**RubyTrick**

**Especificación de historias de usuario**

**Versión 1.1**

**Historia de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 31/08/2014 | 1.0 | Escrito luego de la primera reunión con el *product owner*. | Pablo Da Costa Porto |
| 31/08/2014 | 1.1 | Revisión de SQA | Santiago Gómez |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Contenido**

[**1.Introducción 3**](#id.gjdgxs)

[1.1.Propósito 3](#id.30j0zll)

[1.2.Alcance 3](#id.1fob9te)

[1.3.Definiciones, siglas y abreviaturas. 3](#id.3znysh7)

[1.4.Referencias 3](#id.2et92p0)

[1.5.Visión general 3](#id.tyjcwt)

[**2.Historias de usuario 3**](#id.3dy6vkm)

1. **Introducción**

En este documento se plantean las historias de usuario resultantes de la reunión con el *product owner*.

* 1. **Propósito**

Tener documentadas las historias de usuario.

* 1. **Alcance**

Aún no está definido. Debido al uso de metodologías ágiles, el alcance se mide por *sprint* en vez de medir un alcance global. Aún no ha terminado la etapa de *inception*, por lo que no ha iniciado el primer *sprint*.

* 1. **Definiciones, siglas y abreviaturas.**

N/A.

* 1. **Referencias**

N/A.

* 1. **Visión general**

En el resto del documento se describen las historias.

1. **Historias de usuario**

Las historias de usuario se describen en el documento adjunto Especificacion\_de\_historias\_de\_usuario.ods, y están basados en el *impact map* resultante de la primera reunión de requerimentos (y de cierta revisión posterior), adjunto en el documento Impact\_Map.pdf. Aclaramos que esta versión del documento plantea un primer acercamiento a los requerimientos, el cual será refinado en la próxima reunión con el cliente.

El formato del documento está pensado para representar las historias mediante la técnica de *visual story mapping*. En esta técnica, se plantean historias generales, llamadas *actividades*, que describen una actividad realizada por el usuario. Éstas ocupan las filas más altas, escritas en color azul.

Para cada actividad se plantean historias que la conforman, llamadas *user tasks*, que son más específicas. Estas se van colocando abajo de su actividad correspondiente, ordenadas de mayor a menor prioridad según su altura. Historias con la misma prioridad se colocan una al lado de la otra.

Una vez planteadas las historias, la fila de más arriba es lo que se llama el *backbone* (columna vertebral), que son las distintas características que tienen que estar cubiertas en el producto.

A la segunda fila, formada por los user tasks más prioritarios, es lo que se llama el *walking skeleton* (esqueleto caminante). Sería el conjunto mínimo de historias que deben ser cubiertas para decir que el producto es funcional. O sea, el primer *release* tiene que tener por lo menos esa primer fila cubierta.