

# PRÁCTICA 4

## Product Backlog



## The Video Game Box

### INTEGRANTES DEL GRUPO:

MARIO CAMPOS SOBRINO  
CARLOS CARNERO MÉRIDA  
JOSÉ DÍAZ REVIEJO  
DAVID ELÍAS PIÑEIRO  
CARLOS GÓMEZ LÓPEZ  
ÁLVARO GÓMEZ SITTIMA  
JULIÁN MOFFATT  
JUAN ROMO IRIBARREN  
JAVIER DE VICENTE VÁZQUEZ  
GONZALO VÍLCHEZ RODRÍGUEZ

# 0. Índice

---

1.	Introducción .....	2
2.	Mapa de Historias de Usuario .....	3
3.	Product Backlog.....	3
3.1	Herramienta empleada .....	4
3.2	Transformación de tareas en Historias de Usuario .....	4
3.3	Validación de la primera versión Product Backlog.....	5

# 1. Introducción

---

Para llevar a cabo esta práctica, lo primero que hicimos fue reunirnos todo el equipo en el laboratorio, revisando los errores que tuvimos en la anterior práctica respecto al *User Story Mapping*. Acordamos el cómo poder mejorar tanto el MVP como qué hacer con las *Historias de Usuario (HU)* menos relevantes (las localizadas en el *Won't Have* del MoSCoW).

Una vez resueltos estos puntos, nos encargamos de ver como encajar las *HU* que nos faltaban, cuya explicación de cómo se han realizado estos cambios en el mapa se detallarán más adelante. Ya trabajando en casa, completamos los detalles finales del *User Story Mapping*. En esta parte se encargaron Álvaro, Carlos G. y David, quienes llevaron a cabo la actualización del mapa y de anotar y documentar todo sobre dichos cambios.

También en el laboratorio, analizamos que herramienta nos convenía para la gestión tanto del *Product Backlog* como para el *Sprint Backlog*. Para ello decidimos que la opción más viable era *Jira*. La decisión de porqué es la más conveniente se detallará más adelante. Una vez tomada la decisión, creamos un espacio de trabajo en la aplicación para comenzar a habituarnos al funcionamiento de esta. Los integrantes del grupo que indagaron más del conocimiento de *Jira* y otras herramientas, para ver cuál era más factible, fueron José y Javier.

Después de que todo el equipo entendiese el funcionamiento de *Jira*, procedimos a repartir el trabajo para transformar el *User Story Mapping* en el *Product Backlog* de *Jira*, donde José, que es el *Scrum Master* se encargó de ello. El reparto de las *HU* a transformar se repartió de manera aleatoria, sin seguir un criterio básico, pero si asignando a la persona con una función que llegase a entender con mayor facilidad. Dicho reparto se podrá ver en la *tabla 3.2.1*, ubicada más adelante. En esta parte del proyecto participó todo el equipo de forma equitativa, haciendo cada uno las tareas asignadas, documentándolas y siendo revisadas por todos los integrantes.

A continuación, pasamos a realizar la validación del *Product Backlog*, que más adelante se explicará también que protocolo se siguió, como se desarrolló y los errores que se detectaron. Los integrantes que llevaron a cabo su redacción fueron Carlos C., Julián y Mario.

Para finalizar, Juan fue el responsable de realizar esta introducción basándose en las anotaciones previas sobre cómo fuimos llevando a cabo la práctica y lo que llegó a realizar cada miembro del equipo.

## 2. Mapa de Historias de Usuario

---

Con respecto al *User Story Mapping* se han llevado algunos cambios a partir de las correcciones de la anterior práctica, y el nuevo mapa se puede observar en el documento [UserStoryMapTheVideoGameBox.pdf](#).

Uno de esos cambios, es que se han añadido por cada una de las búsquedas realizadas, un *ver resultado* en función de la entidad buscada. Estas funciones mostrarán un listado con el resultado obtenido de las búsquedas y del cuál se podrán llevar a cabo las funciones de ordenar ya presentes en el mapa. Estas funciones se consideran imprescindibles dentro de la aplicación por el hecho de estar vinculadas a las búsquedas.

Otro de los cambios realizados, es dentro de la funcionalidad de *crear boxes*, también se añade la función *gestionar privacidad*, en la cual al mismo tiempo que creas una nueva box indicarás su confidencialidad. Esta función se considera importante, pero no imprescindible en la aplicación.

Relacionado con lo anterior se ha cambiado la funcionalidad de gestionar privacidad de una box, por *modificar box*. Esta función se considera una función importante, pero no prioritaria. Se diferencia de la antigua por el hecho de que no solo servirá para modificar su privacidad, si no para configurar algunos de sus atributos, como por ejemplo el nombre.

Para tener más interactividad con los juegos, hemos añadido la funcionalidad de *comentar juego*, la cual permitirá a los usuarios registrados el comentar un juego. Es una funcionalidad que no es importante, por lo que a la hora de asignarle una prioridad la hemos situado en la release 3 (*Could Have*).

Por último, en la anterior práctica se nos olvidó el añadir las funcionalidades que situamos como *Won't Have*, dentro del mapa, para ello, en esta nueva versión se han añadido mediante una nota vinculada al mapa. No se ponen dentro de una release porque al tener esa prioridad se consideraría como si se encontrase por ejemplo en la release doscientos, y por ello tampoco tendría sentido que se añadiesen al *Backbone*.

## 3. Product Backlog

---

Esta práctica se especializa en aprender y diseñar el *Product Backlog* de nuestra aplicación. El *Product Backlog* es un listado de todas las tareas que se pretenden hacer durante el desarrollo de un proyecto. Por ello en este apartado nos vamos a centrar en explicar qué herramienta se ha utilizado de entre todas las disponibles, también el cómo a partir del *User Story Mapping* hemos transformado sus funcionalidades en tareas del Product Backlog y la explicación detallada de esta primera versión.

### 3.1 Herramienta empleada

Para llevar a cabo el *Product Backlog* y, en un futuro, el *Sprint Backlog*, *Jira* es la herramienta que hemos elegido. Nuestra elección se basa en la gran cantidad de información que hay a su alrededor, además de la capacidad de integrar los diagramas hechos en *Miro*.

*Jira* es la herramienta más conocida a nivel profesional y por tanto hay mucha gente que ha dedicado su tiempo a estudiarla y a hacer videos explicativos orientados a nuevos usuarios, es decir nosotros. Hemos encontrado tutoriales sobre todas las funciones de la herramienta, desde crear un *Epic* al que añadir tareas hasta iniciar nuevos *Sprints*. Ha sido gracias a estos tutoriales que nos hemos ahorrado tiempo de estudiar la aplicación e ir descubriendo cosas por nuestra cuenta.

Una de las herramientas que hemos comparado con *Jira* es *Clickup*, pero tanto la falta de información sobre esta última, como la ausencia de tutoriales sobre su configuración y uso, sumado a la imposibilidad de incluir *Miro* en la aplicación, nos han hecho decantarnos por *Jira*.

Otra de las características que nos ha convencido de *Jira* frente a *Clickup* es la cantidad de extensiones que tiene y que se pueden incluir en el proyecto, como por ejemplo herramientas de *time tracking*, de diseño o de monitoreo de tareas entre otras.

### 3.2 Transformación de tareas en Historias de Usuario

Una vez decidimos que herramienta íbamos a utilizar, llevamos a cabo la transformación de las funcionalidades del *User Story Mapping* en *Historias de Usuario (HU)* en el *Product Backlog*.

Para ello asignamos distintas funciones a cada uno de los integrantes de forma aleatoria, es decir todos realizamos la misma cantidad de tareas, pero sin seguir un criterio a la hora de repartirlas.

A diferencia, si seguimos un criterio de cómo asignar a cada tarea un identificador. Esta norma se basaba en que cada tarea, máximo tendría 3 *letras distintivas* las cuales eran la letra inicial de cada palabra que conforma la tarea.

Se puede observar tanto el reparto como el identificador correspondiente a cada tarea en la *tabla 3.2.1*.

Funcionalidad	Identificador	Integrante responsable
Búsqueda de juegos por nombre	BJN	David Elías Piñeiro
Ver resultados de juegos	VRJ	David Elías Piñeiro
Búsqueda de boxes por nombre	BBN	David Elías Piñeiro
Ver resultados de boxes	VRB	David Elías Piñeiro
Búsqueda de usuarios por nombre	BUN	Carlos Carnero Mérida
Ver resultados de usuarios	VRU	Carlos Carnero Mérida
Ver atributos básicos del juego	VAJ	Álvaro Gómez Sittima
Ver atributos básicos de la box	VAB	Mario Campos Sobrino
Ver juegos de la box	VJB	Mario Campos Sobrino
Ver atributos básicos del usuario	VAU	Mario Campos Sobrino
Sistema de registrarse por email	SRE	Javier de Vicente Vázquez

Sistema de login con correo/contraseña	SLC	Javier de Vicente Vázquez
Crear box	CB	Julián Moffatt
Añadir un juego a una box	AJB	Julián Moffatt
Cerrar Sesión	CSE	Juan Romo Iribarren
Búsqueda de juegos por categoría	BJC	Gonzalo Vílchez Rodríguez
Búsqueda de juegos por compañía	BJO	Gonzalo Vílchez Rodríguez
Búsqueda de boxes por categoría	BBC	David Elías Piñeiro
Ordenar juegos por número de likes	OJL	Carlos Carnero Mérida
Ordenar boxes por seguidores	OBS	Álvaro Gómez Sittima
Ver número de likes del juego	VLJ	Álvaro Gómez Sittima
Ver juegos similares de un juego	VJJ	Álvaro Gómez Sittima
Ver número de seguidores de la box	VSJ	Mario Campos Sobrino
Ver boxes del usuario	VBU	Juan Romo Iribarren
Seguir una box	SB	José Díaz Reviejo
Dar like a un juego	LJ	José Díaz Reviejo
Gestionar privacidad de una box	GPB	Julián Moffatt
Borrar box	BB	Julián Moffatt
Borrar juego de una box	BJB	Carlos Gómez López
Modificar una box	MB	Carlos Gómez López
Búsqueda de juegos por estado	BJE	Gonzalo Vílchez Rodríguez
Búsqueda de juegos por plataforma	BJP	Gonzalo Vílchez Rodríguez
Búsqueda de juegos por intervalo de fechas	BJF	Javier de Vicente Vázquez
Ordenar juegos por fecha	OJF	Carlos Carnero Mérida
Iniciar sesión con Google	ISG	José Díaz Reviejo
Iniciar sesión con Facebook	ISF	José Díaz Reviejo
Asignar al juego un estado	AJE	Carlos Gómez López
Comentar juego	CJ	Juan Romo Iribarren
Recuperar box borrada	RBB	Juan Romo Iribarren
Customizar perfil	CPE	Carlos Gómez López
Sistema de recuperación de contraseñas	SRC	Javier de Vicente Vázquez

Tabla 3.2.1 Reparto de tareas y sus identificadores

Para priorizar las *HU* hemos seguido un criterio el cual se basa en las necesidades que se le pueden presentar a un usuario en su experiencia usando la aplicación, desde que la conoce hasta que desea hacer un uso más profundo de la misma. Además, se tienen en cuenta las dependencias entre las funcionalidades dentro de cada release. Las prioridades utilizadas son las siguientes: highest, high, medium, low, lowest (de más prioritario a menos prioritario). Teniendo en cuenta que cualquier funcionalidad de una release anterior a otra tiene una prioridad más alta.

### 3.3 Validación de la primera versión Product Backlog

Para finalizar el *Product Backlog* se ha llevado a cabo una validación de esta primera versión. Para ello hemos realizado una revisión en la que nos centramos en el *MVP*, asegurándonos de que todas las historias de usuario siguen los principios *SMART* e *INVEST*. Además, hemos seguido un orden en función de la priorización de las tareas, es decir, de más importantes a menos importantes, en el que cada integrante del grupo se ha encargado de revisar las historias de usuario que no le han sido asignadas.

Además, corregimos ciertos errores durante la revisión. El primero fue el encuentro de ciertas inconsistencias en el lenguaje utilizado, que se solucionó al definir un término en concreto para cada tipo de usuario, evitando así llamarlo de varias formas. Otro de los errores que encontramos es que algunos de los integrantes, a la hora de escribir los criterios de aceptación, mencionaban la

existencia del juego, box... etc. en la base de datos cuando realmente para llegar a dicha función ya se había comprobado previamente, y por ello eliminamos el concepto de base de datos de nuestros criterios de aceptación. Por último, también nos dimos cuenta de que explicábamos las distintas opciones del usuario con la acción *Pulsar un botón* cuando no sabíamos si realmente habrá un botón para cada uno de ellos, por tanto, decidimos omitirlo ya que en las historias de usuario no es necesario dar detalles técnicos.