

Historias de usuario del proyecto

José Ignacio Botero Osorio

Instructor

Lyam Acosta Forero

Aprendiz

SENA – Servicio Nacional de Aprendizaje

Tecnología en análisis y Desarrollo de Software

3118526

Bogotá D.C.

Contenido

Historias de usuario del proyecto	3
---	---

Historias de usuario del proyecto

Durante esta sección revisaremos las historias de nuestros clientes con nuestro producto, con descripciones pequeñas para poder ver el punto de vista del usuario final, experiencia y valor añadido adicional.

Para esta historia de usuario revisaremos una estructura básica de un cliente tal y como:

Como _____ quiero _____ para _____.

Como “Jugador” Quiero “poder guardar mi proceso” para “que en caso de que cierre mi juego de manera sorpresiva”.

Para estas historias de usuario debemos tener un lenguaje claro, breves, negociables, los cuales servirán para que en el futuro post venta nos volvamos a encontrar con estos usuarios finales y se revisen las proyecciones.

En estas historias queremos que se priorice la experiencia del usuario y los objetivos del estudio.

Estas historias se pueden adaptar según el perfil del equipo de desarrollo las cuales se usan para desarrollar y planificar las funciones de mayor importancia.

Historia de Usuario	Criterios de Aceptación
Como jugador, quiero un mapa interactivo, para no perderme dentro de los niveles.	El jugador puede abrir/cerrar el mapa; el mapa muestra su ubicación.
Como desarrollador, quiero registrar cada error durante la partida, para facilitar su corrección.	Se crea un log interno accesible desde el panel de administración.
Como jugador competitivo, quiero ver una tabla de líderes online, para comparar mis resultados.	Visualización de ranking y puntuaciones actualizadas en tiempo real.
Como jugador nuevo, quiero un tutorial interactivo, para aprender las mecánicas básicas sin leer manuales.	Creación de un tutorial con las dinámicas básicas
Como jugador frecuente, quiero poder guardar y cargar mi partida, para no perder mi avance si debo cerrar el juego.	Crear nuevos métodos de guardar y cargar partida por medio de un menú interactivo
Como programador, quiero contar con una pantalla de estadísticas de uso, para analizar el comportamiento de los usuarios y mejorar la experiencia.	Se crea un programa de estadísticas en Excel donde se ven la cantidad de ventas y demás
Como artista, quiero una galería donde visualizar los assets visuales en distintos fondos, para asegurar la calidad en todos los escenarios.	Se generará una biblioteca donde se encuentren los assets tantos internos como de bibliotecas gratuitas que podamos usar para poder ahorrar tiempos y costos
Como usuario con discapacidad visual, quiero un modo de alto contraste, para poder jugar con mayor comodidad.	Revisar junto con las plataformas métodos de accesibilidad y con ello poder desarrollarlo e incluirlo en nuestro videojuego

Una historia de usuario es la unidad de trabajo más pequeña en un marco ágil. Es un objetivo final, no una función, expresado desde la perspectiva del usuario del software.

Una historia de usuario es una explicación general e informal de una función de software escrita desde la perspectiva del usuario final o cliente.

El propósito de una historia de usuario es articular cómo un elemento de trabajo entregará un valor particular al cliente. Ten en cuenta que los "clientes" no tienen por qué ser usuarios finales externos en el sentido tradicional, también pueden ser clientes internos o colegas dentro de tu organización que dependen de tu equipo.¹

¹ <https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/user-stories>