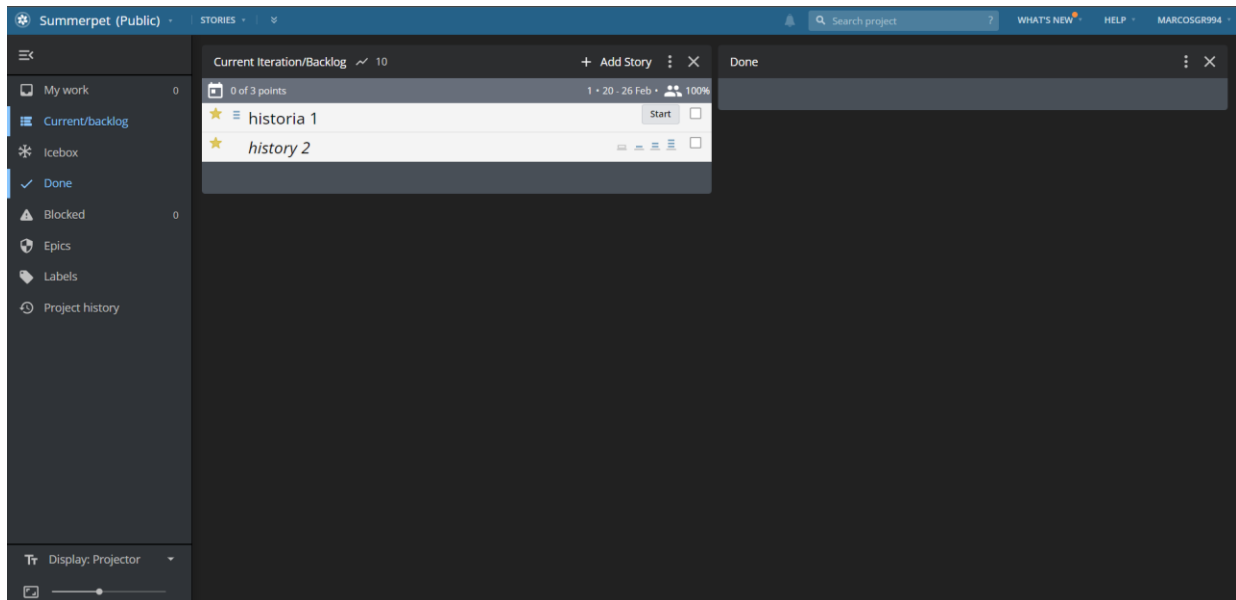


Imagen 3.6 vista principal pivotal tracker

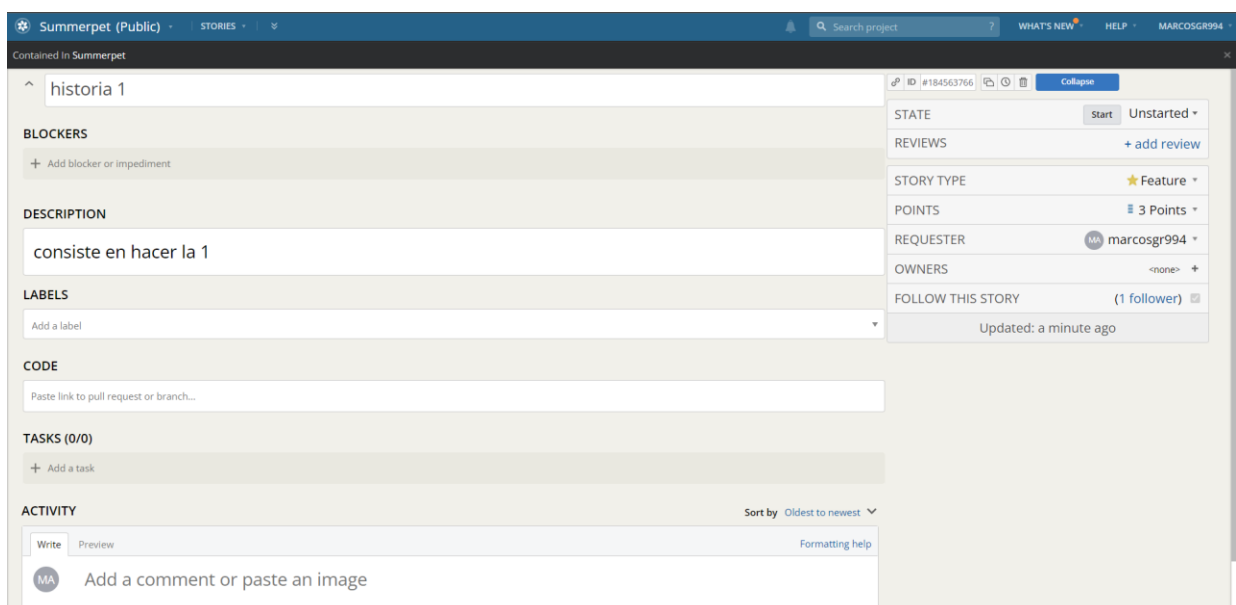


Imagen 3.7 vista historia pivotal tracker

Algunas de las características principales de Pivotal Tracker son la gestión de la lista de tareas pendientes, permitiendo a los usuarios crear y priorizar tareas en una lista de tareas pendientes, que puede ser organizada por prioridad, esfuerzo estimado y demás factores. La planificación de sprint

dado que los usuarios pueden planificar su trabajo en sprints, con fechas de inicio y finalización claras, otra de ellas sería la colaboración pues Pivotal Tracker permite a los miembros del equipo colaborar en tareas y proyectos en tiempo real. Los usuarios pueden dejar comentarios, adjuntar archivos y etiquetar a los miembros del equipo para asegurarse de que todos estén en la misma página y reciban la información de forma correcta. Además proporciona informes y análisis detallados, permitiendo a los equipos rastrear el progreso e identificar áreas de mejora y por último otra de las principales ventajas sería la integración con otras herramientas como podría ser GitHub.

No obstante a pesar de todos estos puntos positivos hemos decidido descartar esta herramienta principal pues encontrábamos una gran ausencia en ella, La cual sería la falta de un espacio para la especificación de los criterios de aceptación parte fundamental de nuestro sistema de historias

3.1.7. HERRAMIENTA SELECCIONADA

Teniendo en cuenta todas las herramientas explicadas anteriormente, el equipo ha decidido utilizar Notion como herramienta para desarrollar el Product Backlog y sus historias de usuario. La razón principal es el amplio conocimiento que tiene Jaime sobre esta herramienta. Esto ayudará y sumará a todo el equipo, se evitarán pérdidas de tiempo en materia de búsqueda de documentación y tutoriales de trabajo sobre Notion. Además, previamente Jaime, había creado ya el proyecto de SummerPet en esta herramienta, con el objetivo de organizarnos con el calendario de las anteriores prácticas y también creó los enlaces e integraciones con GitHub, entre otras . El inconveniente que tiene a la hora de exportar de manera desconfigurada por el tema de ser una versión gratuita, lo subsanaremos con aplicaciones externas o de forma manual. Por ejemplo, en la exportación de las listas de tareas en forma de PDF, podemos solucionar, exportando primero a Excel, y después le damos el formato correcto.

En definitiva, es la más moldeable y manejable para nuestro equipo. Y suficiente para todos los requisitos que tenemos en nuestro proyecto, puesto que es una página web, con funcionalidades básicas de prestación de servicios particulares.

3.2. PROCESO DE CREACIÓN

El proceso de creación del PB comenzó en la misma reunión online en la que se mejoró el User Story Map, en la cual estuvieron presentes todos los miembros de SummerPet. Se dedicó una hora, después de haber terminado los arreglos sobre el User Story Map. Para empezar decidimos que el procedimiento a seguir iba a ser repartirnos las HU entre todo el equipo y una vez estuviesen todas redactadas, se haría otra reunión para revisar entre todos las historias de usuario y proceder a ordenar el PB por prioridades, actividad en la que sería beneficioso que estuviesen presentes el máximo número posible de miembros para poder escuchar distintas opiniones y por eso se decidió hacerlo en conjunto en lugar de ser tarea del product owner. Por lo tanto, el sábado se repartieron 2 tareas del User Story Map a cada miembro del equipo y se acordó que se disponía de una tarde para pasarlas a HU del PB y después al día siguiente el equipo realizaría la segunda reunión. Para realizar el paso de tareas del User Story Map a HU del PB vimos que era viable que cada tarea fuese una HU, no había tareas que pudiesen fusionarse en una sola HU ni tampoco tareas que necesitasen desglosarse en

varias. Además, se tuvo en cuenta que las tareas que podían ser realizadas tanto por cuidadores como por dueños debían desglosarse en dos HU diferentes, ya que como mínimo su descripción sería diferente. Como queríamos evitar que las HU siguieran esquemas diferentes, realizamos dos ejemplos todos juntos antes de dar por terminada la primera reunión para que todos tuviésemos claro cómo había que hacerlas. En estos ejemplos se estipuló que para la descripción usaríamos el esquema: Como <tipo de usuario> quiero <funcionalidad> para <beneficio> y que para los criterios de aceptación se usaría el esquema “Cuando, si, entonces”, especificando siempre primero el Happy Path y después cada Corner Case. Se decidió usar estos esquemas porque eran los que mejor dominaba y comprendía todo el equipo debido a su sencillez y porque habían sido los explicados en clase. Además, el equipo tuvo que decidir los identificadores que usarían las HU. Decidimos que el esquema que seguiría los identificadores sería “SMPT-#”. Se decidió esto porque “SMPT” es el código del proyecto SummerPet, lo cual permite diferenciar entre HU de diferentes proyectos. Por otro lado, “#” es un número, que indica cuándo se creó esa HU. Por ejemplo, la primera HU creada tendría el identificador SMPT-1. En el caso de que sean HU de una misma tarea pero desglosada por ser realizadas por los dos roles el identificador sería SMPT-#.1 para la del dueño y SMPT-#.2 para la del cuidador. Esto permite diferenciar unívocamente unas HU de otras y además evita ligar el identificador a la posición de la HU en la PB o en el User Story Map.

A la hora de priorizar las HU decidimos que lo principal de nuestra aplicación era primero permitir el contacto entre los dueños y cuidadores. Tras esto, lo más prioritario sería poder ver el perfil básico junto a la descripción para poder hacerse una idea del cuidador antes de contactar con él. Hecho esto, lo más prioritario es poder buscar y después poder valorar. Buscar es crucial para que sea útil la aplicación y la valoración da mucha confianza a los dueños. Lo siguiente más importante consideramos que sería que los cuidadores incluyesen sus calendario de disponibilidad para agilizar las interacciones entre dueño y cuidador. Tras esto, las funcionalidades de ordenar pasaban a ser lo más prioritario para permitir que los usuarios puedan ver listas de cuidadores. Con todas estas funcionalidades la aplicación ya cobra forma por lo que lo siguiente de mayor importancia es que los cuidadores puedan darse de alta como cuidadores, porque sin ellos no tiene sentido la aplicación. Implementado todo esto, lo siguiente que más valor aporta serían todas las funcionalidades de contratar que son lo que realmente profesionaliza las relaciones dentro de la aplicación; seguido de la funcionalidad de enviar solicitudes para agilizar las interacciones. Por último, lo de menor prioridad será iniciar sesión y registrarse.

3.3. PROCESO DE VALIDACIÓN

En la creación de historias de usuario, hemos intentado reflejar todas aquellas características que hacen que estas sean lo más efectivas posibles. Concretamente hemos intentado que sean independientes, negociables, valiosas, estimables, pequeñas y testeables (*INVEST*).

Hemos trabajado constantemente para hacer que las historias de usuario sean lo más independientes posibles, permitiendo que se desarrollen de manera flexible, negociables para que puedan adaptarse según se va desarrollando el proceso. También nos hemos intentado asegurar de que sean lo más útiles y valiosas para nuestros usuarios finales a la vez que estimables y pequeñas para que sean lo más manejables posibles para llevar a cabo el proceso de desarrollo y lo más importante que sean

testeables, de este modo los desarrolladores podrán probar y verificar el funcionamiento de nuestras historias de usuario de la manera más eficiente posible para saber que estas estén terminadas.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que a pesar de nuestros esfuerzos como equipo es posible que no se hayan cumplido todas estas características en todas y cada una de nuestras historias de usuario, esto se puede deber a ciertas limitaciones, tanto en la información sobre el proceso, que igual nos ha resultado escasa, como en los recursos disponibles para llevarlo a cabo.

4. TEAM BUILDING

A continuación se explica todo lo referente a la dinámica de Team Building realizada por nuestro equipo. Primeramente, se explica el objetivo que nos propusimos conseguir con la dinámica. Después se explica en qué consistió la actividad y por qué podría ayudar a conseguir el objetivo, seguido del desarrollo de la misma en el que se cuenta en detalle cómo se llevó a cabo. Por último, se realizará un análisis sobre la dinámica en el que se observa si se ha conseguido el objetivo y cómo pueden mejorarse futuras dinámicas de Team Building.

4.1. OBJETIVO

Antes de decidir qué actividad de Team Building se realizaría hubo una reunión del equipo en la que se quiso alcanzar un consenso sobre qué aspecto del grupo era más prioritario entrenar y desarrollar con una dinámica. Esta reunión se realizó en clase, en la hora de laboratorio, una vez estuvieron presentes todos los miembros del grupo. Para llevarla a cabo no se realizó ninguna dinámica. Nos sentamos juntos y se valoraron distintas opiniones. Debido al cambio en los integrantes de los equipos el grupo SummerPet recibió tres nuevos compañeros: Luis Vizán, Miguel Marcos e Iván Pisonero. Como no existía relación previa entre los nuevos miembros y los otros 7 que ya formaban parte del proyecto se decidió que era prioritario llevar a cabo un Team Building para conocernos mejor, lo cual permitiría empezar con buen pie la relación con los nuevos compañeros. Además, como Jesús González y Elena Caridad faltaron a dos Team Building previos, uno de los cuales también tuvo el objetivo de conocernos mejor, decidimos que este era el objetivo que debíamos intentar conseguir con la actividad. Consideramos que este es un objetivo importante porque el primer paso para crear relaciones personales es conocer a la otra persona. Como queremos construir un equipo en el que haya buena comunicación y se trabaje de forma dinámica en conjunto, es de gran importancia que haya una relación más allá del término académico, queremos construir un equipo realmente cohesionado y el primer paso para lograr eso es conocer mejor a cada compañero con el objeto de identificar puntos en común sobre los que construir las relaciones.

4.2. DINÁMICA (¿Quién será?)

La dinámica que decidimos llevar a cabo consiste en que cada miembro del equipo escribe en tres papeles distintos tres cosas sobre sí mismo. Después se juntan todos los papeles y se van sacando uno a uno. Cuando se saca un papel se lee en voz alta y el equipo intenta adivinar qué compañero lo ha

escrito. Si al tercer intento no se consigue adivinar, el que lo escribió debe salir a la luz voluntariamente y explicar a los demás lo que haya escrito en el papel. La actividad termina cuando se han leído todos los papeles. Es importante destacar que esta dinámica sólo cumplirá su función si en los papeles se escriben anécdotas o datos relevantes que verdaderamente revelen algo sobre la vida del compañero y además le permitan explicar algo relacionado con ello, lo cuál ayudará aún más al resto del equipo a conocer mejor al compañero. Algunos buenos ejemplos de temas sobre los que se puede escribir en los papeles son anécdotas personales, gustos o aspiraciones. Bajo la premisa de que lo que se escribe en los papeles sea de calidad, resulta claro que esta dinámica cumple el objetivo de ayudar a los integrantes de un equipo a conocerse mejor. En una sola ronda se dan a conocer tres datos importantes sobre cada compañero, se promueve la interacción y la conversación con posibles gustos comunes; y además también se revela la personalidad de cada uno según cómo interacciona con los demás y cómo se expresa cuando un papel suyo es leído. Por ejemplo puede saberse quién es más extrovertido, quien es más introvertido, quién es más relajado, etc. En definitiva; bien realizada, es una dinámica que promueve la interacción y además fuerza que se den a conocer datos sobre la vida de cada compañero, por lo tanto puede cumplir el objetivo de ayudarnos a conocernos mejor.

4.3. DESARROLLO

En el siguiente enlace puede verse un video del desarrollo de la dinámica: <https://youtu.be/u-Vc6HCDrTw>

Para realizar la actividad estuvimos presentes todos los integrantes de SummerPet. Se llevó a cabo en una de las salas de la biblioteca. Para comenzar la dinámica nos sentamos todos en una mesa y se repartieron papeles y bolígrafos. Tras esto se dejaron unos 5 minutos para que cada uno escribiese un aspecto sobre sí mismo en cada uno de sus tres papeles. Finalizado esto se juntaron todos los papeles y comenzó el Team Building. Desde el principio el proceso de elegir entre todos quién pensábamos que había escrito cada papel fue un poco caótico debido a que cada uno daba su opinión sin argumentar nada y a veces no se llegaba a un consenso y había que hacer una votación sobre a quien se “acusaba” de haber escrito el papel. Pero esto no resultaba problemático ya que el objetivo de la actividad no era optimizar la comunicación del equipo, por lo tanto que hubiese interacciones desordenadas o no acertar quién lo había escrito no era de importancia. A medida que iban saliendo papeles aumentaba la comodidad en la sala lo cual promovía que hubiese más participación por parte de todos a la hora de decidir a quién se acusaba y también que las explicaciones sobre el papel fuesen más profundas. Cabe destacar que lo que llevó a más conversaciones entre miembros no fueron los papeles en sí, si no los puntos en común que se encontraban gracias a esto. Un ejemplo de esto fue que varios integrantes dijeron ser grandes cinéfilos, lo cual dio pie a conversaciones sobre películas y actores favoritos. Aproximadamente a la mitad de la dinámica fue cuando los nuevo integrantes empezaron a sentirse completamente integrados y cómodos, lo que promovió más participación por su parte y fue en este momento cuando la actividad resultó más enriquecedora no sólo porque los escritores de los papeles se sentían cómodos para hablar sobre sí mismos, si no también porque entre un papel y otro solía haber un tiempo en el que simplemente charlábamos entre todos, lo cual también resultó ser una buena fuente de información para conocernos mejor. Llegado el minuto 50 de la actividad la energía en general decayó, todos estábamos algo cansados y se estaba volviendo un tanto repetitivo. Por desgracia, esto significó que a los últimos papeles no se les prestó atención y es posible que se perdieran oportunidades de encontrar nuevos gustos o experiencias comunes que

hubiesen sido de utilidad para mejorar las relaciones entre los miembros de SummerPet. Tras una hora de Team Building se habían leído todos los papeles y la actividad se dio por terminada.

4.4. RESULTADOS

Consideramos que la dinámica ha conseguido el objetivo de hacer que nos conociéramos mejor entre nosotros pero no de manera tan satisfactoria como se esperaba. No podemos decir que no haya conseguido el objetivo debido a que al principio de la actividad los tres nuevos integrantes eran completos desconocidos y al finalizarla todos sabíamos aspectos sobre la vida de cada uno. Por ejemplo, que a Iván le gusta cocinar o que Luis es cinturón negro en karate. Además, también fue útil para los compañeros que ya formaban parte del grupo. Por ejemplo, salió a la luz que Jesús jugó al baloncesto de pequeño, cosa que también realizó Ignacio. Eso fue un punto en común que permitió conversaciones sobre deportes una vez terminada la actividad. En general, todos pudimos conocer aspectos de la vida de los demás y sobre todo de la vida de los nuevos integrantes, que era el foco principal. Sin embargo, no podemos negar el hecho de que numerosos papeles no revelaban información relevante o no se aprovecharon lo suficiente cuando se habló sobre ellos. Esto fue especialmente cierto con los papeles que salieron al final, porque ya estábamos cansados y menos dispuestos a desarrollarlo y hablar sobre nosotros mismos. Un ejemplo de un papel que no fue de gran utilidad fue el de un compañero que decía “Siempre tengo hambre”. Puede ser divertido, pero no revela nada de gran relevancia. Hubo varios papeles de este estilo, por lo tanto no podemos afirmar que la dinámica se llevase a cabo de la mejor manera posible. Por lo tanto, la dinámica no fue un fracaso, ya que sí que hubo papeles interesantes que nos permitieron conocernos mejor y además permitió entrar en contacto con los nuevos integrantes. Esto se vio reflejado en interacciones que hubo entre integrantes nuevos y antiguos. Por ejemplo, Miguel Marcos bromeó con Miguel Martínez-Almeida sobre su apellido lo cual es muy positivo teniendo en cuenta que previo a la dinámica eran desconocidos. Pero el objetivo principal de conocernos mejor podría haberse cumplido mejor con papeles de mayor calidad. La dinámica ha permitido empezar con buen pie la relación con los nuevos integrantes, pero aún queda trabajo por realizar para seguir conociéndonos mejor y construir más confianza en el equipo.

4.5. MEJORAS

El problema obvio de la dinámica fue la falta de calidad en algunos de los papeles y también la falta de variedad de temas en los papeles de un mismo integrante. Si un integrante escribe sobre sus tres gustos personales, conoces mucho menos que si hubiese escrito un gusto, una anécdota y una aspiración. Por lo tanto, la dinámica podría mejorarse si se estipulasen temáticas que debe seguir cada papel y además se dejase claro el tipo de información que debe ir en el papel para procurar que sean de la mayor utilidad posibles a la hora de proveer información sobre la vida de aquel que lo ha escrito.