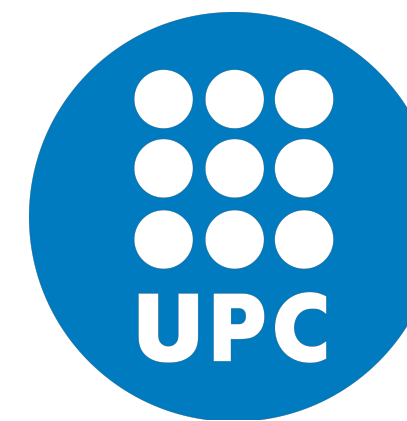


FORMACIÓN METODOLOGÍAS AGILE

CASO DE USO REAL

Barcelona 2024
www.quabu.eu



QUIÉNES SOMOS

SOMOS QUABU



SOBRE NOSOTROS

QUABU

JOSE ANTONIO SALAS

Responsable de producción de Quabu

Licenciado en Informática por la UPC

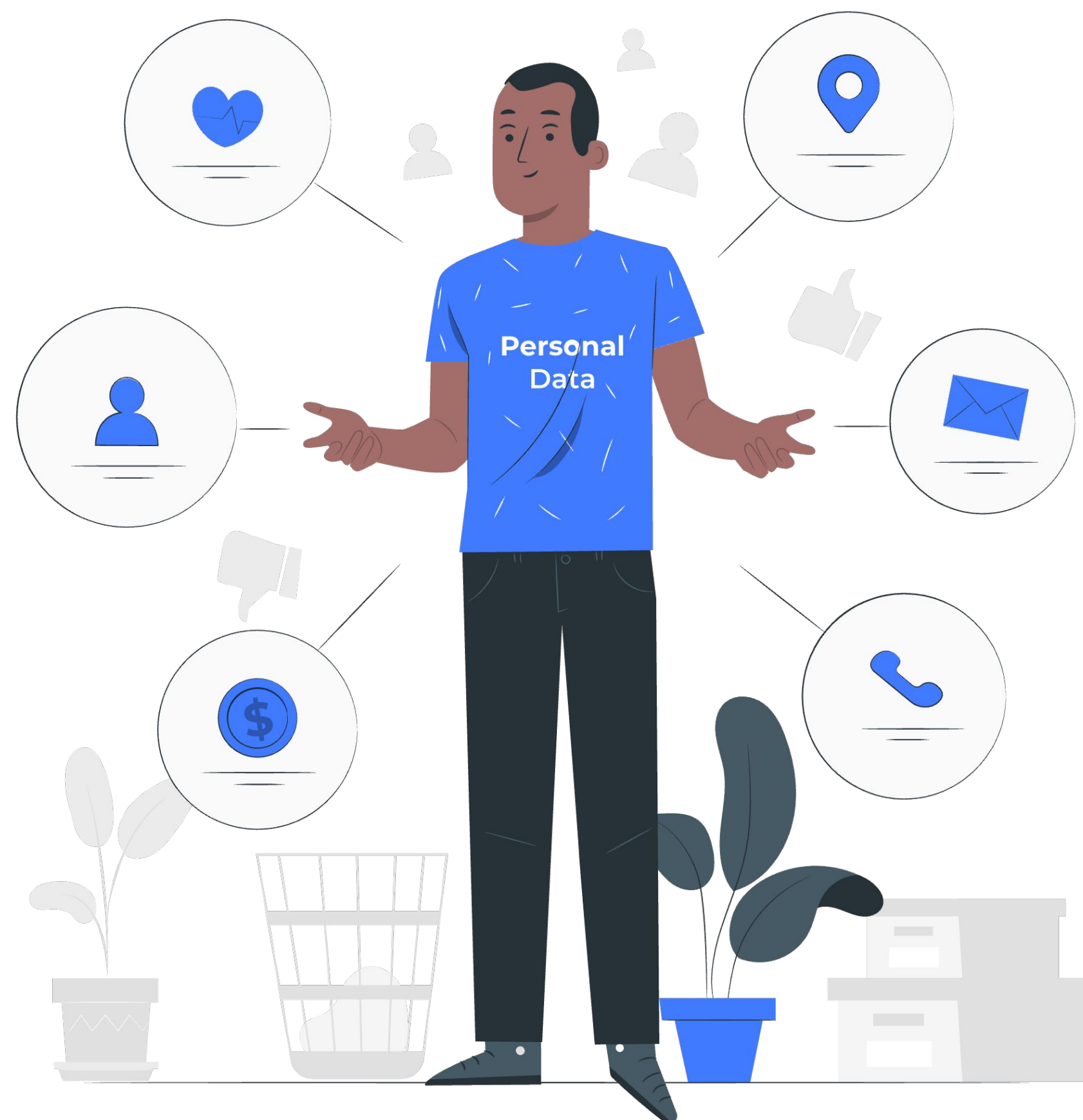
Más de 30 años de experiencia en el sector de la tecnología

JESÚS DEL CAMPO

Cofundador de Quabu.

Licenciado en Telecomunicaciones por la UPC

Más de 20 años de experiencia en el sector de la tecnología



BUSINESS CASE

ESSENTIALIST

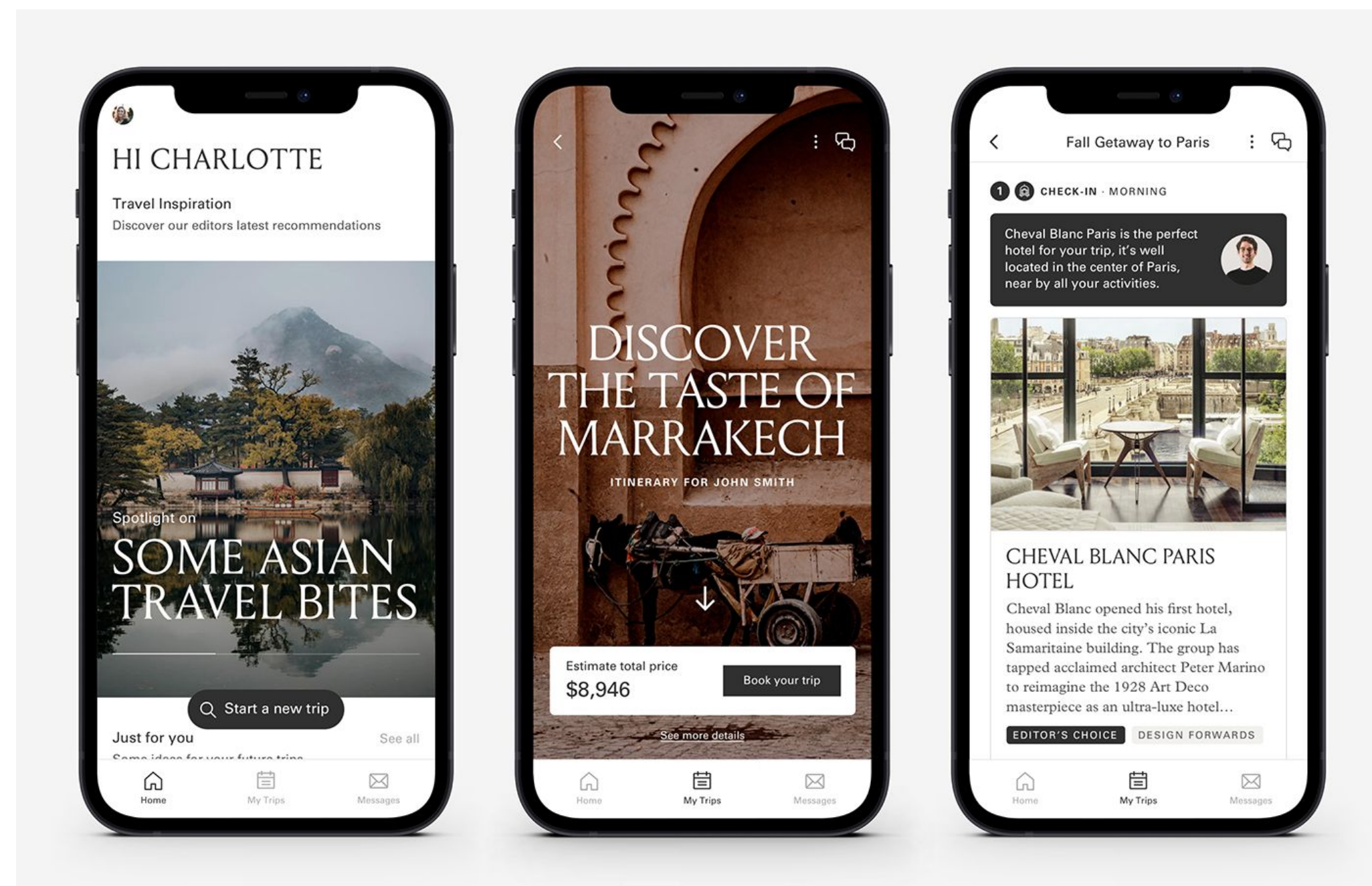
“The private members’ service for passionate travelers”

Travel Tech Sector Lujo.

Essentialist ofrece experiencias de viaje únicas y personalizadas para una audiencia sofisticada.

Planifican y reservan itinerarios excepcionales adaptados a las pasiones de sus miembros con acceso a experiencias ultra locales.

Ejemplo de implementación del proceso de booking a través de mobile

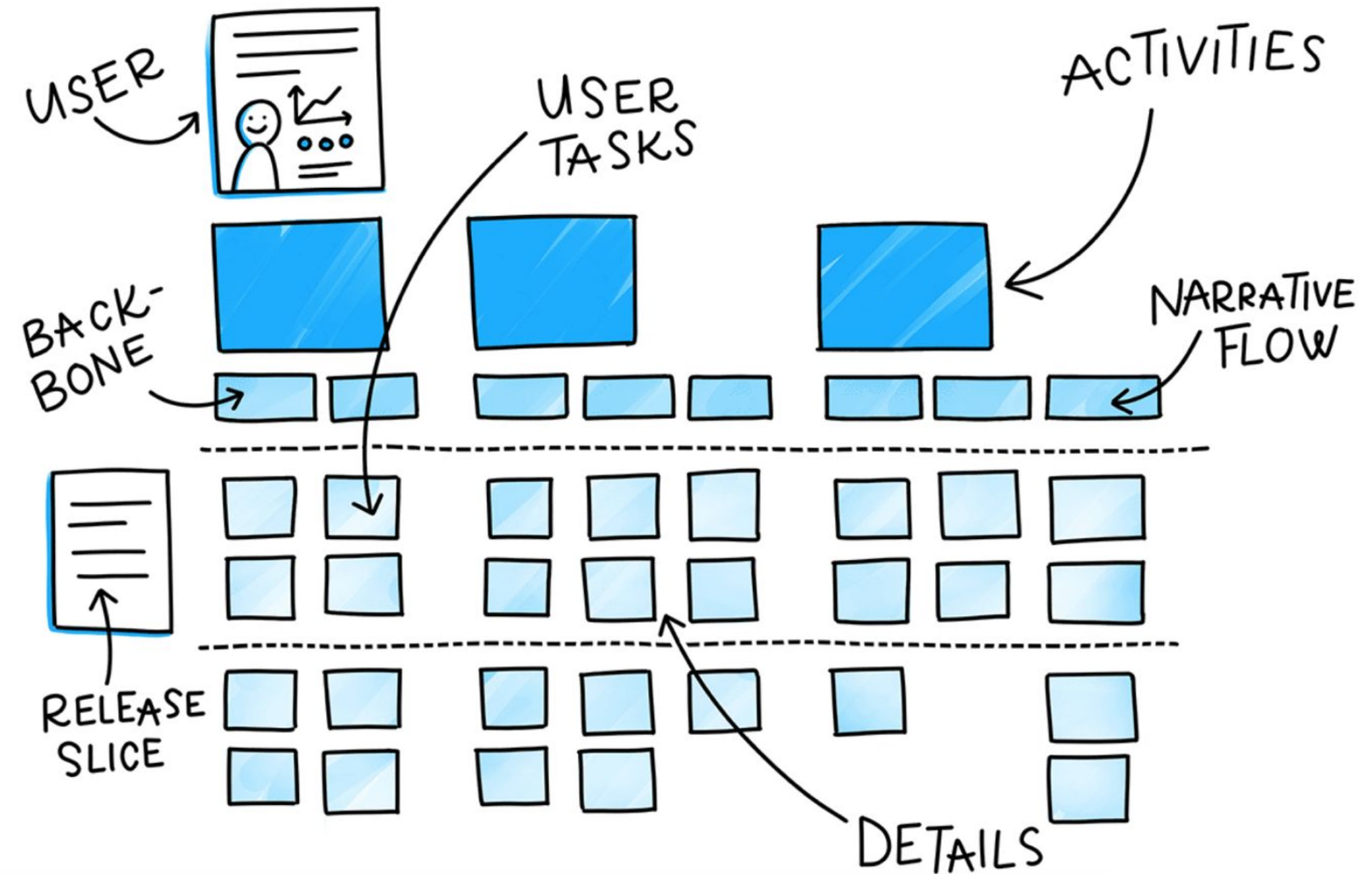


USER STORY MAPPING

INCEPTION

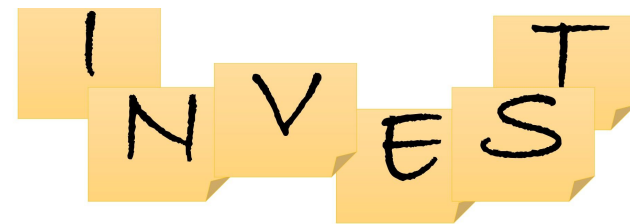
1. Flujo del caso de negocio
 - a. Quién lo va a hacer
 - b. Qué se va a hacer
 - c. Histórias de usuario
2. Priorizar
3. Creación de versiones

¿Quién tiene que estar en el User Story Mapping?



CREACIÓN DE HISTORIAS DE USUARIO

TÉCNICAS



Independiente: La historia debe ser autosuficiente, es decir, se puede desarrollar y entregar independientemente de otras historias.

Negociable: La historia no es un contrato fijo; más bien, es un punto de partida para la discusión y negociación entre los interesados (stakeholders) y los desarrolladores. Esto permite clarificar detalles y ajustar la funcionalidad a medida que se adquiere más información.

Valorable: Debe aportar valor al cliente o al usuario final. Esto asegura que el trabajo realizado mejora el producto de una manera que los usuarios consideran beneficiosa.

Estimable: Debe ser posible estimar el esfuerzo necesario para completar la historia. Esto es crucial para la planificación y la asignación de recursos.

Small (Pequeña): La historia debe ser lo suficientemente pequeña para poder ser realizada en un sprint o ciclo de desarrollo, pero lo suficientemente grande para entregar valor de usuario.

Testable: Debe ser posible probar la historia para verificar que se ha completado satisfactoriamente. Esto significa que debe haber criterios claros para determinar cuándo la historia está "terminada".

A yellow rectangular sticky note with a blue pushpin at the top center. The text on the note is in a bold, sans-serif font.

**As a <role>
I want <goal>
so that <benefit>**

Acceptance criteria:
(Conditions of Satisfaction)

...
...

As an Account Manager
I want a sales report of my account
to be sent to my inbox daily
So that I can monitor the sales
progress of my customer portfolio

Acceptance criteria:

1. The report is sent daily to my inbox
2. The report contains the following sales details: ...
3. The report is in csv format.

CREACIÓN DE USER STORY MAPPING

ESSENTIALIST

Dividimos la clase en grupos de 10 personas

- Time Slot de **10 minutos**: Organizaros de más experiencia a menos experiencia

Este será vuestro equipo de desarrollo Agile

- Poned-le un nombre

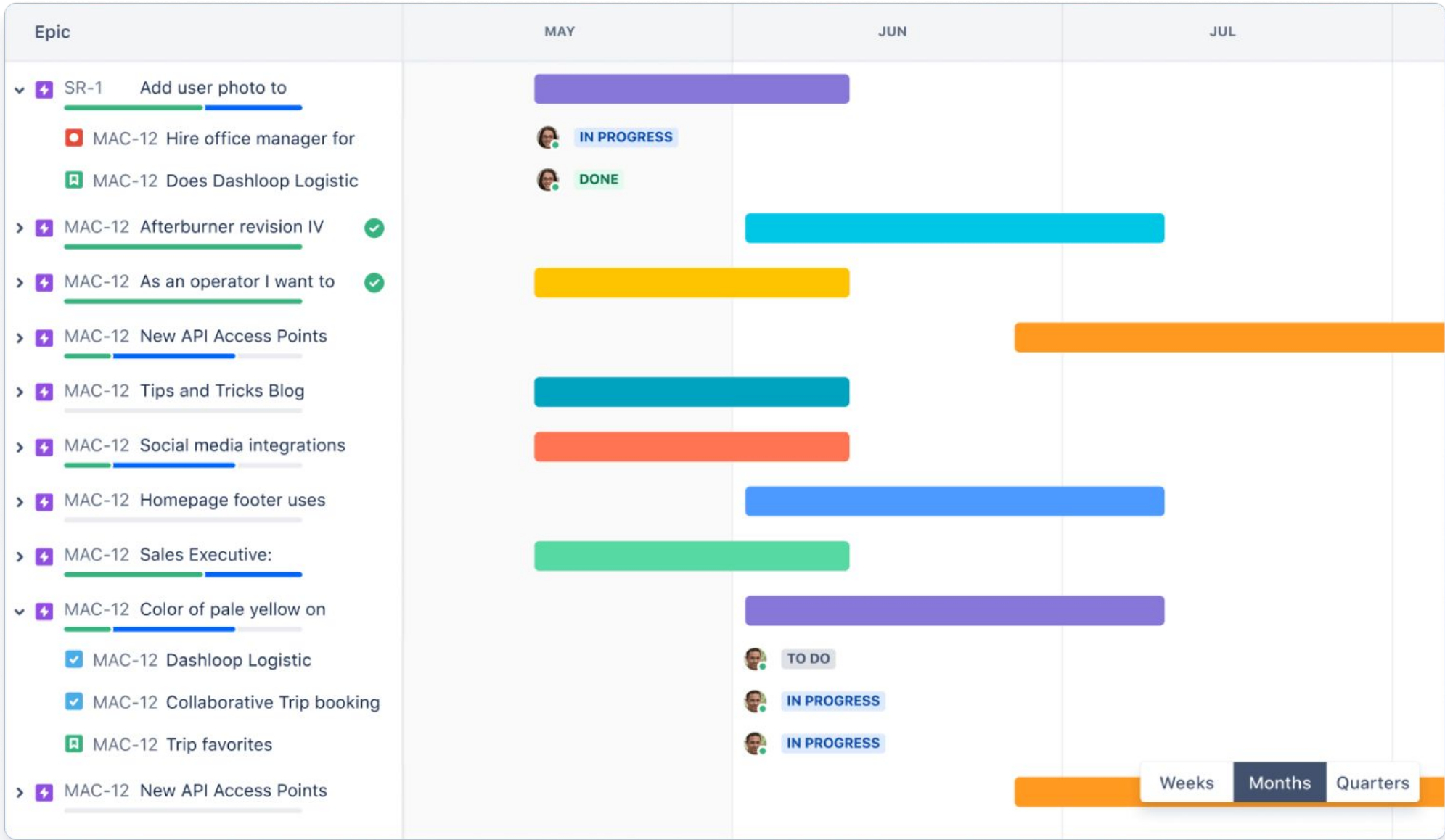
Tenéis **20 minutos** para hacer el User Story Mapping del proceso de reserva de un viaje de Essentialist



CREACIÓN DE HISTORIAS DE USUARIO

JIRA

1 Jira para cada grupo de 10 alumnos
Ir al proyecto **Quabu UPC**.
Creación de épicas que se han hecho (qué se va a hacer)
Creación de historias de usuario



CREACIÓN DE HISTORIAS DE USUARIO

JIRA

<https://manelolmos.atlassian.net/>

USUARIOS

https://docs.google.com/spreadsheets/d/10mt_AZEVCSfmf3eU8i43-f0vHqzc0kslj1XcjXAUj8/edit#gid=471314843

 **ATLASSIAN**

Log in to your account

Continue

OR

 Continue with Google

 Continue with Microsoft

 Continue with Apple

[Can't log in?](#) • [Sign up for an account](#)

[Privacy Policy](#) • [User Notice](#)

ESTIMACIÓN

TÉCNICAS

Planning Poker: Los miembros del equipo usan cartas para estimar la complejidad de las tareas hasta llegar a un consenso.

T-Shirt Sizing: Clasificación de tareas en categorías de tamaño (XS a XL) para comparar complejidad.

Bucket System: Agrupar tareas en categorías predefinidas basadas en su tamaño o complejidad.

Dot Voting: Asignar puntos a tareas para priorizar basado en la cantidad de puntos que reciben.

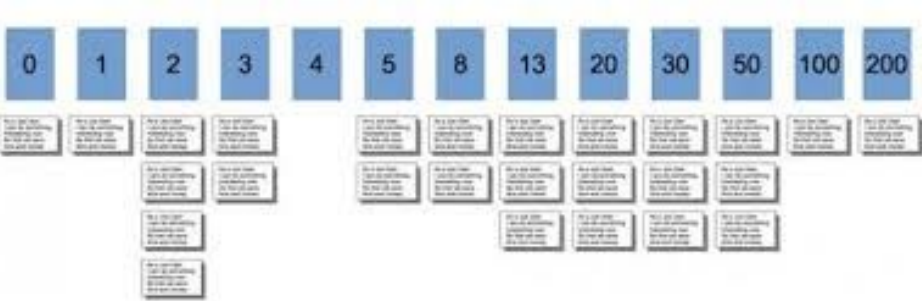
Affinity Estimating: Ordenar tareas de menor a mayor complejidad para clasificarlas relativa y colectivamente.



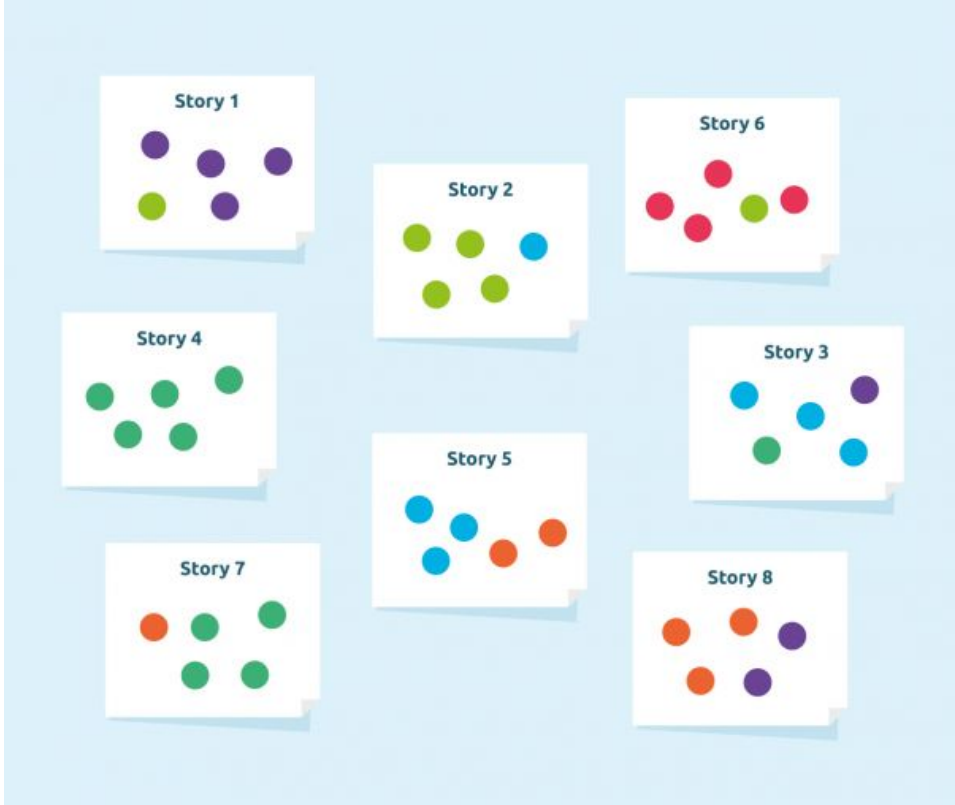
ESTIMACIÓN

TÉCNICAS

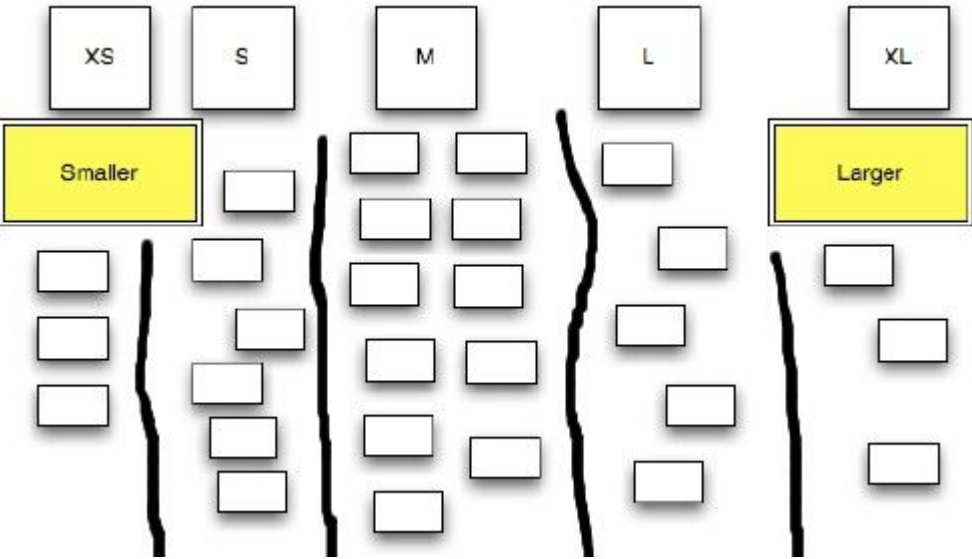
Bucket System: Agrupar tareas en categorías predefinidas basadas en su tamaño o complejidad.



Dot Voting: Asignar puntos a tareas para priorizar basado en la cantidad de puntos que reciben.



Affinity Estimating: Ordenar tareas de menor a mayor complejidad para clasificarlas relativa y colectivamente.



PLANNING POKER

ESSENTIALIST

¿Cómo estimar?

Establecer HU base.

En grupos de 10 estimemos las tareas que hemos puesto en Jira utilizando Planning Poker

Details

Priority

=

Medium

Labels

None

Start Date

14 Dec 2023

Teresa Due date

None

Original estimate

1d

Fix versions

None

Link Asset


+

Link asset

Sprint

Time Management App

Reporter

DS_Demo

DUDAS Y FEEDBACK



GRACIAS



Jesús del Campo Jordà

Barcelona / jesus.del.campo@quabu.eu
www.quabu.eu