

User Stories

User Stories

© HMS

Las historias de usuario (*user stories*) son una manera de expresar un requerimiento en una manera simple, entendible tanto por Negocio como por el Equipo de Desarrollo. Estas historias pueden ser escritas a distintos niveles de granularidad.

As <<**user_role**>> I want to <<**goal**>> so that <<**benefit**>>

Documento

CARD



Las *user story* suelen escribirse en un espacio pequeño, para promover la simplicidad.

Como un usuario típico del sistema quiero poder consultar los productos del catálogo



three – Cs



CONVERSATION ...

Mediante conversaciones, se añade más detalle a la *user story*, o incluso se subdivide en varias (**granularidad**).

Como un usuario típico del sistema quiero poder consultar los productos del catálogo filtrando por fragmento del nombre, categoría de producto, id de producto o rango de precios, tal que pueda decidir cuál comprar.

CONFIRMATION



Este apartado de la *user story* indica criterios de aceptación del requisito para **clarificar**.

- Puedo buscar por comodines en el nombre del producto (*ala*, ala*mon, mon* etc).

- Puedo buscar por varios filtros a la vez, siendo obligatorio indicar al menos uno de ellos.

User Stories

Ejemplo

As <<**user_role**>> I want to <<**goal**>> so that <<**benefit**>>

Título

Buscador de Producto

Id: Buscador_RF_1

Autor
Juan Olivares Medina

Fecha
17/07/2019

User Story:

Como un usuario típico del sistema quiero poder consultar los productos del catálogo, tal que pueda decidir cuál comprar.

Criterios de Aceptación:

- *Puedo buscar por fragmentos del nombre del producto y/o por categoría*
- *Puedo buscar por comodines en el nombre del producto (*ala*, ala*mon, mon* etc).*
- *Puedo buscar por varios filtros a la vez, siendo obligatorio indicar al menos uno de ellos.*

User Stories

© HMS

Ejemplo

As <<**user_role**>> I want to <<**goal**>> so that <<**benefit**>>

Título

Subir fichero a la plataforma de aprendizaje

Id: Plataforma_RF_17

Autor
Juan Olivares Medina

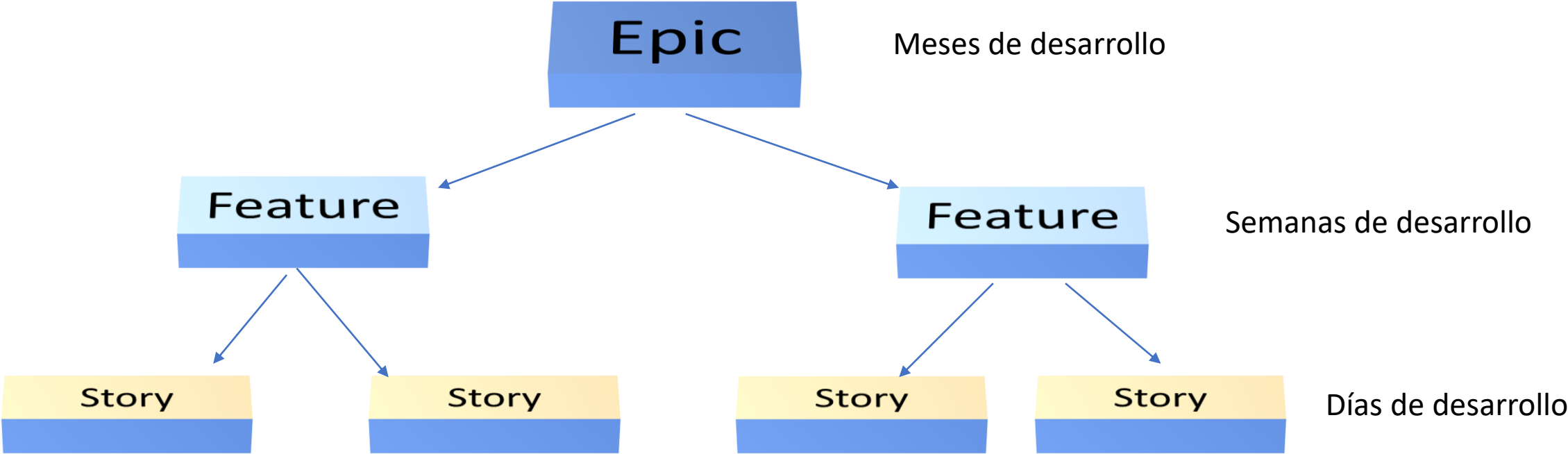
Fecha
17/07/2019

User Story:

Como un usuario profesor, quiero poder subir ficheros a la plataforma tal que pueda compartirlo con los alumnos

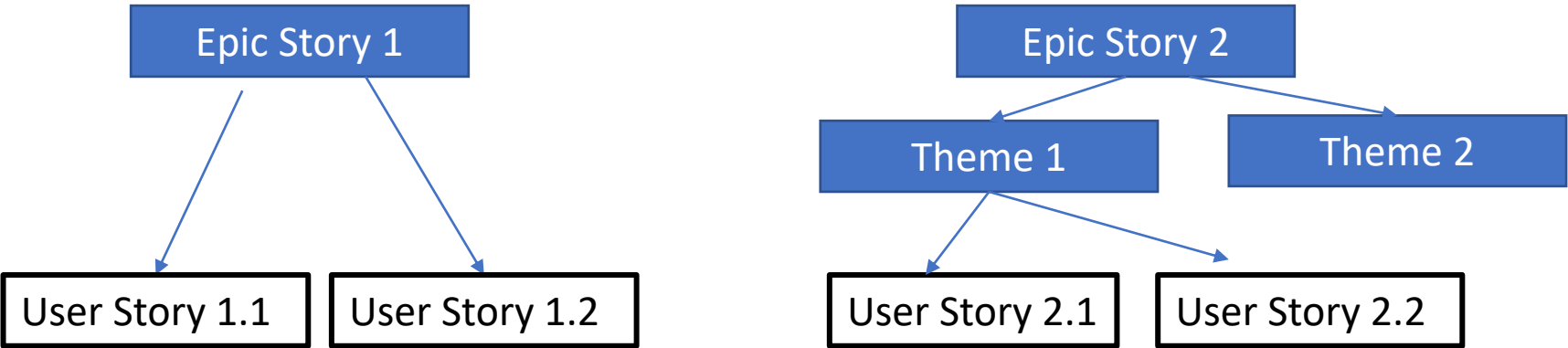
Criterios de Aceptación:

- Verificar que puedo subir ficheros de hasta 1Gb
- Verificar que puedo subir vídeos, pdfs e imágenes



User Stories - Epics

Se le denomina *epic* a un *user story* que tiene muy poco nivel de detalle. Su despliegue completo en Producción puede necesitar varios meses de desarrollo y varios sprints. Por su parte, los *theme* no son más que agrupaciones de *user story* afines.



Epic

Como un usuario *profesor* quiero impartir cursos en la plataforma online tal que los alumnos puedan recibirlo

Features

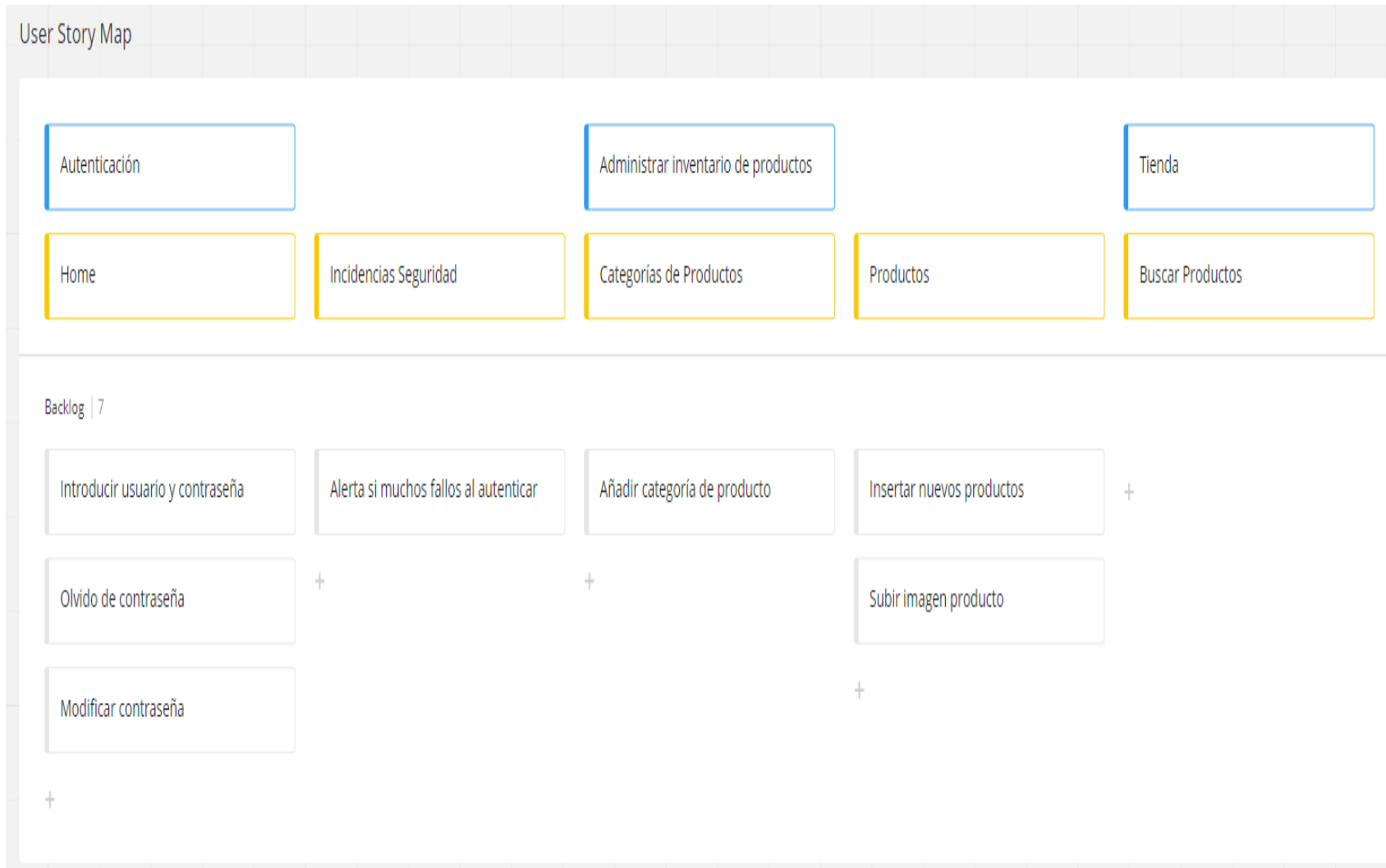
Como un usuario *profesor* quiero estructurar los cursos en módulos, submódulos y lecciones tal que los cursos queden estructurados

Como un usuario *profesor* quiero poder subir vídeos asociados a una lección

User Story Mapping

© HMS

Esta técnica se debe a [Jeff Patton, 2009], que la **popularizó** para el diseño de interfaces de usuario.



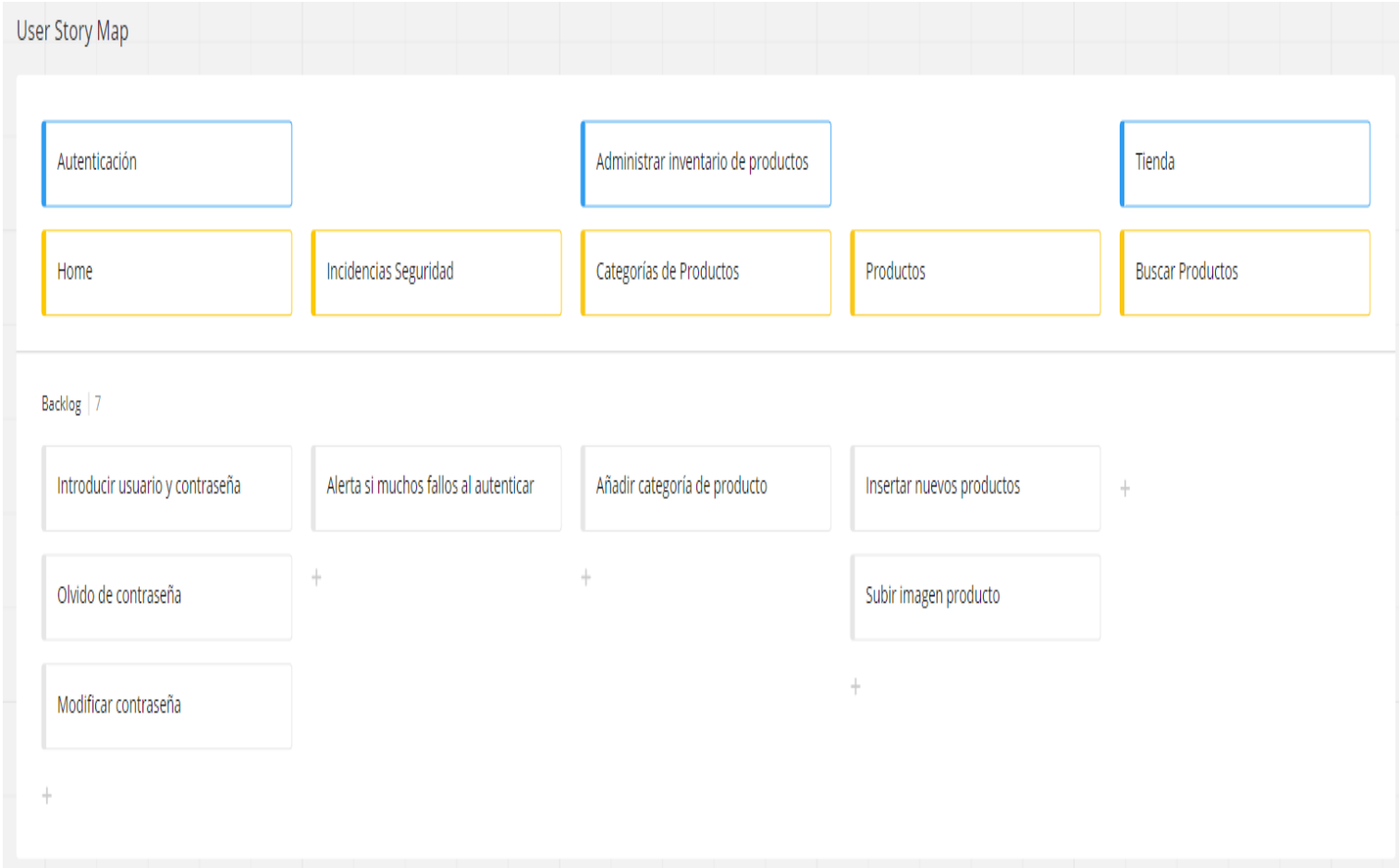
Actividades -> Son conjuntos de grandes funcionalidades, incluso por encima de las *epics*.

Tasks -> antes les hemos llamado *epics*.

Subtasks -> antes les hemos llamado *user stories*.

User Story Mapping

En lugar de tener un backlog *plano*, es decir, una lista ordenado, el hecho de mostrarlo todo en una pizarra ayuda a tener una visión completa del requisitado y de las tareas que hay que acometer. Podemos verlo como un *mapa de requisitos*, y esto nos permite comunicarnos mucho mejor entre Negocio y Desarrollo.



User Story Map

New activity		New activity	
New task	New task	New task	New task

MVP | 7

New story	New story	New story	New story
New story	New story	+	New story
+	+		+

Backlog | 7

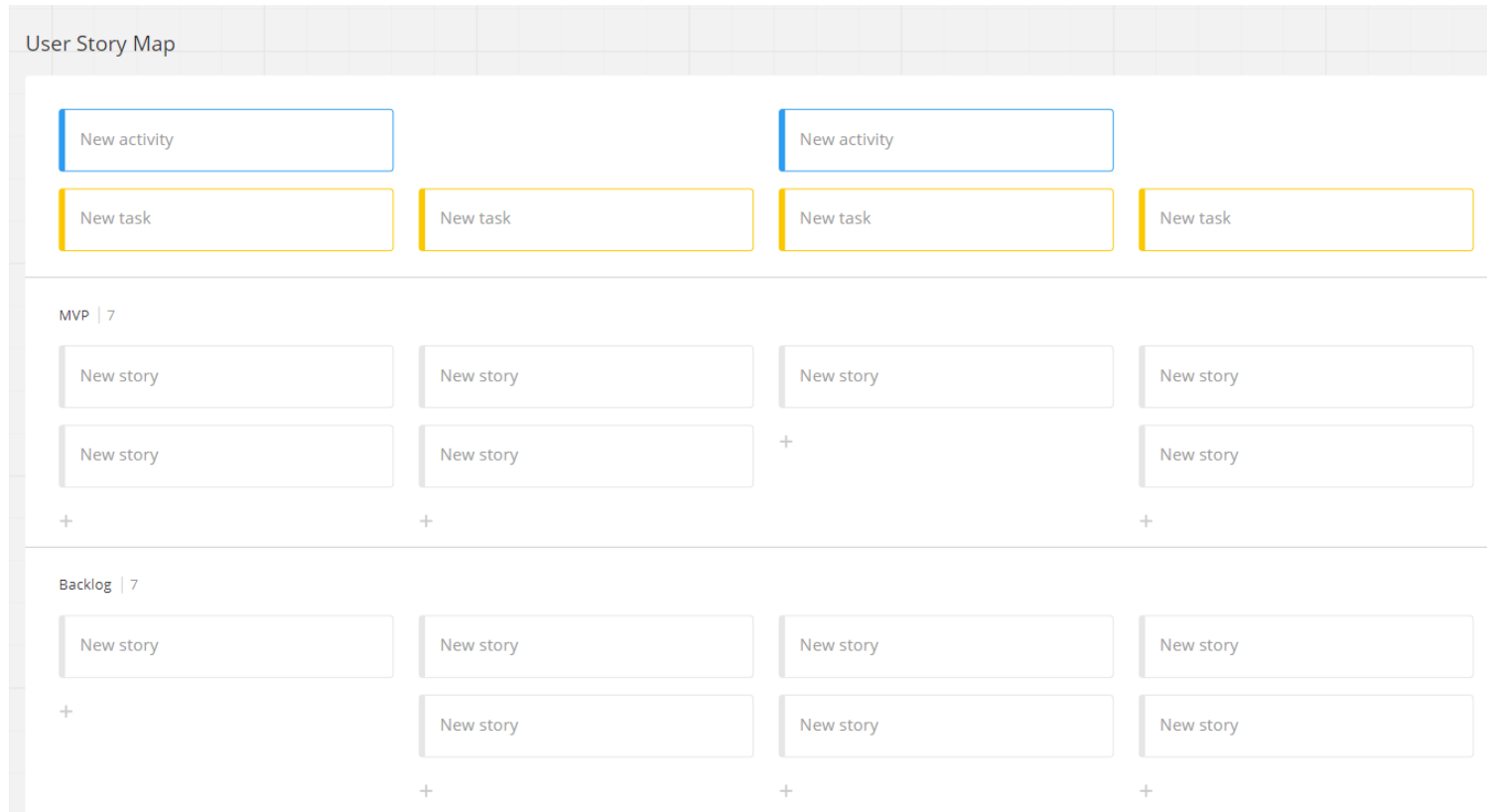
New story	New story	New story	New story
+	New story	New story	New story
	+	+	+

Product backlog items

Distintas maneras de representar un product backlog.

A la izquierda, como un user story map.

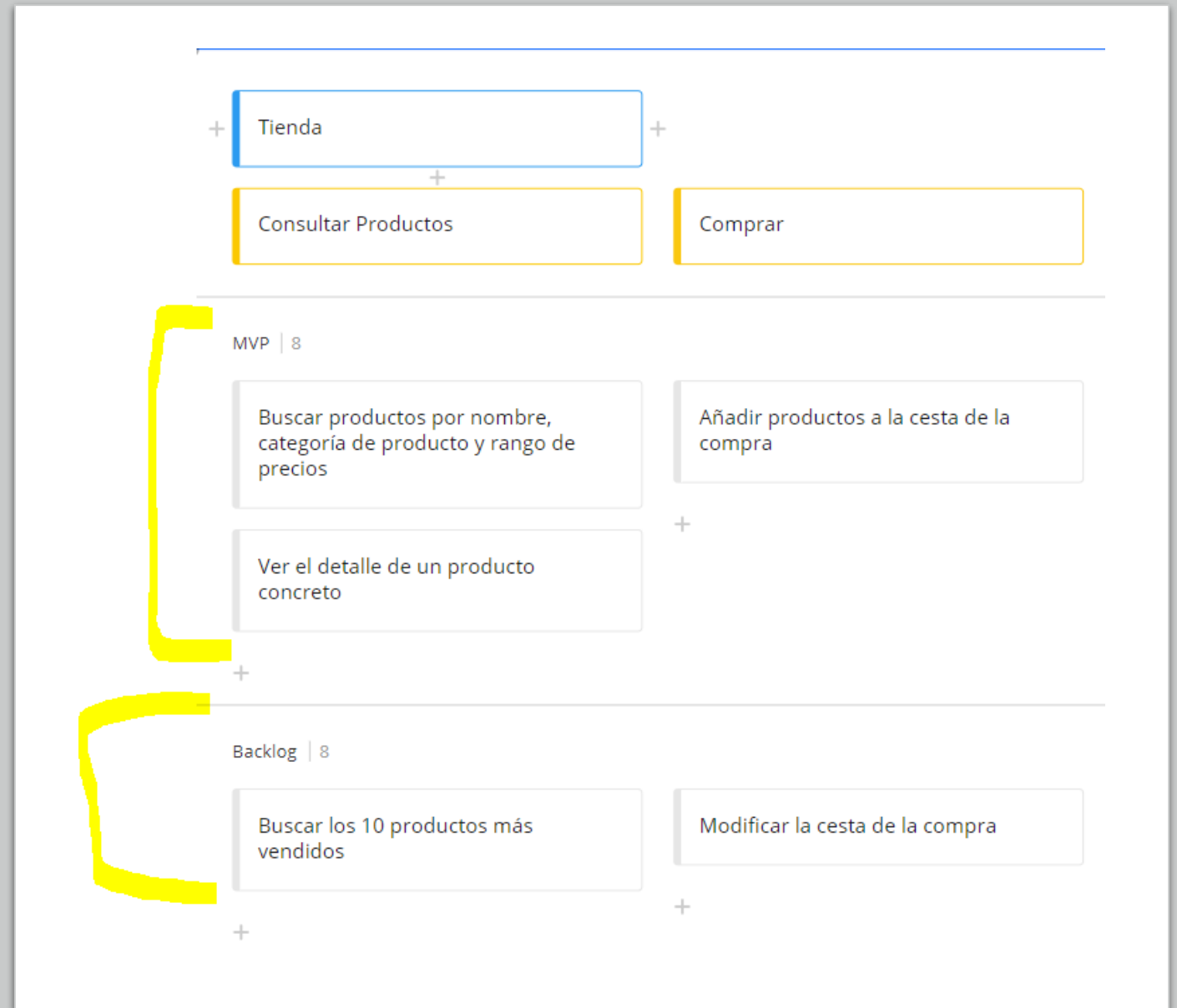
A la derecha, como una lista plana. Ambas representaciones conservan un orden por prioridad.



**Product
Backlog**

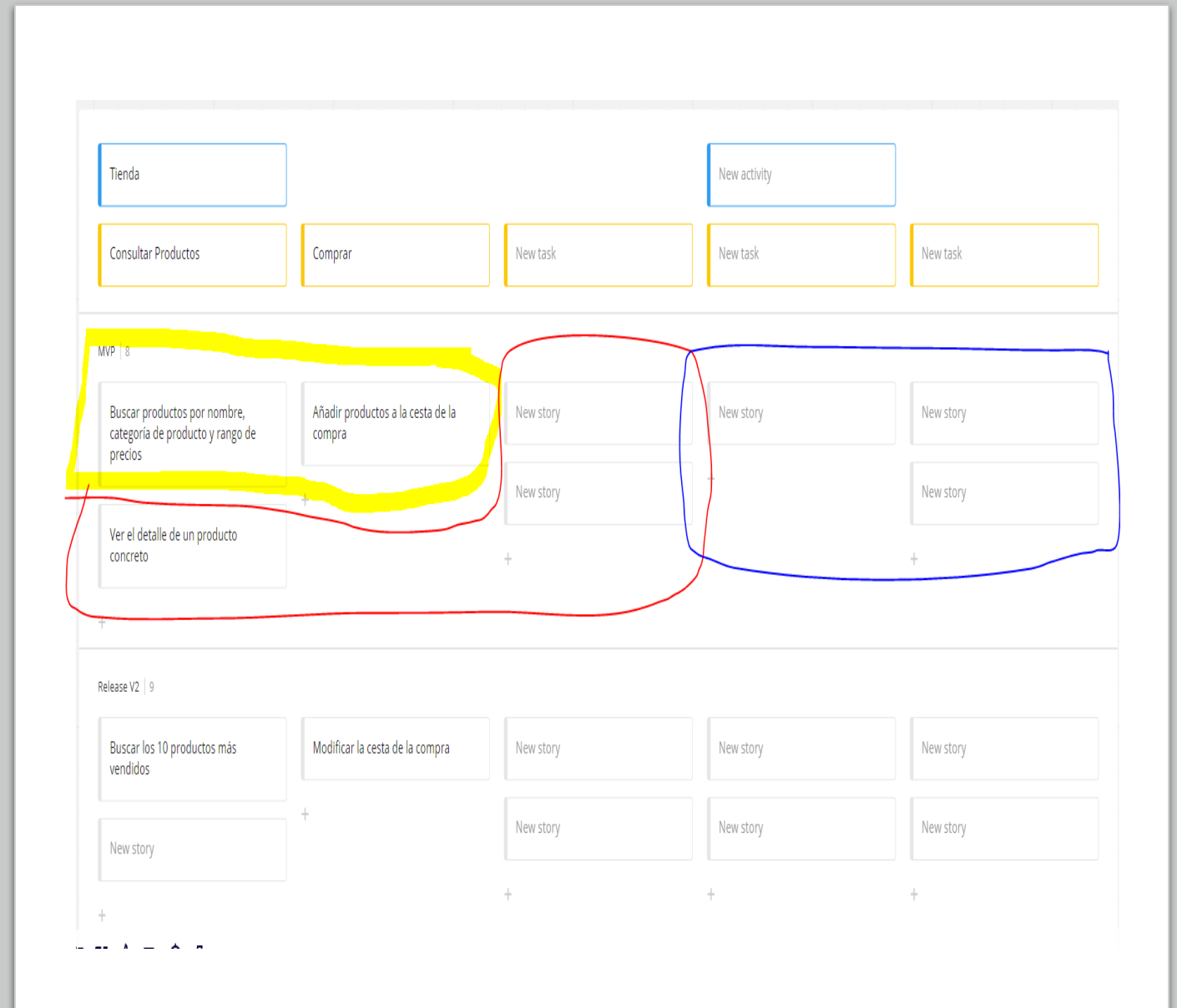
User Story Mapping

Podemos dividir las funcionalidades en releases. Una release se identifica visualmente con una línea horizontal. Se ve claramente lo que va dentro de la release.



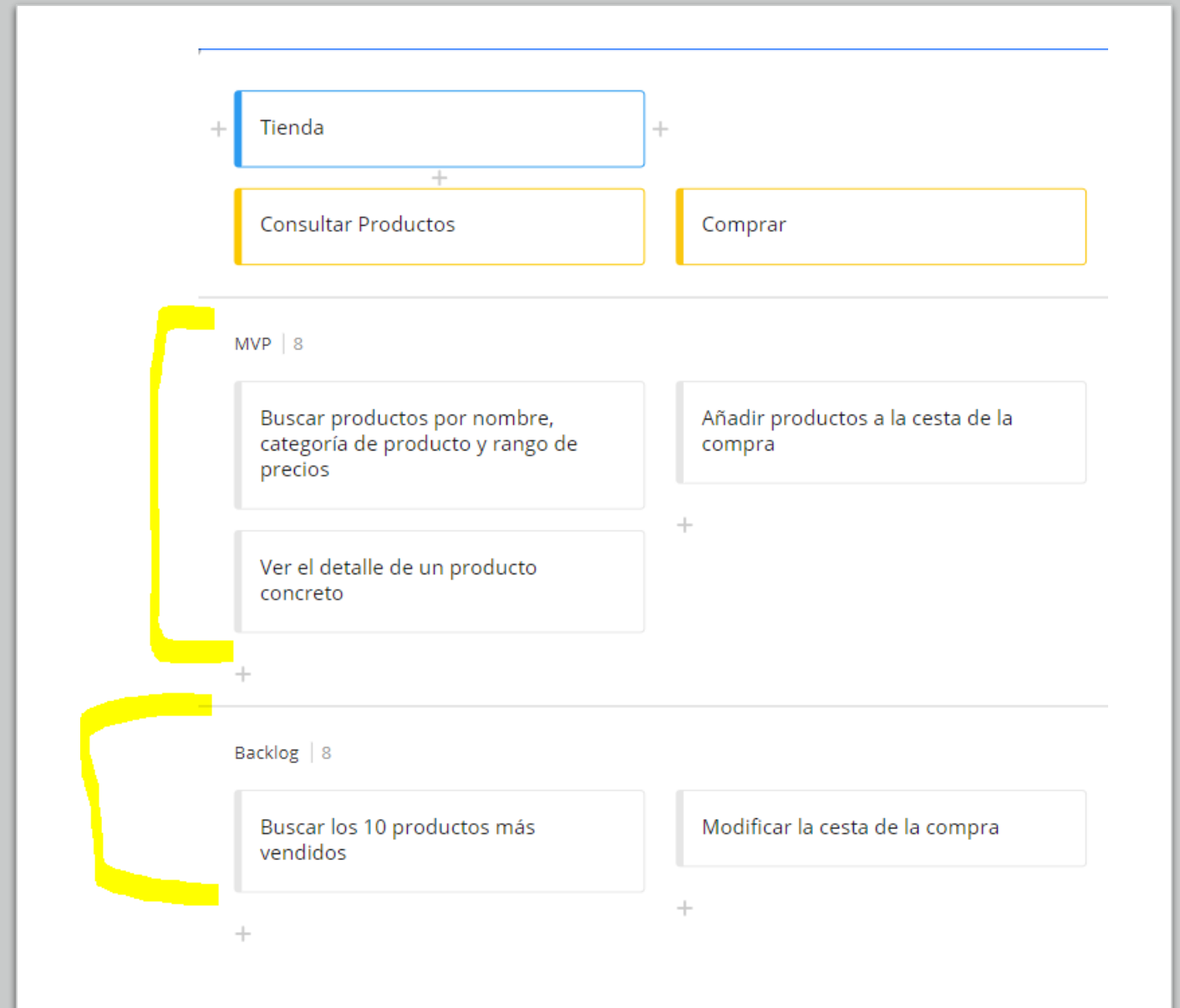
Releases

- Una release no es más que una version del software que se implanta en Producción.
- Para poder desplegar una release podría ser necesario ejecutar varios sprints.
- En la imagen de la derecha podemos ver que para la release *MVP* serán necesarios 3 sprints (marcados en amarillo, rojo y azul) para las 7 *user stories*.



Releases

- El **producto mínimo viable** (PMV), o en inglés *Minimum Viable Product* (MVP) es el conjunto mínimo de requisitos que tienen que construirse tal que el producto pueda tener una primera release usable.
- Como hemos visto, un *user story map* nos permite trazar una línea horizontal para las distintas prioridades o releases o para determinar cuál es el PMV. En este ejemplo, *Modificar la cesta de la compra* no es una funcionalidad considerada para la primera release o PMV. Sin embargo, *ver el detalle de un producto* sí es considerado un requisito indispensable.



Releases

La división en *releases* no es algo exclusivo de los *user stories map*.

Si en un lugar de un mapa de requisitos, tuviéramos una lista plana de requisitos, ordenada de mayor a menor prioridad, también podríamos dividirla en releases.

Puede verse en este ejemplo que la Release 1 contiene 3 *sprints*, y para la Release 2 ya existe una **intención** pero aún no se sabe cuántos *sprints* va a contener

