

Historias de usuario

Análisis & Diseño de Software 2017-2

Gastón Márquez, Cristian Orellana, Hernán Astudillo
Departamento de Informática
Universidad Técnica Federico Santa María



UNIVERSIDAD TECNICA
FEDERICO SANTA MARIA

¿De qué se preocupan las historias de usuario? [1]

- Los requisitos de software son un problema de comunicación.
- Aquellas personas que desean un software deben comunicarse con aquellas personas que lo van a construir.
- Pero si ambas partes (negocio versus desarrollo) son dominantes, el negocio pierde.

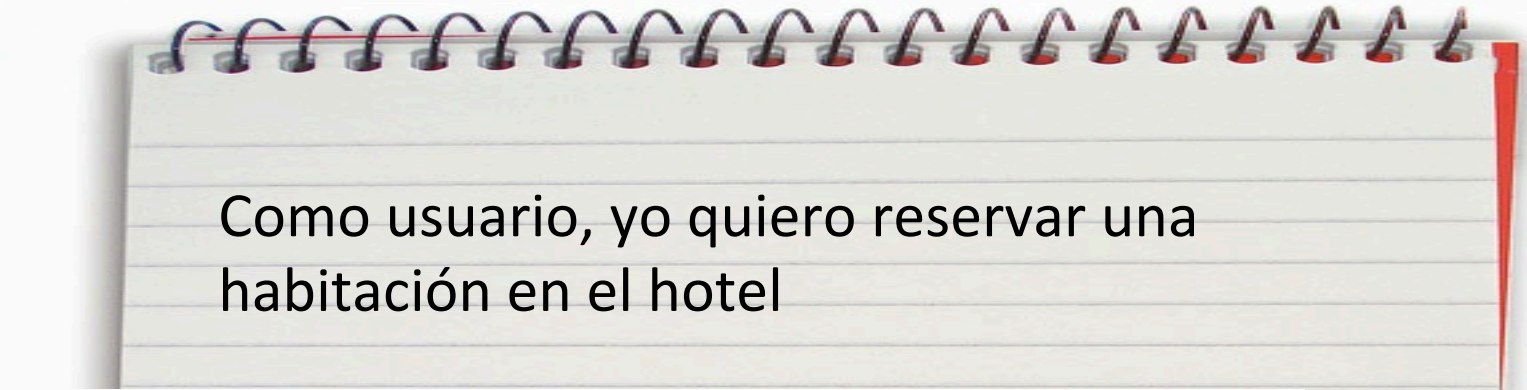
¿De qué se preocupan las historias de usuario? [2]

- Si el lado del negocio es el dominante
 - Las fechas y las funcionalidades requeridas se abordan con poca realidad
- Si el lado de los desarrolladores es el dominante
 - El lenguaje técnico reemplaza el lenguaje de negocio y se pierde la oportunidad de escuchar al cliente

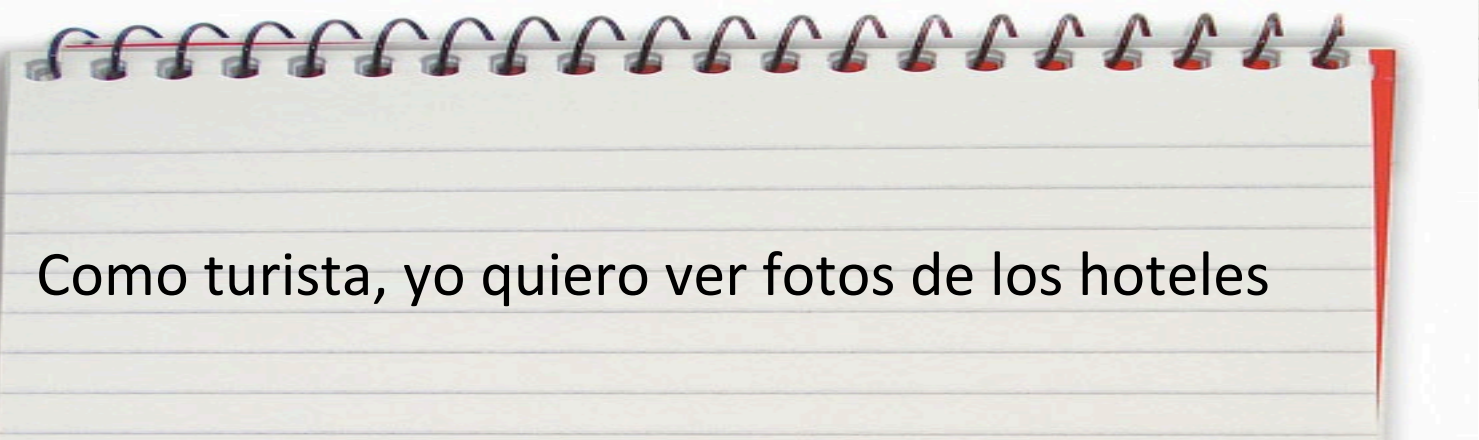
¿De qué se preocupan las historias de usuario? [3]

- Por lo anterior, se necesita un medio para trabajar en conjunto con el objetivo de que el problema sea compartido
- No obstante, predecir el calendario de un desarrollo de software es complejo
 - Por parte del cliente surgen nuevas ideas de forma permanente
 - Los desarrolladores tienen una estimación difícil
- Por lo anterior, si no se puede predecir el calendario de un desarrollo de software, no se puede afirmar con exactitud lo que se va a entregar.

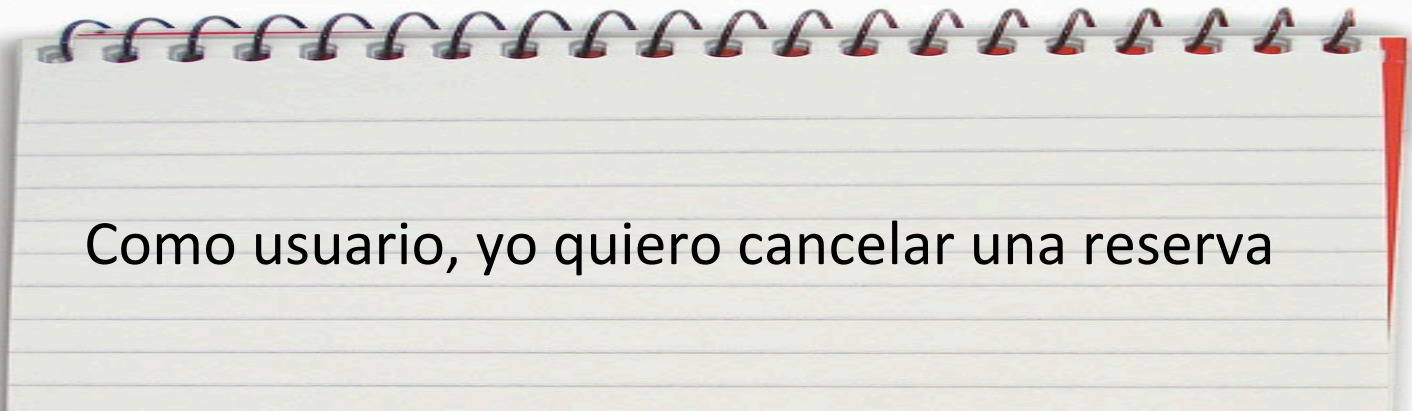
Ejemplos de historias de usuario [1]



Como usuario, yo quiero reservar una habitación en el hotel



Como turista, yo quiero ver fotos de los hoteles



Como usuario, yo quiero cancelar una reserva

Ejemplos de historias de usuario [2]

- Como usuario, yo quiero anular una reserva
 - ¿El usuario recibirá un reembolso total o parcial?
 - ¿El reembolso será en efectivo o en crédito?
 - ¿Con cuánto tiempo se debe hacer la anulación?
 - ¿Es lo mismo para todos los hoteles?
 - ¿Con cuánta frecuencia se puede anular?
 - ¿Se le envía una confirmación al usuario?
 - ¿Cómo?

Ejemplos de historias de usuario [3]

- Las tres C's
 - Cartas
 - Las historias son tradicionalmente escritas sobre cartas (tarjetas)
 - Las cartas pueden contener estimaciones, notas, etc.
 - Conversación
 - Los detalles de la historia vienen a través de conversaciones con stakeholders
 - Confirmación
 - Pruebas de aceptación confirman que la historia fue realizada correctamente

Escribiendo historias de usuario [1]

- Formato sugerido
 - “Como” _____, “yo quiero” _____,
“para” _____
- ¿Para quién se está desarrollando?, ¿Quién es el usuario? “Como” <*tipo de usuario*>
- ¿Qué se está desarrollando?, ¿Cuál es la intención? “yo quiero” <*algún objetivo*>
- ¿Para qué se está desarrollando?, ¿Cuál es el valor para el usuario? “para” <*beneficio, valor*>

Escribiendo historias de usuario [2]

- Ejemplos:
 - “**Como** usuario registrado, **yo quiero** un login **para** poder acceder al sistema”
 - “**Como** usuario olvidadizo, **yo quiero** un recordatorio de contraseñas **para** poder recuperar mi contraseña si se me olvida”

Utilidad de las historias de usuario

- Son un medio para describir características, pero no describen *cómo* se implementará.
- Se centran en describir la perspectiva del usuario.
- Sirven para lograr consenso.
- Permiten realizar estimaciones a través de “story points”
 - Los story points son una medida del esfuerzo requerido para realizar una historia de usuario, basándose en términos de complejidad, tamaño, nivel de incertidumbre y riesgos asociados.

Características de las historias de usuario

1. Una historia debe ser completa y lo suficientemente grande como para proporcionar valor al usuario.
2. La historia de usuario debe estar centrada en el usuario. Normalmente las personas escriben historias de usuario que son demasiado centradas en aspectos de componentes o sistemas.

Criterio INVEST para elaborar historias de usuario

1. Independiente
2. Negociable
3. Valiosa
4. Estimable
5. Pequeña
6. Testeable

Implementación: Story Mapping



Historias de usuario

Análisis & Diseño de Software 2017-2

Gastón Márquez, Cristian Orellana, Hernán Astudillo
Departamento de Informática
Universidad Técnica Federico Santa María



UNIVERSIDAD TECNICA
FEDERICO SANTA MARIA