

HISTORIAS DE USUARIO

una visión
pragmática

HU: UN NUEVO ORDEN EN LOS REQ. DEL SW

LA HU ES UN SUSTITUTO MÁS LIGERA PARA LO QUE HAN SIDO NUESTROS MEDIOS TRADICIONALES DE ESPECIFICAR REQ. SW.

LOS HUS TIENEN QUE SER SIMPLES, CORTAS, FÁCILES DE ENTENDER Y DE ACEPTAR Y DE FRANCA RECORDACIÓN SIN QUE TENGAN QUE ESCRIBIRSE TODOS SUS DETALLES

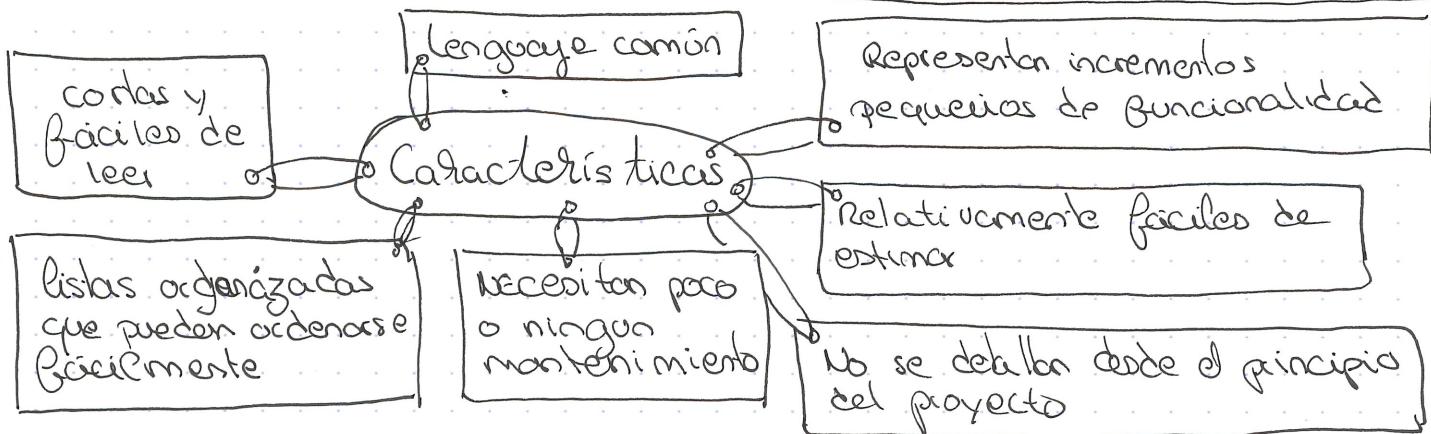
COMO → se establece quien es el usuario o grupos de usuario que "intervienen en la HU." "QUIEN USARÁ LA FUNCIONALIDAD"

QUÉ → es la actividad, el eje de la HU, que hace el usuario en la HU.

PARA → es el propósito de la HU, la meta que ~~se~~ quiere alcanzar el usuario describir una finalidad.

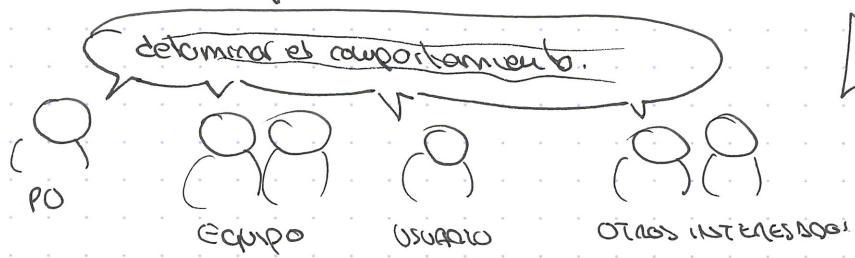
* DEFINICIÓN

ES UNA DECLARACIÓN DE INTENCIÓN QUE EL SISTEMA NECESITA HACER PARA EL USUARIO



* LA "NARRACIÓN" DE LAS HUs.

Los detalles de la HUs se dan durante la R&D y se especifican en los criterios de aceptación.



Los criterios de aceptación representan las condiciones de satisfacción, la prueba de aceptación del usuario. Los flujos alternativos deberán capturarse en los HUs.

CUANDO SE USAN LAS HUs?

- Cuando hay req. cambiantes
- Cuando los usuarios están disponibles para resolver inquietudes

LA MAGIA DE LAS HUs

El desarrollo se conduce por HUs.

Bentajas de HUs

- Saber quien los va a usar
- Comprende el beneficio de negocio.

Y DÓNDE ESTÁ LA MAGIA?

④ HUs → Habilitar la comunicación entre  y  :

[PERSONAS E ITERACIONES SOBRE]
[PROCESOS Y HERRD.]

[EL MÉTODO MÁS EFECTIVO DE COMUNICAR]

ES CARA A CARA



Durante el refinamiento

En la planificación

Durante el sprint

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN : NOS PERMITEN RECONOCER CUÁNDO LA HU ESTÁ TERMINADA

SE EXPRESAN EN BOD

DADO
CUANDO
ENTONCES

AYUDA A LA AUTOMATIZACIÓN



"ENTRA COMO UNA NU NUEVA PARA EL PB"

Debe ser priorizada

DÓNDE QUEDA BUGS U OTROS HALLAZGOS?

Si desarrollamos orientados a pruebas → \emptyset pero una HU no estará finalizada hasta que cumpla todos sus escenarios y el DONE:

- Cumplir aspectos funcionales
- Cumple criterios de aceptación y pruebas
- Encuentrase desplegado y funcionando
- DONE
 - Fue probada y certificada por el equipo
 - Aceptada por el Po

RESUMEN

- Estamos orientados al resultado y no a la especificación
- No quedan escenarios sin probar
- Lo que sale por fuera de los criterios se convierte en una nueva historia
- Cuando una HU está TERMINADA se puede dar por cumplida

CÓMO LUCE UNA HU

Las **HUs** TIENEN DENTRO DE SUS OBJETIVOS:

⌚ sincronizar las expectativas del PO con el equipo

👁️ servir como elemento que dirigirá la construcción del producto

CONVERSACIÓN 🗣️

Es un conjunto de aclaraciones realizadas por el PO durante el refinamiento o planificación para entender mejor las HUs.

EL USO DE HU FUERA DEL DESARROLLO SU DEBE SER LO MISMO

LOS MODOS DE REPRESENTACIÓN DE HU

Presupuestos → entender el concepto de los CCCs -
→ Manejar el concepto INVEST.

Las HUs ☐☐ tienen muchas formas de representarse:

MODO 1: SOLO EL TÍTULO

⌚ y 🗣️ madurez alta
Sob título suficiente, pero es necesario que se dé una conversación para explicar la HU.

MODO 2: TÍTULO + DESC. MIKE COHN

⌚ y 🗣️ madurez alta
Cumplir el CCC y el INVEST
+ Conversación

MODO 3: TÍTULO + BOCETO

⌚ y 🗣️ madurez intermedio
+claro sin explicaciones
CCC + INVEST
Aún necesario conversación y elaboración PO.

MODO 4: TÍTULO + DESC. MIKE + CR. ACER. PLOSS

⌚ y 🗣️ madurez principiante.
Nos aproximamos más a la especificación.
CCC + INVEST + CRITERIOS.

MODO 5: TÍTULO+DES. MIKE+ CRIT. BDD

80% y 80% nivel madurez principiante
Junior.

Claro lo que se requiere
comportamiento de la interfaz

CCC+INVEST + Criterio BDD

RECOMENDACIÓN

DE

USO.

Equipo maduro
en agile y Scrum

INVITADOS

LP

CONVERSACIÓN



Equipos iniciándose en
Scrum o que vienen del
mundo cascada.

→ ESPECIFICACIÓN

HU ALTA MENTE EFECTIVAS

como [ROL]

QUIERO [ACTIVIDADES]

PARA [VALOR NEGOCIO]

ROL → representa quien ejecuta la actividad.

Actividad representa la acción a ejecutar

Valor: valor de la funcionalidad para el negocio y usuarios

Cada elemento proporciona un contexto:

ROL → permite una segmentación de la funcionalidad del producto y genera otras necesidades basadas en este rol

ACTIVIDAD → representa el 'requisito' necesario por el rol

VALOR → comunica por qué es necesaria la actividad. Puede conducir al equipo a encontrar actividades alternativas

El valor puede ser diferente para el mismo rol y actividad

INVEST - término acuñado por Bill Wake.

Propiedades que deberían tener una buena HU:

Independiente

Negociable

Valiosa

Estimable

Sencilla (pequeña)

Testable (que se puede probar)

CRITERIOS DE UNA BUENA HU

Lista de verificación a la hora de revisar una HU

Tamaño ≤ 3,4 días desarrollo / persona

→ HU grande = mal estimada

- Implementación vertical (que tenga sentido para el PO)
 - evitamos al máximo Históricas Técnicas
- Entre 3, 7 criterios
 - Si hay más de 7, se podría dividir
 - Si < 3 se podría agrupar.
- Que se pueda dividir cuando sea muy grande
 - esto permite manejabilidad al equipo. y + precisión al estimar
- Preguntar lo más posible sobre la necesidad

→ RESPECTO A LA ITERACIÓN

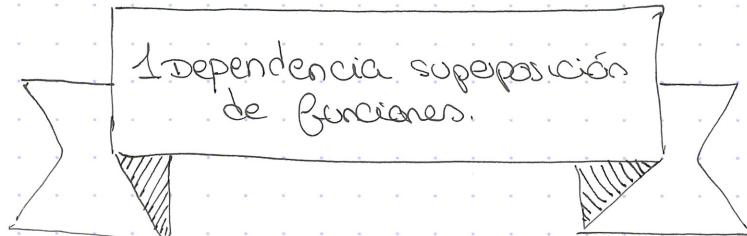
- Buscar trabajar con al menos 6 HU.
- El SM trabaja junto al PO en las siguientes 6.
- La evolución del producto quedaría por



QUALIDAD INDEPENDIENTE

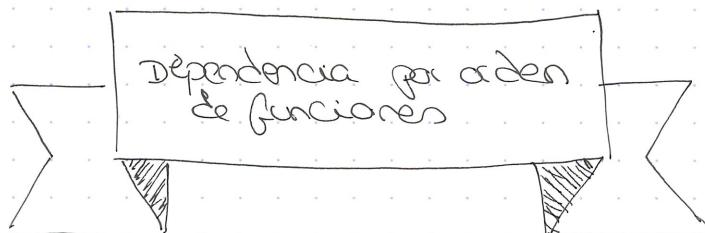
Q - creando INVEST, describe 3 tipos comunes de dependencia.

BILL
WYKE



SE DA ENTRE 2 O MAS HU Y LO QUE PROCEDA ES TRATAR DE REDUCIR O ELIMINAR LA TRANSPOSICIÓN DE FUNCIONES.

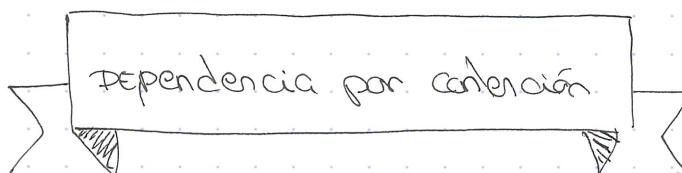
LA CONJUNCIÓN "Y" SE DA EN TODAS LAS HU DE MANERA SOSPICIOSA



SE TRATA DE ESAS FUNCIONES DE LA SOLUCIÓN QUE SE DEBEN IMPLEMENTAR ANTES QUE OTRAS.

PERO TAMBIÉN SON DEPENDENCIAS FÁCILES DE REMOVER CUANDO SE PRESENTAN.

LO QUE PRIMERO ES IMPLEMENTAR PRIMERO LO DE MAYOR VALOR PARA NEGOCIO Y LO DE MENOR RIESGO



SE TRATA DE ESS HU QUE HACEN PONTE DE OTROS, LLAMADOS ASI SUB-HISTORIOS.

LA CONFUSIÓN SE HACE LATENTE CUANDO DECIDIMOS ACEPTAR LA JERARQUÍA TÍPICA DE LAS HU EN EPISODIOS Y TEMAS, QUE SON TÉCNICAS PODRÍA DESCRIBIR UN SISTEMA DE SUS

COMENTARIOS FINALES

APLICAR INVEST ES COMPLEJO Y LLEVA TIEMPO LOGRAR RESULTADOS

CONTAR CON UN EQUIPO MULTIDISCIPLINAR, MADURO Y CONOCEDOR
DE ESTOS ATRIBUTOS AyUDa.

CUALIDAD NEGOCIABLE

UNA BUENA HU PERMITE QUE ENTRE NEGOCIO Y EL EQUIPO HAYA ARREGLOS FLEXIBLES O UN BALANCE ENTRE LA FUNCIONALIDAD A CONSTRUIR Y LAS FECHAS DE ENTREGA.

UNA PRACTICA ÚTIL EN ESTOS CASOS ES CLASIFICAR LAS HU EN

- REQUERIDAS O CRÍTICAS
- IMPORTANTES
- OPCIONALES
- NO SE CONSTRUIRÁN

Requeridas: Son aquellas sin las cuales la solución no puede vivir.

importantes: Son aquellas sin las cuales el sistema puede vivir durante algún tiempo.

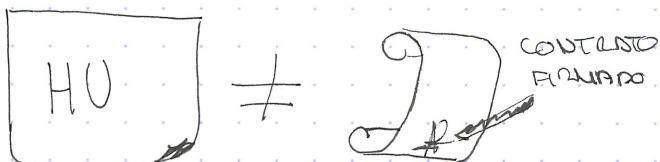
opcionales: aquellas funcionalidades "buenas, bonitas y bacanas" para hacer si hay tiempo y dinero

No se construirán: Funcionalidades que no se construirán debido a restricciones o porque no tiene valor.

RECOMENDACIONES

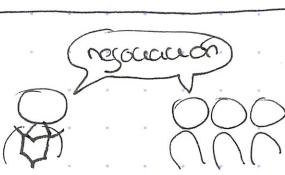


{ La negociación de las HU es parte fundamental de todo proyecto ágil }



||

 de lo que el sistema debe hacer.
carta de intención

 negociación
Habilidad en la que tienen que trabajar los equipos.

LAS HU'S COMO INSTRUMENTOS DE NEGOCIACIÓN

CONTINUUM = diseñar y construir soluciones de valor

• ENFOQUE ITERATIVO E INCREMENTAL:

1. Construimos de manera iterativa para minimizar el riesgo
2. Construimos de manera incremental para maximizar el ROI
3. 1. Repetimos 1 y 2 hasta la satisfacción!

LO SUBJETIVO ES LA PERCEPCIÓN QUE TENGAMOS DE ESOS PROBLEMAS.
LOS ENFOQUES DE PENSAMIENTO PUEDEN LLEGAR A REDEFINIR
ESOS PROBLEMAS POR COMPLETO.

LOS INGREDIENTES CLAVES DE UNA HU:

- Quién es el usuario
- Qué quiere hacer el usuario
- Por qué lo necesita

LA CONVERSACIÓN ES UNA COLABORACIÓN ENTRE EL USUARIO Y EL EQUIPO
PARA ENTENDER EL PROBLEMA

La tarea del equipo es preguntar

- ¿Por qué y para qué se necesita una Hu?
- ¿Cómo lo hace o cómo quisiera la solución?

LAS HU'S PERMITEN:

1. Lograr balances en pequeños alcances.
2. Construir la solución o incrementos
3. Trabajar en los aspectos de más valor.

Sobre las HU's, no están completas SIN LA PALABRA CONFIDENCIA
DONDE EL TRABAJO COLABORATIVO, LA ADAPTACIÓN, LA MEJORA CONTINUA,
Y LA ENTREGA CONTINUA DE USAR SIRVAN DE PILARES Y DE
INTEGRACIONES ENTRE SUS MIEMBROS PARA QUE TODO LO ANTERIOR
SEA POSIBLE.

CUALIDAD VALIOSA

AL NEGOCIAR LA FUNCIONALIDAD TAMBÍEN TENEMOS EN CUENTA SU VALOR PARA NEGOCIO:

- Encuentra ese 20% de la funcionalidad que se usa el 80% de las veces.
- Ese 20% del producto que tiene el 80% del valor para el negocio.

CON LOS USUARIOS BUSCAMOS LO QUE PROPORCIONE MAYOR VALOR A NEGOCIO

EL VALOR  es el ATRIBUTO MAS IMPORTANTE EN INVEST.

Las HOs "técnicas" no son HO del todo. Ningún usuario final las usa.

CONCLUSIONES FINALES

Es importante crear las HOs de mayor valor.

No importa tanto tener los mejores servidores, IC, mejores prácticas en cód. Claro, si p.ej. un bloguero no puede crear una entrada de blog.

CUALIDAD ESTIMABLE

UNA HU SE DEBE PODER CONSTRUIR EN UN PERÍODO DE TIEMPO CORTO

La estimación de cada HU se puede hacer por n° horas totales hasta su despliegue o por PH o por cualquier otro mecanismo donde pueda participar todo el equipo y se haga pocas minutos.

CUANDO UNA HU REPRESENTA UNA FUNCIONALIDAD SIMPLE Y PEQUEÑA SE PUEDE ENTREGAR SW FUNCIONANDO.

- R Mike Cohn identifica 3 razones importantes y principales para las cuales una HUs no podría estimarse:
- LA HU ES DEMASIADO GRANDE: deberemos dividir la HU en otras más pequeñas.
 - FALTA DE CONOCIMIENTO FUNCIONAL: vuelve la HU al PO para bajar en detalle la HU y tener una conversación con el equipo.
 - FALTA CONOCIMIENTO TÉCNICO: en estos casos el equipo puede dividir la HU en:
 - 1) Un espacio de ~~de~~ tiempo fijo, conocido como "spike", que le permita investigar la solución y proveer una estimación mas certeza.
 - 2) la funcionalidad a desarrollar como parte de la Historia en si misma.

CUALIDAD PEQUEÑA

LAS HISTORIAS POR DEFINICIÓN SON PEQUEÑAS Y SIMPLES

EL TAMAÑO SI IMPORTA!! ☺



si la mayoría de tus historias llegan a "terminado" apenas unas pocas horas antes de las Review, todavía pueden ser más pequeñas.

- Tu equipo debería tener historias tan pequeñas que las puedes finalizar durante las primeras horas/días del sprint
 - ↳ Equipo productivo desde el primer momento
 - Está enfocado
 - Entregan valor al final de la iteración,

EL TAMAÑO DE LAS HISTORIAS ES UN CONCEPTO RELATIVO

peroooo las historias deben proporcionar valor al negocio.

- Que sea pequeña ayuda al nivel de entendimiento de toda la historia y qué tan rápido llegamos a entenderla.
- No solo la "S" de INVEST indica que la historia es pequeña:
 - No consenso en la estimación
 - No negociable
 - Dependencias
 - Dudas...

PEQUEÑAS SIGNIFICANOOO

- Toman max 4 a 5 días/persona llegar a terminado (sprint 10 días)
- ▷ Tienen aprox 3 a 4 criterios de aceptación
- El backlog del sprint cuenta con entre 6 a 10 historias de similar tamaño. Es complicado manejarlo con muchas cosas que hacer.
- Que su especificación pueda caberse en una tarjeta
- Que invite a la conversación.

Si estas recomendaciones son tomadas al literal...

- ◻ Tener backlogs de sprint con HU que sobrepasan 2 o más sprint.
- ◻ Tener sprint backlog con pocas historias y no se logran cerrar.
- ◻ Tener historias poco o nada entendidas o sin explicar el DOD
- ◻ Entre otros...

ALGUNOS PENSAMIENTOS...

- ◻ Sprint de 30 días y HU 8 días/persona \Rightarrow probablemente no se termina.
- ◻ Si una HU toma 2 o 3 sprint: causas:
 - No correcto refinamiento
 - Se acepta una HU que no tenía sus dependencias resueltas
 - HU que es épica y sobrevive en el tiempo a causa de falta de ref.
 - Amplios criterios de aceptación
 - No cumplen el INVEST: estimables y pequeñas.

CONSECUENCIAS...

- ◻ Muy probablemente no hay Review
- ◻ Si no Review el PO y interesados pueden sentir que el equipo no avanza.
- ◻ Se genera duda técnica funcional.
- ◻ En las reuniones veer que el equipo mate y comienza la desconfianza.

CERRANDO...

1. Seguir los 3 G e INVEST
2. Realizar refinamiento de historias
3. Buen slicing de las historias
4. Si la HU toma mas de 6 días:
 - NO aceptarla
 - participación y negociación.

Recomendaciones para dividir HU e épocas

PEQUEÑA: es un atributo que se gana una HU si esta puede implementarse en un solo sprint.

La gran mayoría de los HUs nacen de una manera generalizada, por lo que hay que hacerlas más pequeñas.

1^a FUENTE PATRONES → Richard Lawrence:

→ PREPARAR LA HU: ¿cumple INVEST?

↳ Si no, una opción es combinarla con otra/s históricas o reformularla para tener una HU buena

→ APLICAR LOS PATRONES DE DIVISIÓN DE HISTORIAS

↳ No se aplican en un orden específico, la dinámica y el ejercicio depende de cada equipo, de la creatividad de sus miembros y del tiempo disponible que tengamos.

- Patrón: pasos de un flujo de trabajo
 - ¿Describe esta historia un workflow completo?
 - ¿Podemos dividir esta historia de manera que hagamos el inicio y el final del flujo de trabajo y luego la completemos con las historias del medio?
 - ¿Podemos dividir la hu. haciendo un pequeño corte de todo el flujo de trabajo y luego mejorarlo con mas historias?

- Patrón: operaciones
 - ¿Esta historia incluye múltiples operaciones ("gestionar"/"config.")
 - ¿Puedes dividir cada operación en historias separadas?

• Patrón: variaciones en las reglas del negocio

□ ¿Tiene la historia variedad en las reglas de negocio?

■ □ Puedes dividir la historia para hacer primero un subconjunto de las reglas, y mejorar con reglas adicionales posteriormente?

• Patrón: variaciones en datos.

□ ¿Hace lo mismo la historia sobre diferentes tipos de datos?

□ □ Puedes dividir la historia para procesar primero un tipo de dato y mejorar posteriormente con más tipos?

• Patrón: construye un spike

■ □ Todavía estás confuso sobre cómo dividir?

□ □ Puedes encontrar una pequeña parte que entiendas bien para empezar? Escríbelo esa, constrúyela y empieza el proceso.

□ De lo contrario, ¿puedes definir 2 o 3 preguntas que te inquietan?

Escríbe un spike para responder a esas preguntas, construye lo mínimo para responderlas y empieza el proceso.

• Patrón: variaciones en la interfaz.

□ ¿La historia tiene una interfaz complicada?

■ □ Hay una versión más simple que podrías realizar antes?

□ □ Gestiona la historia los mismos tipos de datos mediante interfaces múltiples?

□ □ Puedes dividir la historia para gestionar datos de un tipo de interfaz y mejorar posteriormente con el resto?

• Patrón: esfuerzo importante.

□ Cuando realizas la división clara. ¿Es la que decides hacer la más difícil de todos?

■ □ Podrías agrupar las últimas historias y diferir la decisión sobre cuál viene la

• Patrón: simple / compleja

- ¿Tiene la historia un nudo simple que provee la mayoría del valor o aprendizaje?
- ¿Podrías dividir la historia para hacer 1º el nudo sencillo y mejorar posteriormente con el resto?

• Patrón: retrasar el rendimiento.

- ¿Debe la historia mucha de su complejidad a requisitos no funcionales como el rendimiento?
- ¿Podrías dividir la historia para hacerla funcionar 1º y luego mejorarla cumpliendo los requisitos no funcionales?

→ DÍQUE HACER TRAS APLICAR UN PATRÓN?

- Evalúa la división

- Hazte las preguntas:

- ¿Son las nuevas tareas parecidas en tamaño?

- ¿Es cada HU un 1/10 o 1/6 de la velocidad del equipo?

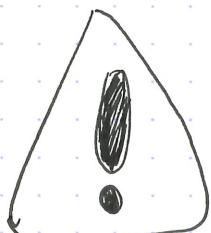
- ¿Hay historias que puedas repriorizar o borrar?

- ¿Cumple cada una INVEST?

- ¿Hay una historia daria por la que empezar que proporcione valor temprano, aprendizaje o mitigación del riesgo?

Si las respuestas son SI entonces has terminado.

De lo contrario, experimenta con otro patrón en la historia original. Incluso dos veces tiene desperdicio



- No retrasar los req. no funcionales
- No dividir demasiado pronto
- No dividir más de la cuenta
- No dividir por componentes
- No alejar las pruebas las pruebas de la historia

RECOMENDACIONES

- No hay receta predefinida, tienes que experimentar.
- La mayoría de las veces aplicar uno o dos patrones puede ser suficiente
- Es posible que tengas que hacer el ejercicio en instantes diferentes. Dependiendo del momento, tendrás mayor información para dividir.
- Si no logras aplicar ningún patrón es porque te hace falta más info o no la has entendido del todo
- Siempre puedes encontrar los propios patrones, basados en tus escenarios particulares.

OTRO PATRONES

• Variaciones por tipos de usuario

- ¿Tiene la historia un comportamiento similar para distintos tipos de usuarios?
- ¿Podrías dividir la historia para el usuario que permite agregar más valor, obtener mayor aprendizaje o retroalimentación efectiva, o ese para el de mejor rendimiento?

• Variaciones por Interesado

- ¿Tiene la historia comportamientos distintos para diferentes interesados/usuarios?
- ¿Podrías dividir la historia para el interesado que aporta mayor valor y luego mejoras con los demás?

• Variaciones por Navegador

- ¿Tiene la historia el mismo comportamiento para varios navegadores de internet?
- ¿Podrías empezar construyendo la historia para el navegador que aporte mayor valor y luego repetirla para los restantes?

• Variaciones por plataforma

- ¿Tiene la historia el mismo comportamiento para varias plataformas o infraestructuras tecnológicas, por ejemplo dispositivos móviles o servidores?
- ¿Podrías empezar construyendo la historia para la plataforma que proporciona mayor valor y luego implementarla para las restantes?

• Servicios externos

- ¿Consumes la historia servicios externos que apenas se van a implementar o que ya están construidos?
- ¿Podrías empezar haciendo un "mock" del servicio para aislar la dependencia y simular su comportamiento?

• Región geométrica

- ¿Tiene la historia el mismo comportamiento para usuarios o datos de diferentes regiones geográficas?
- ¿Podrías empezar construyendo la historia para una región geográfica que te aporte más/mucho valor y luego extenderla al resto de regiones?

• Retrasa los comportamientos opcionales

- ¿La historia incluye mucho comportamiento opcional?
- ¿Puedes hacer de los comportamientosopcionales históricas separadas a implementarse luego de que la funcionalidad básica/más popular se construya?

• Retrasa el comportamiento por condiciones de error

- ¿La historia incluye comportamiento asociado a las condiciones de error, es decir, lo que ocurre con la historia en una situación con errores?
- ¿Puedes hacer que este comportamiento por errores se ignore en historias subsiguientes luego de que el comportamiento "normal" se implemente?

- El mayor valor (Pareto)

▫ La historia incluye mucha funcionalidad, pero el 80% del valor que proporciona proviene del 20% de la misma.

▫ Puedes encontrar una funcionalidad más valiosa, desarrollarla, y liberarla como otra historia y luego evaluar si es necesario.

un método adicional de división de historias CARTERAS DE EQUIPOS

Criterio del equipo de dividir historias:

SITUACIÓN 1: EL EQUIPO OBSERVA UNA HU GRANDE

1. El PO explica una HU.

2. El equipo la estima y la ve muy grande (2) o muy riesgosa

3. Entre el PO y equipo se estiman hasta donde llegan en esa historia y si el resto sea en otra historia que posiblemente se construya en este sprint o en el siguiente.

SITUACIÓN 2: EL PB ESTÁ CASI LISTO Y SE QUIERE AGREGAR UNA HU.

1. Se tiene el siguiente backlog casi lleno, que da un poco de capacidad libre para una nueva HU.

2. El PO explica una HU.

3. El equipo observa que no hay capacidad para asumirlas (número sg)

4. El equipo y el PO dividen la historia de forma que se logre incluir lo que más genera valor en la planificación actual y se deje para otro sprint el resto.

ESFUERZOS SUGERIDOS DE HU's SEGÚN SPRINT

CONSIDERACIONES:

1. cada equipo, cada producto tiene su contexto y tendrá sus propios n°s, prácticas emergentes y conclusiones.
2. basada en el artículo "pattern for splitting User stories" donde se sugiere que una buena HU debe tener entre 1/6 a 1/10 de la velocidad del equipo.
3. El DONE debe incluir:
 - Análisis
 - Diseño
 - Implementación
 - Revisión por pares
 - Pruebas
 - Despliegue
 - Corrección
 - Actualización de doc.
4. Debemos procurar que los ítems del Backlog Sp. sean de similar tamaño.
5. Si un esfuerzo requerido es superior a 10 días/persona, debe ser revisado cuidadosamente para determinar si es susceptible de ser reducido por técnicas de partición de HU.

DURACIÓN SPINT

	1 semana	2 semanas	3 semanas	4 semanas
Días hábiles	5	10	15	20
Contenido HU	10	6	10	6
Días/equipo para el done	0'5	0'7	1	1'7
Días/persona	2	3	3	5

6. Si como SH estás pensando que tu equipo solo trabajará HU en el sprint es falso, recuerda que asiste a todas las reuniones scrum y estas tienen entre el 10% y 20% de la duración del sprint

QUALIDAD CICLOS DE VIDA

- o La T de invest corresponde a que se pueda verificar
- o Llevar de moneda implícita una promesa: todos en el equipo entiendan lo que quieren a un nivel suficiente y necesario como para ser capaces de elaborar las pruebas para ello.
- o Conocer las pruebas a realizar de manera anticipada es un gran paso hacia el cumplimiento del sprint goal (TDD y BDD)
- o Empezar a implementar una HU sin saber cómo probarla es un indicador de que quizás los detalles de la misma no estén lo claros.
- o Saber cómo probar una HU también ayuda a conocer las necesidades exactas de los usuarios y lo que es de valor
- o Una HU que se pueda probar no quiere decir que debemos establecer todas las pruebas desde el comienzo
- o Que se pueda probar no significa que los criterios de aceptación de la HU se puedan probar.



En general, la definición de una prueba ayuda a clasificar el sentido y el propósito de una HU.

Al mantener conversaciones, prestar atención:

- AUTOMÁTICAMENTE: se refiere a una calidad que todos los sistemas tienen de moneda intrínseca.
- PROCESAR: indica que cualquiera de las operaciones ~~se~~ se puede realizar y siempre debe ser puntualizar el nombre de la operación.
- ADMINISTRAR Y GESTIONAR: sirve para acomodar cualquier acción

INVEST ++ by Syed Ali

Propone adicionar un conjunto de pasos para que sea más fácil decidir si una HU está preparada para incluirse en el SPB.

Las dependencias se identifican y las externas ya están terminadas o se eliminan	I
El equipo cree que la HU está lista para presentarse durante la review.	I
Hay recursos físicos y tecnológicos disponibles para trabajar en la HU	N
El equipo y el PO han discutido las alternativas y han evaluado la posibilidad de dividir la HU	✓
Se ha identificado el valor de Pérdida en el negocio en caso de que la HU no se agregue al sp. B.	✓
Las tareas se estimaron y todas se pueden realizar dentro del sprint	E
Los debitos mínimos están disponibles antes de iniciar el proceso de estimación.	E
El equipo tiene un consenso sobre los PHL de la HU	-
La HU no se puede dividir en otras independientes	S
Tareas independientes pueden ser identificadas y asignadas a individuos dentro del sprint	S
Los riesgos se identificaron y cuantificaron y pueden mitigarse dentro del sprint	S
La HU se puede presentar al PO	T
Los criterios de aceptación son claros y comprobables	T

EL ARTE DE NARRAR. HU

La narración de HU juega un papel muy importante en la construcción del conocimiento.



la narración de HU permite a las culturas sobresalir y progresar; es el camino más simple y más efectivo para pasar el conocimiento de una persona a otra.

Ivar
Jacobson

Es la mejor manera de comunicar lo que un sistema debe hacer

LAS HUs ESTABLECEN UNA MANERA DE ORGANIZAR Y COMUNICAR EXPERIENCIAS.

Solo se generan valor si el sistema se usa

El foco constante en el valor permite la entrega valor real al usuario

CUENTA LAS HU, NO LAS ESCRIBAS.

Las HUs no son requisitos, son más bien una carta de intención de lo que queremos que haga el sistema.

O, O, → "Requisitos por colaboración": un modelo donde la Gojko y David transferencia de info vía "documentos pensados" se recupera por involucramiento y colaboración.

BENEFICIOS CLAVE DE CONTAR HISTORIAS

1. explicar una historia cara a cara evita caer en vacíos de conocimiento sobre la historia.
2. Es el análisis más rápido. Cuando el equipo completo se involucra en una discusión, los vacíos funcionales, las inconsistencias y los requisitos no claros se descubren más rápidamente.
3. produce mejores soluciones. Para ser capaz de construir buenas soluciones, las personas necesitan conocer los planes, entender el problema, etc.
4. Ayuda al equipo a beneficiarse del conocimiento compartido.

CÓMO LOÇRARLO

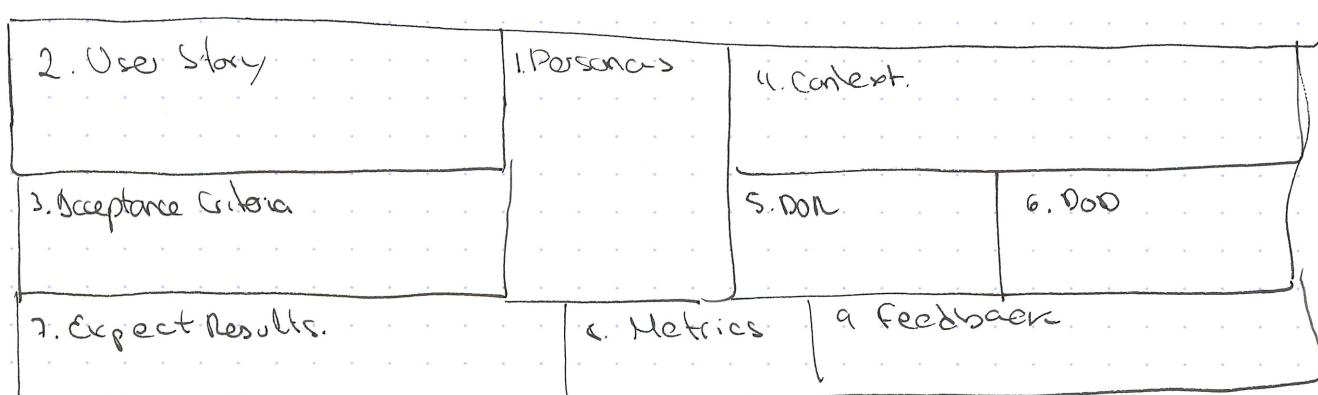
- Si es necesario "firmar" las HU hazlo a medida que las discutas.
- Si el alcance final debe ser aprobado por otras interesadas, involucrales en las reuniones de refinamiento.
- La experiencia no se improvisa.

IDEAS CLAVES SOBRE HUs

LISTADO DE IDEAS SOBRE HUs.



THE USER STORY CONVERSATION CANVAS



Los buenas HU estimulan la conversación, y permiten ver la funcionalidad desde la perspectiva del negocio, desde el valor.

El canvas es un medio de comunicación para facilitar las conversaciones.

Herramienta visual para documentar diferentes aspectos de las HUs.

1. PERSONAS

El primer paso es identificar y entender a los consumidores y usuarios.

Basadas en entrevistas, observación, investigación.

-PRIMERAS: usuarios finales. El equipo debe conocer el perfil de estas personas.

-SEGUNDAS: tienen algo que decir acerca de la HU

-SUPLEMENTARIAS: se sienten involucrados

2. HISTORIA DE USUARIO

Es el recordatorio de las conversaciones. Puede tener muchas formas pero una popular es Hice así:

• COMO (cómo)
Quiero (hacer algo)
Para (propósito)

- Ayuda a los personajes a identificarse con la historia
- Promueve la negociación
- Deja ver el objetivo que quiere alcanzar el usuario.

3. CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

- Límites de la HU. Los usamos para confirmar la completitud y la precisión o conformidad de la historia.
- Se escriben en un lenguaje simple
- Es una lista de condiciones de satisfacción.

Beneficios:

Permiten al equipo tener una visión unificada

Ayudan al equipo a construir con unas metas medibles

Ayudan a eliminar la ambigüedad

Ayudan a los involucrados a verificar la pieza entregada

4. CONTEXTO

Entender el entorno en el cual transita o existe una HC.

- ¿De donde viene la historia?
- ¿La necesidad?
- ¿Cuál es el problema que intentamos resolver?

Algunos elementos a considerar:

- Necesidad origen
- Escenarios de uso de la historia
- Dominio del negocio
- Reglas del negocio que afectan la historia
- Época origen
- Alcance de la historia.
- Hipótesis que queremos probar con la historia
- Dependencias de la historia
- Restricciones adicionales.

5. DEFINICIÓN DE LISTO

Es un conjunto de criterios que se deben cumplir para que el equipo acepte la historia en el sprint.

Algunos criterios incluyen:

- La historia tiene ^{unos} algunos criterios de aceptación bien definidos
- La historia cumple con los criterios INVEST
- La historia se puede construir y probar en un sprint
- La historia proporciona valor a la organización.
- El equipo y PO están de acuerdo en lo que significa la HC.
- las personas a las que acude para clarificar aspectos estén disponibles
- La tecnología para construir y probar la historia esté disponible.

6. DEFINICIÓN DE TERMINADO

Esto significa que todos entienden y comparten lo que significa "terminado"

Se puede aplicar en distintos niveles, desde tareas a épicas.

Es tarea de todos lograr que haya un consenso pleno en cada definición

Normalmente lo abordan el equipo con apoyo del SM.

Cada una de las condiciones que se incluyan deben ser factibles se deben poder probar y deben poderse revisar en un escenario controlado

La definición de terminado es:

- Liviana
- Fácil de entender
- Difícil de llegar a dominar.

7. RESULTADO ESPERADO

cuando el resultado deseado no está claro, es esto fácil perder de vista la razón por la que estamos construyendo.

Establecer explícitamente el resultado esperado permite al equipo identificar el mejor camino a seguir

De esta manera se fomenta la innovación y la adaptación continua si las circunstancias son las correctas.

Al entender y acordar el resultado, el equipo puede realizar pruebas simples para confirmar si el usuario podrá lograr los metas.

- ¿Cuál es la solución esperada?
- ¿Qué se quiere cumplir con la UI?
- ¿Cuál es el valor a ganar?
- ...

8. MÉTRICAS

- Conocer la urgencia de la historia. → habla de la prioridad
- La complejidad {
 - técnica
 - esfuerzo desarrollo
 - incertidumbre.} P.H.
- El nº de sprint proyectado suele decirnos algo de lo que va a venir.
- La calidad expresada en el nivel de satisfacción del usuario
- Medir el progreso puede señalarnos si vamos a cumplir con el obj.
- La métrica más importante es el valor ganado.
- Roi expresado en la relación entre el propio valor Ganado y la Complejidad.

9. RETROALIMENTACIÓN

Facilitar un aumento rápido en la capacidad funcional de las personas y procesos.

No tener estos ciclos de retroalimentación pone en peligro no solo la calidad de lo que hacemos, sino tb las relaciones.

Nos interesa saber de 1º mano algunas variables de manera cualitativa o cuantitativa.

- NIVEL DE GRADO DE SATISFACCIÓN DE LOS PERSONAS
- NIVEL DE FELICIDAD DEL USUARIO
- IMPACTO GENERADO
- QUÉ HACEN PARA MEJORAR
- ¿HAY CUESTIÓN DE QUE CON ESTO HISTORIAS LOGRAREMOS EL OBJ. DESDEÑO?
- MUCHAS OTRAS ...

La review es una oportunidad para obtener este feedback pero aunque bueno siempre es bueno.

PALABRAS FINALES

- Este boceto no reemplaza las conversaciones sobre HU.
- Usa el boceto como un instrumento conductor de conversaciones
 - Foco
 - LENGUAJE COMÚN
 - RECONOCIÓN
 - PROYECCIÓN
 - PRODUCTIVIDAD