

# TÉCNICAS DE MODELADO: HISTORIAS DE USUARIO

Prof. Mg. Marisa Daniela Panizzi

# HISTORIAS DE USUARIOS

Pueden definirse como:

- Descripción de una funcionalidad que debe incorporar un sistema de software, y cuya implementación aporta valor al cliente.
- Una representación de un requisito de software escrito en una o dos frases utilizando el lenguaje común del usuario.
- Descripción de un requisito del sistema, escrito en pocas líneas, con lenguaje común en el entorno del cliente

**Una buena historia de usuario describe una funcionalidad (desde la perspectiva del cliente-usuario), quién la necesita, cómo y porqué se va a utilizar.**

# HISTORIAS DE USUARIOS

- Son de un estilo “más narrativo” que la especificación de requisitos tradicional o los casos de uso.
- Los detalles de los requisitos de la historia se trabajan en colaboración durante las “conversaciones” posteriores con los usuarios.
- Las historias de usuarios están concebidos como un medio para fomentar la colaboración (son difíciles de utilizar en proyectos “no-ágiles”)
- La sobre-especificación o cantidad excesiva de detalles puede llevar a una serie de iteraciones que se convierten en mini cascadas con cada fase (análisis, diseño, código, y prueba).  
(Manifiesto ágil)

# ¿POR QUÉ UTILIZAR HU?

- Son una forma rápida de administrar los requisitos de los usuarios sin tener que elaborar gran cantidad de documentos formales y sin requerir de mucho tiempo para administrarlos.
- Permiten responder rápidamente a requisitos cambiantes.
- Las historias de usuarios no hará que el proyecto sea ágil, o la falta de ellas hará que sea difícil adquirir agilidad. Sin embargo, las historias de usuario alientan un número de principios del Manifiesto ágil:
  - \* Dé la bienvenida a los requisitos cambiantes, incluso a finales de desarrollo, como ventaja competitiva del cliente.
  - \* Las personas de negocios y desarrolladores deben trabajar juntos diariamente a lo largo del proyecto.
  - \* El método más eficiente y eficaz de transmitir información es la conversación cara a cara.

# CARACTERÍSTICAS

- **Independientes unas de otras:** De ser necesario, combinar las historias dependientes o buscar otra forma de dividir las historias de manera que resulten independientes.
- **Negociables:** La historia en si misma no es lo suficientemente explícita como para considerarse un contrato, la discusión con los usuarios debe permitir esclarecer su alcance y éste debe dejarse explícito bajo la forma de pruebas de validación.
- **Valoradas por los clientes o usuarios:** Los intereses de los clientes y de los usuarios no siempre coinciden, pero en todo caso, cada historia debe ser importante para alguno de ellos más que para el desarrollador.

# CARACTERÍSTICAS

- **Estimables:** Un resultado de la discusión de una historia de usuario es la estimación del tiempo que tomará completarla. Esto permite estimar el tiempo total del proyecto.
- **Pequeñas:** Las historias muy largas son difíciles de estimar e imponen restricciones sobre la planificación de un desarrollo iterativo. Generalmente se recomienda la consolidación de historias muy cortas en una sola historia.
- **Verificables:** Las historias de usuario cubren requisitos funcionales, por lo que generalmente son verificables. Cuando sea posible, la verificación debe automatizarse, de manera que pueda ser verificada en cada entrega del proyecto.

# CICLO DE VIDA

Se compone de tres fases, conocidas como “Las 3 C” por sus iniciales en inglés (*Card, Conversation, Confirmation*):

**TARJETA** (*Card*): la creación de la tarjeta en sí, (ver estructura) permite determinar **QUÉ** se debe hacer y cómo planificarlo.

**CONVERSACION** (*Conversation*), representado por pequeños documentos y anotaciones que sirven para aportar detalles y refinar los datos sobre las características del requisito.

**CONFIRMACIÓN** (*Confirmation*), o **pruebas de aceptación**. Pruebas, consensuadas entre el cliente y el desarrollador, que el código debe superar para dar como finalizada la implementación del requisito.

# 1º OPCIÓN: SINTAXIS SUGERIDA

Se escriben con el siguiente formato:

"Como xxx, quiero hacer yyy con el objetivo de zzz", donde, xxx es el tipo de Usuario (quien), yyy es lo que el sistema debe permitir realizar (el qué) y zzz es el beneficio o valor buscado (el por qué).

Historias de usuario	
<b>Como</b> [cliente habitual], <b>quiero</b> [ver productos relacionados] <b>para</b> [ver si hay otros productos que me puedan interesar]	
<b>Condiciones de completitud</b>	<b>Prioridad</b>
• Los productos estarán ordenados por valoración y margen de beneficio.	70
• Cuando el usuario haga clic en un producto, se desplegará el detalle.	<b>Coste</b>
• Etc.	5

[http://farm1.static.flickr.com/55/147874576\\_ba453079f3.jpg](http://farm1.static.flickr.com/55/147874576_ba453079f3.jpg)

www.agile-spain.com

viernes 18 de enero de 13



# 2º OPCIÓN:

## ESTRUCTURA DE TARJETA

Historia de Usuario	
Número:[Id.]	Nombre Historia de Usuario:
Modificación (o extensión) de Historia de Usuario (Nro. y Nombre):	
Usuario:[Quien la genera o usa]	Iteración Asignada:
Prioridad en Negocio: (Alta / Media / Baja)	Puntos Estimados:[Semanas de desarrollo, un punto es una semana efectiva de desarrollo]
Riesgo en Desarrollo: (Alto / Medio / Bajo)	Puntos Reales:
Descripción:[Descripción de la tarea o proceso que da lugar a esta historia de usuario]	
Observaciones:	

# EJEMPLO: ESTRUCTURA DE TARJETA

Historia de Usuario	
Número: 3	Nombre Historia de Usuario: Admin de Listas
Modificación (o extensión) de Historia de Usuario (Nro. y Nombre):	
Usuario: Vero	Iteración Asignada: 3 - Admin de Listas
<b>Prioridad en Negocio:</b>  Alta	<b>Puntos Estimados: 2</b>
<b>Riesgo en Desarrollo:</b>  Medio	<b>Puntos Reales: 3</b>
<b>Descripción:</b> El usuario debe visualizar la lista de todas las listas disponibles	
<b>Observaciones:</b>	

# VENTAJAS EN EL USO DE HISTORIAS DE USUARIOS

- Comprensibles para usuarios y desarrolladores.
- Tienen el tamaño justo para la planeación.
- Enfatizan la comunicación verbal sobre la escrita.
- Trabajan para el desarrollo iterativo.
- Fomentan una mejor comprensión acerca de lo que realmente se necesita.

# TÉCNICAS PARA REUNIR HISTORIAS DE USUARIOS

- Entrevistas.
- Cuestionarios.
- Observación.
- Taller de escritura de historias: Es una reunión de clientes, desarrolladores, usuarios y otros participantes que pueden contribuir a escribir historias, se trata de que todos escriban historias como puedan, dejando la priorización para después.

# Manos a la Obra!!

Guía de Trabajos Prácticos  
(Casos Prácticos 13 y 14)

