

Las **Historias de Usuario** son los elementos más específicos de la lista de producto y contienen la visión del usuario sobre la funcionalidad esperada del producto. No se deben confundir las Historias de Usuario con requerimientos, en ellas se referencia lo que el usuario quiere o espera del producto terminado.

Componentes de una Historia de Usuario

Estos son los componentes que debe tener una buena Historia de Usuario, para que sea fácil de entender por parte del equipo, genere valor y simplifique el proceso de desarrollo:

- **Título.** Permite conocer rápidamente de qué se trata la historia y por ello debe ser concreta y clara.
- **Descripción.** Contiene información sobre cómo se deben ejecutar las tareas, puede incluir componentes técnicos, especificar el tipo de diseño, el lugar donde se van a almacenar las tareas o el flujo de arquitectura que se debe seguir. En resumen, contempla una definición más específica para completar la historia.

Para la descripción es útil emplear una plantilla como la siguiente:

Como <rol> quiero <acción> para qué <beneficio>

- **Puntos.** Los puntos de una Historia de Usuario representan el esfuerzo que le va a tomar al equipo de desarrollo completar las actividades de la historia.
- **Criterio de aceptación.** A través de él se definen los requisitos que la historia debe cumplir para que esté completa.

Historias de usuario

Como [Actor] (deseo/quiero) [*Verbo*¹] [Concepto 1]...[Concepto n]
Para [*Verbo*²] [Concepto 1]...[Concepto n]

- Los conceptos son nombres (sustantivos)

- *Verbo*¹: Acción
- *Verbo*²: Objetivo/Necesidad



👉 Fuente: Samuel Miranda Martínez

Cómo definir que una Historia de Usuario está terminada

La definición de “completado” en una Historia de Usuario debe incluir la lista de elementos requeridos. Este es un ejemplo:

- ✓ Funcionalidad (que se cumplan los criterios de aceptación)
- ✓ Sistema de gestión del código o de versiones (código actualizado en git)
- ✓ Pruebas creadas (unitarias, funcionales, de rendimiento)
- ✓ Documentación (a través de manuales o tutoriales)

Antes de comenzar la planeación del sprint se debe de invertir tiempo en la planeación de las Historias de Usuario. Existe una técnica llamada las tres C (por sus nombres en inglés):

1. **Cards.** Son las tarjetas creadas con los componentes o información de cada historia.
2. **Conversation.** Es la conversación del equipo acerca de la historia, para asegurar que no haya dudas en el proceso de desarrollo.
3. **Confirmation.** Todas las personas que trabajan en la historia llegan a un acuerdo y confirman que entienden su contenido.

Cómo debe ser una buena Historia de Usuario

I - Independiente. No debe depender de otra Historia de Usuario. Si es así, debe marcarse con tiempo y no se debe empezar a trabajar hasta que se complete su dependencia.

N - Negociable. Si el equipo encuentra que la historia es muy grande para completarla durante el sprint, se puede negociar con el Product Owner para dividirla en historias más pequeñas.

V - Valiosa. Debe entregar valor al cliente, debe hacer algo por la funcionalidad o el producto.

E - Estimable. Se debe poder estimar el esfuerzo para completar la historia.

S - Small (pequeña). Debe ser lo suficientemente pequeña para cumplir una funcionalidad

T - Testable (comprobable). Se debe verificar que la historia se completó a través de los criterios de aceptación y de la definición de completado.