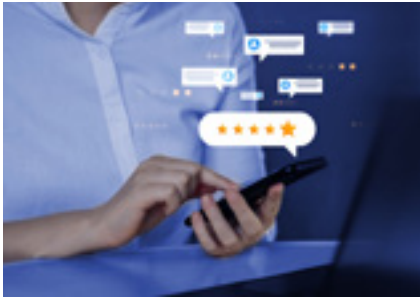




ANÁLISIS Y DISEÑO DE SOFTWARE

HISTORIAS DE USUARIO

HISTORIAS DE USUARIO



Las historias de usuario son una técnica fundamental en la gestión de requisitos dentro del desarrollo de software ágil. Su principal objetivo es captar las necesidades del usuario desde su perspectiva, permitiendo una comprensión clara de qué es lo que realmente necesita, cuál es el valor que se busca aportar con la solución y cómo se pueden organizar las tareas para desarrollarla. Esta técnica es particularmente utilizada en metodologías ágiles como Scrum o Kanban, donde se busca una colaboración constante entre el equipo de desarrollo y los stakeholders (Zapata Jaramillo, 2006).

1. ¿Qué son las historias de usuario?

Las **historias de usuario** son descripciones breves, sencillas y accesibles de una funcionalidad o característica que un usuario desea que el sistema implemente. Están redactadas desde la perspectiva del usuario final y buscan responder a las preguntas de **qué**, **por qué** y **para qué**. Una historia de usuario no debe ser una descripción técnica, sino más bien una declaración que ayude al equipo de desarrollo a entender la necesidad desde la experiencia del usuario.

Cada historia de usuario se compone de tres partes principales:

1. **Quién.** Identifica al actor o usuario que utilizará la funcionalidad.
2. **Qué.** Describe lo que el usuario necesita hacer con el sistema o funcionalidad específica.
3. **Por qué.** Explica la razón detrás de esta necesidad y cómo impacta en el usuario.

Por ejemplo, una historia de usuario típica para una tienda en línea podría ser:

Como cliente,

quiero agregar productos al carrito de compras,

para que pueda comprar varios artículos en una sola transacción.

Este formato es conocido como el formato "**Como [rol], quiero [funcionalidad], para [beneficio]**". Es breve, clara y proporciona contexto sobre la funcionalidad y el valor esperado.

2. Características claves de las historias de usuario

Las historias de usuario no son solo descripciones de requisitos, sino que también poseen algunas características que deben ser consideradas al escribirlas:

- **Centrada en el usuario.** Las historias de usuario se escriben desde el punto de vista del usuario final. Esto asegura que el equipo de desarrollo comprenda cómo se utilizará una funcionalidad en la práctica y qué valor aporta (Genero Bocco et al., 2014).

- **Simple y concisa.** Se busca que las historias sean breves, sin entrar en detalles técnicos. No es necesario describir la implementación, solo el comportamiento que se espera del sistema.
- **Comprensible.** Deben ser entendibles para todos los miembros del equipo, tanto para desarrolladores como para stakeholders no técnicos. Esto fomenta la colaboración en equipo y asegura que las expectativas del cliente sean claras (Zapata Jaramillo, 2006).
- **Testable.** Cada historia de usuario debe ser lo suficientemente clara como para que pueda ser probada o validada. Esto implica que, al final del proceso de desarrollo, el equipo debe poder verificar que se ha cumplido con el requerimiento del usuario.

3. Ejemplo de historia de usuario

Imaginemos que se está desarrollando una aplicación para una librería en línea. Un ejemplo de historia de usuario podría ser:

Como visitante del sitio web,

quiero buscar libros por autor,

para que pueda encontrar todos los libros que un autor específico ha publicado.

En este caso:

- **Quién:** visitante del sitio web.
- **Qué:** buscar libros por autor.
- **Por qué:** encontrar libros de un autor específico.

Este tipo de historia es fácil de entender y se enfoca en una necesidad clara del usuario. Cuando el equipo de desarrollo recibe esta historia, tiene la libertad de decidir cómo implementarla de la manera más efectiva posible, ya sea mediante un cuadro de búsqueda, una barra lateral de filtros o cualquier otra opción que se ajuste al flujo de la aplicación.

4. Beneficios de las historias de usuario

Las historias de usuario ofrecen diversos beneficios, tanto al equipo de desarrollo como al cliente:

1. **Fomentan la colaboración.** Al estar redactadas en un lenguaje sencillo y centrado en el usuario, facilitan la comunicación entre todos los miembros del equipo y los stakeholders. Esto asegura que todos estén alineados con los mismos objetivos y expectativas (Genero Bocco et al., 2014).
2. **Priorización clara.** Al ser concisas, las historias de usuario pueden ser priorizadas fácilmente, según su valor para el usuario y el negocio. El equipo puede organizar su trabajo de acuerdo a lo que más impacta en los usuarios.

3. **Adaptabilidad.** Las historias de usuario permiten un desarrollo flexible y ágil. Se pueden revisar, modificar o agregar nuevas historias durante todo el proceso de desarrollo, lo que facilita los cambios y ajustes conforme avanza el proyecto (Zapata Jaramillo, 2006).
4. **Enfoque en el valor.** Al estar centradas en las necesidades del usuario, las historias de usuario ayudan a asegurar que el producto final sea verdaderamente útil para las personas que lo usarán. Esto mantiene al equipo enfocado en la entrega de valor real.

5. Tipos de historias de usuario

Existen diferentes tipos de historias de usuario, dependiendo del contexto y la naturaleza del proyecto. Algunas de ellas incluyen:

- **Historias de usuario épicas.** Son historias grandes de usuario, que generalmente necesitan ser desglosadas en historias más pequeñas y manejables. Por ejemplo, "Como cliente, quiero realizar un pedido" puede ser una épica, que luego se puede desglosar en historias más pequeñas como "Agregar productos al carrito", "Introducir dirección de envío", "Seleccionar método de pago", etc.
- **Historias de usuario técnicas.** Estas son historias centradas en tareas que no son directamente visibles para el usuario, pero son necesarias para la implementación del sistema. Por ejemplo, "Como desarrollador, quiero configurar una base de datos para almacenar productos".

6. Definición de "Hecho" (Definition of Done)

Una parte importante de las historias de usuario, es definir qué significa que una historia está "hecha". La definición de hecho (DoD), describe los criterios específicos que deben cumplirse para que una historia se considere terminada (Zapata Jaramillo, 2006). Esto podría incluir:

- El código está implementado y probado.
- La funcionalidad ha sido revisada por el equipo de calidad.
- El producto cumple con los requisitos especificados en la historia de usuario.
- El código está documentado.

Una historia de usuario no se considera completa hasta que todos estos criterios se han cumplido.

7. Herramientas y técnicas para gestionar historias de usuario

Existen varias herramientas y técnicas que pueden ser utilizadas para gestionar historias de usuario de manera eficiente:

1. **Tableros Kanban.** Se utilizan para visualizar y gestionar el progreso de las historias de usuario, a lo largo del ciclo de vida del desarrollo.

2. **Jira.** Es una herramienta de gestión de proyectos muy popular en equipos ágiles que permite crear, priorizar y realizar un seguimiento de las historias de usuario.
3. **User Story Mapping.** Esta técnica ayuda a organizar y priorizar las historias de usuario, de manera visual, lo que facilita la identificación de las funcionalidades más importantes.