



Historias de usuarios

Cómo escribirlas sin morir en el intento



¿Qué son las historias de usuarios?

Básicamente son pequeñas descripciones de los requerimientos de un cliente. se suelen utilizar en la metodología **Scrum**. Cuando se redactan las historias de usuario se debe tener en cuenta el describir el Rol, la funcionalidad y el resultado esperado en una frase corta. Esto debe también contener los criterios de aceptación, redactados también en una frase que indique el contexto, el evento y el comportamiento esperado ante ese evento.

Historias de usuarios

Se suelen escribir en tarjetas para así limitar la cantidad de cosas a escribir, deben también poder responder a las siguientes preguntas:

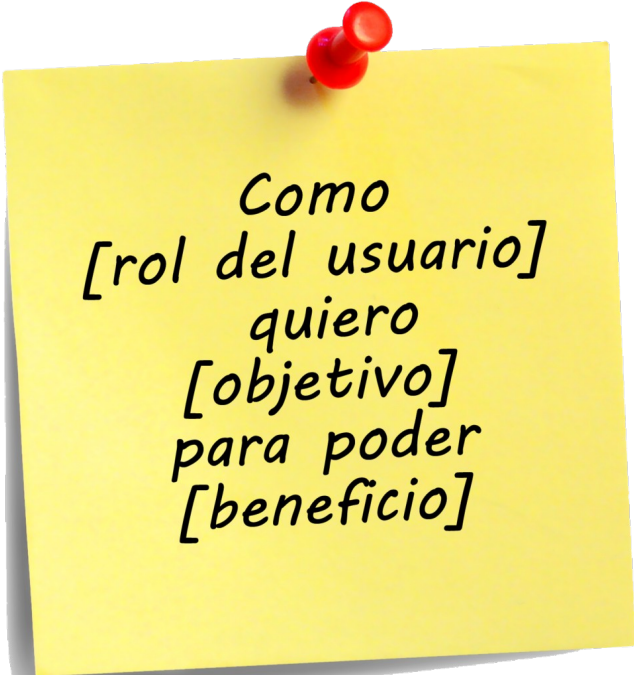
¿Quién se beneficia?

¿Que se desea?

¿Cual es el beneficio?



Bases para una historia de usuario



Como
[rol del usuario]
quiero
[objetivo]
para poder
[beneficio]

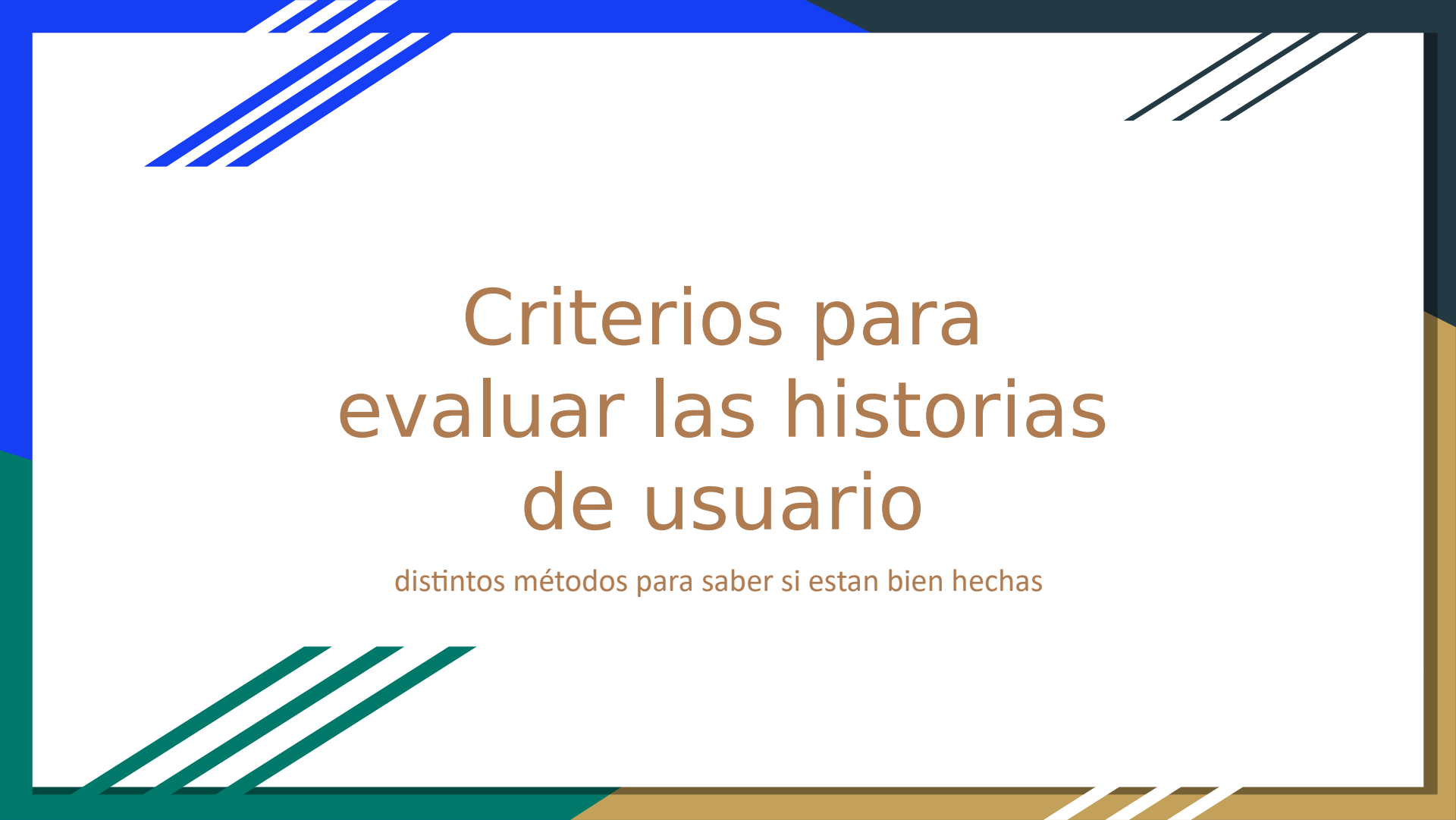
Algunos ejemplos

COMO DESARROLLADOR
QUIERO UNA HERRAMIENTA
PARA RECOGER LOS
REQUISITOS DEL SW
FÁCIL Y BIEN

COMO USUARIO WEB
QUIERO CONSULTAR LA
TABLA DE PEDIDOS
PARA SABER EL ESTADO
DE TODOS MIS PEDIDOS

Algo a recalcar

Las historias de usuario deben describir qué se espera como salida de la implementación, y cómo se ve beneficiado el usuario final. Se expresa en lenguaje natural y sencillo, para poder conversar directamente con ellos sobre el tema. Hay que considerar que los usuarios finales tienden a desconocer el lenguaje técnico, por lo que deben evitarse las palabras difíciles. Al usuario no le importa qué tecnología se usa, lo que busca es que le ayudemos a resolver su problema, y cómo usará esta solución; desea que sea simple, intuitiva y fácil de usar.



Criterios para evaluar las historias de usuario

distintos métodos para saber si estan bien hechas

Las 3 “C”

Se suele decir que las historias de usuario cumplen bien con su función cuando se cumplen las 3 “c”

Card (Tarjeta):

Es pequeña lo suficiente para caber en una tarjeta

Conversación:

Consigue promover la comunicación entre el usuario y el equipo dando un entendimiento común de la funcionalidad que será entregada

Confirmación

El comportamiento esperado para confirmar su alcance. También conocido como plan de pruebas, escrito en el reverso de la tarjeta

Criteria Invest

I	DEPENDENT
N	NEGOTIABLE
V	VALUABLE
E	ESTIMABLE
S	SMALL
T	ESTABLE

Invest

- **INDEPENDIENTE:** Cada historia de usuario pueda ser planificada e implementada en cualquier orden. No dependen unas de otras, si ocurre se deben dividir o combinar.
- **NEGOCIABLE:** Las historias deben ser negociables ya que sus detalles serán acordados por el cliente/usuario y el equipo durante la fase de «conversación».
- **VALOR:** Una historia de usuario tiene que ser valiosa para el cliente o el usuario.
- **ESTIMABLE:** Una buena historia de usuario debe ser estimada con la precisión suficiente para ayudar al cliente o usuario a priorizar y planificar su implementación. Si no podemos estimarla debemos incidir en la fase de conversación o dividirla.
- **SMALL (PEQUEÑA):** Pequeñas. Solemos hacerlas de tal modo que ocupen como máximo un sprint.

- **TESTEABLE:** La historia de usuario debe poderse probar. Tanto el usuario como el