

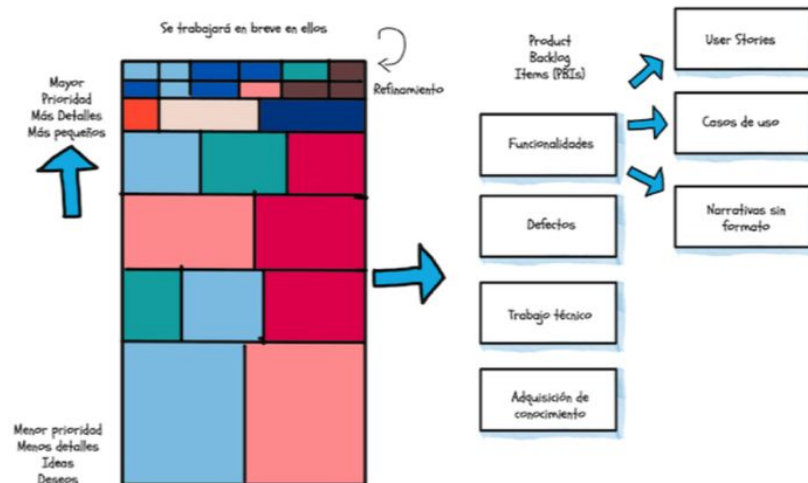
IIC 2143 – Ingeniería de Software

# Historias de usuario

M. Trinidad Vargas  
mtvargas1@uc.cl

# Product backlog

- Es una lista ordenada de lo que se necesita (requerimientos) como parte del producto.
- Si un requerimiento no está en el product backlog, no se realiza.
- Usualmente las historias de usuario no son los únicos elementos en el product backlog.



# Requerimientos

“Los requerimientos para un sistema son **descripciones de lo que el sistema debe hacer**: el servicio que ofrece y las restricciones en su operación. Tales requerimientos **reflejan las necesidades de los clientes** por un sistema que atienda cierto propósito”

Ingeniería de software”

Ian Sommerville, Novena edición

# Requerimientos

**Requerimientos funcionales:** ¿Que debe ser capaz de hacer el sistema?

- Servicios que provee el sistema
- Comportamiento del sistema frente a una entrada en particular
- Comportamiento que no debe mostrar el sistema

**Requerimientos no funcionales:** ¿Qué restricciones o exigencias debe cumplir?

- Desempeño
- Usabilidad, etc

# Historias de usuario

Es una técnica de captura de requisitos centrada en el usuario

- Descripción de requisitos basada en objetivos del usuario y la interacción de los usuarios con el sistema para el logro de dichos objetivos.
- Descripción concisa por escrito de un requisito funcional del sistema que proporciona valor para el usuario.
- Enfatizar el cumplimiento de los objetivos del usuario y el valor proporcionado.
- Técnica vinculada a los procesos ágiles y al tratamiento iterativo de requisitos.

# Historias de usuario

- **Card:** Una descripción escrita de la historia a ser usada para la planificación y como recordatorio.
- **Conversation:** Los detalles de una historia de usuario, son capturados durante la conversación con el usuario o product owner.
- **Confirmation:** Las pruebas de aceptación confirman que una historia de usuario fue completada correctamente.

# Historias de usuario

## Participantes

- Product Owner
- Stakeholders
- Equipo de desarrollo

# Historias de usuario: Estructura

**Título:** Debe comenzar con un verbo y debe describir de manera clara el objetivo.

**Descripción:** Texto que sigue el siguiente formato

Yo, como **[tipo de usuario]** necesito/quiero **[tarea a ejecutar]** para **[objetivo a lograr]**.

**Condiciones de aceptación:** Pruebas para validar que se cumple la historia de usuario, y además entregar información adicional al desarrollador.



# Historias de usuario

## Ejemplos de descripción

- Yo, como usuario de la aplicación, necesito recuperar mi contraseña para poder iniciar sesión cuando me olvide mi contraseña actual.
- Yo, como estudiante, quiero consultar mis notas online para saber si he aprobado sin necesidad de una comunicación formal.

# Historias de usuario

## Condiciones de aceptación: formato escenario-oriented

Para un escenario (el comportamiento que será descrito) se usa el template given/when/then:

Dado contexto cuando una acción es realizada para el usuario entonces el resultado observable de la acción

# Historias de usuario

Ejemplos de condición de aceptación

Escenario 1: Recuperación exitosa (happy path)

**Dado** un usuario que navega a la página de inicio,

**Cuando** el usuario selecciona la opción “recuperar contraseña” e ingresa un email válido,

**Entonces** el sistema debe enviar un enlace al email ingresado.

**Cuando** el usuario entra al sistema a través del enlace,

**Entonces** el sistema le permite al usuario establecer su nueva contraseña.

# Historias de usuario

La idea es usar una conversación para capturar los requerimientos del usuario. Un relato entonces podría ser interpretado como una promesa de conversación con el usuario.

- Inicialmente se usaban tarjetas de 3x5 pulgadas para escribir relatos.
- Los relatos de usuario no son un nuevo formato de requerimientos escritos, si no un mecanismo para adquirir un entendimiento compartido del caso.

# INVEST

## Un criterio de calidad

**Independiente:** Independientes entre sí o débilmente relacionadas.

**Negociables:** No es un contrato ni una especificación, es una referencia a una característica que el equipo debe discutir.

**Valioso:** Deben proporcionar valor al usuario, describir características del sistema.

**Estimables:** Deben tener suficiente detalle para poder estimar el costo/tiempo.

**Small** (pequeño): Debe poder realizarse dentro de un sprint.

**Testeable:** Debe tener suficiente información para que se pueda probar que está completada.

# Errores comunes

## Historias técnicas:

“Como desarrollador quiero añadir un campo para ingresar la tarjeta de crédito”.

## Qué no tan claro:

“Como consumidor ordenando comida quiero poder identificar los locales de los que he ordenado para ver cuántas ordenes he hecho a la fecha”.

# Granularidad

Se pueden escribir diferentes niveles de abstracción

- **Historias de usuario:** Historias de usuario de tamaño adecuado para ser implementadas dentro de un sprint, debe entregar un valor al cliente.
- **Épica:** Grandes historias de usuario que pueden tomar meses de desarrollo. Estas se refinan progresivamente en historias de usuario más pequeñas.
- **Temas:** Contenedor de historias relacionadas.

# Dividiendo historias de usuario

Como **vendedor en línea**, necesito **gestionar mis productos en línea** para **mantenerlos actualizados para los clientes**:

1. Como vendedor en línea, necesito **agregar nuevos productos** para que los clientes tengan opciones de compra.
2. Como vendedor en línea, necesito **actualizar productos existentes** para ajustarlos a cambios en los precios.
3. Como vendedor en línea, necesito **eliminar productos que ya no vendo** para no vender productos que no tengo.



# Dividiendo historias de usuario

## Basado en pasos (workflow)

Como cliente, necesito pagar por los productos en mi carrito de compras para que pueda recibir el producto entregado en casa.

1. Como cliente, necesito iniciar sesión en mi cuenta para no tener que ingresar mi información de envío cada vez.
2. Como cliente, necesito confirmar mi pedido para corregir errores antes de realizar el pago.

# Dividiendo historias de usuario

## Basado en criterios de aceptación

Como comprador en línea, necesito utilizar mis puntos de recompensa para canjear esos puntos mientras compro.

1. Como comprador en línea, necesito ver mis puntos de recompensa en mi cuenta para saber si tengo puntos que puedo canjear.
2. Como comprador en línea, necesito seleccionar la cantidad de puntos a usar para poder canjear solo los puntos que necesito.

# Dividiendo historias de usuario

## Basado en happy/unhappy path

Como comprador en línea, necesito iniciar sesión en mi cuenta para acceder a información de facturación segura.

1. Como comprador en línea, necesito iniciar sesión en mi cuenta para acceder a mi información de facturación segura (Happy path).
2. Como comprador en línea, necesito restablecer mi contraseña cuando mi inicio de sesión falla para poder volver a iniciar sesión (unhappy path).
3. Como vendedor en línea, necesito bloquear usuarios después de 3 intentos fallidos para proteger el sitio contra hackers (unhappy path).

# Dividiendo historias de usuario

## Basado en roles

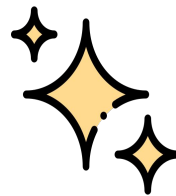
Como propietario de un restaurante, necesito hacer reservas para poder proporcionar un servicio oportuno al cliente.

1. Como propietario de un restaurante, necesito hacer reservas para miembros.
2. Como propietario de un restaurante, necesito hacer reservas para invitados para poder proporcionar un servicio oportuno.

# Actividad con décima

En grupos de 2 o 3 estudiantes escriban **3 historias de usuarios** con la estructura vista en clases para una aplicación de su celular (ej comida por delivery, banco, ecommerce etc)

- Crea historias de usuarios de funcionalidades que no existen en la app
- Cada historia de usuario debe tener título, descripción y al menos una condición de satisfacción
- Debe entregar un archivo pdf con las tres historias de usuario completas, junto con el nombre de los integrantes del grupo



Disponible hasta el jueves 22:00 hrs