

Historias de Usuario

Ingeniería de Software I



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas
15/11/2009

Índice

Objetivos

Alcance

Historias de Usuario

Resumen

Preguntas



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

OBJETIVOS



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

Objetivos

- Conocer los elementos principales de las historias de usuario
- Poder desarrollar historias de usuario a partir de las necesidades del cliente



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

ALCANCES



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

Alcance

- Historias de Usuario
- Características de las Historias
- Planificación de las Historias
- Partes de las Historias
- Spike



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

Definición, Características, Planificación, Partes de las Historias

HISTORIAS DE USUARIO



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

Historias de Usuario

- Son fichas de papel en las cuales los usuario expresan los requisitos del sistema
- Constituyen un medio de comunicación entre el usuario y el desarrollador y son utilizadas para planificar el tiempo de desarrollo de las funcionalidades del sistema
- Las historias de usuario son estimadas (tiempo para su construcción) a partir de la urgencia de las mismas (punto de vista del usuario) y la complejidad técnica para construirlas (punto de vista del desarrollador)



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

Las historias de usuario describen funcionalidad que deberá ser evaluada por los usuarios de un sistema

Historias de Usuario

- Las historias de usuario están compuestas de tres aspectos:
 - Una descripción escrita de la historia
 - Conversaciones acerca de la historia que sirven para extender los detalles de la historia
 - Pruebas para cubrir y documentar detalles y son usadas para determinar cuando una historia es completada



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

Características



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

10

Características de una Historia

- Independencia
- Negociable
- Agrega Valor a los Usuario
- Estimable
- Pequeña
- Probable


FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas
15/11/2009

11

Independencia

Las historias de usuario son independientes, ya que la independencia entre historias evita problemas al priorizar y planificar el desarrollo de las historias

Negociable

Las historias de usuario son negociables, ya que no representan algún tipo de contrato que no pueda ser negociado. Las historias son negociables (entre desarrolladores y usuarios), ya que algunos aspectos de las mismas pueden cambiar al momento de detallar lo que la misma realiza

Agrega Valor a los Usuario

Las historias de usuario deben de representar una funcionalidad que agregue valor al usuario

Estimable

Una historia de usuario debe de poder estimarse en términos del tiempo que tomará su construcción

Una historia no puede estimarse cuando:

1. Los desarrolladores no poseen conocimiento del dominio del negocio
2. Los desarrolladores tienen poco conocimiento técnico
3. La historia es muy grande

Pequeña

Que no son Historias

- Los Casos de Uso
- Los Escenarios


FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas
15/11/2009

12

Los Casos de Uso

Los casos de uso generalizan un conjunto de interacciones del actor (y el actor puede ser otro sistema)

Los casos de uso son extensos y las historias de usuario no

Los casos de uso incluyen flujos alternos que podrían ser otras historias de usuario

Los Escenarios

Un escenario es una descripción detallada de la interacción de un usuario con el sistema

Los escenarios son más detallados que las historias de usuario

Los escenarios pueden abarcar muchas historias de usuario

Planificación de Historias de Usuario

- Pasos para la Planificación de Historias de Usuario son
 1. El usuario escribe la historia
 2. El usuario prioriza la historia de usuario
 3. El programador estima el esfuerzo necesario para construir la historia de usuario
 4. Los programadores estiman las dependencias entre historias de usuario
 5. Las historias son divididas en tareas por los desarrolladores (de no más de tres días por tarea)



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

13

Planificación de Historias de Usuario

6. Se define en forma conjunta entre desarrolladores y usuarios que historias se construirán primero (en un release completo) tomando en cuenta la priorización y esfuerzo para su desarrollo
7. Se divide el release en iteraciones (de no mas de tres semanas cada una) y se asigna a cada iteración las historias que se construirán en ellas



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

14

Partes de Historias de una Historia de Usuario



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

15

Partes de una Historia

- Una Historia debe de contener:
 - Número de Historia
 - El Nombre de la Historia
 - Descripción de la Historia
- Una Historia puede contener:
 - Usuario que la Definió
 - Prioridad
 - Riesgo
 - Especificación de Pruebas
 - Anotaciones



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

18

Partes de una Historia

- La Descripción de la Historia consiste en una breve narración del usuario donde especifica la funcionalidad que desea del sistema y agrega valor para el usuario
- La prioridad constituye el grado de importancia de la historia para el usuario y puede ser alta/media/baja o un número en una escala de valores
- El riesgo constituye un índice de riesgo al construir la historia definido por el desarrollador



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

17

Partes de una Historia

- La especificación de pruebas son las expectativas del usuario de la forma como se probará la historia y constituyen un conjunto de pruebas distintas para la historia (estas se colocan en la parte posterior de la ficha)
- Las anotaciones son especificaciones adicionales dichas por el usuario o desarrollador mientras se definía la historia de usuario (estas se colocarán debajo de la descripción de la historia)



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

18



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas
15/11/2009

Historia de Usuario

Historia No.

Nombre

Usuario

Prioridad del Negocio

Riesgo de Desarrollo

Descripción

Anotaciones

Historia de Usuario

Parte Frontal de la Ficha

Pruebas

Historia de Usuario

Reverso de la ficha



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

20

Ejemplo

Historia de Usuario		Historia No.
		1
Nombre		
Pagar Servicio de Telefonía		
Usuario		
Juan Rodríguez		
Prioridad del Negocio	Riesgo de Desarrollo	
Alta	Bajo	
Descripción		
Un usuario puede pagar su recibo mensual de telefonía a través de la web		
Anotaciones		
Los pagos se realizarán a través del sistema bancario del país, realizando débitos en las cuentas de los clientes y créditos en la cuenta personal de la empresa telefónica		



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

21

Ejemplo

Pruebas

Se deberá realizar el pago de una factura con saldo
cero

Se deberá de realizar el pago de un número de
teléfono que no exista

Se deberá de realizar el pago con un número de
cuenta que no exista



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

22

SPIKE



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

23

Spike

- Spike es un pequeño programa que explora posibles soluciones potenciales
- La solución al sistema que se desea obtener, se construye a partir de esos pequeños programas denominados spike



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

24



Extreme Programming Project



Copyright 2000 J. Davies-Woods



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

Un proyecto de XP

Fuente: www.extremeprogramming.org

Resumen

- Las historias de usuario son fichas de papel en las cuales los usuario expresan los requisitos del sistema
- Las Características de las Historias de Usuario son:
 - Independencia
 - Negociables
 - Agregan Valor a los Usuario
 - Estimables
 - Pequeñas
 - Probables



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

20

Resumen

- Una Historia debe de contener:
 - Número de Historia
 - El Nombre de la Historia
 - Descripción de la Historia
- Una Historia puede contener:
 - Usuario que la Definió
 - Prioridad
 - Riesgo
 - Especificación de Pruebas
 - Anotaciones



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

27

Preguntas

- ¿Qué es una historia de usuario?
- ¿Qué debe contener una historia de usuario?
- ¿Qué es spike?



FACULTAD DE INGENIERÍA
Escuela de Ciencias y Sistemas

15/11/2009

28