

Dividir Historia



English

Entradas

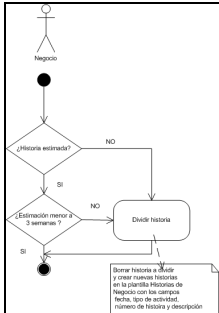
- Historias de Negocio

Salidas

- Historias de Negocio

Solución

Proceso



Tiempo de Desarrollo

- ◆ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software:
- ◆ Para crear el Patrón de Producto: 45 minutos.
- ◆ Para aplicar el Patrón de Producto:

Video Explicación

- No aplica

Patrones Relacionados

- Patrón Estimar Historia
- Patrón Clasificar por Valor
- Patrón Clasificar por Riesgo

Controladores de Calidad

- Ninguno

Plantillas

Historias_Negocio.doc

Ejemplos

- Ninguno

Herramientas de Soporte

- Será necesario un editor de texto como [OpenOffice Writer](#) o [Microsoft Word](#).
- Además de una herramienta como [\[Visual Paradigm for UML\]](#) para la realización de los diagramas expuestos.



Contexto Inicial

Este producto puede usarse en cualquier proyecto en los que una vez escrita la historia y entregada al área de desarrollo, estos no pueden estimarla debido a que o es muy compleja para ser tratada unitariamente, con lo que debe dividirse en otras más pequeñas.

Las historias de usuarios deben poder ser programadas en un tiempo entre una y tres semanas. Si la estimación es superior a tres semanas, debe ser dividida en dos o más historias. Si es menos de una semana, se debe combinar con otra historia.



Contexto Resultante

Se obtendrá un nuevo conjunto de historias (2 a n) por cada historia inicial que no pudo ser estimada por el área de tecnología



Problema

Se obtendrá un nuevo conjunto de historias (2 a n) por cada historia inicial que no pudo ser estimada por el área de tecnología



Restricciones (*Forces*)

- **Características de las organizaciones:** Este patrón puede utilizarse en los proyectos existentes en cualquier tipo de compañía.
- **Tipo de sistema a desarrollar:** Este producto puede utilizarse en proyectos en los que los requerimientos de usuario sean cambiantes.
- **Tipo de Cliente:** Debe existir, o debe conseguirse, que el área de negocio destinataria del desarrollo se implique en la consecución del mismo.
- **Heurísticas de uso:** Se deben establecer reuniones entre las áreas tecnológicas y de negocio donde la comunicación sea fluida y haya confianza mutua. El espacio de trabajo debe estar organizado conforme a las directrices de la metodología. Es importante que no falte comida y bebida para que las reuniones sean distendidas.



Roles

- Usuarios del área de negocio (2 como mucho)



Lecciones Aprendidas

- Las historias deben ser lo mas atómicas posibles, de no serlo serán devueltas por el área de tecnología. Una funcionalidad una historia.
- Establecer reuniones en las que siempre participe el área de negocio junto con el equipo de desarrollo (programadores incluidos).



Nivel de Madurez

- Este Patrón de Producto no se relaciona con ningún nivel de madurez(N/A).



Conocimientos y Habilidades Básicos



Conocimientos

- Conocimiento del estándar de codificación que define la propiedad del código compartido así como las reglas para escribir y documentar el código y la comunicación entre diferentes piezas de código desarrolladas por diferentes equipos. Los programadores las han de seguir de tal manera que el código en el sistema se vea como si hubiera estado escrito por una sola persona.
- Conocimiento de la visión común de cómo funciona el programa en el que se desarrollan las actividades.



Habilidades

- Capacidad de trabajo en grupo. Todos en un equipo XP contribuyen de la manera que pueden.
- Predicción de qué se habrá terminado para la fecha de entrega, y determinación de qué hacer después.
- Capacidad de programación de a pares. Además de generar mejor código y pruebas, sirve para comunicar el conocimiento a través de los equipos.



Recursos de Información

- Álvarez, José R. y Arias Manuel. Método Extreme programming. Recuperado el 2010-03-05 de <http://www.ia.uned.es/ia/asignaturas/adms/GuiaDidADMS/node61.html>
- Anaya Villegas, Adrian. A proposito de programación extrema XP(extreme Programming). Recuperado el 2010-02-10 de <http://www.monografias.com>
- Beck, K.(2000), Una explicación de la programación extrema. Aceptar el cambio. Ed. Addison Wesley.
- De Seta, Leonardo. Una introducción a Extreme Programming. Recuperado el 2010-03-02 de <http://www.dosideas.com/noticias/metodologias/822-una-introduccion-a-extreme-programming.html>
- Extreme Programming: A gentle introduction. Recuperado el 2010-03-15 de <http://www.extremeprogramming.org/>
- Joskowicz, José. Reglas y prácticas en Xtreme Programming. Recuperado el 2010-03-15 de <http://iie.fing.edu.uy/~josej/docs/XP%20-%20Jose%20Joskowicz.pdf>
- Letelier, Patricio y Panadés M^a Carmen. Metodologías Ágiles en el desarrollo de software: extreme programming. Recuperado el 2010-03-15 de <http://www.willydev.net/descargas/masyxp.pdf>
- Newkirk, James y Martin, Robert C.(2001), La programación Extrema en la Práctica. Ed Addison Wesley.