

### 1.- ¿En qué se diferencian los casos de uso de las historias de usuario?

Se diferencian en que mientras los casos de uso representan una funcionalidad para alcanzar un objetivo, las historias de usuario son descripciones claras y concisas de la funcionalidad en términos de valor que aporta al usuario final del producto.

### 2.- ¿Qué diferencias y similitudes existen entre burn-down-value y earning-value?

Ambas tienen en común que son gráficas que representan una relación trabajo-tiempo.

Y se diferencian en que burn-down-value representa el trabajo que resta por hacer frente al tiempo que disponemos siendo una gráfica descendente y earning-value representa la cantidad de trabajo realizado en un momento dado frente a la estimación previa a la realización del proyecto siendo una gráfica ascendente.

### 3.- ¿Las pruebas de aceptación aparecen en el backlog? ¿Por qué?

No, lo que aparece en el backlog es una lista priorizada de historias de usuario y unos criterios de aceptación asociados a cada una de estas.

\*Las pruebas de aceptación son las pruebas que se realizan para demostrar que se cumplen los criterios de aceptación y dar sentido a las historias de usuario

### 4.- ¿En qué consiste el story mapping?

El story mapping consiste en representar las historias de usuario organizadas en un modelo bidimensional. Hace más simple asegurar que el backlog esté completo. Las filas representarían las historias de usuario y las columnas los procesos o usuarios.

### 6.- ¿En qué se diferencia SCRUM de métrica V3?

Scrum	Métrica V3
Metodología ágil (alcance variable)	Metodología clásica (alcance fijo)
Modelo de desarrollo continuo	Modelo fijo
Enfocado en el producto	Enfocado al proceso
Define como organizarse	No especifica la organización
Equipos pequeños	Equipos grandes
No prohíbe prácticas a realizar	Define técnicas recomendadas e interfaces con otros procesos
El cliente está involucrado	-

## 7.- Backlog grooming y cuando se lleva a cabo.

Es la reunión en la que el dueño del producto y el equipo que se realiza durante un sprint, en referencia a los elementos futuros para realizar el refinamiento de la pila de producto, es decir analizar los requisitos, separar los elementos grandes en pequeños, estimar nuevos elementos o bien reestimar los existentes. Típicamente el 5-10% del tiempo de un sprint.

## 8.- Alcance fijo, alcance variable

Tienen alcance fijo los métodos considerados clásicos ya que no tienen un tiempo fijo de entrega, mientras que los de alcance variable son los métodos ágiles que tienen fecha fija de entrega.

Se entiende alcance por la características o funcionalidades que tiene el producto.

## 9.- Diferencias de duración de tiempo en SCRUM, métrica V3 y RUP.

SCRUM: ciclos cortos de 1-4 semanas

Métrica V3: tiene un ciclo de vida secuencial

RUP: tiene una duración de 2-6 semanas

Métrica v3 vs Metodologías ágiles, no son una excepción. Yo tras haber usado las dos, tengo una opinión formada. Yo usaría Métrica v3 en las circunstancias que paso a exponer:

- Proyectos extremadamente grandes, donde es importante tener un análisis funcional suficientemente especificado.
- Proyectos en los que intervengan multitud de equipos de trabajo, donde la comunicación no siempre sea fácil.
- Proyectos con posibilidad de tener una rotación de personal alta.
- Proyectos encargados por clientes, que no tienen suficientemente claro lo que desean, ni lo que esperan.
- Proyectos con requisitos iniciales inestables, cuyos cambios puedan suponer un alto impacto, y grandes desviaciones en los plazos de un proyecto.
- Proyectos ejecutados por programadores muy "juniors".
- Proyectos en los que Métrica v3 es requisito no funcional del cliente (normalmente

Administraciones Públicas).

## 10.- Comparativa RUP, Métrica V3 y SCRUM.

### SCRUM

- Modelo centrado en el desarrollo continuo del proyecto.
- Define cómo organizarse.
- No prohíbe prácticas a realizar.
- Multifuncionalidad y responsabilidad del equipo.
- Involucración del cliente.

### Métrica V3

- Enfoque orientado al proceso.
- No especifica cómo organizarse ni el tiempo de cada proceso.
- Define técnicas recomendadas e interfaces con otros procesos.
- El orden asignado a las actividades no debe interpretarse como secuencia de su realización.

### RUP

- Enfoque orientado al proceso.
- Proceso iterativo e incremental. Es decir, sigue un orden secuencial.
- Se organiza en fases y Workflows (o disciplinas).
- Cada una de las fases se organiza en iteraciones y cada interacción incluye distintas disciplinas de distinta intensidad.

## 11.- Las historias del backlog

**son modificables. Razona tu respuesta**

Depende, ya que las historias de usuario una vez asignadas al sprint no se pueden modificar pero si pueden modificarse las no planeadas o incorporar otras nuevas .

## 12.- Reuniones de los Sprint.

Reuniones de cada Sprint:

1. Reunión 1 (mañana):
  - a. Definir qué se va a hacer entender qué quiere el DP (Cliente).
  - b. DP + equipo revisan/discuten prioridades de historias y criterios de aceptación
  - c. Scrum master presta asistencia
  - d. Compromiso de que se realizará el sprint.
2. Reunión 1 (medio día):
  - a. Planificación detallada de las tareas.

- b. Selección final de elementos de pila para el Sprint.
  - c. DP puede no asistir, pero debe estar disponible si hay que reajustar o negociar.
3. Reunión corta (Stand-up meeting):
- a. Es de unos 15 minutos con todo el equipo.
  - b. Se hace en los sprints diarios.
  - c. Cada miembro informa que ha hecho hasta la reunión, que tiene planificado o cualquier bloqueo que tenga.
  - d. No hay discusiones. Si acaso en una reunión tras el sprint diario.
  - e. Aconsejable que no acudan jefes.

Cuando se cierra el Sprint:

- 1. Reunión 1 (medio día) Revisión Sprint
  - a. Demo y conversación en profundidad Equipo+DP
  - b. Inspeccionar producto para prepararlo para siguientes sprints.
- 2. Reunión 2(<medio día): Retrospectiva
  - a. Inspeccionar y adaptar el proceso (Sin DP)
  - b. Qué fue bien y qué fue mal.
- 3. Actualización:
  - a. Pila de producto
  - b. Gráfico de trabajo.

## **12.-Características de las historias de usuario.**

- **Características (INVEST)**
  - **Independientes**
  - **No especificación completamente detallada**
  - **Pequeñas, que se puedan estimar y probar.**
  - Independent ♦ Negotiable ♦ Valuable ♦ Estimable ♦ Small ♦ Testable

## HISTORIAS DE USUARIO VS CASOS DE USO

Las historias de usuario son más acotadas ya que deben realizarse en iteraciones cortas.

Los casos de uso sobreviven durante todo el desarrollo y mantenimiento del software mientras que las historias de usuario no sobreviven más allá del sprint en el que se realizan

El objetivo de los casos de uso es llegar a un acuerdo sobre lo que en ellos se especifica mientras que el de las historias de usuario es ayudar a organizar la realización del sprint.

## BURN DOWN VALUE Y EARNED VALUE

Ambas son gráficas en las que se representa el trabajo (usualmente en el eje vertical) y el tiempo (en el horizontal) relativos a un proyecto.

Burn Down Value -> Representa el trabajo y el tiempo restantes del proyecto (gráfica descendente).

Earned Value -> Representa una comparación entre el trabajo realizado en un momento dado, y la estimación que se había hecho en principio para ese trabajo (gráfica ascendente).

## PRUEBAS DE ACEPTACION EN EL BACKLOG

El backlog **contiene** información acerca del producto, el valor que el cliente le da a los requisitos, y una estimación del tiempo para llevar a cabo esos requisitos.

Las pruebas de aceptación **no** tienen lugar en el backlog dado que consisten en una serie de comprobaciones que, una vez finalizado el proyecto, el desarrollador o alguna persona encargada de esta labor realiza para comprobar que los requisitos que había impuesto el cliente se cumplen correctamente.

## STORY MAPPING

Enfoque visual del backlog, en el cual este se representa en un modelo bidimensional en el que las filas representan las historias de usuario con sus prioridades, y las columnas representan a los procesos y/o usuarios.

Este enfoque permite que sea más fácil comprobar que el backlog está terminado, identificar funcionalidades alternativas y separar las historias grandes de los detalles.

## SCRUM VS MÉTRICA V3

Scrum es un procedimiento basado en el desarrollo continuo del proyecto (es más un framework que una metodología) mientras que V3 está basado en el proceso.

En scrum el orden asignado a las actividades marca la secuencia de realización de estas mientras que en v3 no.

Scrum no prohíbe técnicas a utilizar mientras que v3 recomienda unas interfaces y técnicas concretas

V3 no describe como organizarse ni asigna un tiempo a cada proceso, que son dos de los pilares de SCRUM.

## BACKLOG GROOMING

Es la reunión en la que el dueño del producto y el equipo revisan la pila de producto.

Se hace en cada sprint con relación a elementos futuros (que no están incluidos en él):

1. Analizar los requisitos.
2. Añadir nuevos elementos.
3. Estimar elementos nuevos.
4. Reestimar existentes.

Usualmente ocupa el 5-10% del tiempo del sprint y se hace al final a modo de taller (Algunos recomiendan semanalmente hacerlo y no al final)