# Resumen del Video sobre Historias de Usuario

## Origen Las historias de usuario surgieron en 1998 con Extreme Programming (XP) para involucrar a los clientes en el diseño del producto, reemplazando la tradicional evaluación de requerimientos que a menudo no consultaba a los usuarios.

## Componentes de una Historia de Usuario Una historia de usuario se compone de tres partes clave:

1. \*\*Card (Tarjeta)\*\*: Un resumen breve de la historia.

2. \*\*Conversation (Conversación)\*\*: El diálogo entre el equipo de desarrollo y los usuarios para entender el valor de la historia.

3. \*\*Confirmation (Confirmación)\*\*: Verificación con el cliente de que la historia aporta valor.

## Criterios de Aceptación Las historias de usuario deben incluir criterios que den contexto y detalles específicos, ayudando a guiar el desarrollo.

## Antipatrónes

1. \*\*Historia de usuario no centrada en el cliente\*\*:

- \*\*Características\*\*: Se enfoca en requerimientos técnicos o acciones del desarrollador en lugar de en las necesidades del usuario final.

- \*\*Ejemplo\*\*: "Como desarrollador, quiero descargar el entorno de desarrollo para poder trabajar".

2. \*\*Confundir requerimientos técnicos con historias de usuario\*\*:

- \*\*Características\*\*: Incluir elementos que son estrictamente técnicos y no reflejan el valor para el usuario.

- \*\*Ejemplo\*\*: "Como sistema, quiero acceder a la app para recuperar datos".

3. \*\*Sobreabundancia de historias de usuario en el backlog\*\*:

- \*\*Características\*\*: Tratar de convertir cada requerimiento o tarea en una historia de usuario puede llevar a una sobrecarga y a una falta de claridad.

- \*\*Consecuencia\*\*: Dificulta la priorización y el enfoque en el verdadero valor del producto.

4. \*\*Ignorar el valor en los requerimientos no funcionales\*\*:

- \*\*Características\*\*: No asignar valor a elementos esenciales para el funcionamiento del producto, como la infraestructura o las dependencias.

- \*\*Ejemplo\*\*: Un servidor que no tiene valor por sí mismo, pero es necesario para que el producto funcione.

5. \*\*Creer que todo debe ser una historia de usuario\*\*:

- \*\*Características\*\*: Insistir en que todo requerimiento se exprese en formato de historia de usuario puede limitar la flexibilidad en la gestión del proyecto.

- \*\*Consecuencia\*\*: Puede llevar a la creación de historias que no son efectivas.

6. \*\*Desconocimiento del rol del Product Owner\*\*:

- \*\*Características\*\*: Asumir que la única responsabilidad del Product Owner es escribir historias de usuario.

- \*\*Consecuencia\*\*: Ignora la necesidad de maximizar el valor del producto mediante una variedad de estrategias.

## Valor y Dependencias

- \*\*Valor\*\*: Las historias de usuario son fundamentales para identificar el valor que se quiere entregar a los usuarios. Sin un enfoque claro en el valor, las historias pueden volverse irrelevantes.

- \*\*Dependencias\*\*: No todos los elementos en un producto deben ser historias de usuario. Algunas tareas son dependencias necesarias para entregar valor. Por ejemplo, un servidor que no tiene valor por sí mismo, pero es esencial para que la aplicación funcione correctamente.

## Story Mapping

- \*\*Definición\*\*: El story mapping es una técnica que ayuda a organizar historias de usuario a lo largo de un producto, permitiendo visualizar funcionalidades y requerimientos de manera estructurada.

- \*\*Ejemplo\*\*: En una aplicación de correo, se pueden mapear acciones como "escribir correo", "enviar correo" y "recibir correos", organizando cada acción en partes funcionales. Esto facilita la comprensión de las posibilidades del producto y su desarrollo.

## Conclusión Las historias de usuario son herramientas valiosas en el desarrollo de productos, pero es crucial evitar estos antipatrónes para asegurar que realmente aporten valor al usuario y al equipo de desarrollo.