Agile User Stories Ceritfied – AUSC

Código: JOIN-003

Propuesta de Valor: CERTJOIN

Duración: 24 Horas

En la ingeniería de software la elicitación o levantamiento de información, es una fase crucial en donde el análisis de requerimientos debe estar exento de ambigüedades con el fin de definir las necesidades del cliente para construir un producto, servicio o solución tecnológica de calidad.

Es por ello que las historias de usuario, se vuelven parte importante dentro de la identificación de funcionalidades, ya que, son una explicación general e informal de una función de software escrita desde la perspectiva del usuario final. Su propósito es articular cómo proporcionará una valor al cliente.

AUDIENCIA

- Personas familiarizadas con marcos de trabajo agile.
- Scrum Master.
- Product Owner.
- Scrum Advanced.
- Agiles Coach.
- Managers.
- Developers.
- Team leaders.

PRE REQUISITOS

- No hay requisitos previos para este curso.

OBJETIVOS

- Validar conocimientos en agilidad.
- Validar conceptualización de Scrum.
- Diseñar Historias de usuario.
- Conocer mecanismos y técnicas para construir las HU.
- Conocer los tipos de tamaños de HU.

Cognos tiene un único cronograma virtual para todos los países de habla Hispana. Los cursos presenciales están disponibles a través de los centros franquiciados.
Copyright © Cognos 2020 Todos los derechos reservados.

- Conocer como disgregar las HU.
- Conocer los criterios de aceptación.

CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Este curso lo prepara para el examen: Agile User Stories Certified Exam.
- Certificado oficial de **CertJOIN**.

CONTENIDO

1. CONOCIMIENTOS EN AGILIDAD

1.1. EL AGILISMO
1.2. MODELO CASCADA VS AGILE
1.3. MANIFIESTO PARA EL DESARROLLO ÁGIL DE SOFTWARE
1.4. PRINCIPIOS DEL MANIFIESTO AGILE

2. USER STORIES

2.1. ¿QUÉ ES UNA HISTORIA DE USUARIO?
2.2. ORIGEN DE LAS HISTORIAS DE USUARIO
2.3. COMPONENTES DE LA HISTORIA DE USUARIO
2.4. ¿POR QUÉ UTILIZAR HISTORIAS DE USUARIO?
2.5. BENEFICIOS DE LAS HU
2.6. LAS HISTORIAS DE USUARIO Y LOS MECANISMOS ÁGILES

3. CREANDO USER STORIES

3.1. ESTRUCTURA DE LAS HISTORIAS DE USUARIO
3.2. EJEMPLO DE UNA USER STORIE
3.3. PUNTOS CLAVE EN LAS HU
3.4. MECANISMOS Y TÉCNICAS AGILES PARA CONSTRUIR LAS HISTORIAS DE USUARIO

4. INVEST Y CÓMO FUNCIONA

4.1. MÉTODO INVEST
4.2. INDEPENDENT (INDEPENDIENTE) NEGOTIABLE (NEGOCIABLE)
4.3. VALUABLE (VALIOSA)
4.4. ESTIMABLE (ESTIMABLE)
4.5. SMALL (PEQUEñA) TESTEABLE (COMPROBABLE)

5. TÉCNICA SPIDR Y CÓMO FUNCIONA

5.1. SPIDR - TÉCNICA PARA DIVIDIR USER STORIES
5.2. SPIKES (PRUEBAS DE CONCEPTO)
5.3. PATH (RUTA)
5.4. INTERFACES

Cognos tiene un único cronograma virtual para todos los países de habla Hispana. Los cursos presenciales están disponibles a través de los centros franquiciados.
Copyright © Cognos 2020 Todos los derechos reservados.

5.5. DATA (DATOS)
5.6. RULES (REGLAS)

6. ESTIMACIÓN Y VALOR EN LAS HISTORIAS DE USUARIO

6.1. ESTIMACIÓN Y VALOR
6.2. ASIGNAR VALOR A UNA USER STORIE
6.3. PRIORIZACIÓN DE LAS HU
6.4. CÓMO PRIORIZAR LAS HU

7. TÉCNICA MOSCOW

7.1. ¿QUÉ ES LA TÉCNICA MOSCOW?
7.2. CARACTERÍSTICAS DE MOSCOW
7.3. MUST HAVE (DEBE TENER)
7.4. SHOULD HAVE (DEBERÍA INCLUIR)
7.5. COULD HAVE (PODRÍA INCLUIR)
7.6. WON'T HAVE (NO SE VAN A HACER)
7.7. CÓMO APLICAR MOSCOW
7.8. EJEMPLO DE ESTIMACIÓN CON MOSCOW

8. CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

8.1. ¿QUÉ SON LOS CRITERIOS DE ACEPTACIÓN?
8.2. CRITERIOS DE ACEPTACIÓN
8.3. ESTRUCTURA DE LOS CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

9. PRÁCTICA DE SLICING

9.1. ¿QUÉ ES "SLICING"?
9.2. SLICING Y LA INCERTIDUMBRE
9.3. ¿POR QUÉ SLICING?
9.4. BENEFICIOS DE "SLICING"

10. REDACCIÓN DE LAS USER STORIES

10.1. CÓMO REDACTAR LAS HU
10.2. CONJUNCIONES Y CONECTORES
10.3. EJEMPLO DE CONECTORES

11. STORY POINTS

11.1. STORY POINTS O PUNTOS DE HISTORIA
11.2. VELOCIDAD DEL EQUIPO
11.3. FACTORES PARA DETERMINAR STORIE POINTS

12. TAMAÑO DE LAS HISTORIAS DE USUARIO

Copyright © Cognos 2020 Todos los derechos reservados.

Copyright © Cognos 2020 Todos los derechos reservados.

12.1. ¿QUÉ TAN PEQUEÑA DEBE SER UNA HISTORIA DE USUARIO?
12.2. TEMAS
12.3. ÉPICAS
12.4. INICIATIVAS/ CARACTERÍSTICAS/ FEATURES
12.5. TAREAS
12.6. TAMAÑOS DE LAS HISTORIAS DE USUARIO
12.7. UNIDAD DE MEDIDA POR TIPO DE CONVERSACIÓN
12.8. EJEMPLO DE ESTIMACIÓN CON MOSCOW

13. MINIMUM VIABLE PRODUCT MVP

13.1. ¿QUÉ ES MVP?
13.2. (MINIMUM VIABLE PRODUCT)
13.3. ¿QUÉ PERMITE UN MVP?
13.4. CÓMO CONSTRUIR UN MVP

14. USER STORY MAPPING

14.1. ¿QUÉ ES EL USER STORY MAPPING?
14.2. USER STORY MAPPING
14.3. CÓMO FUNCIONA EL STORY MAPS
14.4. FACTORES CLAVE DEL USER STORY MAPPING
14.5. BENEFICIOS DEL USER STORY MAPPING
14.6. ¿QUIÉN PARTICIPA EN EL MAPEO DE HISTORIAS DE USUARIOS?
14.7. CUÁNDO APLICAR EL MAPEO DE HISTORIAS DE USUARIO

15. ESTRATEGIA DE DESARROLLO

15.1. ¿ESTRATEGIA DE DESARROLLO?

16. ¿CÓMO CREAR EL USER STORY MAP EN 7 PASOS?

16.1. PASO 1
16.2. PASO 2
16.3. PASO 3
16.4. PASO 4
16.5. PASO 5
16.6. PASO 6
16.7. PASO 7

17. EJEMPLO DEL USER STORY MAPPING

17.1. EN CONCLUSIÓN “USER STORY MAPPING”

18. GENERALIDADES DE LAS AGILE USER STORIES

18.1. LÍMITES DE LAS HISTORIAS DE USUARIO
18.2. GENERALIDADES

Copyright © Cognos 2020 Todos los derechos reservados.

BENEFICIOS

- Al finalizar el curso tendrá todos los conocimientos sobre que es la metodología ágil Scrum.

Cognos tiene un único cronograma virtual para todos los países de habla Hispana. Los cursos presenciales están disponibles a través de los centros franquiciados.
Copyright © Cognos 2020 Todos los derechos reservados.