

## 1. Diferencias entre historia de usuario y caso de uso.

Una **historia de usuario** es una breve descripción de algo que su cliente va a hacer cuando vienen a su sitio web o utilizan su aplicación / software, se centra en el valor o el resultado que obtienen de hacer esta cosa. Están escritos desde el punto de vista de una persona que utiliza su sitio web o aplicación, y escritos en el idioma que sus clientes usarían. Son independientes.

Una historia de usuario se suele escribir con el formato canonizado por Mike Cohn:

*Como [actor] Quiero [acción] para que [logro].*

Un **caso de uso** es una descripción de un conjunto de interacciones entre un sistema y uno o más actores (donde "actor" pueden ser personas u otros sistemas: por ejemplo, los dos compradores en línea y PayPal puede ser actores). Representa una funcionalidad encaminada a conseguir un objetivo. Por lo general, se crean como documentos, y generalmente incluyen este tipo de información:

*Nombre caso de uso: Recepción resultados domiciliación*

*Objetivo: Registrar el resultado de una domiciliación de recibos realizada por el Banco*

*Escenario:*

- ☐ *Administración carga en el Sistema el archivo de intercambio enviado por el banco tras el cobro de los recibos*
- ☐ *El sistema registra los cobros y las devoluciones recibidas*

Lo más importante es la descripción del escenario.

Las **Historias de los usuarios** no son sólo una sola frase. El propietario del producto también escribe los criterios de aceptación, que definen los límites de una historia de usuario, y se utilizan para confirmar cuando una historia se completa y trabajando según lo previsto.

Escribir los criterios de aceptación es el primer paso para dar contenido a los detalles de su historia de usuario.

a historia de usuario describe **solo el escenario principal del caso de uso** y no describe ninguna de las alternativas, de modo que se suele decir que un caso de uso puede contener múltiples historias de usuario donde cada una es un escenario del caso de uso.

*“Una historia de usuario es sinónimo de “característica” como se usaba en la década de los noventa, un marcador de lo que se debía construir, lo suficientemente detallado para que se ajuste a una iteración moderna/los periodos del Sprint. Un caso de uso proporciona una visión contextual de lo que se va a construir, y sirve para unir a la organización, entre otras cosas.”*

## **2· Diferencias entre la planificación temporal de Métrica 3 y Scrum·**

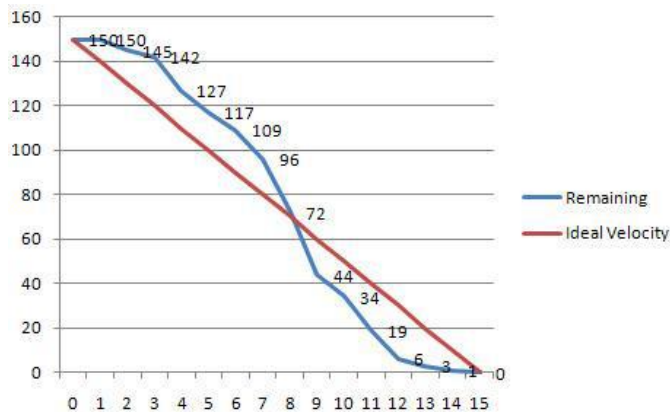
Métrica v3 vs Metodologías ágiles, no son una excepción. Yo tras haber usado las dos, tengo una opinión formada. Yo usaría Métrica v3 en las circunstancias que paso a exponer:

- 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).

## **3· Diferencias entre las gráficas “Burndown Chart” y “Earned value”·**

*Representa en forma gráfica lo que queda por hacer (Gráfico de Tiempo*

*Restante: Burndown Chart)· Scrum*



*(El otro tipo de grafico o no está o no lo encuentro!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!)*

### Concepto de EARNED VALUE

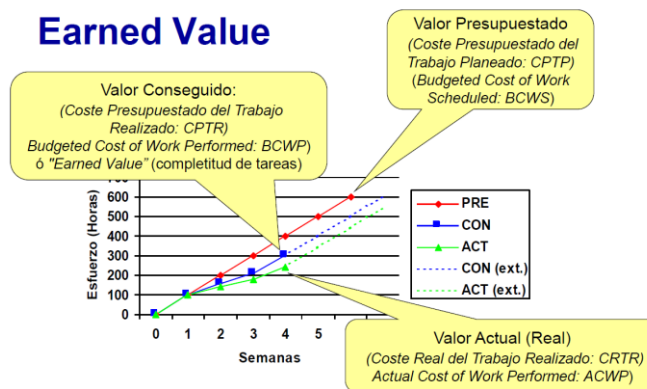
Cuando hablamos de EARNED VALUE, generalmente hablamos de una metodología a la vez que dicho término es también el elemento clave de esta metodología. Es la forma más sencilla de equiparar el valor ganado con el progreso físico. Como su propio nombre indica, es algo que se obtiene a través de un esfuerzo. En la gestión del proyecto, este valor es el obtenido cuando las actividades se llevan a cabo, y nos permite:

- ☐ Establecer un método para determinar cuál es el estado del proyecto y el progreso conseguido hasta la fecha respecto a lo planificado previamente
- ☐ Proporcionar la base para el análisis de rendimiento de costos.
- ☐ Permitir conocer el costo del proyecto antes de este se complete, al poder determinar cuál era el coste planificado y el costo del trabajo realizado en cualquier momento del proyecto.

En consecuencia, el EARNED VALUE es también una medida de progreso. Hay una relación directa entre EARNED VALUE y tanto por ciento completado. Se podrían determinar los atributos de este como:

- ☐ Una medida del progreso del proyecto total o para cualquier subelemento del proyecto.
- ☐ Un método coherente para el análisis de los logros del proyecto y los resultados.
- ☐ Una base para el análisis de rendimiento de costo de un proyecto.

## Earned Value



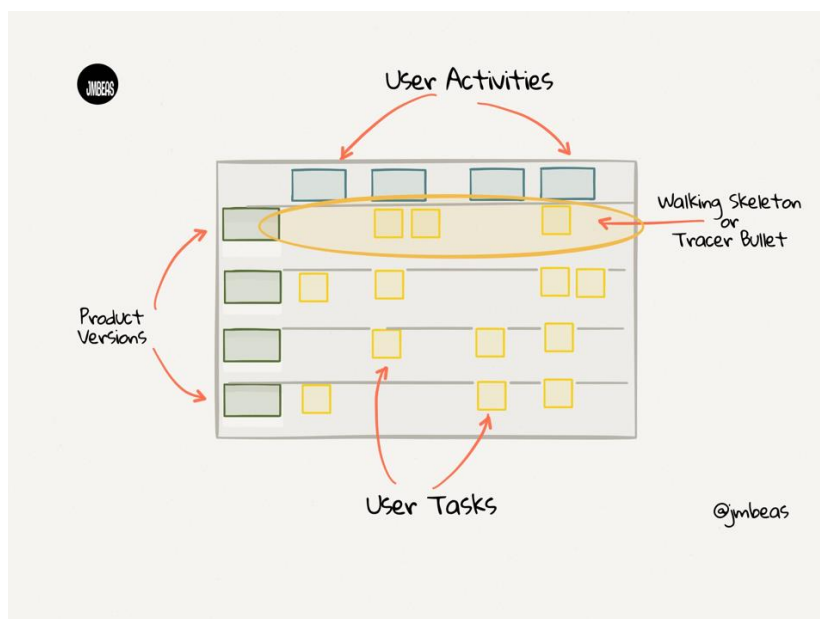
### 4. Qué es "Story Mapping" de Scrum. Para que se utiliza.

Es una forma de reorganizar el Backlog en dos dimensiones, una dimensión para el tiempo (medido en Releases) y otra dimensión para las funcionalidades.

Representamos verticalmente las diferentes versiones en las que iremos construyendo el producto, con lo que uno de los resultados que obtenemos al realizar un User Story Map es nuestro plan de versiones.

Representamos horizontalmente las tareas de usuario (o User Tasks). Las podemos agrupar en actividades de usuario (o User Activities). Las tareas de usuario son ya muy parecidas a una Historia de Usuario porque representan una acción que realizará un usuario.

Las tareas de usuario se distribuyen horizontalmente, según el orden en el que éstas serían usadas para completar un uso normal.



Columnas: Agrupa los procesos/usuarios. Recomendable ordenar siguiendo el proceso

Filas: Las historias con sus prioridades

**5. Decir si es verdadera o falsa esta afirmación: “Un elemento imprescindible en el Backlog de historias de usuario son las pruebas de aceptación”**

*FALSO: Lo que es imprescindible son los criterios de aceptación, que no son pruebas, sino condiciones a satisfacer que da el cliente y son refinadas por conversación.*

**6. En qué consiste el “backlog grooming”.**

*Facilita la planificación de sprints posteriores. Se hace durante un sprint, en referencia a los elementos futuros (que no están incluidos en él)*

- ☐ *Analizar los requisitos*
- ☐ *Separar elementos grandes en pequeños*
- ☐ *Estimar nuevos elementos*
- ☐ *Reestimar existentes*

*Típicamente 5-10% del tiempo de un sprint, cerca del final, en forma de taller (otros recomiendan semanalmente, no al final)*

**7. Reuniones Scrum.**

*Planificación de cada Sprint (Sprint Planning Meeting)*

*Al inicio de cada Sprint, dos reuniones (un día en total).*

- ☐ Reunión 1 (medio día), requisitos:

*Definir qué se va a hacer y entender qué quiere el DP.*

*DP+Equipo revisan/discuten Pila (elementos más prioritarios no finalizados), Incluyendo historias y criterios de aceptación.*

*Scrummaster presta asistencia a todos.*

*Compromiso de lo que se realizará en el sprint. (Dueño de producto decide las prioridades, Equipo decide el volumen de tarea a realizar (empezando por el principio de la pila))*

- Reunión 2 (medio día), planificación:

*Definir cómo se va a hacer (planificación detallada de tareas):*

*Ej. obtener información adicional, diseñar pantallas, cambio en BD, programación de partes del entregable, hacer pruebas (ver siguiente).*

*Selección final de elementos de la pila para el Sprint: Tras haber medido el coste de cada tarea (p.e. horas)*

*DP puede no asistir, pero debe estar disponible (p.e. si hay que reajustar/negociar el compromiso del trabajo a realizar)*

### *Sprint diario (Stand-up meeting)*

*Reunión corta (ej. 15 minutos), todo el equipo. Cada miembro informa:*

- *Que ha hecho desde la última reunión*
- *Que tiene planificado hacer antes de la siguiente reunión*
- *Cualquier bloqueo o impedimento que tenga*

*No hay discusiones, si acaso en reunión de seguimiento tras sprint diario. Aconsejable que no acudan jefes.*

### *Cierre del Sprint*

#### *Reunión de Revisión del Sprint (Sprint Review Meeting)*

*(Medio día) Demo y Conversación en profundidad Equipo+DP (posiblemente otras partes interesadas).*

*Inspeccionar el producto para adaptarlo en posteriores sprints y obtener feedback.*

#### *Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)*

*(<medio día) Inspeccionar y adaptar el proceso (no hace falta DP). Qué fue bien, qué no, qué puede mejorar*