

HISTORIAS DE USUARIO



Miguel Albertí Pons
Sofía Almeida Bruno
Pedro Manuel Flores Crespo
María Victoria Granados Pozo
Lidia Martín Chica

1. Listado de Historias de Usuario

En el apartado de prioridad hemos escogido una escala del 1 al 6 siendo el 1: máxima prioridad y el 6: prioridad mínima.

Id HU	Título	Estimación	Prioridad
HU-1	Un usuario quiere registrarse en la aplicación para poder planificar su viaje	2	1
HU-2	Un usuario quiere identificarse en la aplicación para acceder a su contenido	1	1
HU-3	Un usuario quiere ver las publicaciones para saber cuáles le pueden interesar	2	2
HU-4	Un usuario quiere ofertar un viaje/actividad para compartir su experiencia	3	2
HU-5	Un usuario quiere valorar un viaje que ha realizado para mostrar su opinión	2	4
HU-6	Un usuario quiere comentar en una publicación para preguntar una duda o aportar información	2	4
HU-7	Un usuario quiere ver los comentarios de una publicación para conocer las experiencias y opiniones de otros usuarios	1	4
HU-8	Un usuario quiere ver las valoraciones de una publicación para tenerlo en cuenta a la hora de tomar una decisión	1	4
HU-9	Un usuario quiere filtrar la búsqueda de las publicaciones para encontrar una que se adapte a sus intereses	-	-
HU-10	Un usuario quiere personalizar un paquete para adaptarlo a sus gustos	-	-
HU-11	Un usuario quiere seleccionar un viaje/actividad para realizarlo	3/2	2

HU-12	Un usuario quiere guardar un viaje/actividad para verlo en otro momento	1	5
HU-13.	Un usuario quiere ver su historial de viajes guardados/lista de deseos para elegir entre ellos	1	5
HU-14	Un usuario quiere gestionar su maleta	-	-
HU-15	Un usuario quiere grabar un audioguía sobre su ciudad para compartirla con otros usuarios	2	6
HU-16	Un usuario quiere escuchar un audioguía sobre la ruta que va a realizar para informarse sobre la ciudad	3/2	6

1.1. Historias que se han dividido en varias

Id HU	Título	Estimación	Prioridad
HU-9	Un usuario quiere filtrar la búsqueda de las publicaciones para encontrar una que se adapte a sus intereses	-	-
HU-9.1	Un usuario quiere filtrar la búsqueda de las publicaciones por lugar	1/2	3
HU-9.2	Un usuario quiere filtrar la búsqueda de las publicaciones por fecha	1/2	3
HU-9.3	Un usuario quiere filtrar la búsqueda de las publicaciones por tipo de publicación (paquete, ruta, actividad, evento)	1/2	3
HU-9.4	Un usuario quiere filtrar la búsqueda de las publicaciones por tipo de actividad (cultural, deportiva, etc))	1/2	3
HU-9.5	Un usuario quiere filtrar la búsqueda de las publicaciones para que aparezcan las más visitadas	1/2	4

HU-9.6	Un usuario quiere filtrar la búsqueda de las publicaciones para que aparezcan las más realizadas	1/2	4
HU-10	Un usuario quiere personalizar un paquete para adaptarlo a sus gustos y presupuesto	-	-
HU-10.1	Un usuario quiere eliminar una actividad de un paquete	1/2	3
HU-10.2	Un usuario quiere añadir una actividad de un paquete	1	3
HU-10.3	Un usuario quiere modificar el orden de las actividades de un paquete	3/2	4
HU-14	Un usuario quiere gestionar su maleta	-	-
HU-14.1	Un usuario quiere obtener una recomendación del vestuario que debe llevar según el pronóstico meteorológico	5	6
HU-14.2	Un usuario quiere obtener una recomendación del vestuario que debe llevar según el tipo de actividad que va a realizar	4	6
HU-14.3	Un usuario quiere obtener una recomendación del vestuario que debe llevar según la duración del viaje	4	6

2. Cálculo de la velocidad del equipo

Partimos de un equipo de desarrollo formado por 5 programadores que van a dedicar un 60 % de su trabajo al proyecto, ya que el resto del tiempo lo utilizan para avanzar otros proyectos.

La duración de cada una de las iteraciones que vamos a realizar en el proyecto van a ser de 2 semanas.

La estimación realizada del esfuerzo de cada una de las historias de usuario se ha expresado en días ideales de programación. En nuestro entorno de trabajo estimamos que un día ideal de programación se va a corresponder con 2 a 3 días reales de trabajo.

La duración de una iteración va a ser:

1 iteración = 2 semanas = 6 días reales

La velocidad del equipo de desarrollo medido en punto de historia es:

5 programadores * 6 = 30

días reales por iteración \implies de 10 a 15 PH por iteración.

Se ha decidido usar 12 Puntos de historia como la velocidad estimada del equipo.

3. Descripción de las entregas

Esfuerzo total del proyecto = 40 PH

Velocidad del equipo = 12 PH (por iteración)