

Historias de usuario

Ingeniería de Requisitos

Historias de usuario

Las *User Stories* describen funcionalidades de un software que **aportan valor al usuario y/o al cliente** desde su propia perspectiva.

Historias de usuario

“Who” ¿quién se beneficia?

“What” ¿qué se quiere?

“Why” ¿cuál es el beneficio?



“How” ¿cómo se implementa?

Historias de usuario

Las historias deben ser lo suficientemente cortas y concisas como para caber en una única tarjeta.



3" x 5" sticky card

Historias de usuario



**No son casos de uso ni
especificaciones de requisitos**

Plantilla de una historia

*As a <type of user>, I want <some goal>
so that <some reason>.*

*Como [rol], quiero [funcionalidad] para
[beneficio].*

<http://www.mountaingoatsoftware.com/agile/user-stories>

Ejemplo de una historia

Como [cliente habitual],
quiero [ver productos
relacionados con mis
compras anteriores]
para [ver si hay otros
productos que me
puedan interesar].

Ejemplo de una historia

Como [buscador de trabajo] **quiero** [poder subir mi curriculum a la página] **para** [que las consultoras me llamen si están interesadas].

Ejemplo de una historia

Como [cliente] quiero
[poder cambiar la
dirección de envío de un
pedido].

Ejemplo de una historia

**Como [cliente] quiero
[poder cambiar la
dirección de envío de un
pedido].**

Restricciones

1. As a customer, I want to be able to run your product on all versions of Windows from Windows 95 on.
2. As the CTO, I want the system to use our existing orders database rather than create a new one, so that we don't have one more database to maintain.
3. As a user, I want the site to be available 99.999 percent of the time I try to access it, so that I don't get frustrated and find another site to use.
4. As someone who speaks a Latin-based language, I might want to run your software someday.
5. As a user, I want the driving directions to be the best 90 percent of the time, and reasonable 99 percent of the time.

<http://www.mountangoatsoftware.com/blog/non-functional-requirements-as-user-stories>

Fases de una historia

- **Tarjeta:** es la descripción escrita de la historia, que sirve como identificación, recordatorio y también ayuda a planificar.
- **Conversación:** es el núcleo de la historia; es el diálogo que ocurre con los usuarios, notas, grabaciones, prototipos y documentos.
- **Confirmación:** el criterio de las pruebas de aceptación que el usuario va a utilizar para confirmar que la historia está terminada.

3C (Card, Conversation, Confirmation)

Modelo INVEST

I	Independent	The user story should be self-contained, in a way that there is no inherent dependency on another user story.
N	Negotiable	User stories, up until they are part of an iteration, can always be changed and rewritten.
V	Valuable	A user story must deliver value to the end user.
E	Estimable	You must always be able to estimate the size of a user story.
S	Small	User stories should not be so big as to become impossible to plan/task/prioritize with a certain level of certainty.
T	Testable	The user story or its related description must provide the necessary information to make test development possible

INVEST model (Bill Wake)

Modelo INVEST

El modelo sirve para **validar** las historias de usuario y determinar si son BUENAS o no.

Independiente

- Una historia debe ser independiente.
- Las historias dependientes son difíciles de estimar, planificar y priorizar.
- Las dependencias se pueden reducir combinando historias o dividiendo las historias de forma diferente.

Negociable

- Una buena historia es negociable.
- La tarjeta es tan sólo una descripción corta que no incluye detalles, sólo lo esencial.
- Los detalles se trabajan durante la etapa de "Conversación".
- Una tarjeta con demasiados detalles limita la conversación con el cliente.

Valiosa

- Cada historia tiene que tener **valor para el cliente**.
- Una forma muy buena de generar historias valiosas es hacer que el cliente las escriba.
- Cuando el cliente entiende que la historia no es un contrato, y es negociable, se siente mucho más cómodo para escribirlas.

Estimable

- Una buena historia se puede estimar.
- Se necesita estimar para priorizar y planificar.
- La falta de conocimiento del dominio dificulta la estimación. Se necesita más “Conversación”.
- Las historias muy grandes son difíciles de estimar. Se deben descomponerse en historias más pequeñas.

“Short”

- Una buena historia debe ser pequeña.
- El esfuerzo de implementación no debe ser superior a 2-3 personas/semana de trabajo.
- Una historia más grande tendrá más errores de estimación y alcance.

“Testable”

- Una buena historia se tiene que poder probar.
- Si el cliente no sabe cómo probar la historia, es que la historia aún no está lo suficientemente clara.
- Si no podemos probar, no sabremos si el objetivo se ha alcanzado.

Partes de una historia

Título	Se usa como identificador de la historia. Debe ser corto (de 3 a 10 palabras).
Descripción	Es el núcleo de la historia. Se explica mediante una plantilla.
Criterios de aceptación	Determinan si la historia está completa y se logra el objetivo del usuario. Son un conjunto de pruebas.

Una historia completa

Title:

Search for providers by provider specialty.

Description:

As a provider search user, **I need** the ability to search for providers by specialty **so that** I can more efficiently refer patients to specialists.

Acceptance criteria:

- The provider search mechanism has the ability to enter a specialty.
- The specialty search will have a list of provider specialties from which to select.
- Searching via the provider specialty will return a list of matching specialists or a message indicating that there are no matches.
- If there are more results than can fit on one page, the system will provide the capability to view the list in pages or sections.

Ejemplo

SUBIR FICHEROS

AS A usuario de la wiki **I WANT**
subir un fichero a la wiki **SO**
THAT pueda compartirlo con mis
colegas

Condiciones de satisfacción

- Verificar con ficheros .txt y .doc
- Verificar con ficheros .png y .jpg
- Verificar con ficheros .mp4 <= 1GB

Ejemplo

ENVIAR TICKET

As a organizador de la conferencia,
I want to enviar un ticket por email
al final del registro online **so that** el
proceso de registro pueda ir más
rápido.

Criterios de aceptación

- El asistente debe saber que recibirá un email con un ticket electrónico.
- El email se ha enviado correctamente.
- El ticket electrónico debe tener un código QR.
- El código QR se debe leer con la cámara de smartphone.

Ejemplo

REGISTRAR ONLINE

As a asistente a la conferencia, I **want to** ser capaz de registrar on line **so that** puedo hacer el registro rápidamente y reducir el papeleo.

Criterios de aceptación

- Un usuario no puede enviar un formulario con los campos obligatorios sin cumplimentar.
- La información del formulario se almacena en la base de datos de inscripciones.
- El pago se puede hacer mediante tarjeta de crédito.
- Se manda un email de confirmación al usuario después de enviar el formulario.

Ejemplo

VER ADJUNTOS A UN MENSAJE

As a usuario, **I want to** abrir los ficheros adjuntos a un email **so that** pueda ver la información adicional y entender completamente el mensaje.

Criterios de aceptación

- El usuario abre un mensaje que contiene un fichero adjunto.
- El usuario abre un mensaje que contiene un enlace.
- El usuario abre un mensaje que contiene una imagen.

Given-When-Then

Formato para expresar criterios de aceptación
(condiciones de satisfacción) “testables”.

GIVEN <Contexto>
WHEN <Acción>
THEN <Resultado esperado>

Dan North

Ejemplo

VER ADJUNTOS A UN MENSAJE

As a usuario, **I want to** abrir los ficheros adjuntos a un email **so that** pueda ver la información adicional y entender completamente el mensaje.

Criterios de aceptación

Escenario: El usuario abre un mensaje que contiene un fichero adjunto.

GIVEN el mensaje contiene un fichero adjunto

WHEN hace *click en* el mensaje para abrirlo

THEN el mensaje se abre y muestra el fichero adjunto.

Ejemplo

Criterios de aceptación

Escenario: El usuario abre un mensaje que contiene un enlace.

GIVEN el mensaje contiene un enlace
WHEN hace *click en* el mensaje para abrirlo
THEN el mensaje se abre y muestra el enlace como un hipervínculo activo.

Criterios de aceptación

Escenario: El usuario abre un mensaje que contiene una imagen.

GIVEN el mensaje contiene una imagen adjunta
WHEN hace *click en* el mensaje para abrirlo
AND pasa el ratón por encima del fichero de la imagen
THEN la imagen se puede ver en miniatura.

Pros y contras

1. Son cortas y fácilmente adaptables a cambios de requisitos.
2. Los proyectos se pueden dividir en pequeños incrementos.
3. El esfuerzo de desarrollo es más fácil de estimar.
4. Cuando ya están completas, se pueden implementar.
5. Dirigen la creación de pruebas de aceptación.
6. Curva de aprendizaje inicial.
7. Requieren mucho contacto con el usuario.
8. Dependen de desarrolladores competentes.

<http://librosweb.es/eventos/codemotion-roma-2013/como-escribir-buenas-historias-de-usuario/>

Cómo escribir una historia

- Escribir el título
- Escribir la descripción
- Escribir los criterios de aceptación o condiciones de satisfacción.

Escribir el título

Debe ser lo suficientemente largo como para permitir diferenciar unas historias de otras pero lo suficientemente corto como para escribirla con bolígrafo en una tarjeta adhesiva de 3" x 5".

Escribir la descripción

- Se puede usar la plantilla: **As a [user role] I want to [goal] so I can [reason]**.
- Si la descripción es muy larga y no cabe en la ficha hay que revisar la historia. Es probable que haya que dividirla en varias historias. También es posible que se estén incluyendo demasiados detalles. El propósito de una historia de usuario es estimular o fomentar la colaboración.
- Una historia es una promesa de una futura conversación. No documenta cada aspecto del trabajo como es otras declaraciones de requisitos.

Escribir los criterios de aceptación

- Se deben incluir criterios de aceptación para saber cuándo la historia ya está “hecha”, terminada.
- Posteriormente, cuando el equipo de desarrollo empiece a trabajar en la historia, a medida que la vaya entendiendo, planteará nuevos o diferentes criterios de aceptación con el usuario.
- Los criterios de aceptación ayudan a comprender las historias de usuario.
- Permiten la identificación de nuevos criterios, así como, conversaciones más significativas a cerca de lo que quiere el cliente.

Cómo dividir una historia

Example 1: Selecting Marketing Campaigns

- 1: As a VP Marketing, I want to review the performance of historical promotional campaigns so that I can identify and repeat profitable campaigns.

Se trata de una historia *epic* y se debe dividir:

- 1a: As a VP Marketing, I want **to select the timeframe** to use when reviewing the performance of past promotional campaigns, so that ...
- 1b: As a VP Marketing, I can **select which type of campaigns** (direct mail, TV, email, radio, etc.) to include when reviewing the performance of past so that ...

<http://www.mountangoatsoftware.com/blog/two-examples-of-splitting-epics>

Errores frecuentes

1. Excesiva información en la descripción de la historia.
2. Falta de información en los criterios de aceptación como consecuencia de una descripción demasiado amplia.
3. Confundir criterios de aceptación con casos de prueba. Ambos son necesarios y deberían añadirse a las historias de usuario pero sólo se tienen que incluir los primeros.
 - Los criterios de aceptación responden a, “¿cómo sabré cuándo he acabado la historia?”
 - Los casos de prueba responden a, “¿cómo pruebo? Y ¿cuáles son los pasos de la prueba?”

Comparativa

Traditional Requirements. Son capacidades, condiciones y restricciones que el sistema debe cumplir. Se centran en la operación del sistema.

Use Cases. Definen un conjunto de interacciones del usuario con el sistema. Se centran en el usuario.

User Histories. Describen una interacción del usuario con el sistema que aporta valor para el usuario. Se centran en la colaboración. Son un recordatorio de una colaboración.

Requisito tradicional

The client has requested the ability to search for health care providers by provider specialty within a doctor selection site.

Sample Requirements Statement:

The provider search screen shall provide the ability to search for providers by provider specialty.

Caso de uso

CU: Buscar proveedores

The client selects provider search.

The system retrieves a predefined list of provider specialties and populates the specialty list. The system displays the provider search mechanism.

The client selects a provider specialty and initiates the search.

The system retrieves a list of providers that match the provider specialty search. [Alt 1]

The system displays a list of providers that match the search. [Alt 2]

End use case

Alt 1: If there are no matches, the system displays a message indicating that no matches were found. End use case.

Alt 2: If there are more matches than the user can view, the system will provide the capability to display multiple pages.

Historia de usuario

Title:

Search for providers by provider specialty.

Description:

As a provider search user, I need the ability to search for providers by specialty so that I can more efficiently refer patients to specialists.

Acceptance criteria:

- The provider search mechanism has the ability to enter a specialty.
- The specialty search will have a list of provider specialties from which to select.
- Searching via the provider specialty will return a list of matching specialists or a message indicating that there are no matches.
- If there are more results than can fit on one page, the system will provide the capability to view the list in pages or sections.

<http://www.scrumalliance.org/community/articles/2010/april/new-to-user-stories>

Bibliografía

<http://librosweb.es/eventos/codemotion-roma-2013/como-escribir-buenas-historias-de-usuario/>

<http://scaledagileframework.com/stories/>

<http://www.scrumalliance.org/community/articles/2010/april/new-to-user-stories>

<http://www.acceptancetesting.info/the-book/>

<http://xp123.com/articles/independent-stories-in-the-invest-model/>

<http://www.mountangoatsoftware.com/agile/user-stories>

<http://www.mountangoatsoftware.com/blog>

<http://www.mountangoatsoftware.com/blog/two-examples-of-splitting-epics>

<http://www.dosideas.com/metodologias/456-las-6-caracteristicas-de-una-buena-historia-de-usuario.html>

<http://www.pmoinformatica.com/2013/05/que-son-las-historias-de-usuario.html>

<http://www.mountangoatsoftware.com/blog/two-examples-of-splitting-epics>