



GUAYAS, ECUADOR  
POTENTIAL CHAPTER



# “Innovación en la Dirección de Proyectos”

I CONGRESO INTERNACIONAL DE  
DIRECCIÓN DE PROYECTOS AÑO 2019



[info@pmiguayas.org](mailto:info@pmiguayas.org)



PMI Guayas Chapter



PMI Guayas



PMI Guayas Chapter



PMI Guayas

# ANDREA DEL PILAR VARGAS SARMIENTO



Colombiana  
GustanLasHistorias  
ScrumMaster  
+13Experiencia  
ScrumMaster Aprendiz I+D  
Colombiana ScrumMaster  
Docente  
Letras&Música  
Docente IngenieraSistemas Docente  
IngenieraSistemas  
I+D Docente Aprendiz  
ScrumMaster +13Experiencia  
Letras&Música  
IngenieraSistemas  
IngenieraSistemas



CELEBRATING OUR





# Una forma didáctica de aprender historias de usuario.

Andrea del Pilar Vargas  
Sarmiento



An illustration of Alice in Wonderland. Alice, with blonde hair and a blue dress with a white apron, stands in a dark, surreal forest. To her right is a large, gnarled tree with green, swirling bark and purple, striped mushrooms. A purple, grinning creature with yellow eyes is perched on one of the mushrooms. The background is a mix of dark blues and purples, with a bright light source on the left side of the frame.

*¿Por qué estás aquí?*

1. Introducción
  - a. Check-In
  - b. Acuerdos del espacio
2. Contexto del espacio
  - a.Cuál es cuál?
  - b. Elementos de una HU
  - c. Características
  - d. Cómo dividir HUs
  - e. Criterios de aceptación
  - f. Práctica

# Acuerdos de nuestro taller . . .

- No celulares, llamadas fuera de la sala
- No laptops
- Una sola conversación
- Regla de la mano levantada
- Auto Organizados



# ¿Cuál es cuál?



Super-épica para agrupar épicas juntas. Estas necesitarán ser refinadas y divididas. (“divide y vencerás”)

Nivel de agrupación por encima de las historias de usuario que permite clasificar las mismas por funcionalidades, módulos, subsistemas, etc...

Descripción de la necesidad concreta de un usuario al utilizar un producto o servicio, así como la solución que la satisface.



# Las 3 C's de la historia de usuario



Debe caber en una tarjeta

---

Conversación al respecto de su contenido.

---

Acuerdo que refleja que todas las personas implicadas



INDEPENDIENTE  
*No requiere de otra*

NEGOCIABLE  
*Se puede negociar por otra con alguna prioridad*

VALOR  
*Es necesaria y valiable para el proyecto*

VESTIMABLE  
*El equipo se siente tranquilo con ella*

FUNCIONALES PEQUEÑAS

TESTABLES  
*Se comprueban e prueban*



# Historia de Usuario

- Descripciones cortas y simples de una funcionalidad,
  - Escritas desde la perspectiva del cliente

Como **[arquetipo]**, necesito **[Descripción de la funcionalidad]**, para **[Descripción de la consecuencia]**.

- Como Jose quiero poder registrarme y tener una cuenta para poder acceder a mi información y de los servicios que uso.
- Como [Jose] quiero [poder registrarme en el portal] para [crear una cuenta.]
- Como [Jose] quiero [poder iniciar sesión en el portal] para [poder acceder a la información de mis servicios contratados]

# INDEPENDIENTE



*Para que se cumpla, evita:*

Dependencia por superposición

Dependencia por orden de funciones

Dependencia por contención

# NEGOCIABLE



*Para que se cumpla, busca:*

Equilibrio entre la funcionalidad  
y los tiempos de entrega.

# VALIOSA

*Para que se cumpla, busca:*

Que el dueño de producto  
tenga claro el valor de una  
historia de usuario.



# ESTIMABLE

*Para que se cumpla, busca:*

Una historia de usuario debe poderse analizar, diseñar, programar, probar, documentar y desplegar en el tiempo del sprint o la iteración.



# SUCINTA O PEQUEÑA

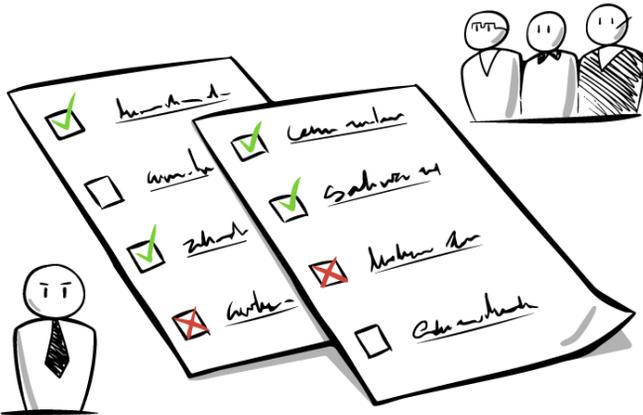
*Para que se cumpla, busca:*

Asegurate que las historias sean tan pequeñas con el fin de lograr productividad pronto.

La cantidad de historias no deben ser la métrica sino el cumplimiento del objetivo.

# DoD

*Definition of Done*



# DoR

*Definition of Ready*

# Elementos de una Historia de usuario.



**Como:**  
**Quiero:**  
**Con el Objetivo:**

**Criterio de  
Aceptación**

**Valor**

**Prioridad**

**Estimación**

# POR QUÉ DIVIDIR LAS HUS?

Los integrantes del equipo se sienten motivados al finalizar historias.

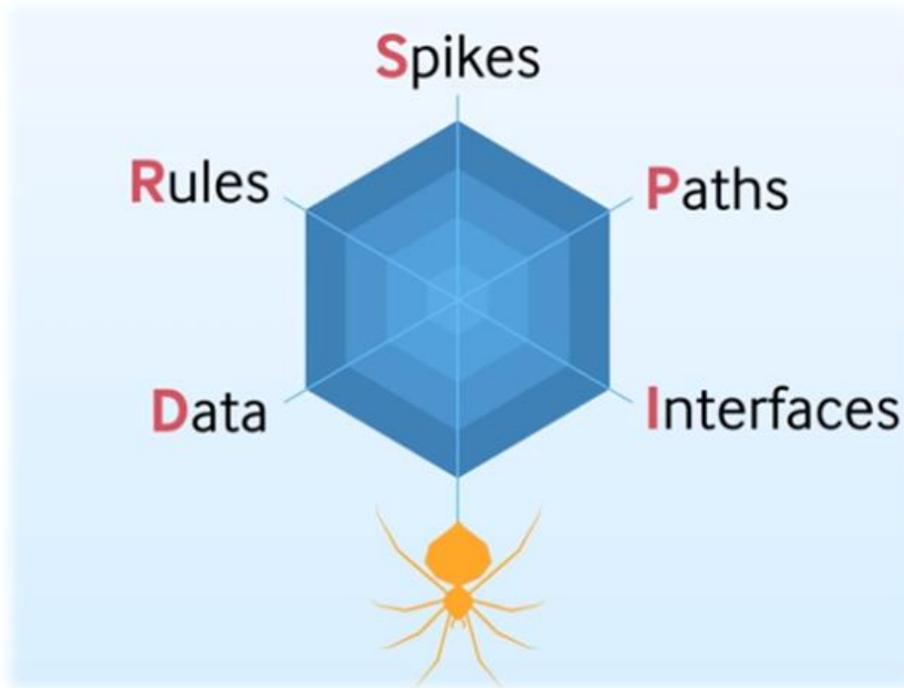
Recabar datos.

Generar entendimiento profundo.

Decidir qué hacer.

Cierre.

# SPIDR



# TALLE R



“Intentarlo es solo una forma ruidosa  
de no hacer algo”.

*Dick Lyles*



Gracias  
por tu  
Feedback



Escaneame

¡Gracias!



GUAYAS, ECUADOR  
POTENTIAL CHAPTER