

Gestió de Projectes Software: Gestió àgil



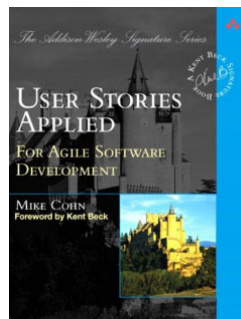
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA
BARCELONATECH
Facultat d'Informàtica de Barcelona

Temari

- El manifest àgil
- Gestió de projectes àgils amb Scrum
- Iniciació de projectes àgils
- **Històries d'usuari**
- Estimació i planificació àgils
- Proves, proves d'acceptació i demos
- Pràctiques de l'equip àgil

Històries d'Usuari (User Stories)

Com a client habitual
vull poder consultar les últimes
novetats de la botiga



3

Objectiu

Com a client habitual
vull poder consultar les
últimes novetats de la
botiga

- Requisits del software = Problema de comunicació
 - Desenvolupadors del software
 - Persones per als que el desenvolupen
- Cal gestionar els recursos disponibles
- L'equilibri és crític
- El domini de qualsevol part implica dificultats importants
 - Què passa quan domina la part de negoci?
 - Què passa quan domina la part de desenvolupament?
- Planificació difícil

4

Gestió de Projectes Software (GPS)

Solució

- Prendre decisions amb la informació disponible
- Fer-ho sovint durant el projecte

Com a client habitual vull poder consultar les últimes novetats de la botiga

5

UPC

Gestió de Projectes Software (GPS)

User stories: C + C + C

Com a client habitual vull poder consultar les últimes novetats de la botiga

Targeta (Card)

- Una frase descriu la història d'usuari
- Es poden afegir notes, estimacions, proves d'acceptació, etc.

Conversa

Conversa amb el Product Owner sobre els detalls

Confirmació

Les condicions d'acceptació confirmen que la història s'ha desenvolupat correctament

6

UPC

Gestió de Projectes Software (GPS)

Exemples

Com a client habitual
vull poder consultar les
últimes novetats de la
botiga

Com a alumne, vull
consultar la disponibilitat
de places en els grups
d'una assignatura per
poder planificar la meua
matrícula.

Plantilla
Com a <rol>,
vull <objectiu>
per tal de <raó>

Com a alumne, he d'iniciar
la sessió abans d'usar el
sistema, per garantir la
privacitat del meu inici de
matrícula.

UPC

7

Gestió de Projectes Software (GPS)

Exemples

Com a client habitual
vull poder consultar les
últimes novetats de la
botiga

- On són els detalls?

Com a alumne, vull
consultar la disponibilitat
de places en els grups
d'una assignatura per
poder planificar la meua
matrícula.

UPC

8

Gestió de Projectes Software (GPS)


Com a client habitual
vull poder consultar les
últimes novetats de la
botiga

Detalls

- **Com a criteris d'acceptació**

Com a alumne, vull consultar la disponibilitat de places en els grups d'una assignatura per poder planificar la meva matrícula.

- ☐ Es mostra la disponibilitat de places en la llista d'assignatures
- ☐ Escollint una assignatura es mostra el detall de disponibilitat de cada grup



9

Gestió de Projectes Software (GPS)

Com a client habitual
vull poder consultar les
últimes novetats de la
botiga


Detalls

- **Com històries més detallades**

Com a alumne, vull consultar la disponibilitat de places en els grups de les assignatures per poder planificar la meva matrícula.

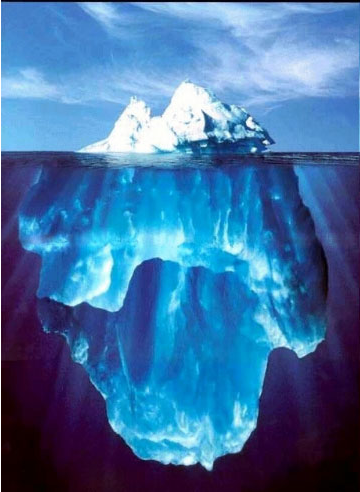
Com a alumne vull veure les places disponibles de cada assignatura de la qual em podria matricular a la pantalla inicial, per tenir la informació disponible d'un cop d'ull.

Com a alumne vull subscriure a una assignatura per rebre notificacions freqüents de la disponibilitat de grups en aquesta assignatura.



Històries d'usuari i Product backlog

Com a client habitual
vull poder consultar les
últimes novetats de la
botiga



The iceberg image illustrates the concept of user stories. The visible tip above the water represents the 'Història d'usuari' (User Story), which is a specific, actionable request. The much larger, submerged part of the iceberg represents the 'Èpica' (Epic), which is a broad area of interest. The 'Tema' (Theme) is the overall context or goal that the epic addresses.

Història d'usuari

Èpica

Tema

Gestió de Projectes Software (GPS)

UPC

11

Històries massa grosses

Com a client habitual
vull poder consultar les
últimes novetats de la
botiga

- Dividir-les en històries més petites
 - Un exemple?

Gestió de Projectes Software (GPS)

UPC

12

Story-writing workshops

Com a client habitual
vull poder consultar les
últimes novetats de la
botiga

- Incloure l'equip, clients, usuaris, etc.
- Brainstorm
- Objectiu: Escriure com més històries millor
 - Inicialment, buscar Èpiques
 - Després, refinar
- No prioritzar

Story-writing workshops

Com a client habitual
vull poder consultar les
últimes novetats de la
botiga

- Un possible procés
 - User Role Modeling
 - Brainstorm
 - Organitzar, consolidar, refinar
 - Brainstorm històries d'usuari (per rol d'usuari)
 - Organitzar, consolidar, refinar
- Altres eines
 - Mind mapping
 - Esbossos de la interfície d'usuari (ex. A mà alçada)

Invest

Com a client habitual
vull poder consultar les
últimes novetats de la
botiga

Independents

Negociables

Valuoses

Estimables

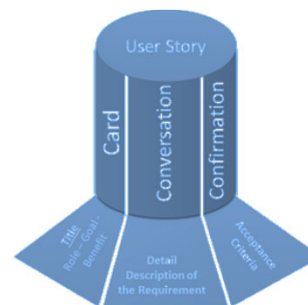
Sized Appropriately

Testables






Criteris d'acceptació

Història d'usuari – Recordem...

- 3 seccions
 - Card: Identificació història
 - (As a – I want – So that o text pla).
Funciona com a recordatori
 - Conversation: Converses per
extreure el detall
 - Pantalles, notes, ...
 - Confirmation: **Criteris d'acceptació**
per determinar com
provar/demostrar que s'ha
aconseguit la història



Criteris d'acceptació - Objectius

-  Definir les **fronteres** d'una història d'usuari
-  Ajudar al PO a respondre què necessita en aquesta història per **donar valor**
 - Típicament són els requisits funcionals mínims
-  Ajudar a l'equip a un **enteniment comú** de la història
-  Ajudar als desenvolupadors i testers a derivar les **proves**
-  Ajudar als desenvolupadors a saber quan han de **parar** afegint més funcionalitat a la història

Icones creades per Nathanael Coyne (@nathanaelb)

17

Criteris d'acceptació – Com han de ser?

- Han d'expressar intenció, **no una solució**
 - “L'usuari pot escollir un compte” enlloc de “L'usuari pot escollir el compte d'una llista desplegable”
- Independents de la implementació (la frase hauria de ser la mateixa sigui implementada la història en web, mòbil o Sistema d'activació per veu, p.ex.)
- Relativament a alt nivell (no tots els detalls necessiten ser escrits)

18



Criteris d'acceptació – Com han de ser?

- Cada història ha de tenir almenys 1 criteri d'acceptació
- Ha de tenir un resultat clar per Passa o Falla
- Inclou criteris funcionals i no funcionals

19



Criteris d'acceptació

Com a client de targeta de crèdit

Vull poder veure el meu balanç

Per a què pugui pagar

Criteris d'acceptació

- S'ha de mostrar el balanç a l'autenticar-se
- S'han de mostrar les últimes 3 transaccions realitzades
- S'ha de mostrar un missatge si el servei no està disponible

20

Criteris d'acceptació

Com a comprador

Vull poder-me donar d'alta

Per a què disposi d'informació ja determinada a l'entrar

Criteris d'acceptació

- ...
- La paraula clau ha de ser de mínim 8 caràcters. Ha de contenir com a mínim un caràcter de cadascun dels següents grups: una lletra en minúscula, una en majúscula i un caràcter especial (!,@,#,\$,%)
- ...

21

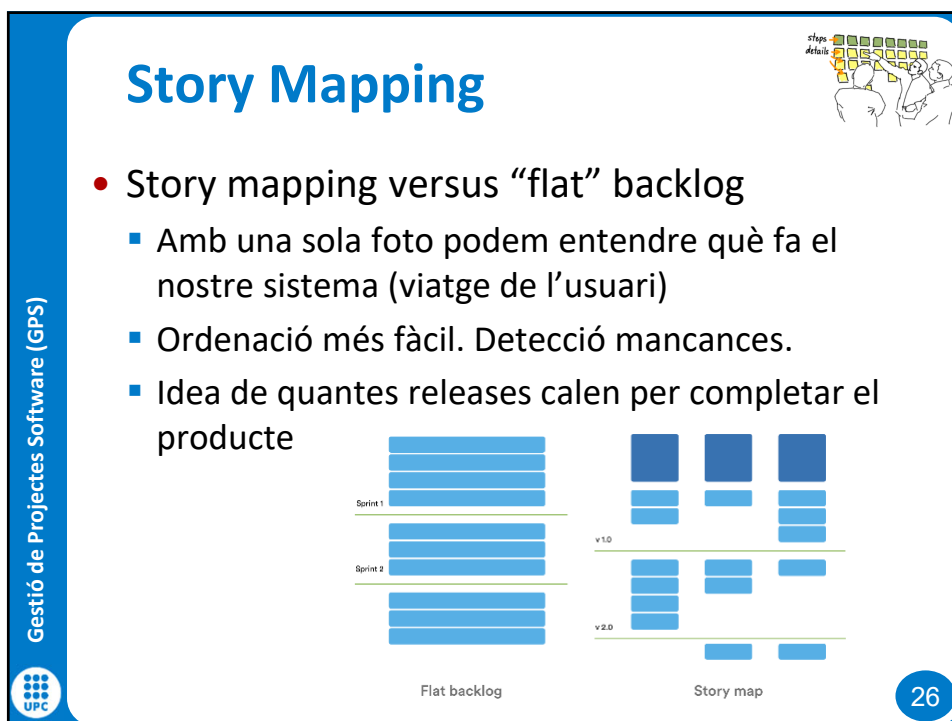
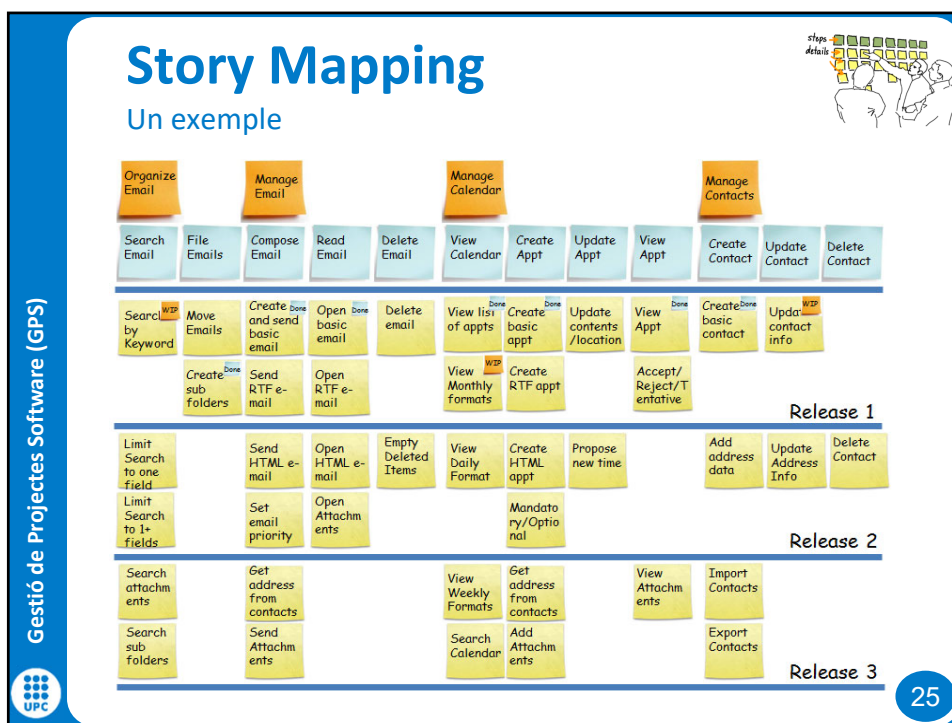
Tècnica definició producte - Story Mapping

- Serveix per identificar i organitzar les històries
- Organitza el Product Backlog en 2 dimensions
- Ajudar a organitzar la discussió sobre l'experiència d'usuari amb el nostre producte
 - Per què es construeix el producte
 - Entendre els usuaris i els seus objectius
 - Donar estructura al mapa d'històries d'usuari
- Forma senzilla d'explicar una història i trencar-la en parts

<http://www.jpattonassociates.com/the-new-backlog/>



22



Story Mapping

Com crear un story mapping (1)

1. Tasques usuari = backbone

- Recollir les tasques principals dels usuaris i descriure de forma individual cadascuna en un post-it
- Cada individu llegeix el seu post-it en alt i el col·loca en el panell en front del grup. Si està duplicat no posar-lo

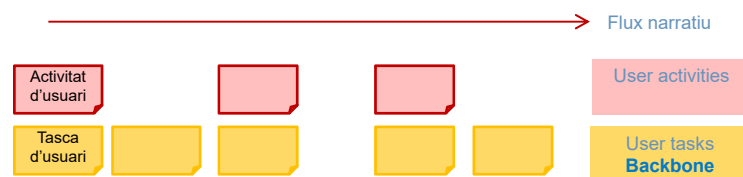


Story Mapping

Com crear un story mapping (2)

2. Activitats usuari

- Les tasques que semblin similars i succeeixen en el mateix moment agrupar-les sota un post-it amb un altre color i posar-li nom
- Col·locar els grups d'esquerra a dreta en l'ordre que un usuari completaria habitualment les tasques



Story Mapping

Com crear un story mapping (3)

3. Afegir més històries d'usuari detallades, sota de cada tasca d'usuari (almenys una per tasca)

The diagram illustrates the third step of Story Mapping: adding detailed user stories under each user task. It shows a hierarchy where 'User activities' (red boxes) point to 'User tasks' (orange boxes), which in turn point to 'User Stories' (yellow boxes). A dashed line separates the tasks from the stories. The 'User tasks' are labeled 'Backbone'.

29

Story Mapping

Com crear un story mapping (3)

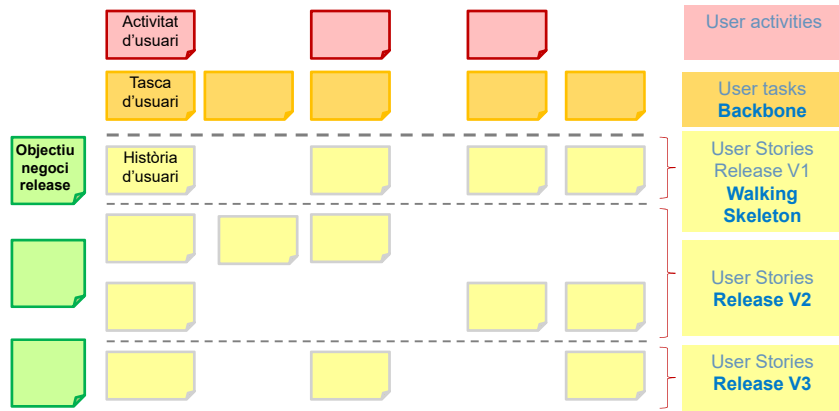
- Algunes consideracions
 - En format post-its per manca d'espai es pot evitar el format 'Com a ... Vull ... Per tal de' i posar sols el títol (facilita també la seva lectura) i usar un verb (Composar Correu, Afegir Usuari,..)

30

Story Mapping

Com crear un story mapping (4)

4. Estructurar en línies de versions el mapa preguntant com prioritzar les històries als usuaris (d'amunt a avall)



Gestió de Projectes Software (GPS)

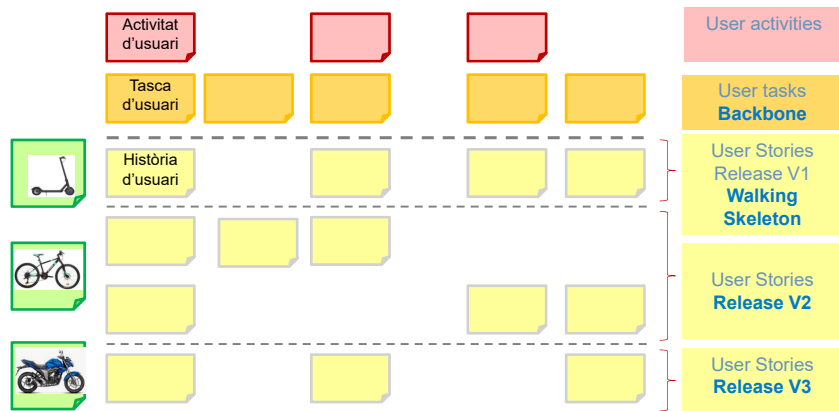


31

Story Mapping

Com crear un story mapping (4)

4. Estructurar en línies de versions el mapa preguntant com prioritzar les històries als usuaris (d'amunt a avall)



Gestió de Projectes Software (GPS)



32

Gestió de Projectes Software: Gestió àgil



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA
BARCELONATECH

Facultat d'Informàtica de Barcelona