Minimum viable product

¿Qué se estima de un MVP? Somos buenos comparando cosas. Es la forma que tenemos de medir. Para determinar la altura de una persona usamos las alturas de personas que conocemos para estimar. Con un punto de referencia podemos decir qué tamaño tiene un proyecto. El **tamaño** de un proyecto es algo importante que tenemos que estimar. A un cliente le interesa saber el tamaño de un proyecto y se puede medir en **cantidad de líneas de código**. Es la unidad fundamental de tamaño del software y es muy utilizada por modelos tradicionales. También se pueden utilizar las horas de trabajo efectivas o **lineales**, cantidad de módulos, días de calendario. Por otro lado, la filosofía ágil plantea el uso de las **historias de usuario canónicas** como medida del tamaño de un software. Entonces, ya definida la unidad de medida nos queda determinar la escala de valores posibles.

Definimos una historia de usuario canónica como base para definir el tamaño del resto, por ende, solamente habrá una HU canónica por proyecto. Solemos elegir la más simple como canónica porque es más fácil lograr consenso y subir a partir de esa en lugar de…

Las historias de usuario tienen *story points* (SP) que determinan su peso. Esto depende de tres factores: complejidad, esfuerzo e incertidumbre. Al final es todo lo mismo. La vida son elecciones. Hay que hacer más en vez de decir.

**Cuando hacemos una estimación de tamaño de HU lo hacemos en base al total de HU. No solamente en base a las que entrarán en el MVP.**

# EcoHarmony Park

HU candidatas:

1. Compra de entradas
2. Vista de mapa interactivo (ubicación en tiempo real fuera del MVP)
3. Inscripción a actividades
4. Consulta de horarios de alimentación
5. Iniciar sesión
6. Cerrar sesión
7. Configurar notificaciones
8. Consultar exhibiciones
9. Registrar usuario
10. Consultar actividades

## Compra de entradas

### Conversación

Como asistente al parque quiero comprar entradas a través de la web para evitarme tiempo de espera en la cola y agilizar la entrada.

### Criterios de aceptación

El usuario debe ingresar fecha de visita, cantidad de entradas y edad.

El sistema no debe permitir comprar más de 10 entradas.

Se puede elegir pagar con tarjeta o efectivo.

Se debe redirigir a mercado pago si el usuario elige pagar con tarjeta.

### Pruebas de usuario

Probar comprar 11 entradas en una sola compra.

Probar comprar 2 entradas para el día siguiente.

### Puntos de historia

La compra de entradas es una historia de usuario de alta complejidad por lo cual no conviene definirla como HU canónica.

## Vista de mapa interactivo

### Conversación

Como asistente al parque quiero ver el mapa interactivo en mi celular para saber dónde están las exhibiciones, puntos de venta y baños.

## Inscribir actividad

### Conversación

Como visitante del parque quiero inscribirme a una actividad para poder asegurar mi lugar en la misma.

### Criterios de validación

Se debe validar que haya cupos disponibles.

Se debe seleccionar el tipo de actividad.

Se debe seleccionar el horario.

Se deben aceptar los términos y condiciones de cada actividad.

Se deben completar los datos del visitante.

Si no es necesario iniciar sesión para la HU se pone como criterio de aceptación.