

# Visión del proyecto

## Epicas

## Historias de usuario

INGENIERIA DEL SOFTWARE I

Lic. E. Alejandra Matoso

# Visión del proyecto

- La visión del proyecto es una **declaración** concisa que describe el resultado deseado, la propuesta de valor, el público objetivo y las características clave de su producto o servicio. Responde a las preguntas:
  - ¿Qué estás construyendo?
  - ¿Por qué lo estás construyendo?
  - ¿Para quién lo estás construyendo?
- Una visión de proyecto bien definida te ayuda a alinear a tu equipo, comunicarte con las partes interesadas, priorizar las características y validar las suposiciones.
- Identifica el **contexto** del negocio, los **requerimientos** y las **expectativas** de los interesados. Es una declaración bien estructurada, una visión del proyecto que explica las necesidades del negocio que el proyecto busca cumplir.

# Ejemplos

- ***“Crear oportunidades económicas para cada miembro de la fuerza laboral global”. – LinkedIn***
- ***“Llevar al mercado una fotocopidora pequeña, económica y lo suficientemente fiable para uso personal en el escritorio de una secretaria”.***

***“Diseñar un programa de incorporación que transforme rápidamente a los nuevos empleados en colaboradores valiosos a largo plazo”.***

# Épicas

- Todas las historias de usuario se pueden AGRUPAR en elementos más grandes denominados EPICAS.
- Se pueden crear con base en funcionalidades o módulos del producto que se esta desarrollando.
- Ejemplos:
- **Gestión de usuarios y roles, o bien, Módulo de usuarios y roles**

# Requisitos de una tarjeta – Presentación

- Las tarjetas forman parte de la primera entrega de la historia de usuario, donde se especifica de manera sencilla la necesidad a tratar en el sprint, no sólo deben ser breves y precisas, sino que deben responder a tres preguntas que normalmente se sitúan en el reverso de la tarjeta.
- **¿Cómo quién?** Donde se especifique el tipo de usuario para quién se hace la funcionalidad.
- **¿Qué?** Aclarando cuales son los objetivos a los que tenemos que enfrentarnos.
- **¿Para qué?** Definiendo el motivo del lado de negocio por el cual se ha creado la historia.

Además se puede incluir una nota de prioridad para tener una visión global de la importancia de cada tarjeta.

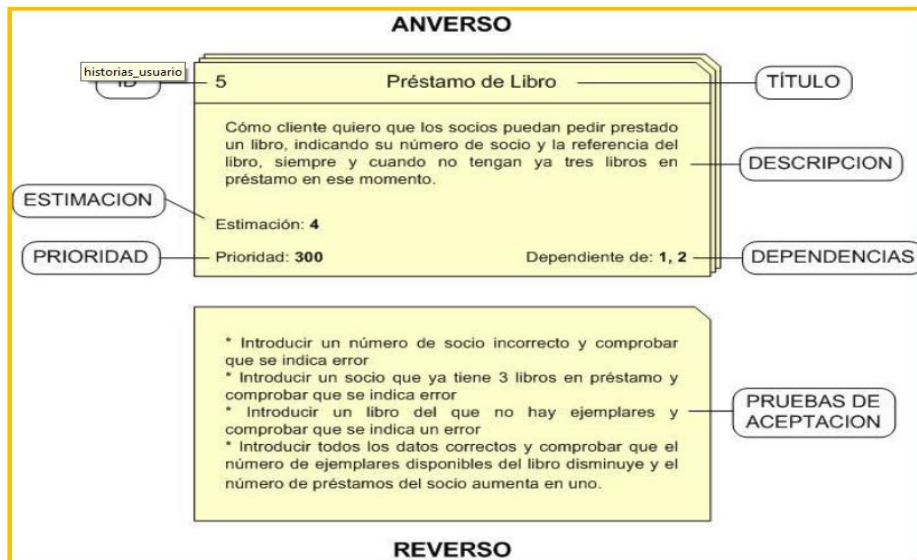
# Partes de una Historia de Usuario – PLANTILLAS

Las buenas historias de usuarios están formadas por las siguientes partes:

- **Título**
- **Descripción**
- **Criterios de aceptación**

La descripción de una historia de usuario sigue la siguiente fórmula:

- **COMO** <rol>
- **QUIERO** <objetivo>
- **PARA** <motivación>



La imagen muestra una interfaz de usuario para crear un nuevo cliente. El título es "HU1 CREAR NUEVO CLIENTE" con un subtexto "en la lista EPICAS".

En la parte superior, hay tres secciones:

- Miembros:** Un círculo verde con la letra "A" y un botón "+".
- Etiquetas:** Un cuadrado amarillo y un botón "+".
- Notificaciones:** Un icono de ojo y el texto "Siguiendo" con un botón de verificación.

Debajo de estas secciones, hay un botón "Editar".

La sección principal se titula "Descripción" y contiene el texto:

COMO GERENTE QUIERO DAR DE ALTA UN NUEVO CLIENTE PARA GENERAR REPORTE DE CLIENTES

CRITERIOS DE ACEPTACION:  
son los que se detallan en el checklist

Debajo de esto, hay una sección "Checklist" con un botón "Ocultar los elementos marcados" y un botón "Eliminar".

El checklist contiene tres ítems:

- ☒ los clientes deben ingresar sus datos personales: apellido, nombre, dni, cuit, domicilio, correo electrónico
- ☐ los clientes deben visualizar botón para recuperar clave en caso de olvido de la misma
- ☐ la aplicación debe conservar los colores de interfaz a lo largo de los módulos

En la parte inferior, hay un botón "Añade un elemento".

Figura.- 23: Ejemplo de Historia de usuario (fuente: <http://devnettips.blogspot.com.es/>)

# Ejemplos de historias de usuario

- **COMO** usuario **QUIERO** poder buscar transacciones **PARA** poder detectar gastos innecesarios en mi cuenta durante cierto periodo de tiempo.
- **COMO** usuario **QUIERO** poder acceder a la agenda de enfermería **PARA** utilizar sus funcionalidades.

# ¿Qué son los criterios de aceptación?

- Los criterios de aceptación son definidos por el Dueño del Producto y el equipo de desarrollo y describen los requisitos que el producto debe cumplir para estar terminado. Están muy asociados a las historias de usuario y de hecho es normal encontrar los criterios de aceptación al dorso de la historia. (Si no es así en tu equipo de desarrollo, es una buena práctica comenzar a hacerlo)

Ejemplos de criterios de aceptación para una historia en la que un usuario se loguea en nuestra aplicación serían:

- **El usuario se debe loguear con un nombre de usuario único**
- **El usuario se debe loguear con una contraseña de mínimo 10 caracteres**
- **El usuario logueado no podrá ver datos que no le pertenezcan**



# ¿Cuáles son los beneficios de escribir los criterios de aceptación?

- Entre uno de los principales beneficios es saber cuándo una historia de usuario **está terminada y cumple las expectativas del cliente**.
- Por otro lado, el hecho de que los criterios se escriban en conjunto y no es solo responsabilidad del dueño del producto, **permite al equipo de desarrollo aportar una mirada nueva al cliente**.
- Otra de las características que nos brinda escribir los criterios de aceptación **es quitar las ambigüedades de los requerimientos**.
- Finalmente, el resultado de desarrollar requerimientos basados en criterios de aceptación es que **la calidad del producto mejorará ampliamente**, ya que nos basaremos para desarrollar en lo que cliente explícitamente nos definió y esto a su vez nos traerá tranquilidad sobre lo que estamos haciendo.

# Dado Cuando Entonces

- Dado Cuando Entonces es una de las técnicas más comunes para escribir los criterios y se denomina **técnica de comportamiento** (Básicamente porque se basa en describir el comportamiento de nuestra funcionalidad):
  - Dado cierta condición
  - Cuando ocurre un evento o acción
  - Entonces sucederá una consecuencia



Ejemplo:

- **Dado** un usuario que quiere loguearse en nuestro sistema
- **Cuando** ingresa su nombre de usuario y contraseña y estos son correctos
- **Entonces** el usuario puede ingresar exitosamente a la Home

# Ejemplo

- **COMO** usuario **QUIERO** acceder a la agenda de enfermería de forma segura **PARA** usar sus funcionalidades

Criterios de aceptación:

- El **nombre de usuario DEBE tener valor**, en caso contrario se mostrará el mensaje de error pertinente
- El **nombre de usuario DEBE tener forma de email**, en caso contrario se mostrará el mensaje de error pertinente
- La **contraseña DEBE tener valor**, en caso contrario se mostrará el mensaje de error pertinente
- El **nombre de usuario DEBE existir en la base de datos** en caso contrario se mostrará el mensaje de error pertinente
- La **contraseña DEBE coincidir con la que el nombre de usuario tiene asociada en la base de datos**, en caso contrario se mostrará el mensaje de error pertinente

# Ejemplo

- **COMO** usuario **QUIERO** acceder a la agenda de enfermería de forma segura **PARA** usar sus funcionalidades

Criterios de aceptación (técnica de comportamiento – dado cuando entonces):

- **Dado** un usuario que quiere loguearse en nuestro sistema
- **Cuando** ingresa su nombre de usuario y contraseña y estos son correctos
- **Entonces** el usuario puede ingresar exitosamente al sistema
  
- **Dado** un usuario que quiere loguearse en nuestro sistema
- **Cuando** ingresa su nombre de usuario y contraseña y estos son incorrectos
- **Entonces** el sistema muestra un mensaje de error “Sr. Usuario su usuario o clave son incorrectos”

# Videos

Historias de usuario y criterios de aceptación en Trello, y su aplicación en tiempo real

- <https://www.youtube.com/watch?v=07vXryxPcMA>