**Historias de Usuario**

* **¿Porque las Usamos?**

Utilizamos las Historias de Usuario porque siguen los principios básicos de requerimientos agiles.

* Potencian la participación del equipo en la toma de decisiones.
* Se crean y evolucionan a medida que el proyecto alcanza.
* Son peticiones concretas y pequeñas.
* Contiene solamente información imprescindible (Menos es más).
* Apoya la cooperación, colaboración y conversación entre los miembros del equipo, lo que es fundamental.
* **¿Qué son?**

Una manera simple de describir una tarea concisa que aporta valor al usuario o al negocio. No se detalla más hasta el momento en que las Historias de Usuario se van a desarrollar.

Las Historias de Usuario pueden ser creadas durante las conversaciones con los Usuarios interesados (Stakeholders) sobre nuevas funcionalidades o mejoras de un proyecto.

La creación de la Historia de Usuario completa consta de 3 partes.

* **Tarjeta:** una descripción escrita en lenguaje de negocio que sirve como identificación y recordatorio del requerimiento y ayuda para la planificación mediante la priorización.
* **Conversación:** El dialogo que ocurre entre los miembros del equipo y el Product Owner para aclarar los detalles y dudas sobre esa Historia de Usuario.
* **Confirmación:** Que pruebas o validaciones se llevan a cabo para poder decir que una Historia de Usuario se ha completado con éxito.
* **¿Cómo son?**

Las Historias de Usuario están divididas en dos apartados diferentes, el enunciado y los criterios de aceptación.

* **El Título:** un breve texto para poder diferenciar la HU.
* **La descripción:** en la tarjeta donde describimos las HU debemos escribir y focalizarnos en el objetivo, en por qué Y no en el cómo.
  + Usamos la fórmula: “Como….Quiero….Para” que implica que se quiere conseguir, a quien aporta valor, y porque una HU es útil.
* **Criterios de Aceptación**: Una breve descripción del “hecho”, que pruebas se llevara a cabo para poder decir que la HU se ha completado con éxito. Ejemplo: Quiero poder pulsar el botón. Quiero ver un listado con las marcas de coches. Quiero abrir la página desde mi móvil y sea agradable de ver (aquí emergen más historias de usuario)
* **Prioridad de Negocio:** valor numérico para la priorización. No hay una escala determinada, simplemente el 100 vale más que 80.
* **Estimación:** Durante el Sprint Planning el equipo asigna el esfuerzo en puntos de historia necesarios para realizar las HU.
* **Características de las Historias de Usuario**

Las Historias de Usuario deben cumplir las siguientes características para que puedan realizar su función de manera correcta:

* **Independientes**: Deben ser atómicas en su definición. Es decir, se debe intentar que no dependa de otras historias para poder completarla.
* **Negociables:** Como he dicho anteriormente, son entidades vivas. Deben ser ambiguas en su enunciado para poder debatirlas, dejando su concreción a los criterios de aceptación.
* **Valoradas**: Deben ser valoradas por el cliente. Para poder saber cuánto aporta al Valor de la aplicación y junto con la estimación convertirse en un criterio de prioridad.
* **Estimables:** Aunque sea siempre un poco como leer de una bola de cristal, deben poder ser estimadas. Tener su alcance lo suficientemente definido como para poder suponer una medida de trabajo en la que pueda ser completarla.
* **Pequeñas**: Para poder realizar una estimación con cierta validez y no perder la visión de la Historia de Usuario, se recomienda que sean mayores de dos días y menores de dos semanas.
* **Verificables:** Este es el gran avance de las Historias de Usuario. Que, junto con el cliente, se acuerdan unos Criterios de Aceptación que verifican si se ha cumplido con las funcionalidades descritas y esperadas.
* **Historias de usuario vs casos de uso UML**

La primera gran diferencia es que en un análisis funcional con descripción de requisitos, generalmente se utiliza UML.

En cambio la Historia de Usuario está escrita en lenguaje coloquial al ser, simplemente, el recordatorio de la conversación con el cliente. Y un acuerdo formal de mínimos para dar por buena la funcionalidad descrita y esperada.

El concepto de Criterios de Aceptación de las Historias de Usuario, es la gran segunda ventaja sobre los requisitos funcionales UML. Ya que no requieren de las terribles matrices de seguimiento de requisitos, al incluir en la propia HU las pruebas que debe superar para ser aceptada como completada. Y que dicha aceptación es binaria: o vale o no vale. No hay medias tintas, ni el 99% finalizado. El concepto de “Done” en estado puro.

Las Historias de Usuario están vivas. Al realizarse el análisis funcional y técnico en profundidad en la reunión de planificación del Sprint, su desglose en tareas lo realiza un equipo de personas. El nivel de detalle y previsión supera en mucho al que puede hacer un único arquitecto o analista funcional.

Mientras, el resto de las Historias de Usuario pueden ser modificadas en su declaración, en su objetivo o en sus criterios de aceptación. Pueden ser re priorizadas u ordenadas por nuevos parámetros que le surjan al cliente. O pueden ser sacadas del Product Backlog al modificar el alcance o las tareas ha desarrollar.

Por último, hay una ventaja de la forma en que se construyen las historias de usuario, una conversación con el cliente, que es muy poderosa. Las historias de usuario, en cualquiera de sus características indican, señalan y emergen otras Historias de Usuario que pudieran estar ocultas o no existir.

**Ejemplo real**

**Características:**

Como **usuario validado**.

Quiero poder dar de alta anticipos.

Para poder recibir dinero anticipado para gastos.

**Criterios de aceptación:**

* Quiero poder de alta un anticipo rellenando el formulario de anticipos.
* Quiero poder dar de alta la petición de un anticipo del tipo permanente.
* No debo poder solicitar dos anticipos permanentes.
* No debo poder solicitar dos anticipos normales.
* Debo poder solicitar un anticipo permanente y uno normal, y viceversa.
* Cuando pulse “Aceptar o Grabar” debe de registrarse la solicitud en el sistema y desencadenar el flujo de aprobaciones.
* Cuando pulse “Aceptar o Grabar” el formulario debe quedar bloqueado para su edición.

La visión general, es un gestor de anticipos a cuenta. La historia de usuario trata del formulario para pedir un anticipo para gastos. **Y es parte de un Product Backlog.**