



Los logotipos PMI Registered Education Provider, PMI, PMBOK son marcas registradas del Project Management Institute, Inc. Dharma Consulting como un Registered Education Provider (R.E.P.) ha sido revisada y aprobada por el PMI para otorgar unidades de desarrollo profesional (PDU's) por sus cursos. Dharma Consulting ha aceptado regirse por los criterios establecidos de aseguramiento de calidad del PMI.

Curso GAP020: Historias de usuario para Scrum
(Acorde a la Guía del SBOK™ – Tercera Edición)



CURSO GAP010
HISTORIAS DE USUARIO PARA SCRUM
(Acorde a la Guía del SBOK™ - Tercera Edición)



ÍNDICE

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

DETALLES DEL CURSO

FORMATO

OBJETIVOS

METODOLOGÍA

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

ACREDITACIÓN DE PDU'S

PRE-REQUISITOS

PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

- 01.- INTRODUCCIÓN A HISTORIAS DE USUARIO
- 02.- RECOPIACIÓN DE HISTORIAS USUARIO
- 03.- ESTIMACIÓN DE HISTORIAS Y PLANIFICACIÓN DE LANZAMIENTO
- 04.- PLANIFICACIÓN Y VELOCIDAD DE ITERACIÓN
- 05.- TÓPICOS DIVERSOS SOBRE HISTORIAS
- 06.- EJEMPLO PRÁCTICO - PARTE I
- 07.- EJEMPLO PRÁCTICO - PARTE II

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

El curso **Historias de Usuario para Scrum**, busca brindar los conocimientos que se necesitan para lograr un mejor desempeño a la hora de desarrollar las historias de usuario, las cuales son una representación de requisitos escritos en diferentes niveles los cuales están escritos en un mismo lenguaje.

DETALLES DEL CURSO

FORMATO

- » Sesión 1 a la Sesión 7: Material de lectura y presentación (de la sesión 1 a la sesión 7); Control de lectura (de la sesión 2 a la sesión 5) y Test de evaluación para desarrollo en casa (de la sesión 1 a la sesión 5).

OBJETIVOS

- » Aplicar las historias de usuario para obtener de forma rápida la administración de los requisitos de los usuarios sin tener que elaborar una gran cantidad de documentos formales.
- » **Ahorrar tiempo en los proyectos al administrar estas historias de usuario.**
- » Responder rápidamente a los requisitos cambiantes.
- » **Facilitar el desarrollo de proyectos volátiles o no muy claros.**

METODOLOGÍA

Cuerpo del curso:

1. Previamente a cada sesión los participantes deberán haber leído y estudiado la separata de la sesión correspondiente.
2. El profesor dicta su clase presentando y explicando el material correspondiente a la sesión.

3. De la sesión 2 a la sesión 5, la sesión iniciará con un Control de Lectura (calificado), de 10 preguntas y 15 minutos de duración. Al culminar el control se entrega el Solucionario del Control de Lectura.
4. De la sesión 1 a la sesión 5, se dejará un Test de evaluación para Desarrollo en Casa (calificado) de 10 preguntas, el cual deberá ser desarrollado por cada alumno y presentado al inicio de la siguiente sesión.
5. Al final de cada sesión se recabará feedback de los participantes mediante una encuesta de evaluación de sesión la cual sirve para medir el nivel de satisfacción con el curso y para tomar medidas preventivas/correctivas que aseguren el nivel de calidad del curso.

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

» La evaluación del curso se hará de la siguiente manera:

- El Promedio de Controles de Lectura se calcula eliminando la nota más baja.
- El Promedio de Test de evaluación para desarrollo en casa se calcula eliminando la nota más baja.
- El Promedio Final del curso se calcula de la siguiente manera:

$$\text{Promedio final} = \frac{(\text{Promedio de controles de lecturas}) + (\text{Promedio de Test para casa})}{2}$$

» Se entregará Certificados de Formación a todos los participantes siempre y cuando hayan asistido por lo menos al 70% de las sesiones y hayan aprobado el curso con un promedio mínimo de 11. Se entregarán Certificados de Asistencia al resto de Participantes.

ACREDITACIÓN DE PDU'S

- » Para los participantes que tengan alguna certificación del PMI, la superación de este curso les acreditará 21 PDU's en el Área de Gestión Técnica de Proyectos de acuerdo con el Triángulo del Talento del PMI, para que puedan mantener su certificación.
- » Para los participantes que no tengan ninguna certificación del PMI®, la superación de este curso les servirá para acumular 21 horas de formación en Gestión de Proyectos, para que puedan presentarse a algún Examen de Certificación.

PRE-REQUISITOS

- » Llevar el curso GAP010 - Taller de Preparación para la Certificación Scrum Master Certified (SMCTM).

PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

01.- INTRODUCCIÓN A HISTORIAS DE USUARIO

| Sesión | Temas | Horas dedicadas |
|--------|--|-----------------|
| 1 | <p>Lectura del Material de Lectura: Capítulos 1, 2 y 3.</p> <p>DESARROLLO DE LA SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Visión General <ul style="list-style-type: none"> » Introducción. » ¿Qué es una Historia de Usuario? » ¿Dónde están los detalles? » ¿Qué tan extenso tiene que ser? » El Equipo del Cliente. » ¿Cómo será el proceso? » Planificando Versiones e Iteraciones. » ¿Qué son las Pruebas de Aceptación? » ¿Por qué cambiar? » Resumen » Escribiendo Historias. <ul style="list-style-type: none"> » Introducción. » Independiente. » Negociable. » Valioso para compradores o usuarios. » Estimable. » Pequeño. » Dividiendo Historias. » Combinando Historias. » Comprobable. » Responsabilidades del Desarrollador. » Responsabilidades del Cliente. » Resumen. » Modelado de Roles de Usuario. <ul style="list-style-type: none"> » Introducción. » Roles de Usuario | 3 horas |

- » Pasos del Modelado de Roles.
- » Tormenta de Ideas de un conjunto inicial de Roles de Usuario.
- » Organizando el Conjunto Inicial.
- » Consolidando Roles.
- » Refinando Roles.
- » Dos técnicas adicionales.
- » Personas.
- » Personajes extremos.
- » ¿Qué sucede si tengo usuarios in-situ?
- » Responsabilidades del Desarrollador.
- » Responsabilidades del Cliente.
- » Resumen.

Test de evaluación para Desarrollo en Casa 1.

02.- RECOPIACIÓN DE HISTORIAS USUARIO

| Sesión | Temas | Horas dedicadas |
|--------|---|-----------------|
| 2 | <p>Lectura Previa del Material de Lectura: Capítulos 4, 5, 6.</p> <p>DESARROLLO DE LA SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Control de Lectura 1. » Solución y discusión del Test de Sesión. » Recopilación de las Historias. <ul style="list-style-type: none"> » Introducción. » La Obtención y Captura de Requisitos no es lo correcto. » ¿Un poco es suficiente, o no lo es? » Técnicas. <ul style="list-style-type: none"> ○ Entrevistas a los Usuarios ○ Cuestionarios ○ Observaciones ○ Talleres de Escrituras de Historia » Responsabilidades del Desarrollador » Responsabilidades del Cliente » Resumen » Trabajando con Representantes de Usuario. <ul style="list-style-type: none"> » Introducción. » El Gerente de Usuarios. » Un Gerente de Desarrollo. » Vendedores. » Experto en Dominios. » El Grupo de Marketing. » Usuarios Antiguos. » Clientes. » Entrenadores y Soporte técnico. » Analistas de Negocios o Sistemas. | 3 horas |

- » Qué hacer cuando se trabaja con un Representante de Usuario.
- » ¿Puede hacerlo usted mismo?
- » Conformando el Equipo del Cliente
- » Responsabilidades del Desarrollador
- » Responsabilidades del Cliente
- » Resumen

» **Pruebas de Aceptación de Historias de Usuario.**

- » Introducción
- » Escribir las pruebas antes de codificarlas.
- » El cliente especifica las pruebas.
- » La Prueba es parte del proceso.
- » ¿Cuántas pruebas son demasiadas?
- » El marco para la Prueba Integrada.
- » Tipos de Prueba.
- » Responsabilidades del Desarrollador.
- » Responsabilidades del Cliente.
- » Resumen.

Test de evaluación para Desarrollo en Casa 2.

03.- ESTIMACIÓN DE HISTORIAS Y PLANIFICACIÓN DE LANZAMIENTO

| Sesión | Temas | Horas dedicadas |
|--------|---|-----------------|
| 3 | <p>Lectura Previa del Material de Lectura: Capítulos 7, 8, 9.</p> <p>DESARROLLO DE LA SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Control de Lectura 2. » Solución y discusión del Test de Sesión. » Pautas para Historias Adecuadas. » Introducción. » Empiece con Historias para objetivos. » Dividir las Historias. » Escribir Historias Cerradas. » Colocar Restricciones en las Tarjetas. » Dimensione la Historia de acuerdo con el horizonte temporal. » Mantenga fuera la Interfaz de Usuario el mayor tiempo posible. » Algunas cosas no son Historias. » Incluir Roles de Usuario en las historias. » Escribir para un usuario. » Escribir en voz activa. » El cliente escribe. » No enumere las Tarjetas de Historia. » No olvidar el propósito. » Resumen. | 3 horas |

» **Estimando Historias de Usuario.**

- » Introducción.
- » Puntos de Historia.
- » Estimar como un Equipo.
- » Estimando.
- » Triangular.
- » Utilizando Puntos de Historia.
- » ¿Qué pasa si emparejamos la programación (trabajar la programación con dos programadores a la vez)?
- » Algunos Recordatorios.
- » Responsabilidades del Desarrollador
- » Responsabilidades del Cliente
- » Resumen

» **Planificación del Lanzamiento.**

- » Planificación del Lanzamiento.
- » ¿Cuándo queremos el lanzamiento?
- » ¿Qué se debe incluir en el lanzamiento?
- » ¿Cómo priorizar las Historias de Usuario?
- » ¿Prioridades mixtas?
- » Historias de Riesgos.
- » Priorizando las Necesidades Infraestructurales.
- » Seleccionando la Duración de una Iteración.
- » De los puntos de Historia a la Duración Esperada.
- » La Velocidad Inicial.
- » Pronóstico de la Velocidad.
- » Creando el Plan de Lanzamiento.
- » Responsabilidades del Desarrollador.
- » Responsabilidades del Cliente.
- » Resumen.

Test de evaluación para Desarrollo en Casa 3

04.- PLANIFICACIÓN Y VELOCIDAD DE ITERACIÓN

| Sesión | Temas | Horas dedicadas |
|--------|---|-----------------|
| 4 | <p>Lectura Previa del Material de Lectura: Capítulos 10, 11, 12.</p> <p>DESARROLLO DE LA SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Control de Lectura 3. » Solución y discusión del Test de Sesión. » Planificación de una Iteración. » Introducción. » Visión General de la Planificación de la Iteración. » Discutiendo las Historias. » Desglosando las Historias en Tareas. » Aceptando la Responsabilidad por las Tareas. | 3 horas |

- » Estimar y Confirmar el Compromiso.
- » Responsabilidades del Desarrollador.
- » Responsabilidades del Cliente.
- » Resumen.
- » **Medición y Monitoreo de la Velocidad.**
- » Introducción.
- » Medición de la Velocidad.
- » Velocidad Planificada y Real.
- » Gráfico de Trabajo Pendiente de la Iteración.
- » Gráfico de Trabajo Pendiente durante una Iteración.
- » Responsabilidades del Desarrollador.
- » Responsabilidades del Cliente.
- » Resumen.
- » **¿Qué no son Historias de Usuario?**
- » Introducción.
- » Las Historias de Usuario no son IEEE 830.
- » Las Historias de Usuario no son Casos de Uso.
- » Las Historias no son Escenarios.
- » Resumen.

Test de evaluación para Desarrollo en Casa 4

05.- TÓPICOS DIVERSOS SOBRE HISTORIAS

| Sesión | Temas | Horas dedicadas |
|--------|--|-----------------|
| 5 | <p>Lectura Previa del Material de Lectura: Capítulos 13, 14, 15.</p> <p>DESARROLLO DE LA SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Control de Lectura 4. » Solución y discusión del Test de Sesión. » ¿Por qué Historias de Usuario? » Introducción. » Las Historias de Usuario enfatizan la Comunicación Verbal. » Las Historias de Usuario son Comprensibles. » Las Historias de usuario son del Tamaño Adecuado para la Planificación. » Las Historias de Usuario son Compatibles con el Desarrollo Iterativo. » Las Historias de Usuario alientan el Aplazamiento de los detalles. » Las Historias de Usuario favorecen el Desarrollo Oportunista. » Las Historias de Usuario fomentan el Diseño Participativo. » Las Historias de Usuario desarrollan Conocimiento Tácito. » Cuando no usar Historias de Usuario. » Responsabilidades del Desarrollador. » Responsabilidades del Cliente. » Resumen. » Un Catálogo de Historias Inadecuadas. | 3 horas |

- » Introducción.
- » Las historias son demasiado pequeñas.
- » Historias interdependientes.
- » Goldplating (Incremento innecesario de Características).
- » Demasiados detalles.
- » Incluyendo el detalle de la interfaz de usuario demasiado pronto.
- » Pensando más allá.
- » División de demasiadas historias.
- » El cliente tiene problemas para priorizar.
- » El cliente no escribirá ni priorizará las historias.
- » Responsabilidades del Desarrollador.
- » Responsabilidades del Cliente.
- » Resumen.
- » **Uso de Historias en Scrum**
- » Scrum es iterativo e incremental.
- » Los fundamentos de Scrum.
- » Equipo Scrum.
- » Lista de pendientes del producto.
- » Reunión de planificación del Sprint.
- » Reunión de Revisión del Sprint.
- » Reunión diaria de Scrum.
- » Añadir historias a Scrum.
- » Un Caso de Estudio.
- » Resumen.

Test de evaluación para Desarrollo en Casa 5

06.- EJEMPLO PRÁCTICO - PARTE I

| Sesión | Temas | Horas dedicadas |
|--------|--|-----------------|
| 6 | <p>Lectura Previa del Material de Lectura: Capítulos 16, 17, 18.</p> <p>DESARROLLO DE LA SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Temas Adicionales. » Introducción » Manejo de Requisitos No Funcionales. » ¿Papel o Software? » Historias de Usuario y la Interfaz de Usuario. » Conservando las Historias. » Historias de Error. » Responsabilidades del desarrollador. » Responsabilidad del cliente. » Resumen. » Suministros Náutica Costa Sur – Roles de Usuario. » Introducción | 3 horas |

- » El proyecto “Suministros Náutica Costa Sur”
- » Identificación del Cliente
- » Identificando Algunos Roles Iniciales
- » Consolidación y Reducción
- » Modelado de Roles
- » Agregando Personas
- » **Suministros Náutica Costa Sur – Las Historias.**
- » Introducción
- » Historias para Teresa
- » Historias para el Capitán Ron
- » Historias para un Navegante Novato
- » Historias para un Comprador de Regalo No Navegante
- » Historia para un Visualizador de Informes
- » Algunas Historias de Administración
- » Finalizando

07.- EJEMPLO PRÁCTICO - PARTE II

| Sesión | Temas | Horas dedicadas |
|--------|--|-----------------|
| 7 | <p>Lectura Previa del Material de Lectura: Capítulos 19, 20, 21.</p> <p>DESARROLLO DE LA SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Suministros Náutica Costa Sur – Estimación de las Historias. » Estimación de las Historias » La Primera Historia » Búsqueda Avanzada » Calificación y revisión » Cuenta » Finalización de las Estimaciones » Todas las estimaciones » Suministros Náutica Costa Sur – El Plan de Lanzamiento. » Introducción » Estimar la Velocidad » Priorizando las Historias » Finalización del Plan de Lanzamiento » Suministros Náutica Costa Sur – Las Pruebas de Aceptación. » Introducción » Pruebas de Búsqueda » Pruebas del Carrito de Compras » Compra de libros » Cuentas de Usuario » Administración » Pruebas de las Restricciones | 3 horas |

» Al final de la Historia

MATERIAL A ENTREGAR

- 01.- DETALLE DEL CONTENIDO DEL CURSO.
- 02.- PRESENTACIONES.
- 03.- MATERIALES DE LECTURA.
- 04.- CONTROLES DE LECTURA
- 05.- TEST DE EVALUACIÓN PARA DESARROLLO EN CASA Y SOLUCIONES.
- 06.- GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL SBOK™.