

24/8

Las pruebas de aceptación son el último nivel de testing, es para el usuario (o niveles de usuario) porque es el que lo va a usar

Se identificaron las partes importantes que el usuario desea probar

De mínima → una prueba por criterio. Puede no ser suficiente. Normalmente si es así solo se contempla el camino feliz, y no los escenarios que pueden fallar

Req ágiles cumplir con el principio 11 y 3 (home - job)

valor de negocio. Da la visión del producto, permite generar el product Backlog →

Nunca está completo. Como mínimo se necesita la suficiente cantidad de us como para completar la 1ª iteración

El modelo ágil usa Tableros (sprint Backlog)

se sacan de la pila y se ponen así

	Todo	Doing	Done
Las us	- Se tiene que hacer	- Lo q se está haciendo	- Lo que ya se hizo

Para eso se usa el definition of ready

Si se elige una user muy grande y todo el equipo se compromete a hacerla, si no se termina de hacer, en esa iteración no se entrega NADA (porque no se puede entregar el 70% de una user). Si no se entrega vuelve al Product Backlog y el PO decide de vuelta la prioridad.

En la cima del PB están las user, del medio para abajo son temas o epics que se van a ir escalando hasta desglosando hasta llegar a user.

Estimación

Se puede estimar todo: us, epics, temas

Se va estimando conforme haga falta. Hay dos estimaciones,

- Granularidad gruesa: Se hace una asignación inicial en el PB para tomar decisiones de priorización

Es una estimación generalizada

- Granularidad fina: Se hace durante, lo hace todo el equipo (PO, PM, Developers). Se estiman las historias y como es que se van a llevar a cabo. Luego de estimarse pasan al To Do. Utiliza la técnica poker planning

Estimo es el que hace el trabajo ^(el equipo). En lo tradicional estimo es líder de proyecto. El su tiene un crecimiento exponencial en cuanto a complejidad.

User story canónica se usa para comparar y con eso se elige una USC es la inicial y en base a eso se comparan el resto de las us

Si no se tiene tanta experiencia se elige una USC de 1 (lo menos complejo). El problema es que puede aparecer una us de 1/2

Lo se puede elegir una USC de 2 para no elegir 1/2 pero puede ser difícil de encontrar. Las USC de 3 permite dar un margen para abajo y arriba

Story point - 3 dimensiones al momento de asignar la estimación (tro)

Complejidad - Esfuerzo - Duda (incertidumbre)

homogeniza las 3 dimensiones porque las 3 por separado son difícil de comparar.

② - Trabajo. Cuantas horas iguales se necesita para completarlo. Son las horas que verdaderamente se está trabajando y se necesitan p/ construirlo

③ - Nivel de desinformación relacionado a la historia. Si la incertidumbre crece se construye en spike