

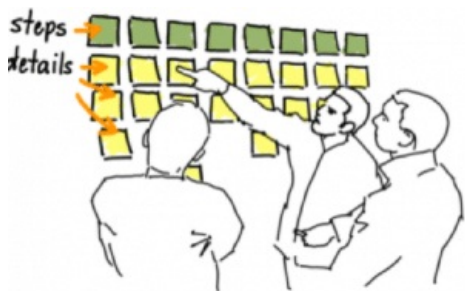
Lean Inception

Paulo Caroli 04 Jul, 2017

Mapeo de Historias de usuario (USM) e Inception Directo al punto

[Home](#) / [Lean Inception](#) / Mapeo de Historias de usuario (USM) e Inception Directo al punto

El Mapeo de Historias de usuario o User Story Mapping (USM) en inglés, es una técnica popular creado por **Jeff Patton** para **priorizar proyectos ágiles de una manera eficaz**. Incepción Lean es un taller de colaboración que establece las bases para la creación de un producto Lean basado en el **entendimiento inicial del producto mínimo viable, MVP**.



Mapeo de Historias de Usuario – USM



Exemplo de Jornada do Usuário

Dependiendo de la perspectiva, **USM puede entrar en conflicto o ser un complemento a la incepción Lean**. Yo prefiero la segunda

opción, complementando la inyección de Lean con esta técnica excelente para organizar el backlog del trabajo.

La inyección Lean entraría en conflicto con USM si una técnica fuese reemplazada por la otra, lo que consideramos un error grave.

Primero, ejecute la inyección Lean para entender y organizar la evolución del producto a través del MVP (la técnica del producto mínimo viable) para validar algunos de las hipótesis de negocios. **Luego, crea la USM para organizar el backlog de trabajo.** La USM mostrará cómo cortar y construir el MVP con historias de usuario.

“En la parte superior del mapa están las historias grandes. Yo les llamo a estas “actividades del usuario” (aprendí este término con la gente UX como Larry Constantine y Don Norman). Una actividad es una especie de gran cosa que hace la gente”. Esto es parte del texto original de Jeff en [su primer post en el blog sobre la USM](#).

Tanto la Inyección Lean como la USM se basa en el trayecto del usuario (User Journey) – su proceso paso a paso para lograr un objetivo.

Las personas sobre todo! Piensa en el usuario y su paso a paso para lograr un objetivo. En la Inyección Lean, esto se describe en la Jornada del usuario, la última actividad antes de decidir cuál es el MVP y sus características.

La Inyección Lean se basa en el concepto de la característica, la descripción de una acción o interacción del usuario con el producto. Por ejemplo: la impresión de un boleto, consultar la declaración detallada, e invitar a amigos de Facebook. La descripción de una característica debe ser lo más simple posible.

El usuario está tratando de hacer algo. El producto debe tener una característica o una función para ello.Cuál será la dicha?

Las features (características o funciones) se describen en términos de **las características del producto, que son diferentes de las actividades del usuario** que se describen en la Jornada del usuario. Esas se describen desde la perspectiva de los pasos y el objetivo del usuario. El pensamiento de diseño (Design Thinking) y UX refuerzan que no hay que tratar de adaptar sus usuarios a su producto, sino más bien adaptar su producto a sus usuarios.

Por lo tanto, **las Jornadas del usuario se describen en términos de los usuarios y sus objetivos**. Además, su paso a paso es ampliamente descrito como actividades o pasos realizados por el usuario. Algunos de estos pasos pueden tener algo que ver con el producto que se está construyendo. Si fuera el caso, esto se hubiera aclarado en la Inyección Lean en la actividad de la USM.



Mapeando Features à Jornada

A diferencia de la Incepción Lean, **el USM entra en más detalles: mapea el paso a paso para las historias de usuario**. Entonces, si un paso podría tener más de una historia, éstas se mapean para ese paso.



Ejemplo de la USM con historias y releases

La imagen presentada viene del post del blog [How to Prioritize a User Story Map](#) e ilustra un USM con su paso a paso asignado a las historias y releases.

Una vez que **el equipo entiende y define el MVP en la Incepción Lean**, es importante que el equipo describe las características con un poco más de detalle. Algunos equipos crean tareas, otros crean historias de usuario. No es necesario crear todas las historias para un producto determinado temprano en su desarrollo, aunque en el contexto del MVP, sí se puede hacer esto.

De igual manera que **una arquitectura viable mínima es necesaria para que el desarrollo de productos se inicie en la dirección correcta**, un conjunto inicial de historias ayuda al equipo a poner en práctica lo que es importante con la información necesaria para hacerlo. El USM se puede realizar para un subconjunto de features, las que se harán primero. A medida que avance el desarrollo y el equipo empiece a trabajar en otras features, la misma actividad se puede repetir.

Tras la USM, puede haber historias que plantean dudas con respecto a cuando deben ser ejecutadas. Es posible que sean parte del MVP, y pueden ser parte de un release futuro. La decisión, al final, es del equipo. Para el producto final, el resultado será el mismo. Sin embargo, el equipo debe recordar que **el objetivo del MVP es lanzar un producto Lean para poder medir los resultados lo más pronto posible**, y organizarse de acuerdo con ellos.

[Comentarios en el linkedin](#)

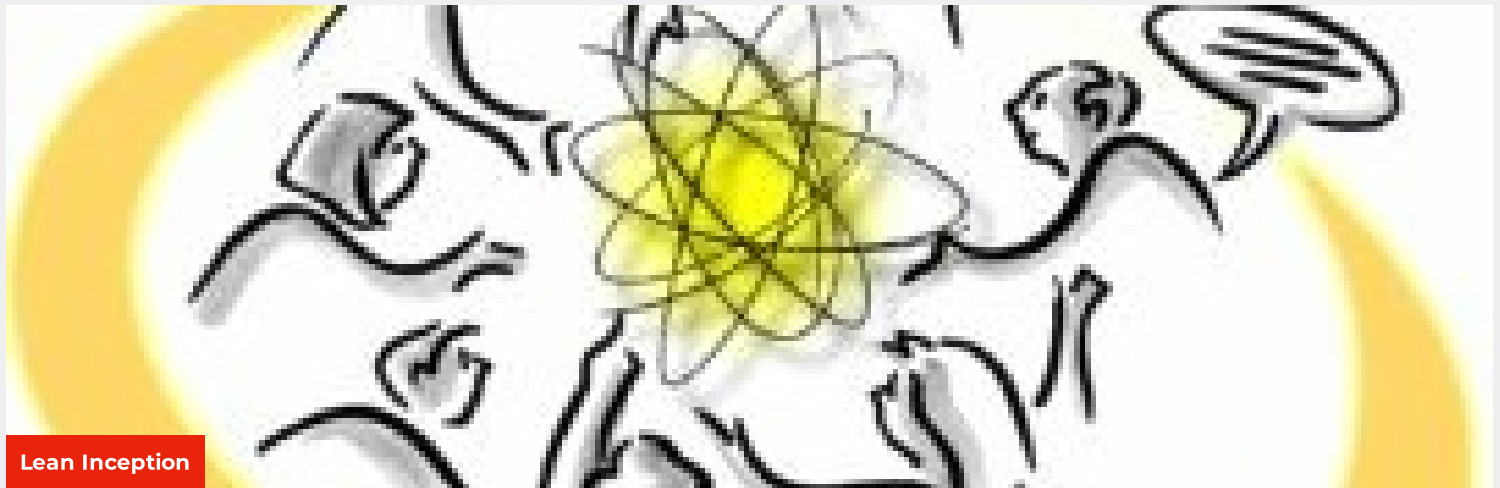


Paulo Caroli es el autor el libro más vendido "**Lean Inception: creando conversaciones hacia un producto exitoso**" (el primero de una serie de libros sobre **Lean Strategy**). Él es también el creador de **FunRetrospectives.com** , un sitio y libro sobre retrospectivas, futuraspectivas y actividades de team building.

Mais sobre Caroli.org



El Canvas MVP



¿Qué papel desempeña el facilitador de la incepción?



[vídeo] MVP, el producto mínimo viable por Maria Fernanda Escudero

[Blog](#)

[Libros](#)

[Formación](#)

[Lean Inception](#)

[Sobre](#)

© 2018 - [Caroli.org](#)

contato@caroli.org

Tel. e WhatsApp : +55 (51) 985000775