

Pivotal Tracker

<http://www.pivotaltracker.com>

1. ¿Qué es Pivotal Tracker?

Pivotal Tracker es una herramienta de gestión de proyectos ágiles dirigida a equipos de desarrollo de software

2. ¿Para qué la vamos a usar en la práctica?

Usaremos Pivotal Tracker para gestionar la pila de producto a lo largo del proyecto. Esto incluye tanto el alta/baja/modificación de las Historias de Usuario como también nos permitirá atravesar todos las etapas que involucra Scrum.

3. Instalación

La aplicación no requiere instalación. Basta con ir a la página de Pivotal Tracker (<http://www.pivotaltracker.com/>) y registrarnos totalmente gratis.

4. Página del proyecto

La página del proyecto es donde se trabaja con las historias de usuario. Esta página está dividida en paneles (pilas). Por defecto los únicos paneles habilitados son *Current* y *Backlog*. En el panel *Current* se muestran las historias de usuario correspondientes a la iteración (sprint) actual y el panel *Backlog* muestra iteraciones futuras.

Pivotal Tracker ofrece un conjunto de paneles que pueden ser habilitados / deshabilitados. A continuación se describen algunos de ellos:

Done

Contiene historias que han sido aceptadas en sprints pasados. El orden de las historias es el orden en que fueron aceptadas

Icebox

Contiene historias que aún no fueron priorizadas ("historias congeladas"). Cuando una historia está lista para ser priorizada y planificada se deberá arrastrar al panel *Current* o *Backlog*

My Work

Contiene historias que pertenecen al usuario logueado, o historias que terminó el usuario logueado y aún no fueron aceptadas

History

Muestra las últimas actualizaciones que se han hecho en las historias de usuario

4.1. Creando historias

Una historia de usuario (HU) representa una tarea concreta en el proyecto. Para crear una HU en Pivotal Tracker, se debe hacer click en el botón *Add Story* o presionar la tecla 'a'. Luego se visualizará una ventana de detalle de historia en el panel *Icebox*.

La única propiedad que es obligatoria de una HU es su *Título*. El resto de la información es opcional y puede ser completada más adelante.

El *Título* de una HU es una pequeña descripción de un requerimiento concreto e independiente, como por ej "Como usuario registrado quiero resetear mi clave". El usuario que creo la historia se transforma en su *requester*.

El *dueño* (owner) de la HU es la persona que se hará responsable de la implementación de la misma. Cabe destacar que no es necesario identificar al dueño de la historia en la creación de la misma, sino que será asignado automáticamente cuando un miembro presiona el botón *Start* sobre la historia en cuestión.

Se puede asignar un puntaje de estimación a una historia de usuario a través del campo *Points*.

Un *Punto* representa una medida relativa de complejidad y riesgo.

La sección *Description* permite agregar detalles adicionales de la historias como dependencias funcionales, etc. Además, aquí deben indicarse los Criterios de Aceptación respetando el siguiente formato:

Criterios de Aceptación:

- Criterio 1
- Criterio 2
- ...

4.2. Tipos de historias de usuario

Feature

Representan requisitos de usuario y son las únicas que se estiman.

Chore

Representan tareas que no aportan valor de negocio ni son errores. Por ejemplo montar un servidor de integración continua, preparar el entorno de producción, etc.

Bugs

Son deudas técnicas, errores.

Release

Marcan hitos en el tiempo y se tienen en cuenta en la planificación y cálculo de velocidad.

4.3. Estimación y Velocidad

Las historias son estimadas en puntos. Un punto es el valor relativo de medida de esfuerzo que se necesita para implementar una historia de usuario

La velocidad es una medida de la salida del proyecto. Se calcula a partir del promedio de puntos de historias de usuario aceptadas en los últimos sprints.

4.4. Comentarios

Pivotal Tracker permite generar discusiones sobre una historia de usuario a través de los comentarios.

- Cualquier usuario puede comentar

- Todos los usuarios que comentaron la historia reciben notificaciones a través de un correo electrónico
- Se pueden realizar menciones (con @) para que un usuario sea notificado

4.5. Estados de una historia de usuario

Not Yet Started

Todavía no se ha empezado a trabajar sobre esta historia. Puede estar en cualquier pila menos en la de *Done*. La historia de usuario mostrará un botón *Start* que pasará la historia al estado siguiente.

Started

Sólo puede haber historias con estado *Started* en la pila *Current*. Si desde la pila *Backlog* o *Icebox* se presiona el botón *Start* de una historia, ésta pasará automáticamente a la pila *Current*.

Finished

Es cuando hemos terminado de resolver la historia. Es decir, ya hemos hecho commit en el repositorio, pero todavía no está en ninguna release que se pueda entregar.

Delivered

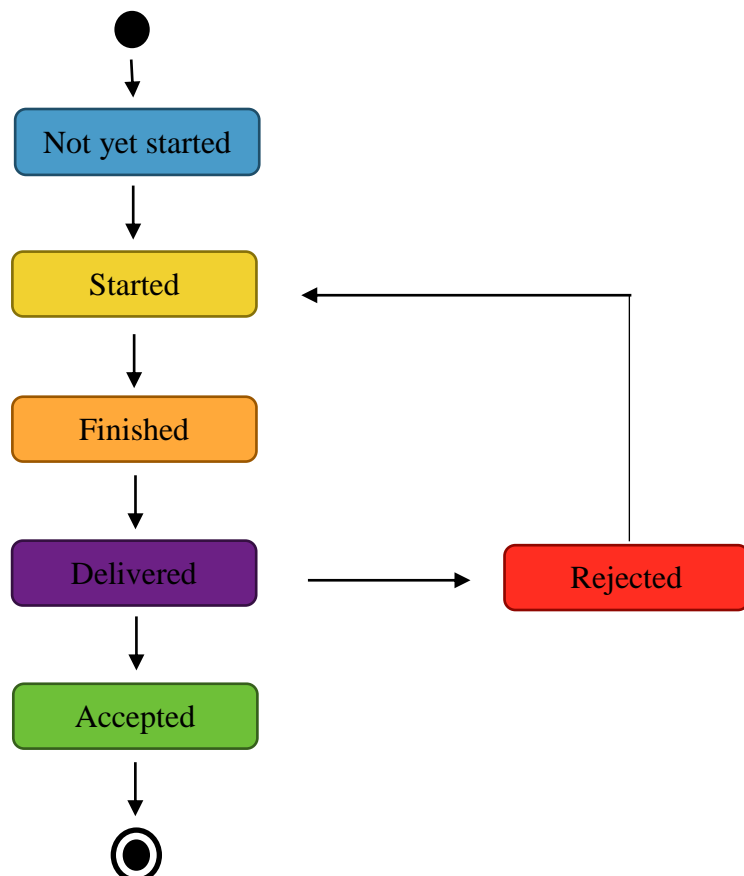
Es cuando ya está entregada, es decir cuando está en una release que se puede entregar al cliente.

Accepted

Es cuando el cliente acepta la historia como buena. En este caso la historia será trasladada a la pila *Done* cuando termine el sprint.

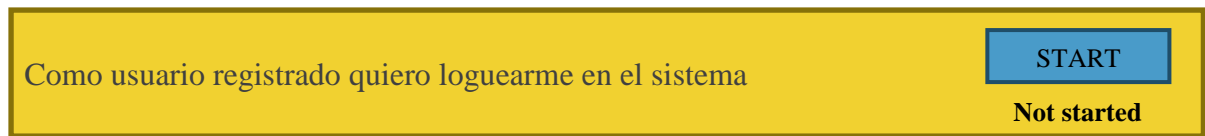
Rejected

El cliente no acepta la historia como terminada. En este caso nos aparecerá un botón de *Restart* que si lo pulsamos es como si volviéramos al estado *Started*.



5. Flujo de trabajo

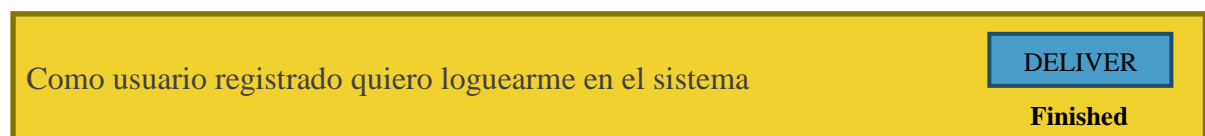
1. Un miembro selecciona una historia con estado *Not yet started* de la pila *Current* y hace click en el botón *Start* (se convierte en el dueño de la historia).



2. Cuando termina su trabajo el miembro del equipo hace click en el botón *Finish*. Se visualizará el botón *Deliver*



3. Cuando el producto está listo para probar/evaluar se debe hacer click en *Deliver*.



4. Si el cliente acepta la historia, la historia se pintará de verde y se ubicará en el tope de la pila *Current*. Al finalizar el sprint las historias aceptadas se moverán a la pila *Done*.

