



**Ministerio de Educación y
Deportes**

Subsecretaría de Servicios Tecnológicos y
Productivos



Desarrollo de Software Requerimientos en Métodos Ágiles



Ministerio de
Educación y Deportes
Presidencia de la Nación



Ministerio de Producción
Presidencia de la Nación

Métodos Ágiles para el Desarrollo de Software

Especificación de Requerimientos

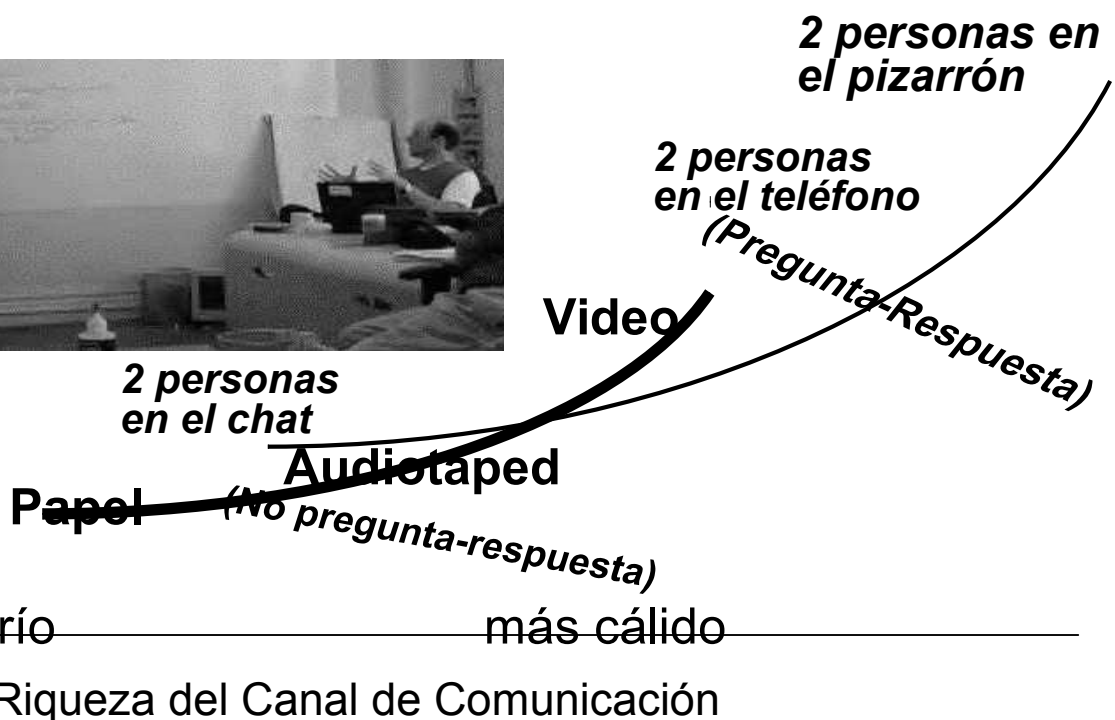
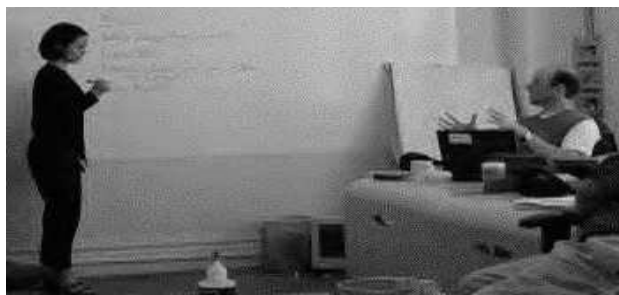
As who I want
what so that
why

Requerimientos

- Según Albert Mehrabian, la comunicación humana se compone de tres partes:
 - En un 7%: El contenido (las palabras, lo dicho)
 - En un 38%: El tono de la voz
 - En un 55%: Las expresiones faciales
- Por lo que para tener una comunicación sólida, completa es necesario un contacto cara-a-cara
- Una de las herramientas utilizadas en los desarrollos ágiles son las **User Stories** (Historias de Usuario)

El cara-a-cara permite que fluya información vocal, subvocal, gestual con realimentación rápida

Efectividad en la Comunicación





Historias de Usuario (User Stories)

“....se las llama “historias” porque se supone que Ud. cuenta una historia. Lo que se escribe en la tarjeta no es importante, lo que Ud. habla, sí!
--- Jeff Patton, InfoQ,



Las tres “C” de una Historia de Usuario

Conversación
Tarjeta
Confirmación



Historia



Las tres “C” de una Historia de Usuario



Historia



Las tres “C” de una Historia de Usuario



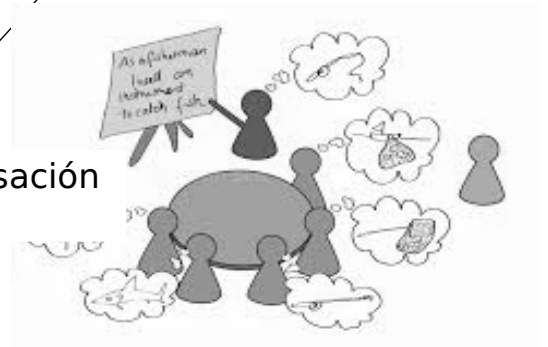
Las tres “C” de una Historia de Usuario

Conversación

Tarjeta

Confirmación

Conversación: Toda historia debe ser una conversación con el product owner



Historia

User Stories

Representa a quién
necesita el
requerimiento

Como <nombre del rol>,
yo puedo <actividad>
de forma tal que
<valor de negocio que
recibo>

Permite segmentación de la
funcionalidad del producto y
ayuda a identificar otros roles

Comunica porqué es
necesaria la actividad,
para qué se utilizará en
el negocio

User Stories

Como Conductor **quiero** buscar un destino a partir de sus coordenadas **para** conocer el camino a recorrer y así llegar destino deseado.

Para un software de un GPS

- Ventajas de escribir los requerimientos de dicha manera:
 - Primera persona: Invita a quien la lee a ponerse en el lugar del usuario
 - Priorización: Tener una estructura para redactar la user story ayuda al responsable del producto a priorizar
 - Propósito: Conocer el propósito de una funcionalidad permite al equipo de desarrollo plantear alternativas

User Stories

Como Conductor **quiero** buscar un destino a partir de sus coordenadas para conocer el camino a recorrer y así llegar destino deseado.

Criterios de Aceptación: Las coordenadas se representan con tres números que indican longitud y tres números que indican latitud. Cada número representa los grados, minutos y segundos respectivamente. Además se debe indicar la orientación (norte, sur, este, oeste).

Pruebas de Aceptación:

- Probar buscar un destino en un país y ciudad existentes, de dos coordenadas existentes (pasa).
- Probar buscar un destino en un país y ciudad existentes, de una coordenada inexistente (falla).
- Probar buscar un destino en un país y ciudad existentes, de dos coordenadas existentes sin indicar la orientación (falla).
- Probar ingresar coordenadas de latitud y longitud válidas (pasa).
- Probar ingresar coordenadas de latitud y longitud inválidas (falla)

INVEST -Características de una Historia de Usuario

I

- **Independientes**

- Las Historias de Usuario deben ser independientes de forma tal que no se superpongan en funcionalidades y que puedan planificarse y desarrollarse en cualquier orden.

N

- **Negociable**

- Una buena Historia de Usuario es *Negociable*. No es un contrato explícito por el cual se debe entregar todo-o-nada.

V

- **Valuable**

- debe tener valor para el cliente y para el negocio del cliente.

E

- **Estimable**

- Debe poder asignarse un indicador de peso a esa historia de usuario.

S

- **Small (Pequeña)**

- Su tamaño debe ser tal que puede terminarse y entregarse en el tiempo comprometido (iteración).

T

- **Testeable (Verificable)**

- Poder demostrar que una historia fue implementada.