



## Free English Writing Tool

Write in clear, mistake-free English with our free writing app. Try now

Grammarly

DOWNLOAD

lunes, 1 de octubre de 2012

## Plantillas Scrum: historias de usuario y criterios de aceptación

BÚSQUEDAS PATROCINADAS

plantillas gratis para editar

formato de criterios de aceptacion scrum

ejemplos de documentacion scrum

plantillas de gestion de proyectos

Desarrollo ágil: Historias de usuario y criterios de aceptación					
Elaborado por: <a href="http://oficinaproyectosinformatica.blogspot.com">oficinaproyectosinformatica.blogspot.com</a>					
Identificación	Rol	Características / Requerimientos	Acción / Resultado	Criterios de Aceptación (Pasos)	
				Comando	Resultado
US-0001-0001	Usuario	Crear la funcionalidad de (desarrollo de la funcionalidad)	Desarrollar	Trabaja del momento	Se crea el comando y el comando
				Trabaja del momento	Se crea el comando y el comando
				Trabaja del momento	Se crea el comando y el comando
				Trabaja del momento	Se crea el comando y el comando
US-0001-0002	Usuario	Crear la funcionalidad de (desarrollo de la funcionalidad)	Desarrollar	Trabaja del momento	Se crea el comando y el comando
				Trabaja del momento	Se crea el comando y el comando
				Trabaja del momento	Se crea el comando y el comando
				Trabaja del momento	Se crea el comando y el comando

Imagen de: La Oficina de Proyectos de Informática

Una de las principales innovaciones que representa el desarrollo ágil frente a los enfoques tradicionales, es en la forma de levantar los requerimientos del usuario.

A diferencia del enfoque tradicional, en el cual el "Diseño de Sistema" contiene documentación detallada del comportamiento y representa el final de las conversaciones, en las metodologías ágiles se hace uso de las "Historias de usuario", las cuales se enfocan en definir lo que el usuario necesita hacer, sin describir el cómo, por lo que representa el inicio y no el final de las conversaciones.

En este artículo, presentamos una plantilla para documentar las historias de usuario, puede utilizarse en un marco de trabajo de desarrollo ágil (por ejemplo Scrum), e incluye la documentación de los enunciados de las historias y los criterios de aceptación en una misma plantilla.

Esta plantilla no pretende ser una **Pila de Producto**, por lo que no incluye su nivel de prioridad (La pila de producto es **otro documento**).

Presentamos la plantilla en el siguiente enlace:

### > Plantilla de historias de usuario y criterios de aceptación en un marco de desarrollo ágil

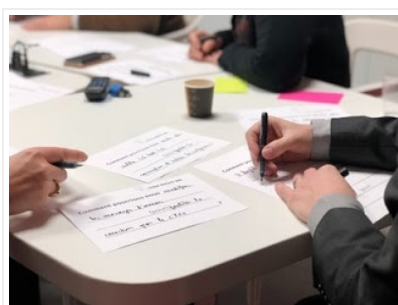
La plantilla está libre de derechos de autor y puede ser usada libremente por nuestros lectores. ¿Buscas otras plantillas?, visita la [Página de Plantillas](#), donde encontrarás plantillas de la **Pila de Producto (Product Backlog)**, **Reunión de retrospectiva** y muchas más.

Si buscas ejemplos sobre como elaborar una historia de usuario, te recomendamos el siguiente artículo:

### > 30 ejemplos de historias de usuario

La plantilla está libre de derechos de autor y puede ser usada libremente por nuestros lectores.

## Formación en Scrum



En Scrum, el encargado de llevar las historias de usuario al equipo y administrar el

### Suscríbete a la lista de correo electrónico:

Ingresa tu email:

Suscribirse

Artículos, plantillas, ejemplos, reseñas de libros y mucho más **completamente gratis.**

Lo más leído en [pminformatica.com](http://pminformatica.com)



Requerimientos funcionales: Ejemplos

Los requerimientos funcionales de un sistema, son aquellos que describen cualquier actividad que este deba realizar, en otras palabras...



Requerimientos no funcionales: Ejemplos

Imagen de: Epicentre Presentamos la tercera parte de la serie sobre los requerimientos no funcionales, con algunos ejemplos que pu...



Plantilla del acta de constitución de proyecto (Project Charter)

Imagen de: [pminformatica.com](http://pminformatica.com) El Project Management Institute (PMI) define el "Acta de Constitución del Proyecto" (Project Chart...



Lo urgente y lo importante: 9 recomendaciones para una delegación efectiva

Imagen de: Cognition Global Concepts Una habilidad primordial de todo Gerente es el saber delegar adecuadamente las

tareas, mantener...

BÚSQUEDAS PATROCINADAS

plantillas para editar gratis

formato de criterios de aceptacion scrum

ejemplos de documentacion scrum

plantillas de gestion de proyectos

plantilla requerimientos scrum

Visitas de los últimos 30 días

124,213

Enlaces a Blogs

TestingBaires

Ladrones de tiempo que impiden una buena administración de tu día – Parte I  
Hace 5 días

El Laboratorio de las TI

Un año sin notificaciones...  
Hace 4 semanas

Recusos en project management

zenkit  
Hace 1 mes

Navegapolis

Por qué pusimos en marcha un registro de propiedad intelectual  
Hace 6 meses

Daniel Echeverría

PMI cambia la fecha para el cambio de examen PMP. Finalmente será el 1 de Julio de 2020.  
Hace 1 año

Blog de Victor M. Fernández

¿Ayudan las APIs abiertas a la evolución de la tecnología e infraestructura?  
Hace 2 años

Curso de Product Owner

Aprende a desempeñar el rol del Product Owner priorizando las necesidades del negocio y optimizando el tiempo empleado por el equipo Scrum.

Antes de usar la plantilla de historias de usuario

Las especificaciones de diseño en enfoques tradicionales, contienen documentación detallada de los pasos a seguir por el usuario y definiciones de interfaz gráfica (pantallas), es decir, describe que quiere hacer el usuario y como lo quiere hacer.

Por otra parte, en las historias de usuario, el enunciado representa el principio de las conversaciones y no el final. Se enfoca en definir lo que quiere el usuario.

Si buscas mas información sobre el concepto de historias de usuario, te recomendamos este artículo:

> ¿Qué son las historias de usuario?: 7 preguntas y respuestas

Los criterios de aceptación, definen los requerimientos del dueño de producto sobre cómo deben comportarse el sistema ante distintos eventos.

Las historias de alta complejidad deben subdividirse en historias de menor complejidad. Una medida aceptada generalmente es subdividir una historia en varias, si se observa que esta tiene más de 4 criterios de aceptación.

Las historias de usuario en Scrum

En el marco de trabajo Scrum, no esta prescrita una forma para documentar los elementos del Product Backlog, sin embargo, las historias de usuario son la forma más utilizadas.

En Scrum, el encargado de elaborar los elementos del Product Backlog es el **Product Owner**. Sin embargo, el **Scrum Master** tiene la tarea de ayudar al equipo Scrum (Product Owner y desarrolladores) a aplicar técnicas para que los elementos del Product Backlog sean claros y concisos. Una de esas formas, puede ser ayudándolos a escribir historias de usuario.

Te gustaría certificarte como Scrum Master, sigue el enlace:

> La Certificación Scrum Master Profesional (PSM)

El enunciado de la historia de usuario

El enunciado está compuesto por el Rol, Acción y Resultado. El enunciado no describe detalles de cómo se va a ejecutar la acción que necesita el usuario.

Para una mejor clasificación y organización puede añadirse un código a cada historia, para ayudar a su identificación unívoca dentro del proyecto.

A continuación a la descripción de cada uno de estos elementos:

- **Identificador (ID) de la historia:** Código que identifica unívocamente a la historia en el Proyecto que se esté desarrollando. El formato debe ser elegido por el equipo.
- **Rol:** Es el rol que está desempeñando el usuario cuando utiliza la funcionalidad que se está describiendo. Debe ser lo más específico posible, describiendo el rol o actor que se está desempeñando. El enunciado puede escribirse como se sigue: Yo como un [Rol], Desempeñando el rol de [Rol], Como un [Rol], entre otros. Por ejemplo:
  - Yo como cliente registrado.
  - Desempeñando el rol de cliente registrado.
  - Como un cliente registrado.
- **Característica / Funcionalidad (Feature):** Representa la función que el rol quiere o necesita hacer en el sistema que se está desarrollando. Puede diferenciarse entre acciones obligatorias u opcionales, utilizando la palabra puede o necesita para describir la acción. Por ejemplo:
  - Necesito realizar búsquedas de productos por categorías.
  - Puedo seleccionar una categoría para ver el número de productos que tiene asociado.
- **Razón / Resultados:** Lo que el rol necesita lograr al ejecutar la acción. Este es el resultado de ejecutar la acción desde el punto de vista del rol. Este punto puede ser opcional, pues la historia puede documentarse sólo con la definición del rol y la acción (sin definir la consecuencia).

Una vez se definen estos componentes, la frase de historia queda establecida de la siguiente forma:

- Yo como un [Rol], necesito [Descripción de la funcionalidad], con la finalidad de [Descripción de la consecuencia].

Esto equivale al Título descriptivo de la historia, que Puede utilizarse para hacer referencia en la pila de producto, junto con su código.

Se pueden aplicar las siguientes variantes en la definición del rol:

- Como un [Rol], necesito [Descripción de la funcionalidad], con la finalidad de [Descripción de la consecuencia].
- Desempeñando el rol de [Rol], necesito [Descripción de la funcionalidad], con la finalidad de [Descripción de la consecuencia].

O también variar entre obligatorio u opcional en la descripción de la funcionalidad:

- Como un [Rol], puedo [Descripción de la funcionalidad], con la finalidad de [Descripción de la consecuencia].

También puede omitirse la descripción de la consecuencia:

Categorías

• Acta de constitución de proyecto ( 5 )

• Amazon ( 9 )

• Análisis de Requerimientos ( 55 )

• Antipatrones ( 9 )

• Aspectos Generales ( 30 )

• Automatización de Pruebas ( 18 )

• Bases de datos ( 5 )

• Boletines ( 2 )

• Buenas Prácticas ( 25 )

• Certificaciones ( 39 )

• Ciclo de vida de sistemas ( 11 )

• CMMI ( 2 )

• Comercialización y ventas ( 1 )

• Cómo elaborar ( 2 )

• Competencias Profesionales ( 22 )

• Conferencias y Eventos ( 2 )

• Cursos ( 76 )

• Definición de ( 2 )

• Desarrollo ágil ( 70 )

• Desarrollo de Carrera Profesional ( 77 )

• Desarrollo de software ( 151 )

• Desarrollo evolutivo ( 1 )

• Desarrollo para móviles ( 17 )

• Desarrollo para Tablets ( 15 )

• desarrollo profesional ( 1 )

• Estimación y Planificación ( 59 )

• Estudios Universitarios ( 2 )

• Examen PMP ( 11 )

• Extreme Programming ( 2 )

• Frases célebres ( 2 )

• Gerencia de Proyectos ( 152 )

• Gestión de Portafolio ( 8 )

• Gestión de Tecnología ( 110 )

• Herramientas ( 15 )

• ISTQB ( 5 )

• ITIL ( 14 )

• Lecciones Aprendidas ( 14 )

• Libros ( 37 )

• Libros en Español ( 27 )

• Liderazgo ( 2 )

• Metodologías ( 39 )

• Metodologías Ágiles ( 63 )

• Microsoft Project ( 4 )

• Noticias ( 12 )

• Plantillas y Formatos ( 39 )

• PMBOK 5ta Edición ( 13 )

• PMBOK 6ta edición ( 13 )

• PMI ( 34 )

• Prince2 ® ( 3 )

• Pruebas de Software ( 73 )

• Riesgos en Proyectos ( 18 )

• Ruby ( 1 )

• SCRUM ( 43 )

• Seguridad informática ( 3 )

• Sistema Kanban ( 1 )

• Software ( 11 )

• Tendencias ( 8 )

• Test Driven Development ( 11 )

• Tutoriales ( 1 )

• Webinar ( 42 )

Archivo del blog

2020 ( 41 )

2019 ( 66 )

2018 ( 56 )

2017 ( 35 )

2016 ( 37 )

2015 ( 53 )

2014 ( 49 )

2013 ( 85 )

2012 ( 74 )

diciembre ( 15 )

noviembre ( 11 )

octubre ( 15 )

oct 31 ( 1 )

oct 29 ( 1 )

oct 27 ( 1 )

oct 24 ( 1 )

oct 22 ( 1 )

oct 19 ( 1 )

oct 17 ( 1 )

oct 15 ( 1 )

oct 10 ( 1 )

- Como un [Rol], puedo [Descripción de la funcionalidad].
- Yo como un [Rol], puedo [Descripción de la funcionalidad].

Aquí te compartimos algunos ejemplos sobre como escribir historias de usuario:

## > 30 ejemplos de historias de usuario

Al escribir las historias de usuario, te recomendamos tener en cuenta no cometer los errores que se describen en el siguiente artículo:

## > ¿Qué son las historias de usuario?: 5 errores comunes al escribirlas

### Los criterios de aceptación

Están compuestos por la descripción del contexto, evento y consecuencia, definen los **requerimientos** del dueño de producto sobre cómo deben comportarse el sistema para ejecutar la acción. Representan el inicio de la definición del cómo. No están diseñados para ser tan detallados como una especificación de diseño tradicional.

Si una historia de usuario tiene más de 4 criterios de aceptación, debe evaluarse subdividir la historia.

Puede añadirse un número de escenario para identificar al criterio, asociado a la historia de usuario en cuestión.

Los elementos de los criterios de aceptación son:

- **Número de escenario:** Número (ejemplo 1, 2, 3 ó 4), que identifica al escenario asociado a la historia.
- **Título del escenario:** Describe el contexto del escenario que define un comportamiento. Por ejemplo, si se toma el ejemplo de búsquedas de productos por categoría, un posible ejemplo pudiera ser: Categoría sin productos asociados.
- **Contexto:** Proporciona mayor descripción sobre las condiciones que desencadenan el escenario.
- **Evento:** Representa la acción que el usuario ejecuta, en el contexto definido para el escenario.
- **Resultado / Comportamiento esperado:** Dado el contexto y la acción ejecutada por el usuario, la consecuencia es el comportamiento del sistema en esa situación.

De esta forma, el formato para documentar los criterios de aceptación es:

Escenario [Número de escenario] [Titulo del escenario]: En caso que [Contexto] y adicionalmente [Contexto], cuando [Evento], el sistema [Resultado / Comportamiento esperado]

Tomando el ejemplo anterior de las búsquedas de productos por categoría, un posible escenario podría ser:

Escenario 1: En caso que exista una categoría sin productos asociados, cuando el cliente despliegue el listado de categorías para realizar su búsqueda, el sistema mostrará el siguiente texto al lado de la categoría "Actualmente no poseemos productos para esta categoría".

### Definición y uso de las historias de usuario

Una vez has escrito tus historias de usuario, debes utilizarlas para que los desarrolladores de software puedan definir el backlog de producto y la planificación de iteraciones.

Te recomendamos el siguiente artículo sobre como usar las historias de usuario.

## > ¿Qué son las historias de usuario?: Recomendaciones sobre su definición y uso

### ¿Buscas otras plantillas?

Visita la **Página de Plantillas**, donde encontrarás plantillas de la **Pila de Producto (Product Backlog)**, **Lista de tareas de la iteración (Sprint Backlog)**, **Reunión de retrospectiva** y muchas más.

BÚSQUEDAS PATROCINADAS -----▶

plantillas para editar gratis 🔍

formato de criterios de aceptacion scrum 🔍

ejemplos de documentacion scrum 🔍

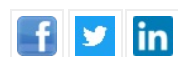
plantillas de gestion de proyectos 🔍

### ¿y qué opinas tú?

¿Cuál ha sido su experiencia desarrollando las historias de usuario?, ¿Qué información agregaría a esta plantilla?, ¿Cuáles resultados ha tenido documentando historias de usuario?, ¿que lecciones aprendidas podría compartir?.

Te invitamos a dejarnos comentarios en la Web de **La Oficina de Proyectos de Informática (pmoinformatica)** (Si lo deseas, puedes firmar tu comentario con la dirección de tu web).

También puedes seguirnos vía Twitter, Facebook o LinkedIn:



### Lectura recomendada



**Proyectos Ágiles con Scrum: Flexibilidad, aprendizaje, innovación y colaboración en contextos complejos**

**Autor:** Martin Alaimo; Martin Salas.

- >> [Latinoamérica \(amazon.com\)](#)
- >> [España \(amazon.es\)](#)
- >> [Ver reseña](#)

En este libro encontrarás un excelente compendio de las metodologías ágiles, sus procedimientos y artefactos. Excelentes ejemplos prácticos.

**Gestión práctica de proyectos con Scrum: Desarrollo de software ágil para el Scrum Master**

oct 08 ( 1 )

oct 07 ( 1 )

oct 05 ( 1 )

oct 03 ( 1 )

oct 02 ( 1 )

oct 01 ( 1 )

[Plantillas Scrum: historias de usuario y criterios...](#)

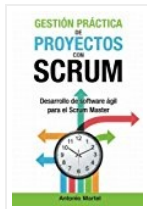
septiembre ( 9 )

agosto ( 9 )

julio ( 8 )

junio ( 7 )

2011 ( 4 )



Autor: Antonio Martel.

>> [Latinoamérica \(amazon.com\)](#)  
>> [España \(amazon.es\)](#)

Una gran cantidad de casos reales y experiencia práctica para el Scrum Master en los proyectos con metodologías ágiles, como hacer estimaciones, presupuestos, lecciones aprendidas y más.

¿Interesado en otros productos y últimas novedades?  
>> [Visita nuestra sección de productos amazon](#)

## Otros artículos

- > [La Guía del PMBOK 6ta edición y las metodologías ágiles](#)
- > [La Transición hacia la Agilidad](#)
- > [El Scrum Master no es un Gerente o Jefe](#)
- > [Una breve historia de las metodologías ágiles](#)
- > [¿Qué son las historias de usuario?: Recomendaciones sobre su definición y uso](#)
- > [¿Qué son las historias de usuario?: 5 errores comunes al escribirlas](#)
- > [¿Qué son las historias de usuario?: 7 preguntas y respuestas](#)

Publicado por pmoinformatica.com en 12:37:00 a. m.



Etiquetas: [Desarrollo ágil](#) , [Metodologías Ágiles](#) , [Plantillas y Formatos](#) , [SCRUM](#)

## 1 comentario :

**Anónimo** martes, octubre 14, 2014 5:12:00 p. m.

He revisado su plantilla y es bastante útil pero hay cosas que se escapan, por ejemplo si quiero registrar un producto, en que parte de la plantilla pondría los atributos que va a tener ese artículo determinado. He visto en otras páginas que los ponen como criterios de aceptación pero no calza con la plantilla que ustedes presentan muchas gracias.

[Responder](#)

Introduce tu comentario...



Comentar como:

Cuenta de Goog ▾

[Publicar](#)

[Vista previa](#)

[Entrada más reciente](#)

[Página principal](#)

[Entrada antigua](#)

Suscribirse a: [Enviar comentarios \( Atom \)](#)

Pmoinformatica.com," La Oficina de Proyectos de Informática ", es un participante en el Programa de Servicios de Amazon Associates LLC, un programa de publicidad de afiliación diseñado para proporcionar un medio para que sitios web puedan ganar honorarios por la publicidad y enlaces a amazon.com y amazon.es.