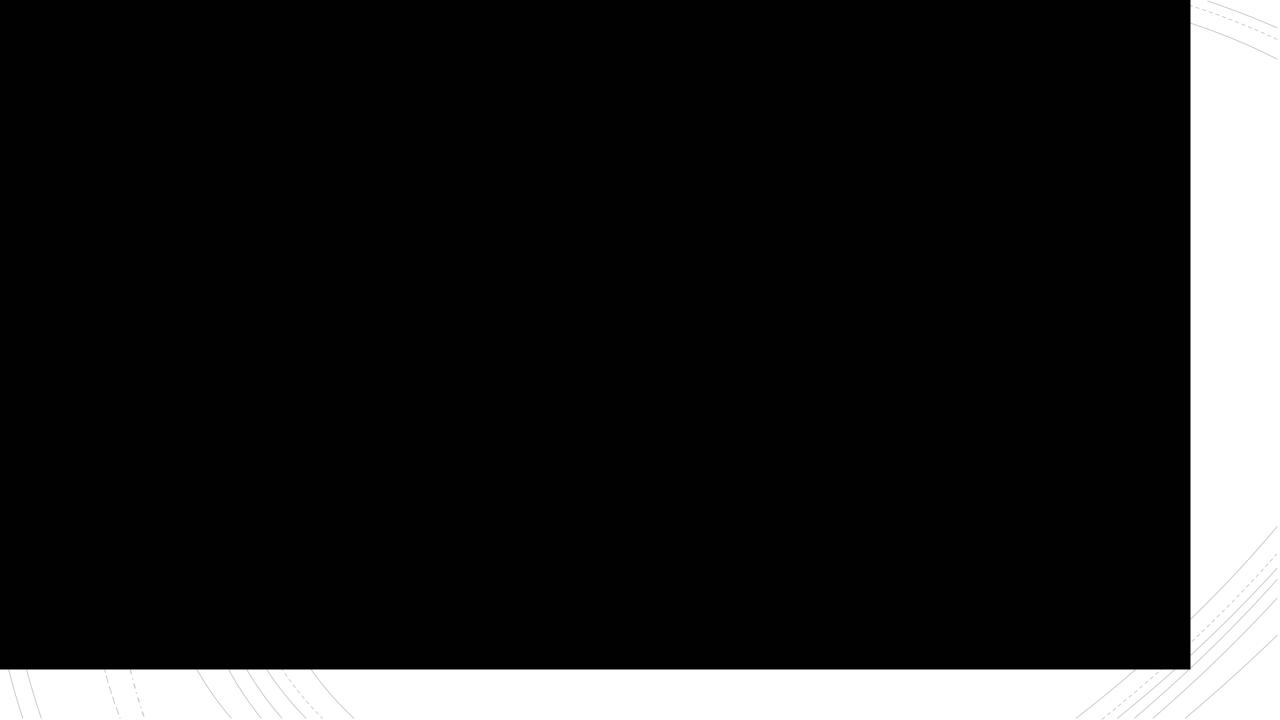
Tema 7 Historias de usuario

Problemas contados por el bufón del rey

videos\Ese veneno es mío..mp4





"Empieza
por contar
las piedras,
luego
contarás las
estrellas."
León Felipe

Sólo puedes afirmar como cierto lo que lo es

Un farmacéutico acaba de apagar las luces de la farmacia. De golpe, aparece un hombre y le pide dinero. El propietario abrió la caja registradora. El joven desapareció después de obtener el dinero y lo guardó rápidamente en el bolsillo.





Lord Lucan recibió la orden de cargar contra la artillería rusa en retirada que veía su superior.

Desde su posición sólo podía ver a una batería en perfecto orden de batalla

De todas formas cargó



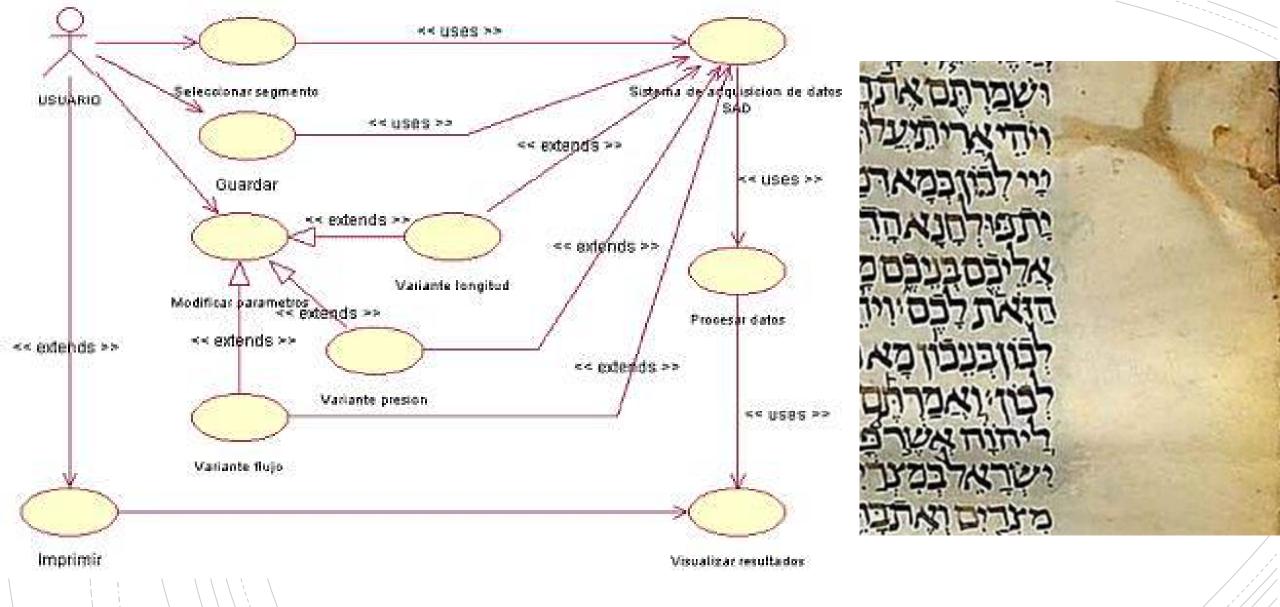
"La duda es uno de los nombres de la inteligencia"

Jorge Luis Borges

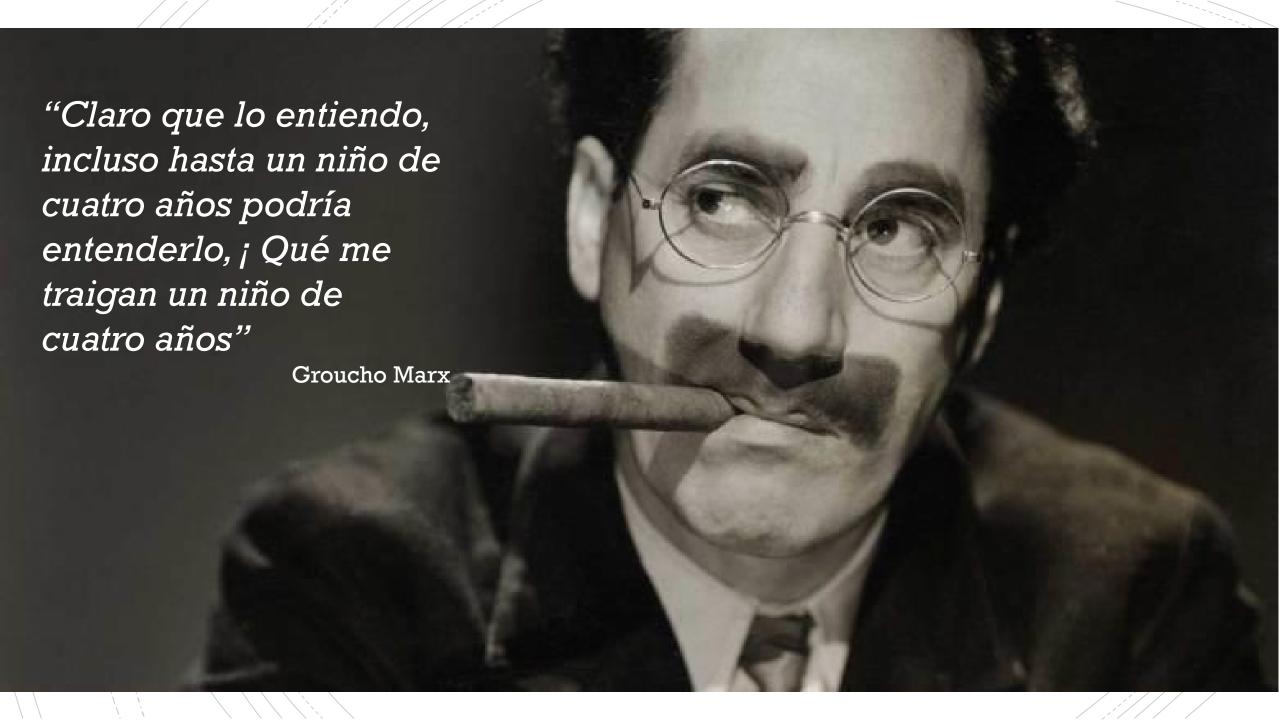
Debemos ser claros y evitar ambigüedades en cualquier sentido, con respecto al cliente o al desarrollador.



El proyecto software que un equipo de desarrollo va a realizar en la mayoría de los casos no responde a una idea suya sino más bien a las necesidades que alguien (los usuarios) tienen.



Una de las mayores preocupaciones es que el analista que capta las peticiones del usuario, suele terminar transmitiéndolas en un documento de difícil compresión para éste.



Las historias de usuario

Otro de los problemas del modelo en cascada es que requiere de un análisis completo de los requerimientos para generar un documento completo antes de iniciar las posteriores fases de diseño y desarrollo.

Con lo que la distancia en el tiempo desde que se realiza el análisis y el desarrollador empieza a programarlo existe un período de tiempo importante.

La única información de transmisión es el análisis

Las historias de usuario

Una alternativa a estos modelos es utilizar las Historias de Usuario:

• Por ser mucho más ágil a la hora de captar los requisitos

El retrasar lo más posible el diseño de la tarea permite acercar la definición final de los mismos al último momento que se pueda, para conseguir captar cualquier cambio en las ideas iniciales.

Show Blog Posts tagged

All tags

sorted by

Most Recent →

SUCCEEDING WITH AGILE - MIKE COHN'S BLOG

Blog de Mike Cohn Muy recomendable

Summarizing the Results of a Sprint

April 5, 2016 · by Mike Cohn · 15 Comments

The end of an agile sprint or iteration should be a relatively lightweight occasion. After all, it's something that will be done at least once a month, and often much more frequently than that. So, it's important that we don't burden a team with any more process ceremony than necessary. Often a very simple sprint review is all that is needed.

15 metrics, sprinting

CONTINUE READING

"Las Historias de Usuario describen la funcionalidad de algo que es valioso para un usuario de un sistema o software." Mike Cohn

Las Historias de Usuario se componen de :

- •Una descripción escrita de la historia usada para la planificación y como un recordatorio.
- Conversaciones sobre la necesidad que sirven para profundizar en los detalles de la historia.
- Elementos de prueba que permiten determinar cuando la tarea que va a cubrir la historia está completa.

Las historias de usuario

Así una historia debe permitir conocer las necesidades del usuario, así como los detalles que permitan validar el proyecto realizado





La BBV

Three C's by Ron Jeffries



CONVERSATION

CONFIRMATION

CARD



Las tarjetas son la mejor forma de almacenar las Historias de Usuario.

La conversación no es algo físico. Es lo que da pie a generar la historia de usuario

Conversation



Confirmation

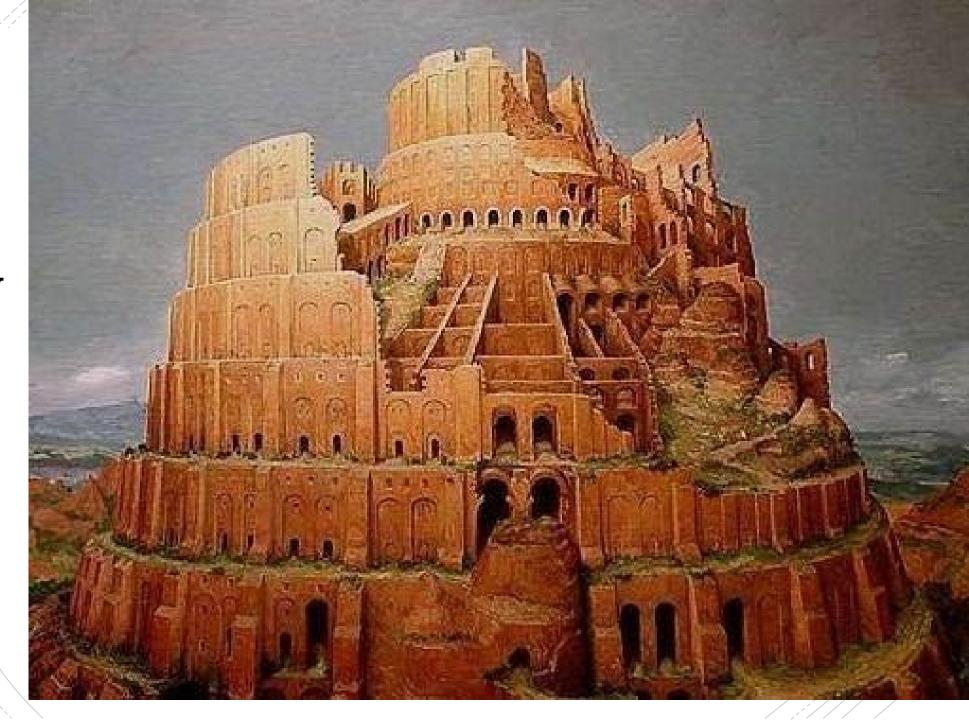


Criterios de aceptación que permita determinar cuándo la historia ha sido completada. (Automatizados si es posible)





Tarjetas grandes para las historias de usuario Tarjetas pequeñas (o post-its) para destacar tareas importantes que no deben olvidarse durante el desarrollo de una "tarjeta grande". La historia de usuario debe estar expresada en un lenguaje que el usuario pueda entender y que refleja una descripción sintetizada de lo que el usuario desea.





Facilitar comunicación en todas las líneas Eliminar ambigüedades pero no la duda Los problemas de interpretación No asumir cosas de la que no estoy seguro

La intérprete de italiano



Modelo de Historias de Usuario

La descripción puede ser libre, aunque es generalmente el modelo propuesto por Mike Cohn es el aceptado.

Tres cosas

- ¿Qué tipo de usuario es el que solicita?
- ¿Qué se quiere?
- ¿Por qué se quiere?

Modelo de Historias de Usuario



Como responsable de almacén quiero conocer cuando se alcanza el stock mínimo para poder realizar más órdenes de compra."

Tipos

- Podríamos diferenciarlos en función de sus tamaño o complejidad.
 - •TEMA: requisito a nivel organizacional
 - **EPIC:** requisito a nivel de negocio o arquitectural
 - •HISTORIA: requisito con valor para el cliente

Temas

•Un tema es un requisito que se puede descomponer en diferentes historias que se pueden resolver individualmente sin que la resolución de unas afecte notablemente a las otras.

Temas

- Un tema podría ser "Como Jefe del departamento de administración quiero que se optimice el proceso de cálculo e impresión de nóminas".
- Esto puede implicar
 - Acciones de estudio de los índices de la Base de Datos para acelerar proceso de cálculo
 - Modificación de proceso para la obtención de nóminas por centros de forma parcial
 - Modificación de los formularios de lanzamiento
- Cada una de esas tres son historias diferentes que aportan mejoras sin que el hecho de que una se finalice puede verse afectado por que otra no se realice.
- Por estas razones, estas historias se agrupan mejor en un tema que en una épica.
- Por eso se posibilita entregar las mejoras de forma parcial (yo puedo finalizar la 1 y 3 solamente y ponerlas en funcionamiento). Con lo que se incrementan la flexibilidad a la hora de planificar el desarrollo de cada tarea.

EPICAS

A diferencia del Tema, una Epic está formada por un conjunto de historias que suponen un flujo de trabajo completo para un usuario., de hecho, podríamos calificarla como una historia grande. Así, la mayor diferencia que tiene el epic con el tema es que el valor de negocio de las historias que forman una epic sólo tiene sentido cuando se finalizan todas.

EPICAS

- Por ejemplo, la épica "Como Administrador quiero todo el personal tenga el acceso a su nómina de forma digital" supone una serie de historias
 - Como Administrador quiero que todos los empleados tengan un usuario para acceder al sistema de nóminas
 - Como Usuario quiero poder configurar mi contraseña de mi perfil
 - Como Administrador quiero que se envíe de forma automática un correo electrónico a cada empleado una vez la nómina está disponible
 - Como Administrador quiero que se genere un archivo en formato pdf de cada nómina accesible y descargable por cada usuario.
- Son todas las tareas muy relacionadas, de tal forma que debería tenerlas implementadas todas para que realmente tengan valor de negocio.

Teorema de Fermat

Sea $f:(a,b)\to\mathbb{R}$ derivable en (a,b) y sea $x_0\in(a,b)$ un extremo de $f\Rightarrow f'(x_0)=0$

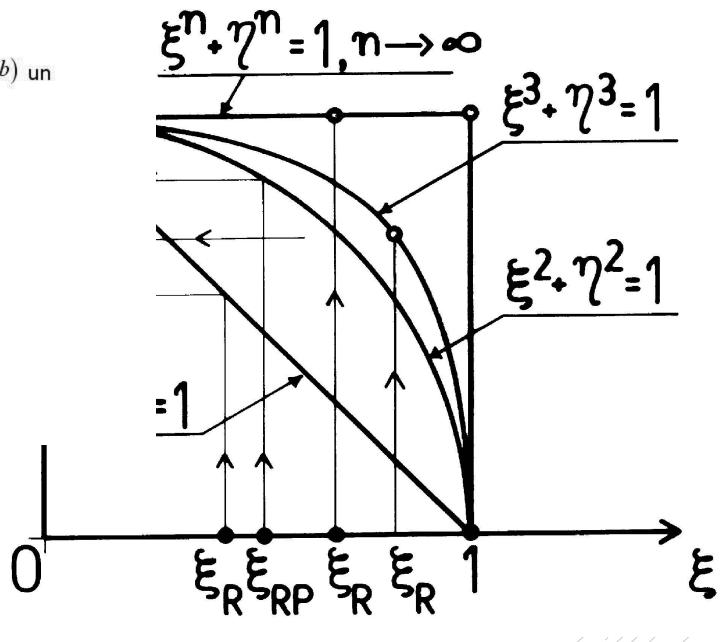
$$f'_{+}(x_{0}) = \lim_{h \to 0^{+}} \frac{f(x_{0} + h) - f(x_{0})}{h} \le 0$$

$$f_{-}'(x_0) = \lim_{h \to 0^{-}} \frac{f(x_0 + h) - f(x_0)}{h} \ge 0$$

$$f_{+}'(x_{0}) = f_{-}'(x_{0}) = f'(x_{0}) = 0$$

reduration act brokero.

Es preferible tener un número mayor de historias simples que uno menor de historias más complejas.



INVEST.

Como deben ser las Historias

- Independent
- Negotiable
- Valuable to users or customers
- Estimatable
- Small
- Testable

By Bill Wake

<u>Independendientes</u> (Independent)



- Evitar la existencia entre dependencias entre las historias
- Evitar historias que para estar finalizadas dependen de la finalización de otras.
- La dependencia añade complejidad a la planificación de las tareas

¿Cuál es preferible?

- Como Jefe de ventas quiero que mis clientes puedan pagar con Tarjeta Visa
- Como Jefe de ventas quiero que mis clientes puedan pagar con MasterCard
- Como Jefe de ventas quiero que mis clientes puedan pagar con American Express
- Como Jefe de ventas quiero que mis clientes puedan pagar con Tarjetas Visa, Mastercard y American Express

- Como Jefe de ventas quiero que mis clientes puedan pagar con Tarjeta Visa
- Como Jefe de ventas quiero que mis clientes puedan pagar con MasterCard y American Express

Negotiable (Negociables)

- Las Historias de Usuario no son unos requisitos cerrados que permiten cerrar un contrato que no se puedan cambiar.
- Una Historia de Usuario es una breve descripción de la funcionalidad que muchas veces se puede utilizar como un recordatorio.
- Los detalles de la historia se suelen retrasar hasta los últimos momentos para precisamente evitar cambios de última hora).

Negotiable (Negociables)

Eso no impide que si en el momento de redactar la base de la historia, se conoce algún detalle se pueda anotar en la misma tarjeta toda la información que se conozca (aunque suele ser sensato contrastarla en el momento que sea necesario).

Num: 15

Nombre: gestión de pagos con tarjeta

Actor: jefe de ventas

Acción: Que se pueda realizar el pago con tarjetas de crédito

Motivo: Facilitar ventas

Notas: Las tarjetas a admitir sólo serán Visa y Mastercard. El pago con otras se pospone a la llegada de acuerdos con las compañías.

Num: 15

Nombre: gestión de pagos con tarjeta

Notas: Se solicitará tipo de tarjeta, número de tarjeta, nombre que figura en la tarjeta, fecha de caducidad y en una pantalla posterior el código de tarjeta. El jefe de venta considera que prefiere que se pidan en dos pantallas distintas

Si se dispone de más información del requisito es bueno tomar nota de él. El reverso de la tarjeta es un lugar ideal para acompañar detalles útiles en la implementación Apunta todo lo importante

Video



Num: 15

Nombre: gestión de pagos con tarjeta

Notas: Se solicitará tipo de tarjeta, número de tarjeta, nombre que figura en la tarjeta, fecha de caducidad y en una pantalla posterior el código de tarjeta. El jefe de venta considera que prefiere que se pidan en dos pantallas distintas

Dudas a contrastar

La solicitud de sólo dos tarjetas es un error, hay que mostrarles que incorporar algún tipo adicional tiene un coste mínimo que se puede habilitar o no.

No veo claro lo de pedir la información en dos pantallas. Es razonable mostrarle que la mayoría de páginas lo piden en una única. Incrementa la complejidad. Sería razonable hacerle demo de otros sistemas para confirmar tipo de proceso.

Valuable (Con valor para el usuario)

- Hay quién indica que las historias deben aportar valor al usuario y por eso es razonable que el usuario las pida directamente.
- Todas las historias que se implementen deben tener valor para el usuario aunque éste inicialmente no lo sepa.



<u>Estimatable</u> (Estimable)

- El equipo de desarrollo debe poder estimar el coste (al menos aproximado) de desarrollar cada una de las Historias de Usuario.
- Es un requisito fundamental para poder planificar de manera razonable las historias que se pueden desarrollar dentro de un Sprint.
- Se mide en horas o puntos

¿Qué hacer si?

El equipo de desarrollo no conoce el dominio El equipo de desarrollo no tiene conocimientos técnicos del entorno.

La historia es demasiado compleja o tiene un tamaño muy grande.

¿Qué hacer si hay incertidumbre

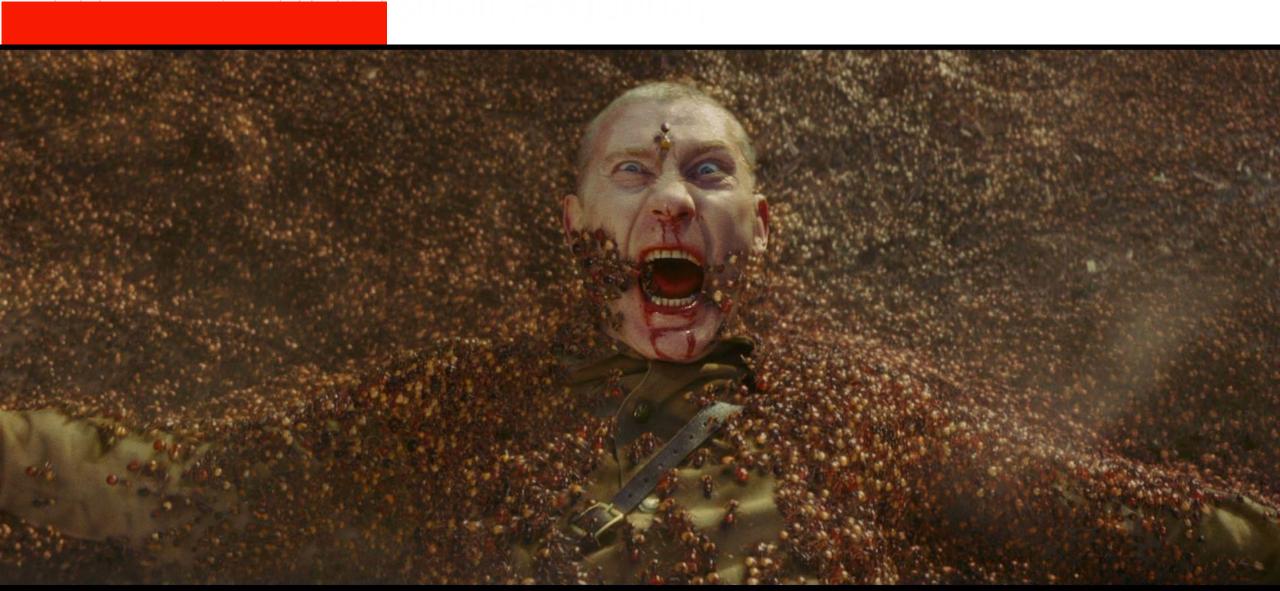


Toca poner luz, pero.....
¿Retrasar o abordar el problema cuanto antes?

La historia es demasiado compleja o tiene un tamaño muy grande.

El concepto pequeña es muy relativo. La Historia de Usuario debe tener una duración que la haga lo suficiente manejable para el equipo.

No confundir pequeña con microscópica



Duración razonable

Es razonable que el equipo de desarrollo defina un coste razonable para las Historias de Usuario estándar con las que van a trabajar. Algunos hablan de semana/programador como el tiempo máximo, mientras otros equipos prefieren definir como un día/programador como un coste medio razonable.

Como jefe de ventas quiero una "gestión web de las ventas para incrementarlas"

- Como jefe de ventas quiero poder dar de alta un producto para venta
- Como jefe de ventas quiero poder modificar características de un producto o eliminarlo
- Como jefe comercial quiero poder añadir campaña comerciales que afecten al precio de venta del producto

Como jefe de ventas quiero gestionar usuarios

Como jefe de ventas quiero poder dar de alta un usuario Como jefe de ventas quiero poder modificar un usuario Como jefe de ventas quiero poder dar de baja un usuario Como jefe de ventas quiero poder consultar un usuario

El tamaño ideal

El concepto de Small (pequeño) es muy dependiente de como el equipo de desarrollo se sienta cómodo.

Debe garantizar al cien por cien es que toda historia de usuario debe ser estimable

Debe tener un coste mínimo algo más alto que el tiempo que se pierda en hablar de ella.

Testable (Se puede validar)

Otro de los conceptos que hemos visto como un tema fundamental es el de terminado.

Una historia debe tener unos objetivos claros, y deben ser tan claros que deba ser posible comprobar que el trabajo ha cumplido las expectativas, es decir que se pueda validar el trabajo realizado.

Testable (Se puede validar)

- Otro de los objetivos es que el mayor número de historias se pueda validar de forma automática, por lo que es muy interesante utilizar conjuntos de aplicaciones de prueba que así lo permitan.
- Hay que definir claramente una batería de pruebas que pueda ser realizada para verificar lo correcto de un programa o módulo.
- El coste de realizar las pruebas se debe incluir en el coste de la historia de usuario, a menos que haya alguna historia que tenga como objetivo la realización de una serie de pruebas de conjunto.

Testable (Se puede validar)

- Sólo los requisitos no funcionales como pueda ser "conseguir un Interfaz amigable o facilidad de uso para usuario novel" pueden evitar la definición de esas baterías de prueba.
- No obstante se pueden definir tareas más complejas que exceden al equipo de desarrollo y que permitan hacer una estimación del grado de resolución de algunos requisitos no funcionales.

De la visión a la tarea

Epic 1

Historia de Usuario 1.1

Historia de Usuario 1.n

Tarea 1.1.1

Tarea 1.1.2

Tarea 1.1.3

Tarea 1.1.4

3



Tema

Epic 2

Historia de Usuario 2.1

Historia de Usuario 2.2

Historia de Usuario 2.n

Visión

Epic n

Historia de Usuario n.1

Historia de Usuario n.2

Historia de Usuario n.n.

Epics, Historias y Tareas

- Epics Historias de usuario de gran tamaño
- Los Epics deberían descomponerse a su vez en una serie de historias de usuario que cumplan los atributos antes especificados.
- Las Historias de Usuario pueden sufrir un proceso de descomposición adicional en forma de tareas que sí son directamente asumibles por parte del equipo de desarrollo.

Epics, Historias y Tareas

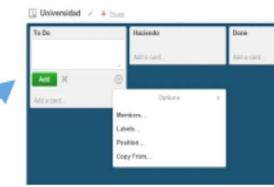
Historia de Usuario 1

Historia de usuario 7

Epic 3

Epic 4

Pila de Producto



Tarea 1

Tarea 2

Tarea 3

Pila de Sprint

Los Epics siempre se hallan en la parte menos prioritaria de la pila del producto. No es necesario dedicar tiempo a su descomposición, ya que es preferible esperar a que su desarrollo esté más cerca e incluso confirmado. Las Historias de Usuario ocupan la parte alta de la pila de producto ya que son serias candidatas a entrar en el Sprint.

Las tareas finales son las que se gestionan dentro de la pila de Sprint.

Priorizando historias

- Responsabilidad del Product Owner, consultado el equipo de desarrollo
- El método de desarrollo de sistemas dinámicos propone un modelo para la determinación de prioridades denominado MoSCoW y su objetivo es facilitar que se llegue a ese entendimiento Product Owner Equipo de Desarrollo

Priorizando historias : MoSCOW

- M MUST HAVE (es necesario): Son fundamentales en el sistema. Sin ellas el sistema no funciona.
- S SHOULD HAVE (es recomendable): Se debería completar la funcionalidad de la historia pero hay alternativas de menor coste o a corto plazo que nos permiten funcionar sin ella.
- C COULD HAVE (podría ser interesante): Es interesante contar con ella siempre que halla tiempo y recursos para hacerla sin abandonar el desarrollo de las tareas anteriores.
- W WON'T HAVE (no lo queremos): La de menos prioridad. Puede que valga la pena afrontarla en un futuro pero a corto plazo no es asumible por su escaso interés o alto coste.

Priorizando historias : Otras prioridades

- El riesgo de que la historia no se pueda completar con toda la funcionalidad deseada (ejemplo alto rendimiento en un algoritmo).
- El impacto que la historia va a tener sobre otras historias si no la terminamos.
- También es importante a quien afecta el que una historia se complete antes o no, así se debe considerar.
- La importancia de la historia para una amplia base de usuarios o clientes.
- La importancia de la historia para de un pequeño número de usuarios o clientes importantes.

Priorizando Historias

- Al final, siempre el Product Owner tendrá unas prioridades y el equipo de desarrollo otras, lo ideal es llegar a consensos razonados, aunque en caso de discrepancia es el primero el que marca definitivamente las prioridades.
- En cualquiera de los casos hay gente que considera que priorizar no es importante ya que toda se va a hacer.
 - Quizá oculten el miedo a asimilar que determinar el valor de una historia es difícil de determinar.
 - Así es, el concepto valor comercial es algo a veces demasiado difuso y poco cuantificable.

- •Qué valor me aporta implementar la tarea
- •Que me cuesta desarrollar la tarea.
- Cuanto voy a aprender en el desarrollo de la tarea
- •Qué riesgo evito al desarrollar la tarea



Qué valor me aporta implementar la tarea. Es decir que

incremento de ingresos o disminución de gastos me puede suponer la tarea. En ocasiones se puede cuantificar de manera concreta y en otras se puede estimar.



Que me cuesta desarrollar la tarea. En este sentido hay que traducir

los puntos de historia al coste de las personas que los tienen que implementar. Esto obliga a volver a hablar de número de horas reales y salario del trabajador.

Cuanto voy a aprender en el desarrollo de la tarea y qué importancia tiene lo

que voy a aprender de cara a futuros desarrollos dentro o fuera del proyecto. El trabajar con nuevas herramientas, sistemas novedosos siempre aporta un grado de incertidumbre adicional al proyecto. En ocasiones, el priorizar una serie de tareas menos relevantes con respecto al valor que aportan pueden aportar un conocimiento a los miembros del equipo que por ejemplo permitan despejar dudas sobre algunas de las tareas, facilitando que las estimaciones sobre éstas sea mucho más precisa. También tareas de formación concreta, que inicialmente no aportan valor, pueden suponer un incremento de la velocidad de desarrollo en próximas tareas.



Qué riesgo evito al desarrollar la tarea. Un riesgo es

aquello que podría suceder y que puede limitar o evitar el éxito en el proyecto. Por ejemplo, unas gestiones de copias de seguridad avanzada podrían no estar finalizadas si priorizamos el lanzamiento de una aplicación comercial. Son aspectos a valorar.

Los riesgos

- Dentro de los riesgos, cabría diferenciar
 - Riesgos que afectan a la planificación. "Quizás no lo acabemos en mayo"
 - Riesgo de costes "Quizás no lo hagamos al precio estimado inicialmente"
 - Riesgos de funcionalidad "Tal vez no podamos conseguir que funcione"
- Se trata de considerar el riesgo como un elemento que nos permita priorizar, a lo mejor no de forma prioritaria, pero si de tal forma que se considere suposible incidencia

¿Cuáles desarrollarías primero?

Alto riesgo Baja rentabilidad Alto riesgo Alto rentabilidad

Bajo riesgo Bajo rentabilidad

Bajo riesgo Alta rentabilidad

- 1. En estas cuatro opciones del gráfico hay que tratar de centrarse en desarrollar aquellas que implican una **alta rentabilidad y alto riesgo**, con lo que reducimos la incertidumbre.
- 2. En segundo lugar, es preferible aquellas que aportan alto valor, aunque no eviten riesgos, teniendo en cuenta el alto valor que aportan.
- 3. Luego podríamos pasar a aquellas que, aunque aportan bajo valor no tienen riesgo. Por último, hay que tratar de evitar las tareas de baja rentabilidad que suponen un alto riesgo.















