

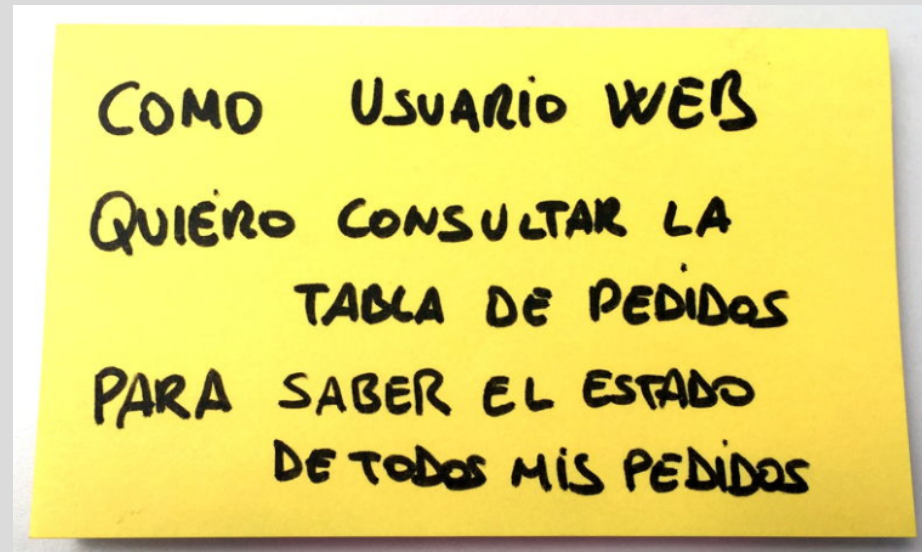
Ingeniería de software I



HISTORIAS DE USUARIO



Las historias de usuario permiten describir la funcionalidad de un producto o software que es útil para un usuario. En las historias de usuario se especifica el “QUE” se desarrollará, pero no se establece el “COMO” se desarrollara.



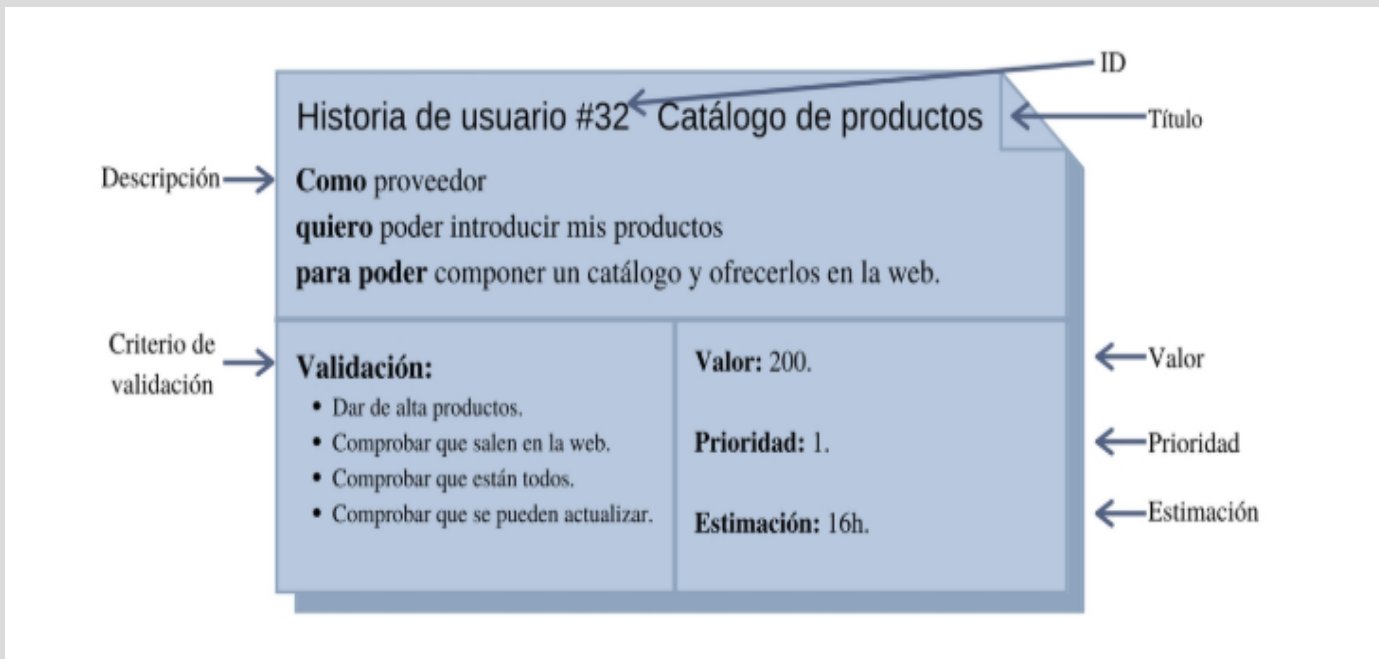
COMO USUARIO WEB
QUIERO CONSULTAR LA
TABLA DE PEDIDOS
PARA SABER EL ESTADO
DE TODOS MIS PEDIDOS

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

Las Historias de Usuario son una pequeña de funcionalidad que agregan valor al negocio.

Principales Componentes de las Historia de Usuario

- ❖ **Descripción:** síntesis de la historia de usuario. El estilo puede ser libre pero debe responder a tres preguntas: ¿quién se beneficia? ¿qué se quiere? y ¿cuál es el beneficio?
- ❖ **Estimación:** aproximación del esfuerzo necesario (en tiempo ideal) para implementar la historia de usuario. Puede estimarse usando unidades de desarrollo (puntos de historia 3), si el equipo lo prefiere y está familiarizado con este sistema.
- ❖ **Prioridad:** se indica siguiendo un sistema que permita establecer el orden de implementación de las historias
- ❖ **Criterio de aceptación:** pruebas de aceptación consensuadas con el cliente o usuario. A veces se transforman en pruebas que el código debe superar para dar como finalizada la implementación.



Criterios de aceptación

Se utiliza para medir la calidad del criterio de aceptación el método SMART el cual tiene como significado: Specific, específicos, Measurable, medibles, Achievable, alcanzables, Relevant, relevantes, Time-boxed, limitados en el tiempo.

(Scenario) Escenario [número de escenario] [titulo del escenario]:

(Given) Dado que [contexto] y **adicionalmente** [contexto],

(When) Cuando [evento],

(Then) Entonces [resultado / comportamiento esperado].

Historia de usuario

Como cliente

quiero retirar dinero del cajero

para poder evitar ir al banco a hacer cola.

Criterios de aceptación

Escenario 1: cuenta tiene crédito.

Dado que la cuenta tiene crédito

Y que la tarjeta es válida

Y que el cajero tiene dinero disponible

Cuando el cliente pide dinero

Entonces la cuenta es debitada

Y el dinero es entregado al cliente

Y el cliente recupera su tarjeta

Escenario 2: la cuenta excede el limite negativo acordado con el banco.

Dado que la cuenta excede el limite negativo acordado con el banco

Y que la tarjeta es válida

Cuando el cliente pide dinero

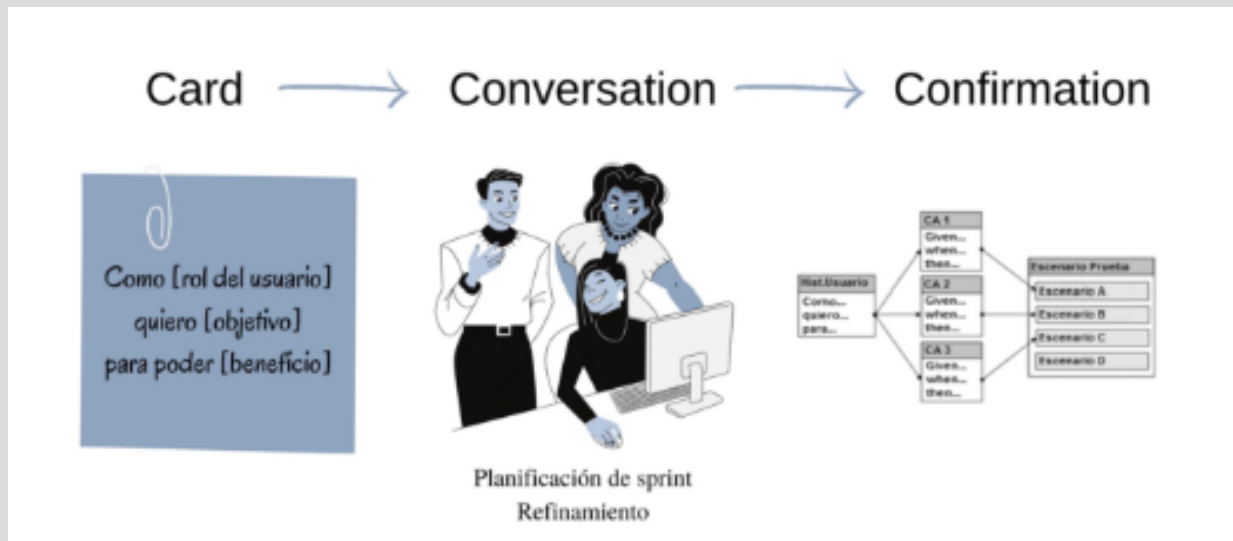
Entonces el cajero muestra un mensaje negando el pedido

Y el dinero no es entregado al cliente

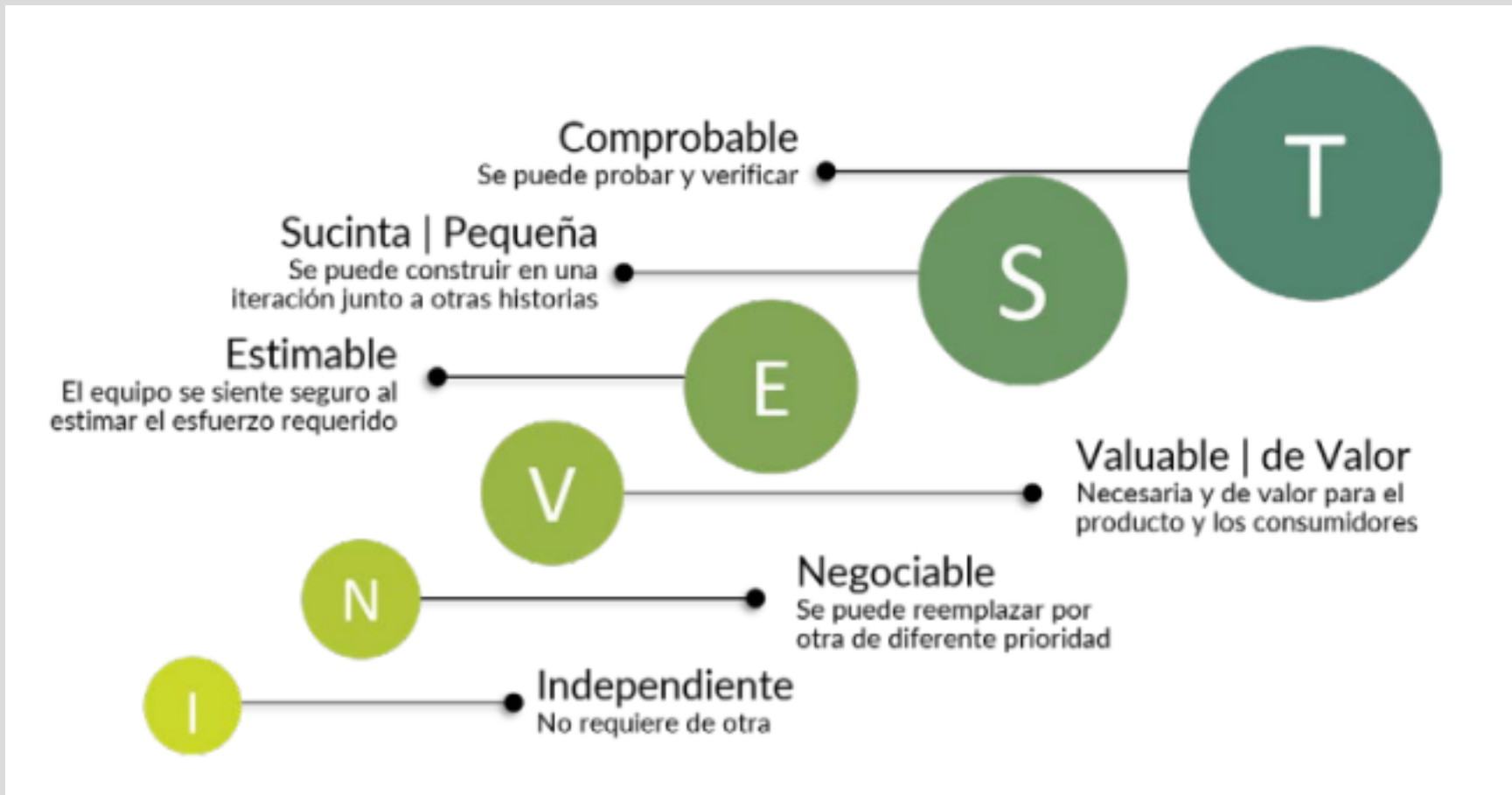
Y el cliente recupera su tarjeta

LAS 3 C.

- ✓ Card: cada historia de usuario se reduce hasta hacerla fácil de memorizar y de sintetizar en una tarjeta o post-it. La tarjeta sirve como recordatorio y promesa de una conversación posterior.
- ✓ Conversation: el equipo de desarrollo y el propietario del producto añaden criterios de aceptación a cada historia poco antes de su implementación. Los cambios son bienvenidos en agilidad, por lo que no tiene sentido profundizar en estos detalles antes. La situación puede variar mucho desde el momento en el que se sintetiza la funcionalidad en la tarjeta hasta que se implementa.
- ✓ Confirmation: el propietario del producto o usuario de negocio confirma que el equipo de desarrollo ha entendido y recogido correctamente sus requisitos revisando los criterios de aceptación. A veces se pueden presentar transformados en escenarios de pruebas.



CARACTERÍSTICAS DE LAS HISTORIAS DE USUARIO.



Ventajas de las Historias de Usuario.

- Proporcionan la documentación necesaria fomentando a la vez el debate.
- Fomentan la colaboración entre todos interesados y el equipo ágil.
- Se escriben en el lenguaje del usuario, manteniendo así una relación cercana con el cliente.
- Involucran y captan al cliente para el proceso y para el producto.
- Por su naturaleza son independientes.
- Facilitan la planificación e implementación.
- Son ideales para proyectos con requisitos volátiles o no muy claros.
- Fomentan aplazar los detalles no imprescindibles.
- Son pequeñas y por tanto fáciles trabajar.
- Permiten dividir los proyectos en pequeñas entregas.
- Permiten estimar fácilmente su esfuerzo de desarrollo.
- Funcionan para el desarrollo iterativo, ya que al ser pequeñas representan requisitos del modelo de negocio que pueden implementarse en poco tiempo (días o semanas).
- Necesitan poco mantenimiento.

Diferencias entre Historias de Usuarios y Casos de Uso.

CONCEPTO	CASOS DE USO	HISTORIAS DE USUARIO
Objetivo	Modelar la interacción entre un 'actor' y el Sistema	Redactar una descripción breve de una funcionalidad tal y como la percibe el usuario
Estructura	Texto detallado donde se sigue una plantilla predefinida a completar con conceptos técnicos (objetivo, resumen, actor, evento disparador, extensiones, etc.)	Corta y consistente en una o dos frases escritas en el lenguaje del usuario.
Planificación	No se utilizan para planificar	Se utilizan para planificar
Agilidad	Requieren tiempo para análisis y la redacción de plantillas predefinidas	Se pueden escribir en pocos minutos
Comprensión	Suelen ser de difícil comprensión, incluso para personal técnico	Fáciles de leer y comprender
Mantenimiento	Suelen pertenecer a documentos con cientos de páginas. Difíciles de mantener.	Muy fáciles de mantener
Comunicación	Modelo textual asociado con diagramas: todo tiene que estar escrito	Basada en la comunicación verbal y orientada a la colaboración y discusión para clarificar detalles
Soporte	Escritos en documentos con el objetivo de que estos sean archivados como documentos de referencia.	Escritas en tarjetas (teóricas o reales) con el objetivo de que sean usadas directamente
Duración	Puede ser implementada en varias iteraciones	Debe ser implementada y probada en una única iteración
Autores	Definidos por 'intérpretes' (analistas, consultores, etc.)	Posibilidad de ser definidas por usuarios y clientes
Pruebas	La definición de pruebas se redacta en documentación separada	Contienen 'Pruebas de Aceptación' en el reverso de la tarjeta
Contexto	Proporcionan una visión más general del Sistema y la integración en él.	Proporciona una visión menos obvia, por eso las pruebas y el <i>feedback</i> de los usuarios son tan importante en las metodologías ágiles.
Metodología	Asociado con RUP	Asociado con Programación Extrema (aunque pueden usarse en RUP)

Ejemplos de Historias de Usuario.

Como un cliente,
quiero consultar el catálogo
Para Poder
encontrar el producto que
deseo comprar.

Como un cliente, quiero que
los productos seleccionados
para la compra queden
Almacenados en un carrito de
compras para Poder visualizar
todos mis productos y
el precio total.

Como farmacéutico
quiero el desarrollo de una vacuna
para prevenir la malaria en
pacientes de rango etario de
4 a 13 años de edad
para mejorar la calidad de vida
de la población afectada

Como responsable de la evaluación
quiero poder ver en 5 segundos lo
que diferencia nuestro
producto del de la
competencia.
para poder determinar si es un
producto candidato

Título: Localizar taxis que permiten perros

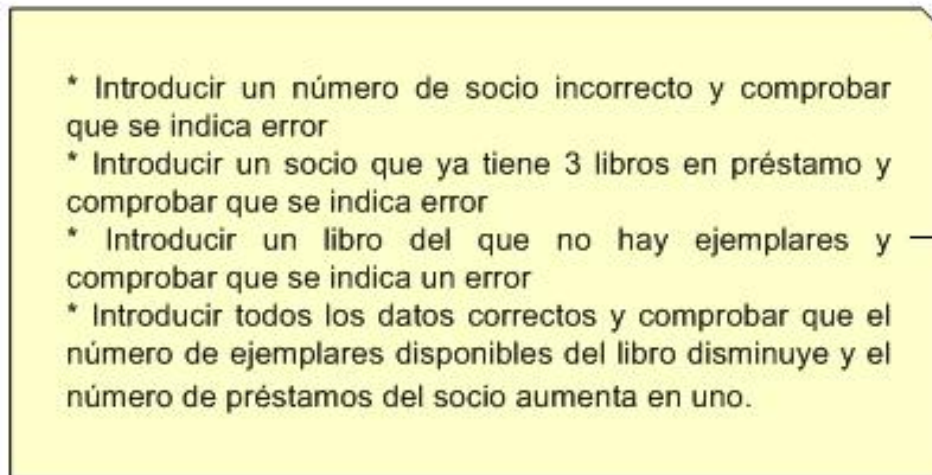
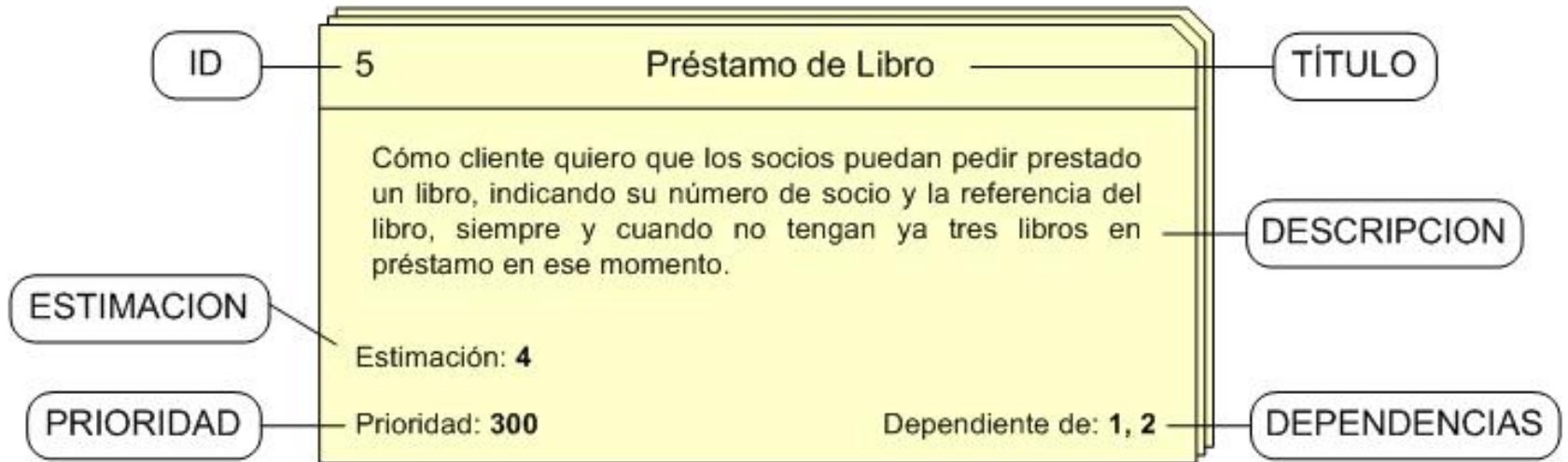
Como pasajero/a con perro

Quiero localizar los taxis cercanos a mi ubicación que admiten viajar con perro

Para poder desplazarme con mi mascota cómodamente

Como madre
quiero grabar y
compartir videos
de los niños
para poder compartir
momentos
importantes con
los abuelos, tios
y amigos

ANVERSO



REVERSO

Material de consulta gratuito:

1) Videos Youtube “Ágil Es - Por Cris Rúa”

<https://www.youtube.com/watch?v=ky6wFiF5vMk>

2) Libro “ScrumManager – Historias de Usuario”

https://www.scrummanager.com/files/scrum_manager_historias_usuario.pdf

Historia: Agregar comentarios

Como: Lector del Blog

Quiero: adicionar comentarios a las entradas y recibir alertas cuando otros hagan comentarios

Para: mantenerme en contacto con los demás usuarios del blog

3

Historia: Responder a comentarios

Como: Lector del Blog

Quiero: adicionar comentarios a las entradas y responder a comentarios de otros lectores

Para: mantenerme en contacto con los demás usuarios del blog

3