

Transformar Historia en Tareas



English



Entradas

- Historias ámbito versión X



Salidas

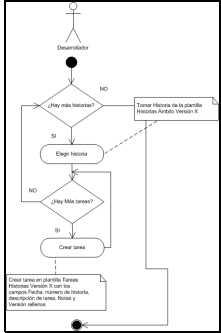
- Tareas Historias versión X



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 Establecer Ámbito Versión
- Patrón Asignar Tarea



Controladores de Calidad

- Ninguno



Plantillas

- Tareas_Historias_Ver_X.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 todos los proyectos en los que deban trasladarse al ámbito técnico los requerimientos del área de negocio.



Contexto Resultante

El área de tecnología obtiene un conjunto de tareas, en su lenguaje, sobre las que poder trabajar en la implementación de los requerimientos del área de negocio.



Problema

El área de tecnología debe ser capaz de, para las historias de negocio seleccionadas para la iteración en curso, transformarlas en tareas (1 o n por historia), del ámbito técnico. Las tareas deben ser lo suficientemente completas, y a la vez sencillas, para poder ser abordadas en unos pocos días.



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:** :Si se necesita disponer urgentemente del aplicativo o de algunas de sus funcionalidades.



Roles

- Preparador (1)
- Desarrolladores (2 a 12)



Lecciones Aprendidas

- Deben transformarse las historias de negocio en tareas técnicas lo suficientemente completas y sencillas como para poder ser implementadas en unos pocos días. Si las tareas son demasiado complejas deben separarse para ser implementadas en varias tareas. Si por el contrario son muy sencillas, deben agruparse para ser tratadas como una sola. Es posible que surjan tareas técnicas que no tengan nada que ver con las historias de negocio, pero que sin embargo son necesarias para poder implementar una tarea que si que tiene que ver con alguna historia.
- Tecnología divide las historias de negocio en tareas del ámbito técnico para su implementación.



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://ie.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.
-