

Pila de Producto : Instructivo

| Columna | Instrucciones |
|-----------------------------------|--|
| Identificador (ID) de la Historia | Código que identifica a la historia de forma unívoca, una vez asignado, no debe ser re-usado en otra historia, ni siquiera si la historia es descartada. El código identifica la historia en otros documentos, como por ejemplo la plantilla de historias de usuario. |
| Enunciado de la Historia | Nombre de la historia, el cual debe ser el mismo que se utiliza en otros documentos. Se puede utilizar el formato siguiente: Como un [Rol], Quiero [Descripción de la Funcionalidad], Para [Razón o Resultado] |
| Alias | Título de la historia alternativo a la descripción, que servirá para identificar más fácilmente la historia sin tener que repetir todo su enunciado. Se puede utilizar por ejemplo el nombre de la funcionalidad o requerimiento que se pretende desarrollar. |
| Estado | Identifica los posibles estados de la historia durante su ciclo de vida: <ul style="list-style-type: none"> - Vacío: La historia fue identificada pero aún no ha sido asignada a una iteración. - Planificada: La historia fue asignada a una iteración y aún no ha comenzado su ejecución. Puede tener este estado incluyendo en la iteración donde está planificado ejecutarla (pero que aún no ha comenzado). - En Proceso: La historia fue seleccionada por el equipo y está en proceso de desarrollo (en ejecución). - Hecho (Donde): La historia fue desarrollada. Es importante clarificar la definición de "Hecho" con el equipo de trabajo. "Hecho" no sólo incluye el desarrollo sino la integración y pruebas integrales del Software. Una historia hecha puede presentarse al dueño de producto para sus pruebas de aceptación. - Descartada: Se determinó que la historia ya no es relevante, su contenido se incluyó en otro grupo de historias o fue cancelada. |
| Dimensión / Esfuerzo | Medida del esfuerzo (tamaño) que implica desarrollar la historia, existen distintos métodos para medirlo, un ejemplo es los "puntos de historia" una medida de complejidad no necesariamente relacionado con jornadas o días. Otra forma de medirlo es con días o jornadas ideales. |
| Iteración (Sprint) | Iteración o Sprint al que se asigna la historia. Esta asignación puede cambiar en cada iteración donde se haga la revisión de la pila de producto (ProductBacklogReview), según las prioridades indicadas por el dueño de producto. Por medio de este campo se puede crear un "Plan de Salidas a Productivo" (Release Plan). |
| Prioridad | Siguiendo el marco de trabajo ágil y Scrum, se le deben asignar prioridades a las historias, según las instrucciones del dueño de producto (ProductOwner). De esta forma pueden ordenarse. Las historias de mayor prioridad deben ser las que agregan más valor al negocio, y deben ser originadas en sus necesidades. |
| Comentarios | Comentarios o detalles relacionadas que expliquen la historia. Para definiciones de mayor longitud deben usarse documentos externos, por ejemplo la plantilla de historias de usuario. |