



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

ASIGNATURA: DIPL. PROGRAMACIÓN INGENIERÍA SEMANA DE TRABAJO: 17 DE AGOSTO

Guía elaborada por: Diego Eddy Hurtado Quintero

METAS DE APRENDIZAJE / COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Conocer y aplicar la técnica de requerimientos llamada Historias de Usuario.

LECTURAS

LECTURA 1: CÓMO ESCRIBIR HISTORIAS DE USUARIO Y NO MORIR EN EL INTENTO

Las historias de usuario, son pequeñas descripciones de los requerimientos de un cliente. Su utilización es común cuando se aplican marcos de entornos ágiles como Scrum. Al redactar las historias de usuario se debe tener en cuenta describir el Rol, la funcionalidad y el resultado esperado en una frase corta. Debe venir acompañada (al reverso) de los criterios de aceptación, hasta un máximo de 4 por historia, redactado también en una frase que indique el contexto, el evento y el comportamiento esperado ante ese evento.

Es deseable que las historias de usuario sean escritas por el usuario, en una frase corta. Debe describir el rol desempeñado por el usuario de forma explícita e indicar el beneficio para el área de negocio que representa esta funcionalidad.

En los cursos analizaremos que las historias de usuarios no son requerimientos escritos; son mecanismos que construyen entendimiento compartido a través de la colaboración, con palabras e imágenes. Son discusiones acerca de las soluciones a problemas para la organización, los clientes y los usuarios, que llevan a acuerdos sobre los cuales construir lo deseado.

Una historia de usuario sigue el siguiente formato:

Como <quién> **Quiero** <qué> **Para** <objetivo>.

Ejemplo: Como Vendedor, **quiero** registrar los productos y cantidades que me solicita un cliente **para** crear un pedido de venta.

1. **Cómo.** Definir quién utilizara la funcionalidad a desarrollar. Es útil imaginarnos qué características tienen las personas que usarán el producto, y detallar su necesidad y problemas actuales para dar lugar al entendimiento sobre sus expectativas reales. Para poder identificar más fácilmente quién es nuestro usuario podemos hacernos preguntas como ¿Para qué usuario estamos trabajando en esta historia? ¿Qué hace, en qué trabaja, cómo y dónde vive, cuántos años tiene? ¿Qué tecnología sabe usar? ¿Le sería fácil aprender? ¿Para qué quiere usar la aplicación? ¿Qué problemas se le presentan actualmente para resolver su necesidad?
2. **Quiero.** Especificar qué producto quiere el usuario. Las historias de usuario deben describir qué se espera como salida de la implementación, y cómo se ve beneficiado el usuario final. Se expresa en lenguaje natural y sencillo, para poder conversar directamente con ellos sobre el tema. Hay que considerar que los usuarios finales tienden a desconocer el lenguaje técnico del programador, por lo que deben evitarse las palabras difíciles. Al usuario no le importa qué tecnología se usa, lo que busca es que le ayudemos a resolver su problema, y cómo usará esta solución; desea que sea simple, intuitiva y fácil de usar.



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

3. **Para.** Para qué utilizará el producto. En este sentido es importante definir el contexto donde surge la historia que se está creando. Esto ayudará a entender el valor agregado que se dará, establecer el objetivo de construcción, y aporta la posibilidad de explorar otras alternativas para llegar al mismo fin.
4. **Los criterios de aceptación.** Aquí se especifica qué salidas obtendremos cuando finalice el proceso de ejecución de la funcionalidad, y nos sirve para verificar que está terminada la funcionalidad. Está relacionada con las pruebas que se realizarán para verificar el cumplimiento de la expectativa de diseño, usabilidad, rendimiento, y la satisfacción del usuario.
5. **Y finalmente, los comentarios.** Las historias de usuarios facilitan la interacción permanente con el cliente para verificar que lo que estamos construyendo está de acuerdo a sus expectativas. Esta negociación se va registrando según se necesite como comentarios o notas adicionales a tener en cuenta. Esta forma de trabajo permite colaborar y mantener una comunicación fluida entre los miembros del equipo. Así, la historia va cambiando durante la marcha de la iteración y se va perfeccionando en conjunto.

Tomado de: <https://www.tenstep.ec/portal/articulos-boletin-tenstep/41-scrum/253-scrum-como-escribir-historias-de-usuarios-sin-morir-en-el-intento>

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1 (TRABAJO EN EQUIPO)

Después de leer la lectura 1 y recibir la explicación en clase por parte del docente, respondan las siguientes preguntas:

1. Inventen 10 Historias de Usuario tomando como referencia diferentes tipos de programas, apps, juegos de video o sitios web que usen con frecuencia.
2. Para su caso de estudio y teniendo en cuenta la entrevista realizada en trabajos anteriores y el diseño previo de la solución de software que quiere construir, genere una tabla que contenga entre 5 y 15 Historias de usuario siguiendo el formato de la imagen 1 y aplicando lo aprendido en la lectura.

EVALUACIONES

EVALUACIÓN 1

1. Envíen todo el trabajo en un solo documento en formato PDF al medio que le indique cada docente.
2. Envía únicamente un estudiante por equipo de trabajo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PLAZOS DE ENTREGA

1. Se evaluarán los criterios de puntualidad, originalidad, presentación, aplicación y apropiación.
2. El plazo máximo de entrega del trabajo será el Jueves 2 de Septiembre de 2021.

INFORMACIÓN DE CONTACTO

DOCENTE 1



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

- Nombre: Diego Eddy Hurtado Quintero
- Grupos: 11.4
- Teléfono: 3042458020

DOCENTE 2

- Nombre: Juan Manuel Henao
- Grupos: 11.D
- Teléfono: 3117009715

REF	Como	Quiero	Para
HU-01	Auxiliar de Mercadeo	Crear un contacto de manera individual con su información básica	Poder gestionarlo desde el sistema
HU-02	Auxiliar de Mercadeo	Visualizar la información detallada de un contacto	Conocer mejor el prospecto.
HU-03	Auxiliar de Mercadeo	Modificar la información de un contacto. Debe quedar auditoria.	Mantener la información actualizada y lograr una comunicación más efectiva
HU-04	Administrador funcional	Gestionar usuarios y oficinas	Con el fin de poder otorgar acceso a quienes requieran la herramienta asignando su respectivo rol y oficina.
HU-05	Administrador funcional	Gestionar roles y permisos	Con el fin de tener agrupaciones de usuarios que compartan permisos similares, teniendo la posibilidad de crear nuevos roles.
HU-06	Administrador funcional	Crear equipos de trabajo compuestos por integrantes de mercadeo.	Asociar los prospectos a un responsable dentro del equipo de trabajo de las campañas
HU-07	Administrador funcional	Crear, actualizar, eliminar y listar campañas asociando los contactos	Gestionarlas desde el sistema
HU-08	Auxiliar de Mercadeo	Registrar manualmente las interacciones con los clientes (llamadas, visitas, correo, whatsapp, chat página web) modificando también su estado y nivel de interés.	Posteriormente poder consultar todo lo que se ha hecho sobre un contacto
HU-09	Auxiliar de Mercadeo	Programar actividad pendiente con un prospecto	Realizarla posteriormente sin olvidarla
HU-10	Auxiliar de Mercadeo	Descargar un excel con toda la información de interacciones y estados de los contactos por campaña	Para realizar reportes personalizados
HU-11	Coordinadora Mercadeo	Visualizar un reporte de contactos por estado	Para analizar la efectividad de la campaña
HU-12	Coordinadora Mercadeo	Visualizar un reporte de contactos por tipos de interacción	Para analizar la efectividad de los medios de interacción

Imagen 1. Sistema CRM para una Universidad