# Índice

[Índice 1](#_Toc371550728)

[Introduccion 1](#_Toc371550729)

[Historia de usuario de Estudiantes (85 encuestados) 3](#_Toc371550730)

[Escenario #1: Satisfacción 3](#_Toc371550731)

[Escenario #2: Problemas con ausencias y suspensión 3](#_Toc371550732)

[Bibliografía 4](#_Toc371550733)

# Introducción

Una historia de usuario es una representación de un requisito de software escrito por el Product Owner (quien representará la voz del cliente) en lenguaje natural con el usuario. Estas son utilizadas en las metodologías de desarrollo agiles para la especificación de requisitos, estos requerimientos se priorizan y se colocan en el Product Backlog, que corresponde a la lista de requerimientos del producto y usado para la planificación.

Las historias de usuario son una forma rápida de administrar los requerimientos de los usuarios sin tener que elaborar gran cantidad de documentos formales y sin requerir de mucho tiempo para administrarlo, a la vez permiten responder rápidamente a los requisitos cambiantes. Estas historias deben cumplir con el principio INVEST, que corresponde a:

1. Independent (Independiente): la historia de usuario no debe depender de otra historia ya que esto facilitará la priorización de las mismas. Si por alguna razón la historia de usuario es dependiente se recomienda fusionarlas.
2. Negotiable (Negociable): la historia de usuario puede cambiar y evolucionar a lo largo de la ejecución del proyecto, incluso podría dejar de tenerse en cuenta si así el cliente lo desea.
3. Valuable (Valiosa): la historia de usuario debe brindar valor al proyecto y al usuario final.
4. Estimable (Estimable): la historia de usuario debe tener el tiempo que ésta tomará en implementarse.
5. Small (Pequeña): la historia de usuario debe ser pequeña y concisa. Si una historia de usuario es muy grande ésta se debe dividir en otras historias más pequeñas, esto con el fin de poder tener un mejor control sobre ellas.
6. Testeable: la historia de usuario debe poderse probar en un proceso de calidad.

Las historias de usuario tiene limitaciones y desventajas como:

* Sin pruebas de validación pueden quedar abiertas a distintas interpretaciones haciendo difícil utilizarlas como base para un contrato
* Se requiere un contacto permanente con el cliente durante el proyecto lo cual puede ser difícil o costoso
* Pueden resultar difíciles las pruebas de usuario, que sólo se ven en las metodologías SCRUM para escalar a proyectos grandes
* Requiere desarrolladores muy competentes

Por otra parte posee múltiples beneficios como:

* Al ser muy corta, ésta representa requisitos del modelo de negocio que pueden implementarse rápidamente (días o semanas)
* Necesitan poco mantenimiento
* Mantienen una relación cercana con el cliente
* Permite dividir los proyectos en pequeñas entregas
* Permite estimar fácilmente el esfuerzo de desarrollo
* Es ideal para proyectos con requisitos volátiles o no muy claros

En este documento daremos a conocer todas las historias de usuario de los involucrados con el proyecto de “Horario de clases” entre ellos: alumnos, académicos, jefe de carrera, director de escuela, entre otros. Permitiendo llegar de la mejor manera, ordenado y conciso a la planificación del proyecto.

# Historia de usuario de Estudiantes (85 encuestados)

Como estudiante yo quiero una plataforma web que me permita visualizar la sala donde tengo clases, el horario donde puedo encontrar a un profesor, ya sea en clases, oficina o no llegará a la universidad. También consultar las clases que se están impartiendo ahora y las clases que se impartirán hoy día. Además esta herramienta debe estar actualizándose mínimo semana a semana. De manera que facilitará el conocimiento de las salas sin perder tiempo en ir a secretaria de estudio, donde se juntan varios alumnos y poder ver la sala demora mucho tiempo. De esta forma llegaríamos directo a la sala, más tranquilamente en el caso que estemos llegando a la hora de inicio

## Escenario #1: Satisfacción

La herramienta permite a los estudiantes satisfacer todos los tipos de consultas, que dieron a conocer en la encuesta. Llegando inmediatamente a las salas y haciendo que pocos alumno vayan a consultar en el panel, ya sea porque no tienen internet, se olvidó de revisar la sala o se le olvido, lo grande que estas consultas físicamente sean más rápida por la poca demanda.

## Escenario #2: Problemas con ausencias y suspensión

La herramienta funciona bien pero al momento en que un profesor se ausenta o suspende la clases, no alcanza a avisar al administrador para que avise o los alumnos se confiaron de ver que las salas no se modificaban que no vieron el aviso de suspensión.

# Conclusión

# Bibliografía

http://lecciones-aprendidas.blogspot.com/2013/06/la-magia-de-las-historias-de-usuario.html

http://adrianmoya.com/2012/08/que-hay-en-una-historia/

http://www.intergrupo.com/blog/mobile/como-escribir-historias-de-usuario.aspx

http://es.wikipedia.org/wiki/Historias\_de\_usuario

http://es.wikipedia.org/wiki/Historias\_de\_usuario