

Entonces vamos a hablar acerca de las historias de usuario, como venimos hablando, pero de como desglosar las historias de usuario, cuando nosotros nos ponemos a decir bueno vamos a armar nuestro casos de prueba pero bueno hay varias cosas a tener en cuenta una es las historias de usuarios las tenemos que desglosar, vieron que podían desglosarse en tareas, también las epics pueden desglosarse en historia de usuarios, entonces cómo encarar eso, podemos hacerlo en forma horizontal o en forma vertical, ven que ahí hay una torta dibujada entonces ustedes pueden tomar una capa, o sea, cortar la torta en feta, en capas no, como si fueran discos apilados y tomar un disco o puedo cortar como si fuera una porción, entonces que pusimos acá, desglosar las historias por el tipo de trabajo a realizarse o las capas o componentes involucrados, o sea, si yo tomo todo todo una capa todo un disco digamos, estoy tomando como un tipo de trabajo a realizar, esto se genera esto genera valor cuando todas las tareas están completas y esto alimenta cuellos de botella porque, porque recién vamos a tener todo terminado cuando cuando esté todo toda la torta hecha, o sea, sino la torta va a quedar por la mitad, yo tengo tres discos sólo me faltan todos los discos de arriba no tengo nada de la torta, ni siquiera un pedacito de torta, tengo tengo todo incompleto si, en cambio si yo tomo de forma vertical, corto una porción entera entonces tengo un pedazo de torta terminado me falta el resto, pero tengo un pedazo de torta terminado, la funcionalidad no se divide en capas, técnicas o tareas, sino en capas funcionales, partes de una torta, quizás acá se ve más claramente, ahora tenemos una particionado horizontal y un particionado vertical, entonces fijense tenemos tareas de análisis, de diseño, de desarrollo, de calidad y de entrega y en una particiamiento horizontal que es lo que hablamos de los discos tendríamos este, tenemos varios feature para realizar varias varias operaciones a realizar y todas estarían en análisis, todas estarían en el mismo lugar, estaríamos analizando todas, pero no tendríamos nada terminado, en cambio si nosotros ponemos el esfuerzo en forma vertical tendríamos ya terminado quizás las dos primeras feature con un análisis, diseño, desarrollo, calidad y entrega y después sigo con la otra análisis, diseño, desarrollo, calidad y entrega, bueno ya tengo dos para entregar, esto lo que quiere metodología ágil, es tener dos para entregar y después tener otras dos para entregar y después tener otras dos para entregar, pero cuanto más tempranamente entreguemos el software mejor, en cambio con la partición horizontal no, no hacemos eso vamos a entregar todos juntos, recién vamos comer un pedacito de torta cuando este toda terminada, no vamos a poder comer un pedazo de torta antes, en cambio con la vertical ya podemos empezar a comer un pedacito de torta, se entiende, entonces una organización vertical de las tareas anticipa el feedback y que son las tareas, las tareas forman partes del backlog del sprint, el backlog del sprint, que se identifican durante la reunión de planificación del sprint al descomponer las historias de usuario en tareas, por ejemplo, sería ejemplo de tareas diseñar, codificar, testear, probar, automatizar, tienen que ser cosas hechas por una persona, son cosas que se pueden delegar a una persona, si, yo una historia de usuarios no la puedo delegar a una persona, la historia de usuario es para el equipo, pero sí cuando yo abro en tareas diseñar, codificar, testear, al programador le doy decodificar, al diseñador le doy diseñar, al tester le doy testear, al automatizador le doy automatizar y así bien, decimos que un historia de usuario suele ser una funcionalidad, algo visible para los usuarios finales, desarrollarlas es complejo y requerirá la colaboración de varios miembros del equipo, resumiendo las historias de usuario contienen varios tipos de trabajo mientras que las tareas se limitan a un solo tipo de trabajo, lo que acabamos de decir, ya tenemos escrito que hay que hacer una funcionalidad que implica el trabajo de todo un equipo, en cambio cuando los parto de tareas implica el trabajo de una persona del equipo o de dos personas del equipo entonces el tema es que nosotros venimos hablando de lo que es un requisito funcional, un requisito funcional es un texto que se escribe, que explica cómo cómo debe funcionar un sistema, venimos hablando de casos de uso que digamos es prácticamente lo mismo, es un texto que explica cómo funcionan sistemas pero con ciertas formalidades y venimos hablando de historia de usuario donde es un texto muy breve que explica cómo debe funcionar algo, una funcionalidad,

pero en realidad es muy breve y que la idea es que eso dispare una conversación y la información rica, nutritiva de eso va a estar en la conversación, entonces decimos que tenemos como todas esas pilares para obtener información necesaria para poder nosotros hacer nuestro testing, nosotros podemos hacer nuestro testing basado en cualquiera de estas cosas, en principio funcional, en un caso de uso, historia de usuario, decimos un caso de uso captura la funcionalidad deseada desde las perspectivas de los usuarios, que son los actores, y cómo interactúan con el sistema, de acuerdo, los casos de uso se centran en cambio en la especificación de requisitos y las historias de usuario están más cerca de la captura de requisitos, extraer las necesidades del usuario, plantearse qué necesita el usuario, las historias de usuario son acerca de necesidades, mientras que los casos de uso ayudan a explicar el comportamiento que el sistema debe tener para ser exitoso, bien, entonces para los requerimientos tradicionales los analistas de negocios usan técnicas para, o sea, estamos hablando de requerimientos tradicionales es el texto escrito donde tiene el detalle de todo lo que esté lo que solicita el cliente no, los analistas de negocios usan técnicas para extraer respuestas en reacción a las acciones o preguntas y la documentan en instrumentos que usen en la organización, encuestas, digamos distinto tipo de mecanismo, en metodología ágil la historia de usuario es una discusión de un esfuerzo colaborativo, la manera en que son escritas ayudan a empujar una conversación terminando en cosas como porque las necesitas realmente, cuáles son los detalles, que sabemos y que no sabemos, cuáles son los matices que la componen, si, vamos a conversar acerca de todo esto. Bien espero que hasta ahí les haya quedado claro entonces que nosotros como tester podemos obtener información de distintos lados, de distintos lados y ya sabemos cómo hacerlo, ya sabemos, ya entendemos cómo hacerlo ya entendemos lo que es un caso de uso, entendemos lo que es un requerimiento funcional, entendemos lo que es una historia de usuario y entendemos, sabemos cómo hacer un test cases, si, sabemos cómo escribir un caso de prueba, entonces tenemos todos los elementos, ahora vamos a repasar esto como para terminar de completar la información de metodología ágil ya con esto cerramos el tema de metodología ágil, vamos a repasar cuáles son las actividades del QA dentro de la metodología ágil, si, cuando se genera el Product Backlog, lo que tiene que hacer el tester es conocer el backlog y las funcionalidades que tendrá el producto, identificar los insumos para desarrollar las historias de usuario, identificar incongruencias entre lo definido y lo presentado en los diseños de los diseños visuales, no, de cómo va a ser la aplicación y cómo va a ser su funcionalidad, cómo va a ser de amigable al usuario, entonces si hay incongruencias entre lo que dicen las definiciones, las historias de usuario y lo presentado en los diseños nosotros tenemos que estar atentos a eso, después en un momento vamos a tener el sprint planning, vamos a estar ahí y digamos es el momento de más actividad, vamos a estar ahí tratando de definir con junto con el resto del equipo cuáles son digamos, que realmente hay que hacer, se analiza las historias de usuario, se entiende realmente lo que hay que hacer y se generan los criterios de aceptación, si hay algo muy importante para nuestro trabajo dentro de la de este tipo de metodología es la generación de los criterios de aceptación, eso es algo que tiene que saber hacer, entonces spring planning nosotros lo que vamos hacer es participar en la definición detallada de los criterio de aceptación de cada historia de usuario, comentar las dudas que se tengan sobre las historias de usuario, identificar las validaciones que no se hayan tenido en cuenta, a veces por experiencia, discúlpenme pero conozco lo que hacen los usuarios y el usuario va a ir a tocar este botón y no a este otro, ese tipo de cosas son aportes que suele hacer el tester porque tiene experiencia y conoce y sabe dónde se equivocará la gente, validar que el diseño presentado finalmente cumpla con lo definido en las historias de usuario, bien, identificar los tipos de usuario y demás datos que necesitemos para ejecutar los diferentes escenarios de prueba, o sea, si yo tengo que probar un software, bueno tengo que tener un usuario con permiso administrador, un usuario que no tenga permiso administrador, un usuario, se entiende, distintos tipos de usuario con distinto tipo de permisos para ver si eso genera un problema, no, un usuario esté más allá de los permisos sobre la aplicación los permisos sobre el

sistema operativo también, bueno todo este tipo de cosas, identificar si es necesario generar un documento de consideraciones generales para tener en cuenta durante todo el desarrollo y generar un caso de prueba por cada historia de usuarios, uno por cada historia de usuario está bien, podría ser más también, después también se puede este dice comentarla como una tarea y socializarla con los desarrolladores, no, o sea, que nosotros tenemos que comentar una tarea decir bueno tenemos esta tarea para realizar y vamos a socializarla ¿Qué es socializarla? Es conversarla con el resto, participar en la votación de puntos para cada historia de usuario, no hablamos mucho de los puntos pero es una estimación que se hace al final estará claro lo que se va a desarrollar y el equipo tendrá listo los insumos necesarios para comenzar con el sprint. Los QA podremos comenzar con el diseño de los casos de prueba, una vez que se terminan el sprint planning podemos comenzar con el diseño de los pasos de prueba y bueno y comienza aca el sprint, no es cierto, donde nosotros vamos a trabajar con los casos de prueba y hay una reunión, es la reunión diaria, donde se esto justamente se los comentaba antes no, que hice ayer, yo tengo que decir en esta reunión tengo que explicar que hice ayer, qué voy a hacer hoy y qué impedimento tengo, tengo que informar cómo va la ejecución del proceso de pruebas, comentar nuevos casos o validaciones identificadas que deben contemplarse en el desarrollo del proyecto, esto es parte de la responsabilidad del QA, cuando llega, cuando termina ya ya hicimos digamos todos los casos, desarrollamos el caso de prueba, tuvimos nuestras reuniones diarias y se terminó el sprint hacemos la review, la revisión, entonces acá en esta reunión de revisión hay qué ¿que hay que hacer? Hay que informar, si, hay que presentarle al Product Owner este es el producto que obtuvimos, después de estar trabajando, quién es el más indicado para presentarle al Product Owner delante de todo el equipo cómo funciona el sistema, el tester, porque es el que lo estuvo probando, es el que más uso, el desarrollador no lo uso, el desarrollador codificó, el que usó el sistema y lo probó, lo probó y lo probó es el tester, entonces el tester es el que presenta en esta reunión el producto al resto del equipo y el Product Owner, entonces hay que presentar esta review, socializar los incidentes que se hayan presentado en el sprint, o sea comentar las cosas que pasaron durante el sprint, socializar la automatización de pruebas, que se haya realizado, si aplica, sí es que si es que estuvimos trabajando con automatización que ahora también es algo bastante común trabajar con la automatización pero no se aplican a todas las a todos los casos de prueba, ya ya veremos este tema en algún momento, tomar nota de las observaciones o conclusiones para gestionarlas luego, porque, qué pasa en esta reunión de reviews siempre surgen ideas y cosas para hacer, entonces podemos ayudar a resolver las dudas del cliente respecto a lo que ve desarrollado del productos, o sea, cliente cuando decimos el cliente es igual al Product Owner, debemos tener evidencia del producto funcional antes de cada review por si hay inconveniente, como es esto, y nosotros tenemos que presentarla la review, si resulta que vamos a presentar el producto y el producto no arranca, nosotros tenemos que presentar algo, entonces siempre tengamos una PPT, algo, pero nosotros no podemos irnos de esta review sin presentar y socializar cómo fue el ciclo de ejecución de pruebas y sus resultados y en la reunión de retrospectiva, está es la que se hacen del equipos para analizar cómo funcionan las cosas, lo que hacemos es identificar posibilidades de mejora en cuanto a personas, relaciones, procesos y herramientas para implementar en el próximo sprint, buscar mejores forma de trabajar, hablar sobre la información que salió en la review si es necesario, bien y con esto creo que les dí un pantallazo bastante bastante completo acerca de lo que es la metodología, la metodología ágil, así que espero que se queden con una idea completa porque es importante que tengan estos conceptos, estos conocimientos cuando ustedes vayan a trabajar porque es muy común que las empresas trabajen con este tipo de metodologías.