

PRÁCTICO 2 - REQUERIMIENTOS ÁGILES – User Stories y Estimaciones

| | |
|-----------------------|--|
| Unidad: | Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software |
| Consigna: | Identificar y escribir las US identificadas en el Dominio presentado para el práctico |
| Objetivo: | Aplicar los conceptos teóricos desarrollados en clase sobre User Stories. |
| Propósito: | Familiarizarse con los conceptos de requerimientos ágiles y en particular con US, Épicas, Temas y MVP.. |
| Entradas: | Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema. Enunciado, consigna y tarjeta de US. |
| Salida: | <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los roles principales • El MVP explicando el alcance propuesto y justificando la inclusión de las User Stories seleccionadas y el porqué de aquellas excluidas en el mismo • US identificadas con sus tarjetas completas • User Story canónica • User Stories estimadas <p>Este práctico no se entrega y por lo tanto no tiene nota. El tema se evalúa en el parcial.</p> |
| Instrucciones: | <p>Los docentes representarán a expertos del dominio que expresarán sus necesidades vinculadas al desarrollar un software para el servicio de EcoHarmony Park.</p> <p>Los estudiantes realizarán preguntas con el objetivo de acordar juntos el alcance del proyecto, determinar las User Stories correspondientes y definir las pruebas de aceptación de usuario para cada una.</p> <p>Cada grupo presentará el resultado obtenido al final de la clase al resto del curso.</p> |

EcoHarmony Park: Descripción del dominio

Los dueños del bioparque “EcoHarmony Park” están evaluando el desarrollo de una aplicación móvil (Android, iOS) ya que la cantidad de visitantes anuales aumentaron significativamente al igual que los avances tecnológicos. La misma tiene como objetivo mejorar la experiencia de los visitantes al proporcionar información útil y enriquecedora sobre las exhibiciones, los horarios de alimentación de los animales, los senderos para caminar y otros aspectos del parque como la autogestión al momento de realizar la compra de entradas.

Hemos tenido el privilegio de entablar una conversación con Miguel Rodríguez, uno de los propietarios de EcoHarmony Park, y a continuación, compartimos los detalles de la interacción:

El Doce: ¡Hola! Estoy aquí en el hermoso bioparque "EcoHarmony Park" con el Sr. Rodríguez, para hablar sobre una emocionante novedad: ¡una nueva aplicación móvil que mejorará la experiencia de los visitantes aquí en el parque! ¿Me podrías contar brevemente en qué consiste la aplicación?

Miguel: ¡Hola! Gracias por tomarte el tiempo para hablar conmigo. Estoy encantado de compartir más detalles sobre la idea de nuestra aplicación. En primer lugar, ofreceré a los visitantes mapas interactivos que les ayudarán a explorar el parque de manera más eficiente. Asimismo, proporcionará información detallada sobre cada exhibición y horario de alimentación de cada especie que cuidamos. También se podrá autogestionar la compra de entradas al parque, pudiendo realizar directamente el pago a través de la pasarela de Mercado Pago, lo que permitirá agilizar el ingreso. Por último, los visitantes pueden inscribirse a las diferentes actividades diarias que posee el parque.

El Doce: Wow! Que interesante ¿Podrías explicarme cómo puede un visitante acceder a los horarios de alimentación a través de la aplicación?

Miguel: ¡Claro! Una vez que descarguen la aplicación y la abran, encontrarán una sección dedicada a "Horarios de Alimentación disponibles". Cada horario estará detallado de manera clara, indicando la especie, nombre del animal, edad, hora programada, sector del parque (terrestres, acuáticos o aéreos) y cuidador encargado (nombre y apellido). Por otra parte, aquellos que estén próximos a comenzar (faltando una hora) los mostraremos con un mensaje que diga: ¡Apúrate que ya comienza!

Es importante considerar que los horarios se mostrarán en orden, comenzando con los más próximos a la fecha actual y extendiéndose hasta una semana en el futuro. Para que sea más amigable la interfaz pensamos en proporcionar la posibilidad de filtrar por la fecha en la que el visitante estará en el parque y que se visualicen únicamente los horarios correspondientes a la misma.

Además, en una versión posterior, los visitantes podrán configurar notificaciones para recibir recordatorios de los horarios de alimentación que deseen seguir de cerca.

El Doce: ¡Eso suena muy útil! ¡Al igual que el mapa interactivo! ¿Podrías comentarme cuáles serán los elementos y características del parque que estarán disponibles para visualizar en él? ¿Qué acciones podrán llevar a cabo los visitantes a través de esta herramienta?

Miguel: Este mapa ofrece una vista panorámica de todo el parque, dividido en sectores diferenciados por colores. Asimismo, el mapa contiene íconos informativos: “Inodoro” para identificar los baños distribuidos en el parque, una “Bolsa” para indicar los puntos de venta, y un “Micrófono” para el show especial del día. Los visitantes pueden hacer click en este último ícono para obtener el nombre del show y su horario, en caso de que haya un show programado. En una futura mejora pensamos incluir en este mapa la ubicación del visitante en tiempo real.

El Doce: Para alguien como yo, con un sentido de la orientación no muy desarrollado, suena como una herramienta imprescindible, ¡jaja! ¿Hay otros aspectos del parque que también planean ofrecer a través de la aplicación? ¿Habías mencionado la inscripción a las actividades, no es cierto?

Miguel: Sí! me estaba olvidando de comentarlo. El parque ofrece la posibilidad de realizar actividades de una hora sumamente enriquecedoras para los visitantes, entre las que se encuentran “Tirolesa”, “Safari”, “Palestra” y “Jardinería”. Para poder realizar la inscripción deben seleccionar del conjunto de actividades la que desean realizar, eligiendo en primer lugar el horario y completando luego los datos del visitante: nombre, DNI, edad y talla de vestimenta si la actividad lo demanda. Finalmente, para concluir el proceso de inscripción, pedimos a los visitantes que acepten los términos y condiciones específicos de la actividad en la que participarán. Nos interesa gestionar la inscripción de las actividades porque tienen cupos limitados y es muy útil para planificarlas con anterioridad según los inscriptos que tengamos.

El Doce: Para finalizar esta pequeña entrevista, ¿Podrías explicarme el proceso de compra de entradas a través de la app?

Miguel: ¡Pero claro! Para realizar la compra de entradas el visitante debe registrarse en la aplicación, ingresando un mail y una contraseña. A continuación, debe ingresar a la sección “Comprar entradas” y allí indicar la fecha de visita deseada, la cantidad de entradas requeridas (que no puede superar las 10) y la edad de cada visitante. Finalmente, el sistema mostrará el monto total y se debe seleccionar la forma de pago: efectivo en caso de querer pagar en boletería o con tarjeta, donde se redirigirá al usuario a la página de Mercado Pago para completar el proceso de forma segura. Finalmente, recibirán un mensaje de confirmación vía mail y sus entradas serán verificadas al momento de ingresar al parque. La posibilidad de comprar las entradas mediante la aplicación nos parece fundamental para comenzar a probar la recepción de la aplicación, incluyendo el pago electrónico ya que creemos que será el más usado.

El Doce: ¡Muy claro! Parece que la aplicación requiere mucha atención. ¿Tienen previsto contratar personal adicional para mantener actualizados los horarios, las actividades y todo lo que implica?

Miguel: No, no hay problema en ese aspecto. Planeamos gestionar esa tarea por fuera de la aplicación, a través de nuestro equipo de administradores, que se encargará de mantener todo actualizado.

El Doce: Ah, entiendo. ¡Gracias por compartir todos estos emocionantes detalles! Más adelante coordinamos otra nota para ver esta aplicación en funcionamiento.