



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



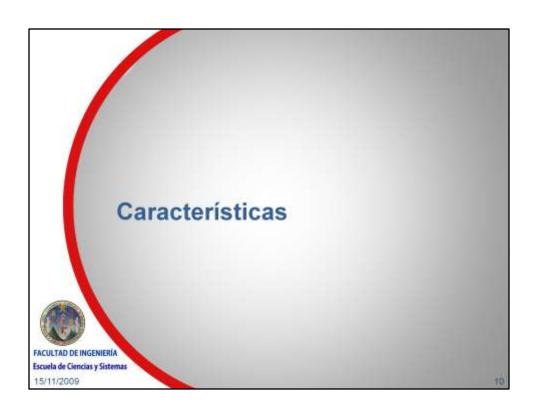


Las historias de usuario describen funcionalidad que deberá ser evaluada por los usuarios de un sistema

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







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



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
 - El programador estima el esfuerzo necesario para construir la historia de usuario
 - Los programadores estiman las dependencias entre historias de usuario
 - Las historias son divididas en tareas por los desarrolladores (de no más de tres días por tarea)



Planificación de Historias de Usuario

- 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
- 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





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



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



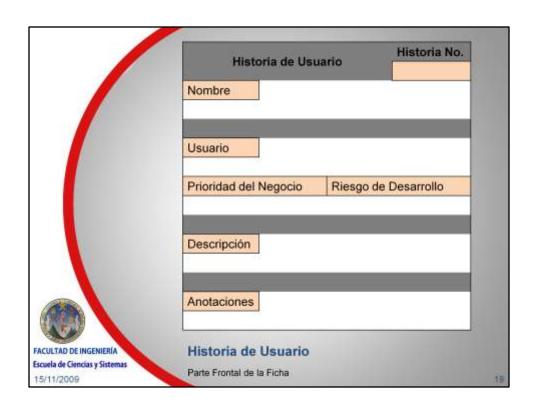
FACULTAD DE INGENIERÍA Escuela de Ciencias y Sistemas

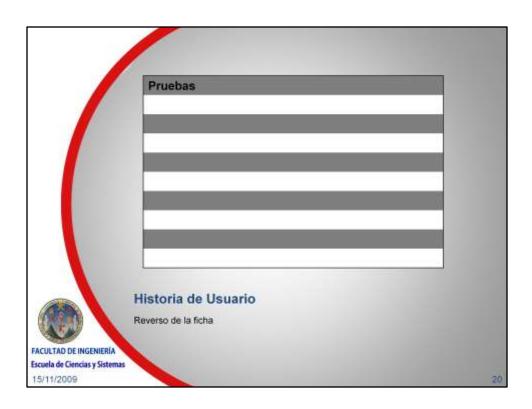
Partes de una Historia

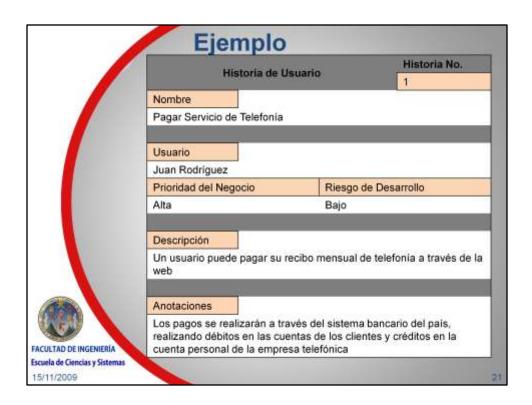
- La especificación de pruebas son las expectativas del usuario de la forma como se probará la historia y constituyen un conjunto de pruebas distintas para la historia(estas se colocan en la parte posterior de la ficha)
- Las anotaciones son especificaciones adicionales dichas por el usuario o desarrollador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

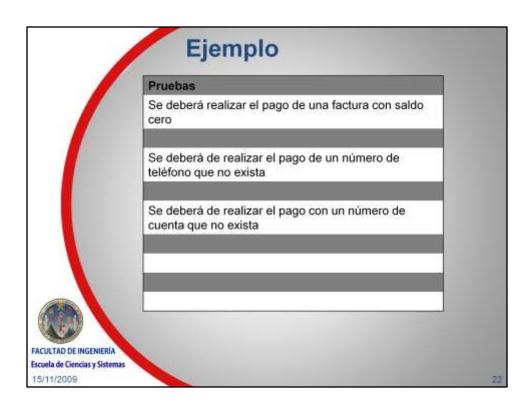


FACULTAD DE INGENIERÍA Escuela de Ciencias y Sistemas







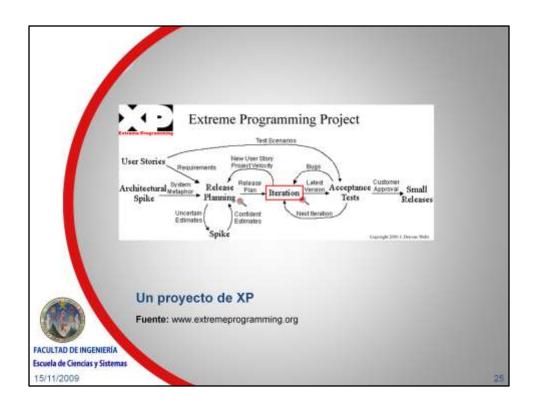




Spike

- 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





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

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

