

HISTORIAS DE USUARIO

TALLER

Angeles Sánchez Z.
Hugo A. Reyes H

Febrero de 2021



Agenda de la sesión

- ▶ El poder de las historias de usuario
- ▶ Las personas como centro de la conversación
- ▶ La estructura de las historias de usuario
- ▶ Consideraciones para crear buenas historias de usuario
- ▶ Criterios de aceptación
- ▶ Características de las historias de usuario
- ▶ Ejemplos y prácticas de historias de usuario



Agilidad es ENTREGAR VALOR FRECUENTEMENTE

El poder de las historias

- ▶ De manera natural, a los seres humanos se nos facilita comprender personajes, deseos y motivaciones.
- ▶ La emoción y sentimiento que te da conocer o identificarte con un personaje cambia por completo la experiencia. Conocer el nombre y rostro de una persona, te brinda un sentido de conexión más fuerte.
- ▶ Además de una conexión, las historias nos permiten visualizar una realidad de manera distinta, comprender puntos de vista y generar confianza.
- ▶ Una historia hace que lo complejo sea mucho más simple de entender. Las conversaciones que se generan alrededor de una historia son poderosas.

El poder de las historias

- ▶ Las historias te permiten recordarlas y transmitir las. Una historia como tal se recuerda de forma más fácil que si escribiéramos unos puntos o pautas únicamente.
- ▶ En el contexto en que nos enfocaremos, buscamos entender e identificarnos con las necesidades y objetivos legítimos de una persona. Revisar su motivación y objetivo con la finalidad de poder argumentar y revisar esta historia, para cumplir con el beneficio esperado.
- ▶ Nuestra capacidad para comprender la pertinencia y utilidad de un proyecto es más directa cuando existe una línea argumental que hila las ideas.

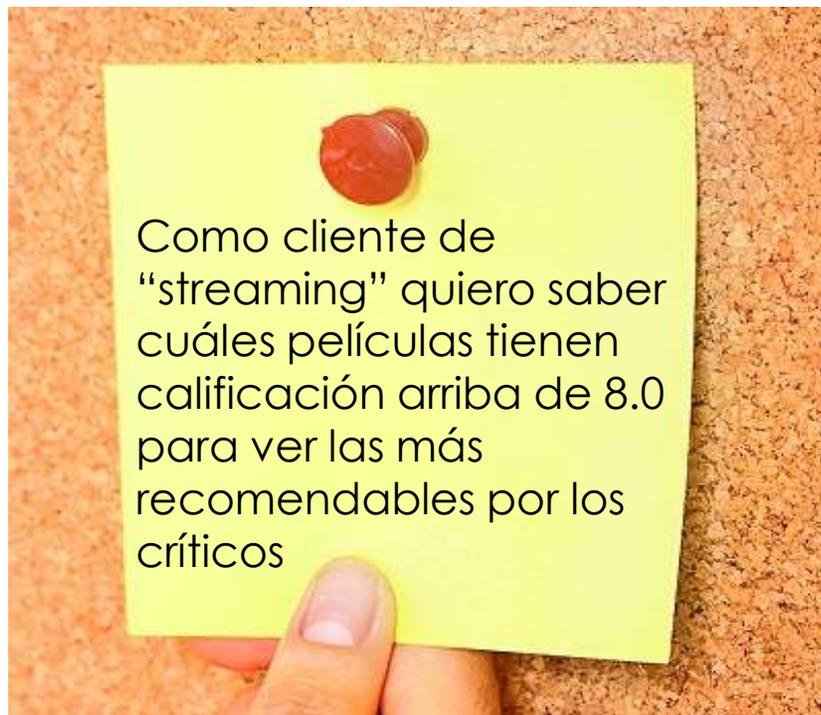


La historia de usuario es una promesa de conversación

- Cada una de las historias de usuario nos permite abrir un diálogo entre todos los miembros del equipo.
- La verdadera fuerza de las historias de usuario son las personas conversando y pensando en un objetivo.
- Serán las conversaciones las que nos permitirán:
 - ✓ Clarificar los aspectos de valor, funcionamiento y técnicos
 - ✓ Detallar a mayor nivel qué se necesita de la solución
 - ✓ Resolver las dudas que aparezcan
- Cuantos más puntos de vista participen, mayor será el entendimiento de la necesidad.
- A mayor entendimiento, mayor facilidad en acordar qué significa realmente una historia de usuario.

¿QUÉ ES UNA HISTORIA DE USUARIO?

Es una descripción corta y simple de una característica que se debe incluir en el sistema contada desde la perspectiva de la persona que desea la nueva capacidad.



Una historia es un
requerimiento de negocios
visto desde el punto de vista
de un rol o actor
determinado

Formato típico de la historia de usuario

Título

Como [ROL], quiero hacer
[FUNCIONALIDAD] con el
objetivo de [BENEFICIO]

Como <rol, actor, persona o sistema externo que interactúa con la funcionalidad que queremos crear y añadir al producto>

quiero <funcionalidad, qué se requiere>

para <beneficio qué me va a aportar que esa funcionalidad esté en el producto>

Observando las preguntas vemos que sus respuestas se centran en el **QUÉ** necesita el usuario y no en el **CÓMO** se debe proporcionar la solución.

ELEMENTOS DE UNA HISTORIA DE USUARIO



IDU

Texto de la historia
de usuario

Condición 1
Condición 2
Condición 3
Condición 4
Condición n

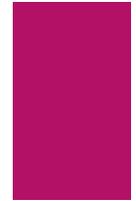
ID/IDU= Identificador único de la historia de usuario.

Objetivo = Texto de la Historia de Usuario.

Como “x”, quiero hacer “y” con el objetivo de “z”

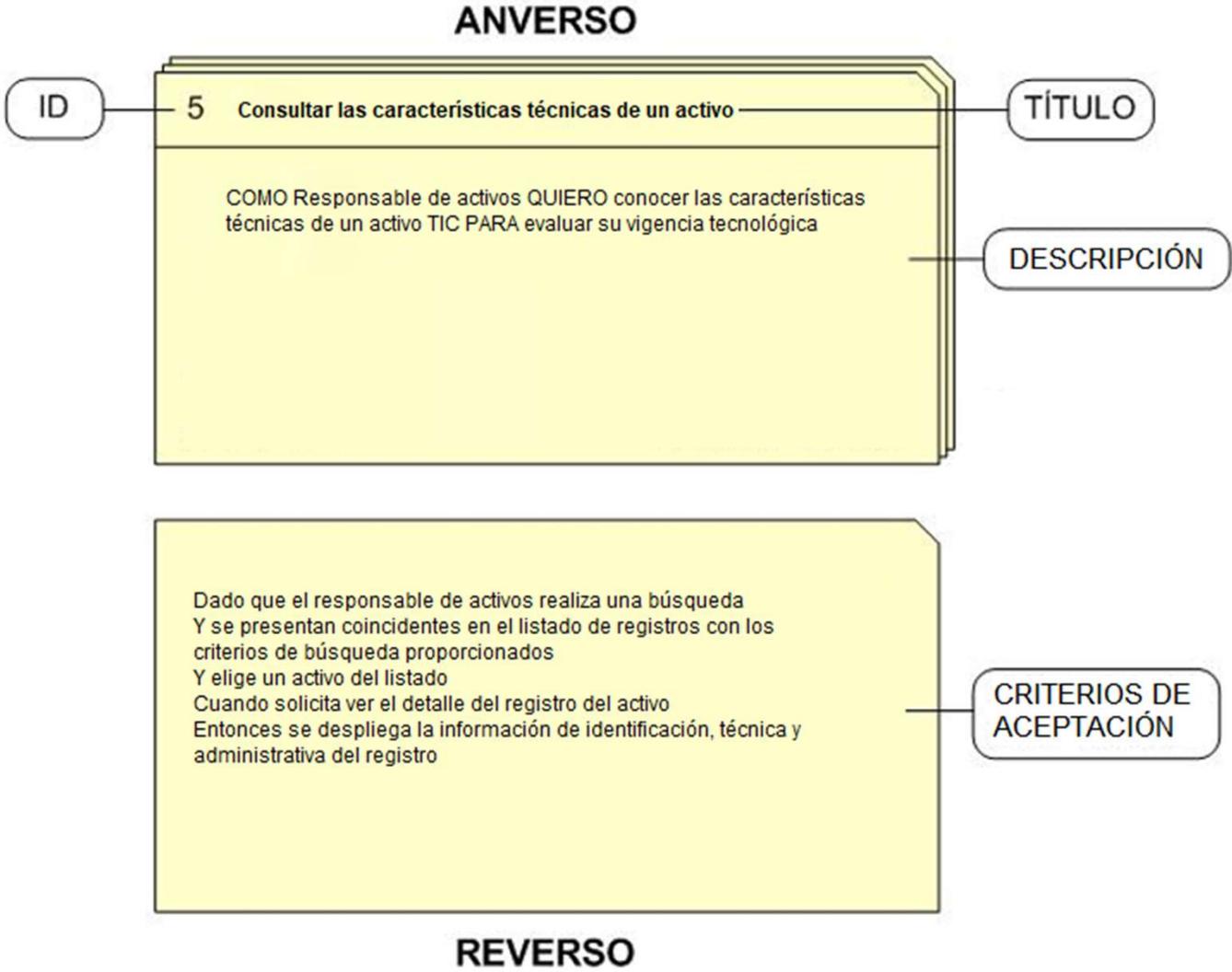
Criterios/Condiciones = Condiciones de Satisfacción = Objetivos de prueba = BDD (Behaviour Driven Development)

CARACTERÍSTICAS DE LAS HISTORIAS DE USUARIO



- Representan pequeños incrementos de funcionalidad de valor que puede ser desarrollada en unos días.
- Son sencillas de estimar porque el esfuerzo para su desarrollo es claro.
- Se organizan en listas que pueden ser ordenadas de acuerdo con nuevos “descubrimientos”.
- Se escriben, pero se detallan y discuten en el momento adecuado.
- Las historias de usuario y el código van dando origen a la documentación requerida, de manera incremental.

EJEMPLO DE HISTORIA DE USUARIO



Las 3 “C” (Ron Jeffries)

Usualmente el marco alrededor de las historias de usuario, mencionan 3 componentes:

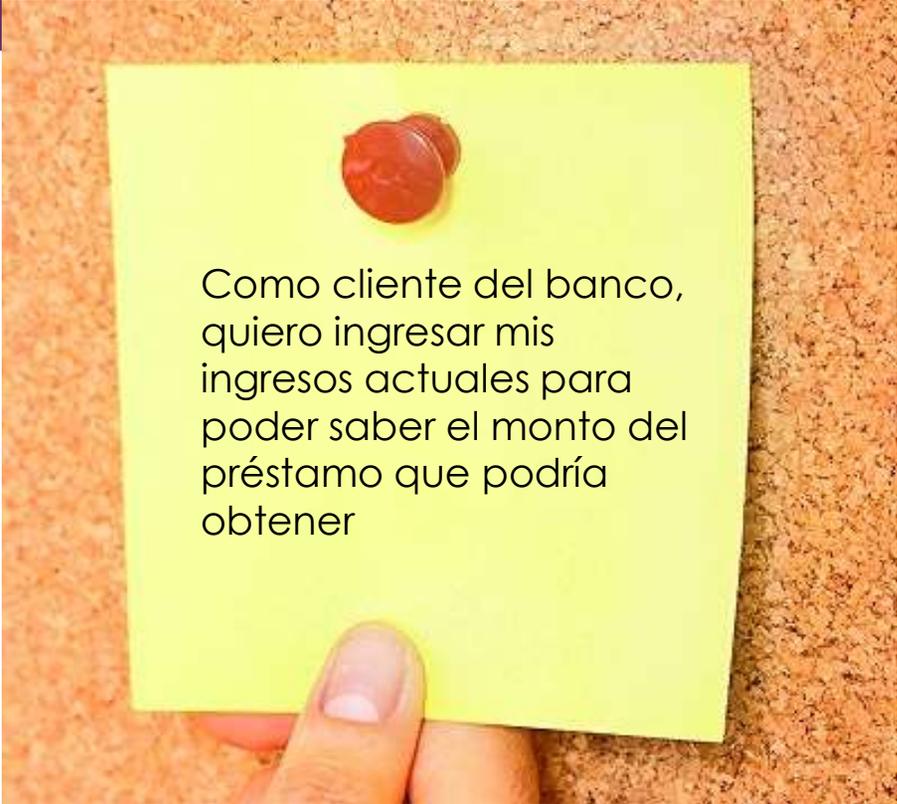
- ▶ **Card** (tarjeta) como medio físico;
- ▶ **Conversation** (discusión, argumentación)
- ▶ **Confirmation** (pruebas y verificación, con ejemplos)



Ejemplos de historias de usuario

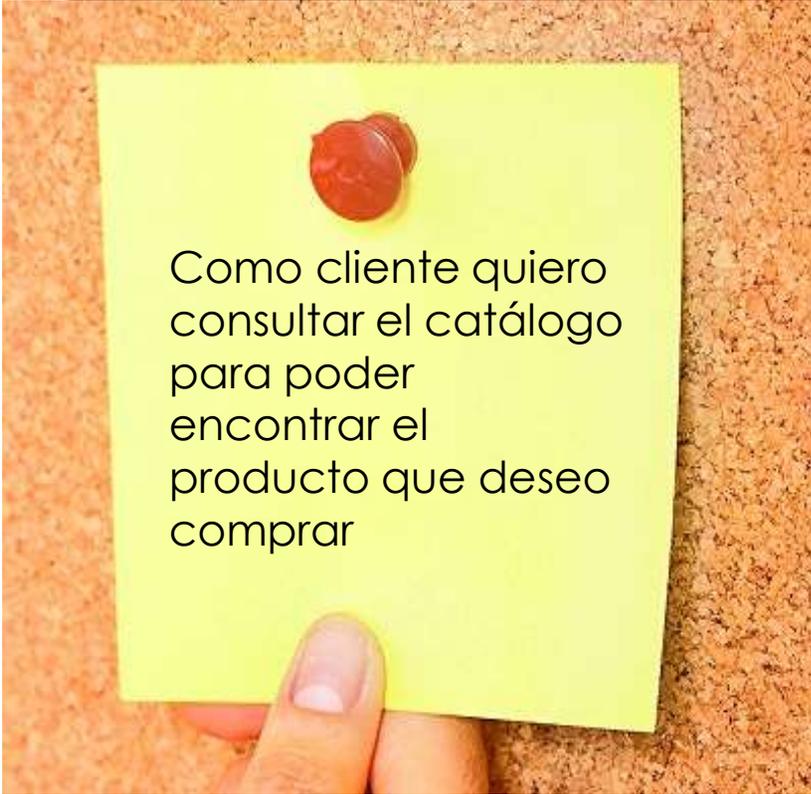


Como crítico literario
quiero leer un nuevo
libro para escribir una
reseña

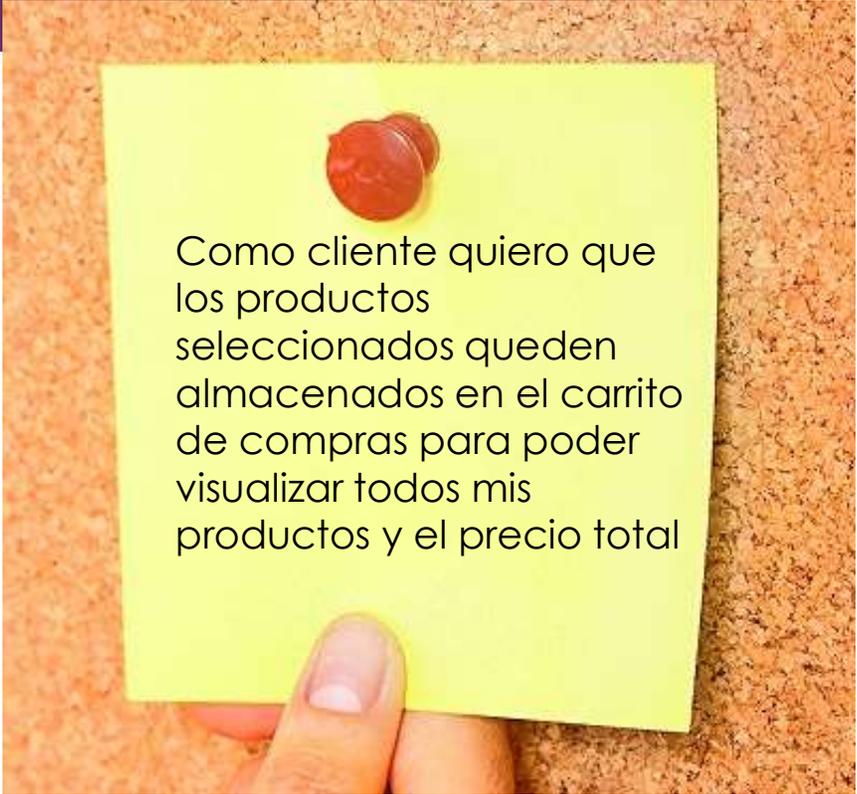


Como cliente del banco,
quiero ingresar mis
ingresos actuales para
poder saber el monto del
préstamo que podría
obtener

Ejemplos de historias de usuario

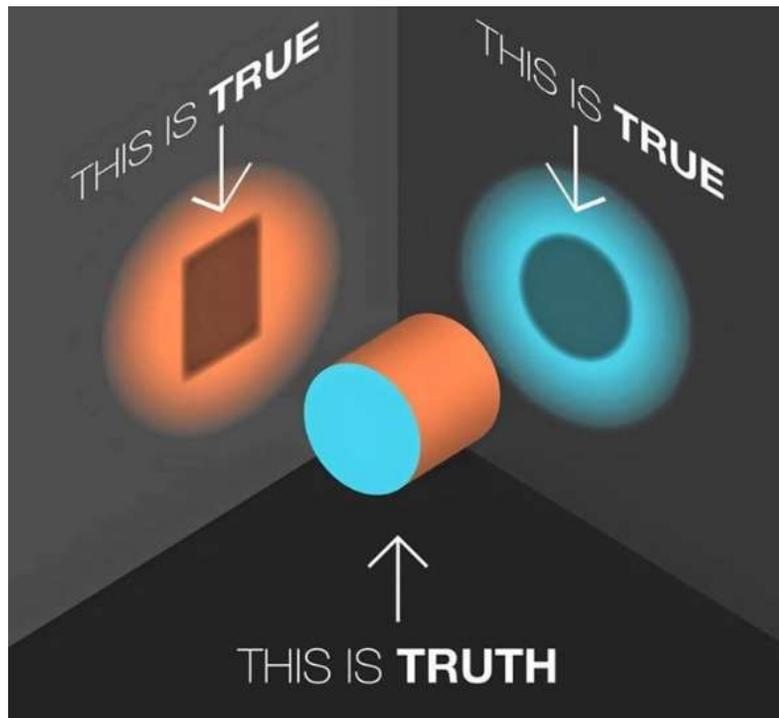
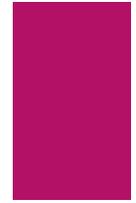


Como cliente quiero consultar el catálogo para poder encontrar el producto que deseo comprar



Como cliente quiero que los productos seleccionados queden almacenados en el carrito de compras para poder visualizar todos mis productos y el precio total

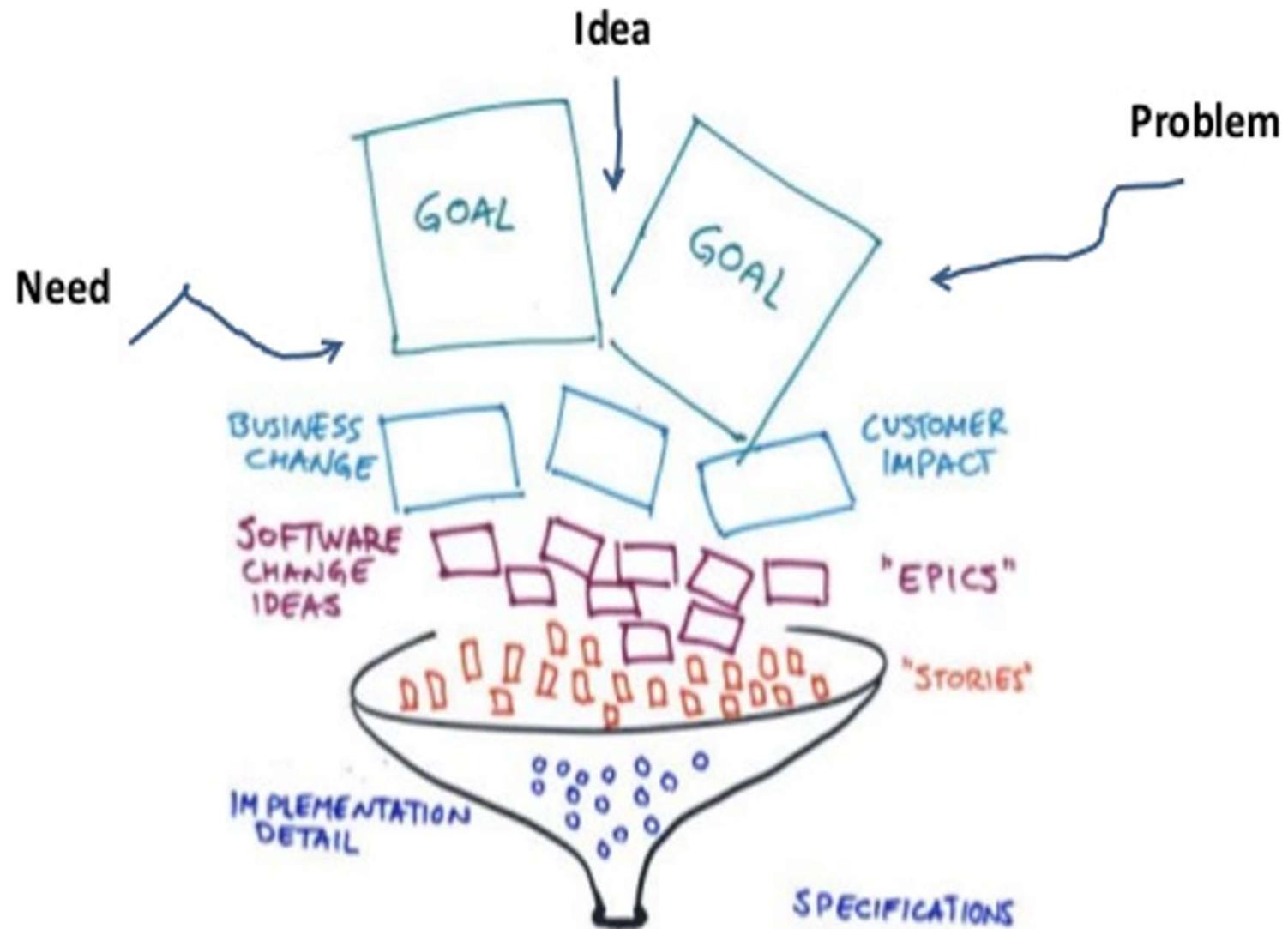
Ejercicio 1 – ¿cómo prevenimos estos escenarios?



«¿Un año para construir una casa aquí? No hay ningún problema.»

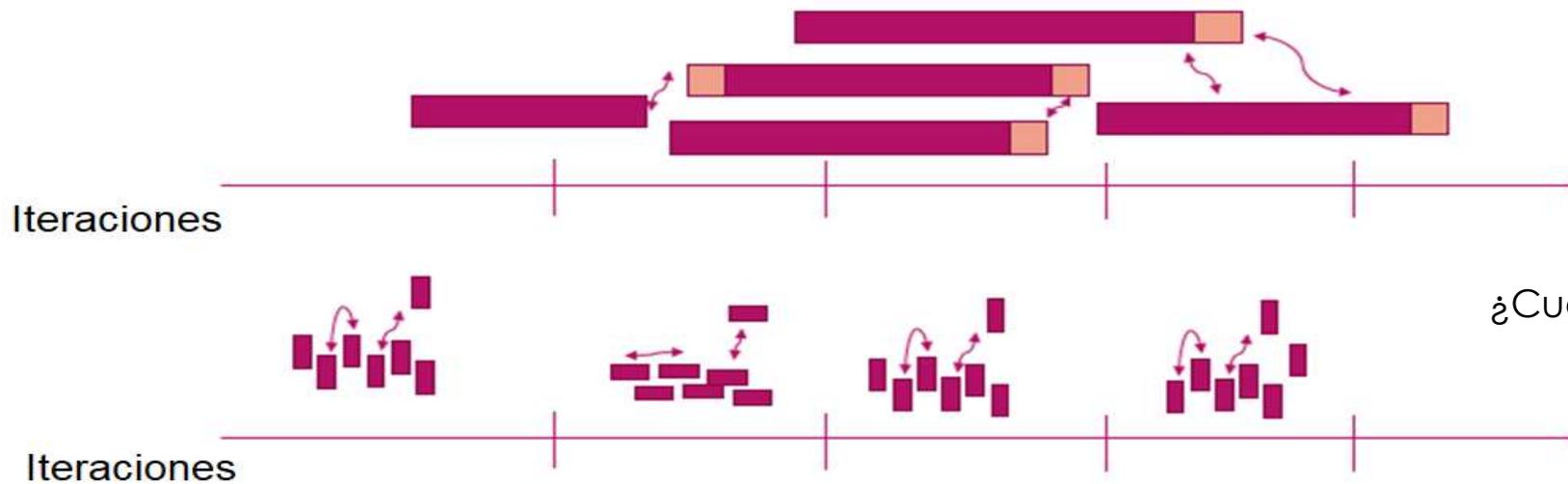
«Bien. Vamos a empezar. Me corre prisa.»

CICLO DE VIDA DE LA HISTORIA DE USUARIO



Importancia de que las historias de usuario sean pequeñas

Complejidad
Estimación
Tiempo



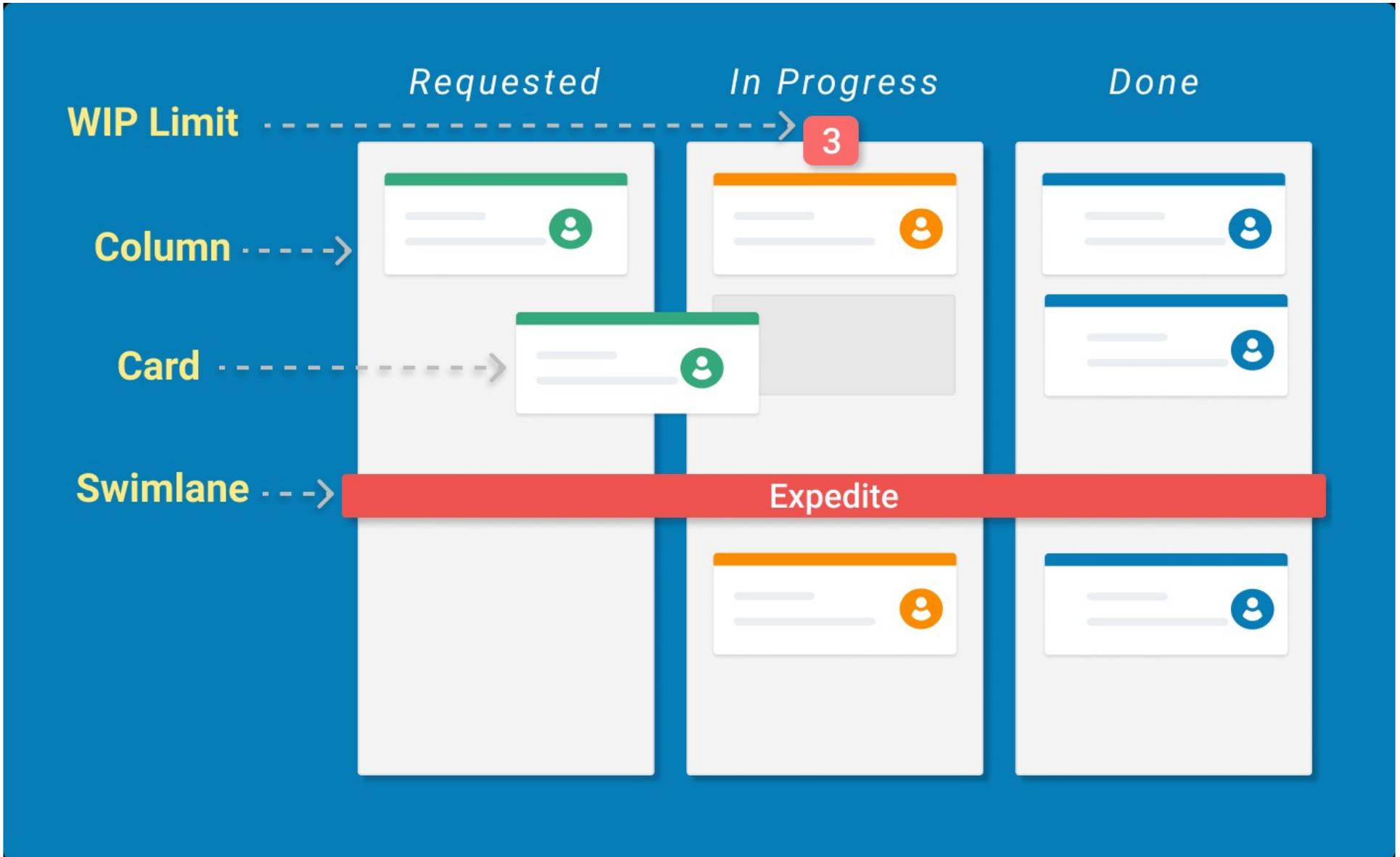
¿Cuán pequeñas?

Retroalimentación

¿Dónde estamos?

Pruebas

Integración



¿Quién debe escribir las historias de usuario?



Equipo de negocio



Equipo técnico

¿Quién debe escribir las historias de usuario?



Equipo de
negocio

- Escribir las historias de usuario
- Escribir criterios de aceptación
- Retroalimentación
- Priorizar backlog



Equipo técnico

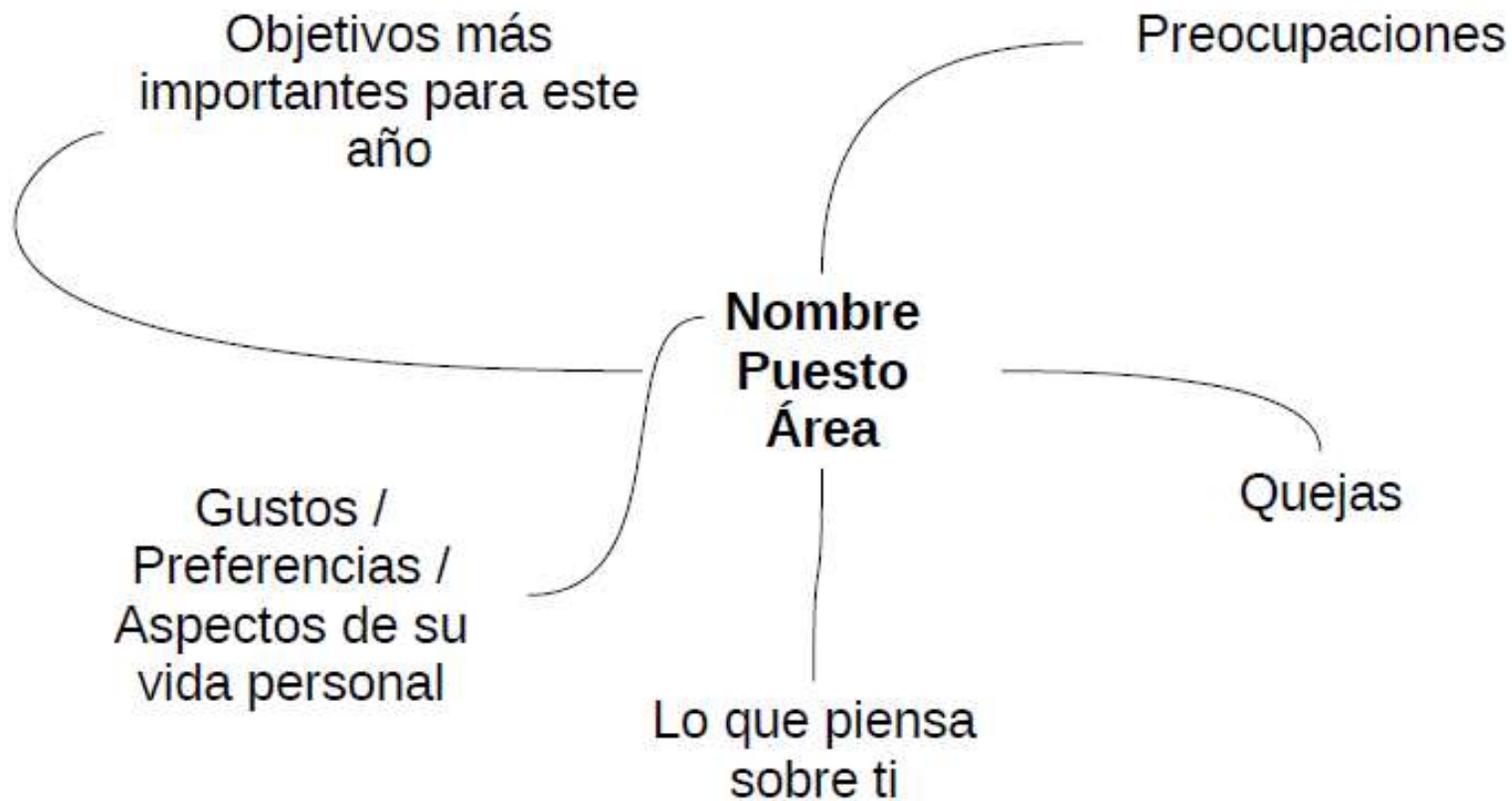
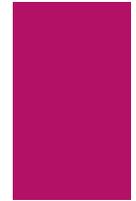
- Entender las historias de usuario
- Contribuir
- Demostración
- Retroalimentación
- Estimar puntos de historia

Centradas en personas

- ▶ Un componente clave del desarrollo de software ágil es poner a las personas en primer lugar, y las historias de usuarios ponen a los usuarios finales reales en el centro de la conversación.
- ▶ Las historias utilizan un lenguaje no técnico para contextualizar al equipo de desarrollo y sus esfuerzos.
- ▶ Después de leer una historia de usuario, el equipo sabe por qué se está solicitando y qué valor crea.



¿Qué tanto conoces a tu usuario principal para el proyecto?



Técnica Personas

Consiste en crear personajes ficticios que representan al usuario típico del sistema.

- ✓ Fotografía.
- ✓ Nombre.
- ✓ Cita que la defina.
- ✓ Información demográfica.
- ✓ Escenario
 - Objetivos.
 - Expectativas.
 - Desafíos o retos a los que se enfrenta.



Nombre:
Ana Marketing

Cargo:
Directora de Marketing

Edad:
42 años

Metas: Maximizar el ROI y potenciar la captación de más leads en la web de empresa.

Desafíos: Los proveedores con los que trabaja le ofrecen datos mensuales de la evolución de su canal online, pero no tiene mucho tiempo para analizarlos y tomar decisiones estratégicas. Necesita que alguien le oriente en la toma de decisiones para mejorar la estrategia digital de la empresa.

Ingresos: 50000 - 80000€

Educación: Tiene una carrera universitaria y ha estudiado años después un MBA en Dirección de Marketing.



Julia García

“Tengo una vida muy ocupada”

Edad: 29

Ocupación: Mujer de negocios

Sueldo: > \$60 000

Estado Civil: Casada

Intereses: Viajar, Leer libros.

Perfil técnico: Se siente cómoda con la computadora.

¿Usa smartphone?: Sí

- El negocio bancario es el centro de mi vida. Trabajo muy duro durante la semana y la mayoría de los sábados.
- Me encanta ir de compras. Pero no ocupo mi único tiempo libre para ir de compras ya que prefiero pasar el tiempo con mi familia.
- Las compras en línea son más una necesidad que una linda actividad para mi.
- Continuamente veo los nuevos productos y lo más vendido. No tengo tiempo de juntar y utilizar cupones o códigos de descuento, sin embargo, a veces reviso las ofertas, especialmente las de temporada.

Ejercicio 2 – identificar los roles / actores de la app OpenBikes

Se trata de una nueva app, **OpenBikes**, que permite alquilar bicicletas conectadas a Internet por toda la ciudad. También llevan GPS, lo que permite ubicarlas en un mapa y encontrar la bici más cercana. Las bicicletas llevan un candado controlado por la app.



Ejercicio 3 – crear un “cliente” para la app con la técnica persona



Un usuario quiere **desplazarse** usando la app **OpenBikes**. Ya se ha dado de alta y ha pagado la **suscripción mensual** para poder utilizar el servicio. Abre la app en su móvil y ubica la bicicleta **más cercana** gracias al **mapa** que muestra las bicicletas. Puede **reservarla** durante unos minutos para estar seguro de que no se la lleve otra persona **antes de que llegue**. Cuando **llegue** a la bicicleta, a través del sistema, desbloquea el candado y se puede ir con ella.

El **tiempo de uso** que le permite su suscripción es de **30 minutos**. Al terminar su desplazamiento, debe **atar la bici** y confirmar que el sistema ha detectado la **nueva ubicación** de la bicicleta y su **disponibilidad**.

¿Cuál es el valor de una historia de usuario?

- Cumplir con los valores que se mencionan en el manifiesto ágil.
- Habilitar la comunicación entre los usuarios cliente, los perfiles de negocio y el equipo.
 - Durante la refinación y planeación de la iteración (necesidades y expectativas)
 - En reuniones de planeación, poder estimar lo que se podría construir
 - Durante la iteración, clarificación de detalles
- Cumplimiento de los criterios de aceptación

Criterios de aceptación

- El trabajo se orienta a los resultados esperados y/o a casos de prueba

Líneas de frustración conocidas

- Los casos de uso que se utilizan con alternativas y los flujos de excepción, solo los entiende claramente la persona que los escribió.
- El perfil de desarrollado construye los escenarios especificados y los valida contra lo que el/ella cree que tiene que cumplir la funcionalidad.
- El perfil de pruebas se enfoca a encontrar errores como misión. Construye múltiples casos de pruebas para cada escenario y sus flujos alternativos y encuentra errores.
- El desarrollador no considero dicho escenario de prueba, se “molesta” y se enfoca a ello.
 - Esto puede crear un punto de conflicto entre ambos grupos.
- El líder de proyecto se da cuenta la brecha que se abre contra las líneas base.
- El cliente ve que el producto que aún no se completa, tiene reportados múltiples errores y aún no ve nada de la especificación.

Criterios de aceptación

- ▶ Es donde se concreta de forma exacta el comportamiento.
- ▶ Formas en las que tanto el usuario como el equipo de desarrollo va a comprobar que está completa la funcionalidad.

Como: Bloguero

Quiero: hacer una entrada al blog

Para: posicionarme como experto en un tema específico

Criterios de Aceptación:

- *Debo ser capaz de publicar contenido multimedia (imágenes y video)*
- *El texto de la entrada debe ser enriquecido (que permita enlaces Web, formato, etc.)*
- *La entrada se debe poder compartir vía redes sociales*
- *La entrada se debe poder imprimir*
- *La entrada se debe poder enviar vía correo electrónico*

Criterios de aceptación

- ▶ Escenarios de comportamiento del sistema

Escenario **[número]** - **[Título del escenario (opcional)]**:

En caso que **[contexto]** y adicionalmente **[contexto]**, cuando **[evento]**, el sistema **[resultado / comportamiento esperado]**.

- ▶ **Contexto:** Descripción precisa sobre las condiciones que desencadenan el escenario previsto.
- ▶ **Evento:** Acción realizada por el usuario en el contexto descrito.
- ▶ **Resultado:** Descripción de la situación esperada por parte del usuario.

Ejemplo de criterios de aceptación

User Story

Como un **Estudiante**

Quiero **poder visualizar los cursos en los que estoy matriculado**

Para **poder determinar que otros cursos matricular**

Criterios de Aceptación

En el caso en que **el estudiante no tenga cursos matriculados**

Cuando **él intenta visualizar este tipo de cursos**

El Sistema **mostrará un texto al estudiante indicando “Usted no tiene Cursos matriculados en este momento”**

Criterios de aceptación

- ▶ Pruebas de aceptación funcional
- ▶ ¿Quiénes participan en las pruebas?



Inicio de la iteración

Fin de la iteración

Lenguaje Gherkin

- ▶ Es un lenguaje entendible por el negocio, lo que se llama un DSL (Domain-Specific Language), más o menos cercano al lenguaje natural. Presenta el comportamiento de la aplicación, a partir del cual con un framework como Cucumber puede generarse las pruebas de la aplicación.
- ▶ Está pensado para que lo entienda “negocio”, los usuarios, etc. Su idea es contar como se “comporta” el software sin entrar en detalles de implementación.

Lenguaje Gherkin

- ▶ Tiene 5 sentencias:

Feature:

Scenario:

Given

When

Then

Característica:

Escenario:

Dado

Cuando

Entonces

Pre-condición

Acción

Post-condición

Descripción de alto nivel de una de las funciones de software. Historia de Usuario

Es un ejemplo concreto que contiene una regla de negocio

Se utiliza para describir el contexto inicial del sistema: la escena del escenario

Se utiliza para describir un evento o una acción. Puede ser una persona que interactúa con el sistema o puede ser un evento desencadenado por otro sistema

```
Feature: Búsqueda en Google
  Como usuario web, quiero buscar en Google para poder responder mis dudas.

  Scenario: Búsqueda simple en Google
    Given un navegador web en la página de Google
    When se introduce la palabra de búsqueda "pingüino"
    Then se muestra el resultado de "pingüino"
```

Se utilizan para describir el resultado esperado

Característica: Autenticación de usuario

Antecedentes:

Dado que el usuario debe estar autenticado en el sistema

Escenario:

Dado el usuario se encuentra en la página de inicio de sesión

Cuando el usuario introduce el correo electrónico

Y el usuario introduce la contraseña correcta

Y el usuario selecciona la opción de ingresar

Entonces el usuario debería ser autenticado

Como cliente del banco
 Quiero ingresar mi información laboral
 Para obtener un préstamo del banco

Solicitud de Información Laboral

Criterios de Aceptación en Prosa	Criterios de Aceptación en Formato BDD GIVEN - DADO WHEN - CUANDO THEN - ENTONCES
Que pida lo datos de la empresa	<p><u>Escenario 1: Solicitar Datos de la empresa</u></p> <p><u>DADO</u> que me encuentro en la página de cliente <u>Y</u> se haya registrado al cliente como empleado <u>CUANDO</u> se soliciten los datos de la empresa <u>ENTONCES</u> se pedirá el nombre de la empresa.</p>
Que pida el nit (identificador único nacional para las empresas) y lo valide	<p><u>Escenario 2: Solicitud de Nit</u></p> <p><u>DADO</u> que me encuentro en la página de cliente <u>Y</u> se haya registrado al cliente como empleado <u>CUANDO</u> solicite la información de nit <u>ENTONCES</u> se verificará el número del nit que su estructura sea correcta.</p>
Que pida salario actual	<p><u>Escenario 3: Solicitud de Salario</u></p> <p><u>DADO</u> que me encuentro en la página de cliente <u>Y</u> se haya registrado al cliente como empleado <u>CUANDO</u> me encuentre ingresando el salario <u>ENTONCES</u> verifique que el valor sea entero y positivo <u>Y</u> menor a \$100.000.000</p>

Dos tipos distintos de criterios de aceptación

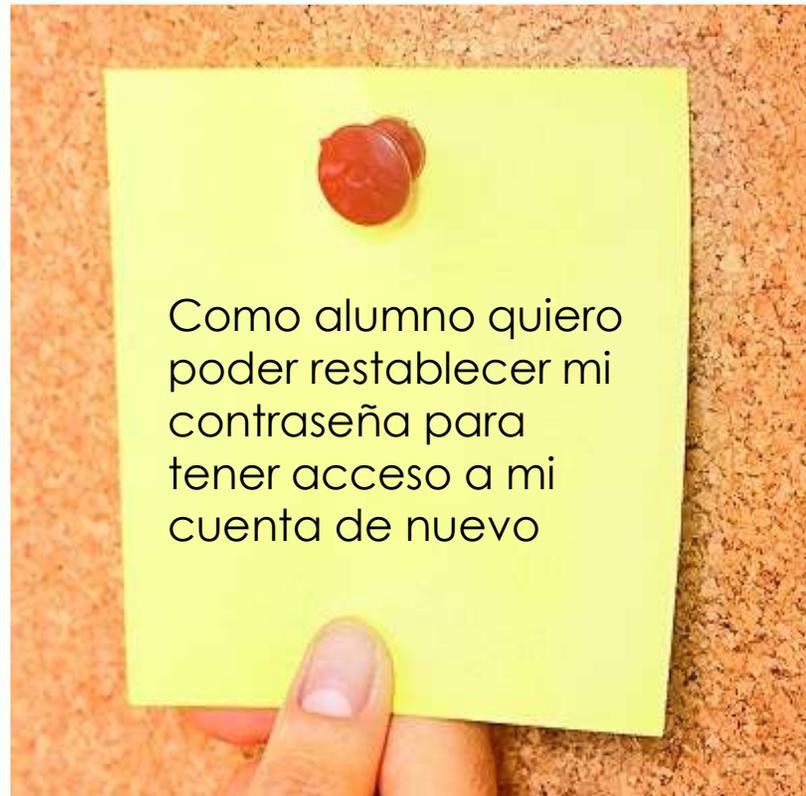
Como cliente del banco
Quiero ingresar mi información laboral
Para obtener un préstamo del banco

Solicitud de Información Laboral

**Dos tipos distintos
de criterios de
aceptación**

<p>Que pida fecha de ingreso a la empresa</p>	<p><u>Escenario 4: Solicitud de fecha de ingreso</u></p> <p><u>DADO</u> que me encuentro en la página de cliente <u>Y</u> se haya registrado al cliente como empleado <u>CUANDO</u> me encuentre ingresando la fecha de ingreso a la empresa <u>ENTONCES</u> la fecha sea superior a 50 años antes a partir de hoy <u>Y</u> la fecha sea inferior a hoy</p>
<p>Que pida tres comprobantes de pago</p>	<p><u>Escenario 5: Solicitud de 3</u></p> <p><u>DADO</u> que me encuentro en la página de cliente <u>Y</u> se haya registrado al cliente como empleado <u>CUANDO</u> me encuentre ingresando los comprobantes de pago <u>ENTONCES</u> solicite tres comprobantes de pago en formato imagen.</p>

Ejercicio 4 – define los criterios de aceptación de la siguiente historia



Consideraciones para crear buenas historias de usuario (1/2)

- ▶ Son elementos (ítems) que describen de manera breve una funcionalidad que aporta un valor claro al usuario.
- ▶ Su objetivo no es contener toda la especificación sino fomentar y recordar todo lo que se quiere que se haga.
- ▶ No es una especificación de requerimientos formal completa.

Consideraciones para crear buenas historias de usuario (2/2)

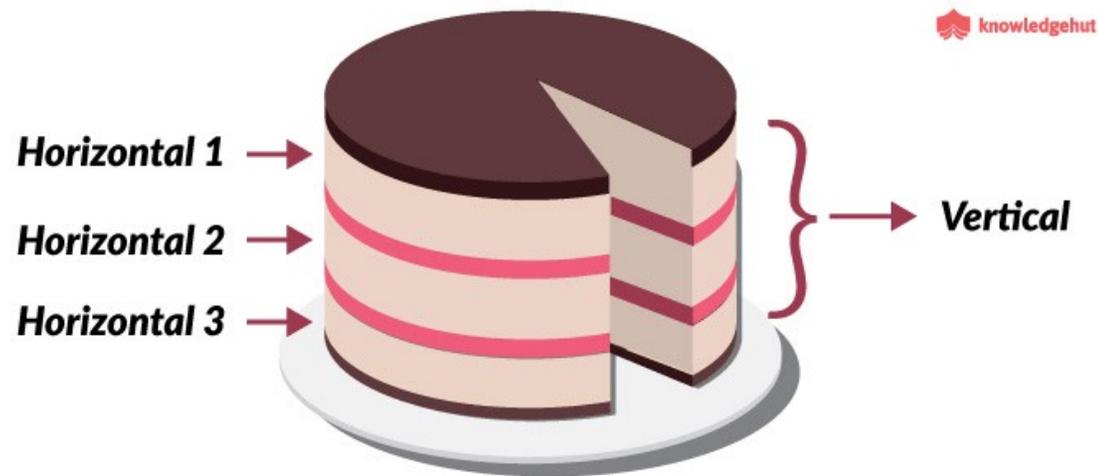
- ▶ Debe ser breve y tendría que ser sencillo de memorizar y debiera ser posible desarrollarla por un equipo de desarrollo en un período de tiempo corto.
- ▶ Las historias de usuario incluyen una funcionalidad completa, no se especifican de acuerdo con un componente o ciclo de desarrollo del sistema.

Desarrollo de las historias de usuario “end to end”



GESTIÓN DE
USUARIOS

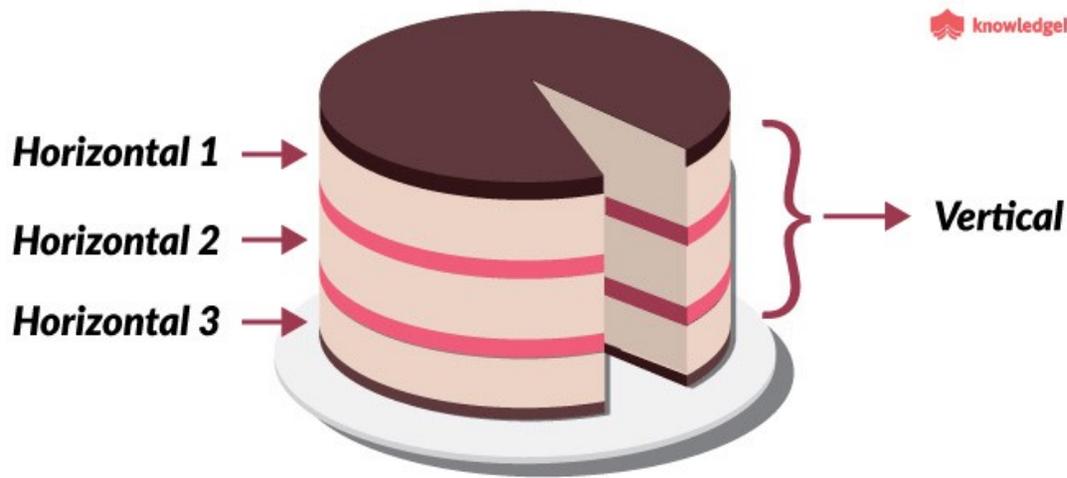
Desarrollo de las historias de usuario “end to end”



knowledgehut

GESTIÓN DE
USUARIOS

Desarrollo de las historias de usuario "end to end"



knowledgehut

GESTIÓN DE
USUARIOS

AÑADIR /
MODIFICAR
USUARIO

BUSCAR
USUARIO

INVEST - Características de las historias de usuario

INVEST

- **I**ndependientes entre sí
- **N**egociables con el responsable de negocio
- **V**alor para el usuario
- **E**stimable en tiempo y esfuerzo
- **S**mall (pequeña)
- **T**esteable (que se pueda verificar, comprobar)

INVEST - Características de las historias de usuario

Independiente

- Se debe intentar que no dependa de otras historias para poder completarla.
- Las dependencias entre las historias hace que sea más difícil planificar, priorizar y estimar.
- Se denomina Épica a una historia de usuario que por su gran tamaño, el equipo descompone en historias con un tamaño más adecuado para ser gestionada con los principios y técnicas ágiles.

Historias independientes

Historia: Agregar comentarios

Como: Lector del blog

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

Para: mantenerme en contacto con los otros usuarios del blog

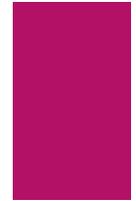
Historia: Responder a comentarios

Como: Lector del Blog

Quiero: Adicionar comentarios a las entradas y también responder a los comentarios de otros lectores

Para: mantenerme en contacto con los otros usuarios del blog

Historias independientes



Historia: Responder a comentarios

Como: Lector del Blog

Quiero: responder a comentarios de otros lectores

Para: mantenerme en contacto con los demás usuarios del blog

Historia: Agregar comentarios

Como: Lector del Blog

Quiero: adicionar comentarios a las entradas

Para: mantenerme en contacto con el autor del blog

Historia: Recibir alertas

Como: Lector del Blog

Quiero: recibir alertas cuando otros hagan comentarios a las entradas de mi elección

Para: enterarme de lo que otros piensan sobre los temas de interés

INVEST - Características de las historias de usuario

Negociable

- Para establecer los límites adecuados.
- Conversar una historia es esencial



Negociable



Historia: Agregar comentarios

Como: Autor del Blog

Quiero: Realizar una publicación en el blog

Para: posicionarme como experto en mi tema de especialidad

Criterios de aceptación

- Debe poder publicar contenido multimedia (imágenes y video)
- El texto debe ser enriquecido (formato, vínculos,...)
- El contenido debe poder ser compartido en redes sociales
- La publicación debe poderse exportar e imprimir
- Debe haber una opción para mandar la publicación vía correo electrónico

INVEST - Características de las historias de usuario

Valiosa

- Cada historia tiene que tener valor para el cliente (para el usuario o para el comprador).
- Debe de estar alineada con requerimientos estratégicos de negocio (directa o indirectamente).

INVEST - Características de las historias de usuario

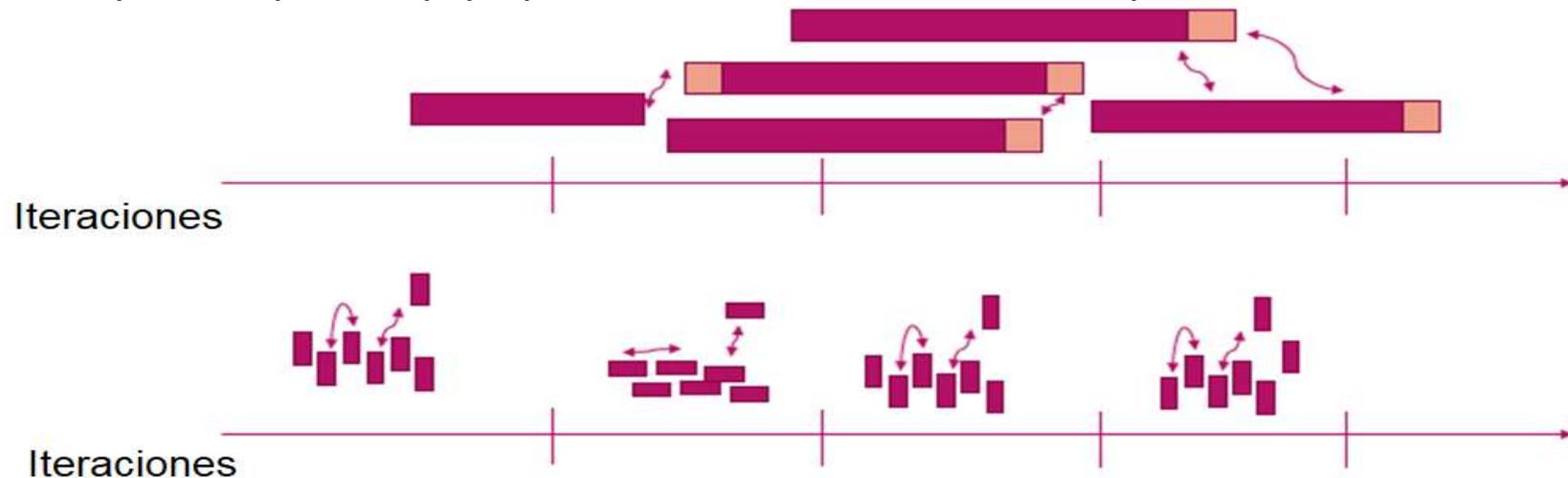
Estimable

- Tener su alcance lo suficientemente definido como para poder suponer una medida de trabajo en la que pueda ser completarla.
- Los problemas que pueden impedir la estimación de una historia son:
 - falta de conocimiento del dominio (en cuyo caso se necesita más Negociación / Conversación);
 - o si la historia es muy grande (en cuyo caso se necesita descomponer la historia en historias más pequeñas).

INVEST - Características de las historias de usuario

Pequeña (Small)

- De un tamaño que el equipo de desarrollo pueda asumir en un sprint.
- Y de ser posible que el equipo pueda asumir varias dentro del sprint.

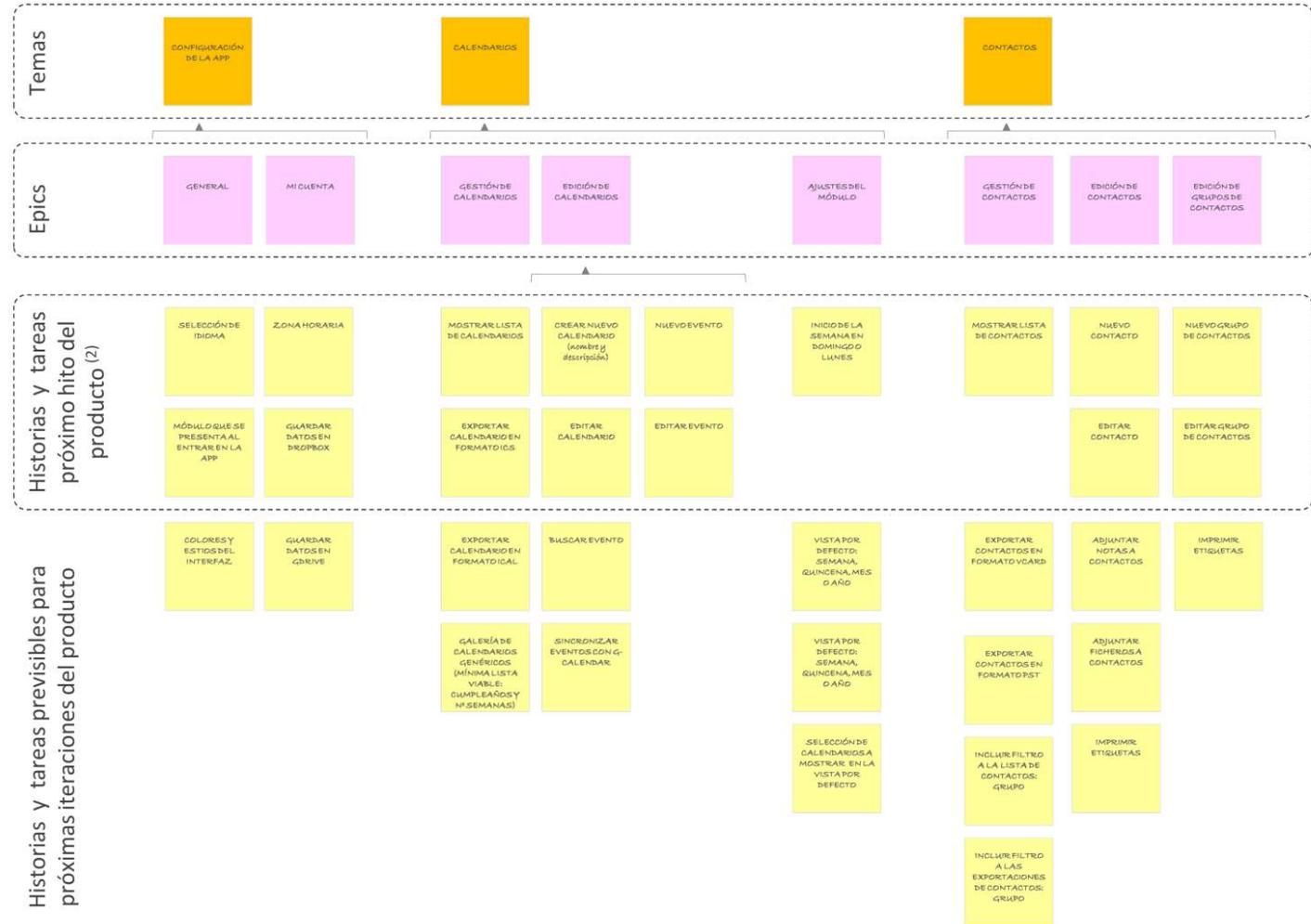


INVEST - Características de las historias de usuario

Que se pueda probar

- Se debe poder escribir pruebas que verifiquen que el software de la historia funcione adecuadamente.
- Una historia necesita poder probarse para que ocurra la etapa de "Confirmación".
 - Si no podemos probarlo, nunca vamos a saber si lo terminamos.
 - Un ejemplo de no contar con esta característica sería.: "el software tiene que ser fácil de usar".

Épicas y temas



(1) Las funcionalidades de las tarjetas son una representación imaginaria, sin intención ni valor como producto, sólo dan forma al ejemplo de estructura de un mapa de producto.
 (2) Próxima versión, o mínimo producto viable (MVP) o mínimo producto facturable (MVP) o el hito que tenga previsto el responsable de producto.

Descomposición de historias de usuario

Roles

Reglas de negocio

Resultado agradable o no

Parámetros entrada / salida

Flujo de trabajo - mapear

Operaciones CRUD

Plataforma web. App, móvil

¿Son correctas las historias de usuario?

- **COMO usuario QUIERO que la interfaz del sistema sea intuitiva PARA dominar su funcionamiento rápidamente.**
- **Un puedo añadir/editar/borrar múltiples CV.**
- **El proceso de desarrollo producirá documentación CMMI nivel 3.**
- **QUIERO desarrollar la capa de negocio de la aplicación de venta de entradas PARA luego conectarla con la BBDD.**
- **Como usuario de BigMoneyJobs QUIERO encontrar un trabajo.**
- **Como bibliotecario, quiero buscar libros por título o autor, año de publicación para hacer más específica la búsqueda y localizar más rápido el libro que deseo.**

¿Son correctas las historias de usuario?

- **COMO usuario QUIERO que la interfaz del sistema sea intuitiva PARA dominar su funcionamiento rápidamente.**
 - ¿Cómo puedo comprobarlo? Hay conceptos ambiguos
 - No es independiente porque la interfaz abarca el sistema completo
- **Un puedo añadir/editar/borrar múltiples CV.**
 - Se puede dividir en funcionalidades independientes más pequeñas
- **El proceso de desarrollo producirá documentación CMMI nivel 3.**
 - Es un requerimiento no funcional
- **QUIERO desarrollar la capa de negocio de la aplicación de venta de entradas PARA luego conectarla con la BBDD.**
 - No aporta valor al usuario
 - No permite una entrega incremental de funcionalidad disponible para el usuario. Historia no es igual a capa de software

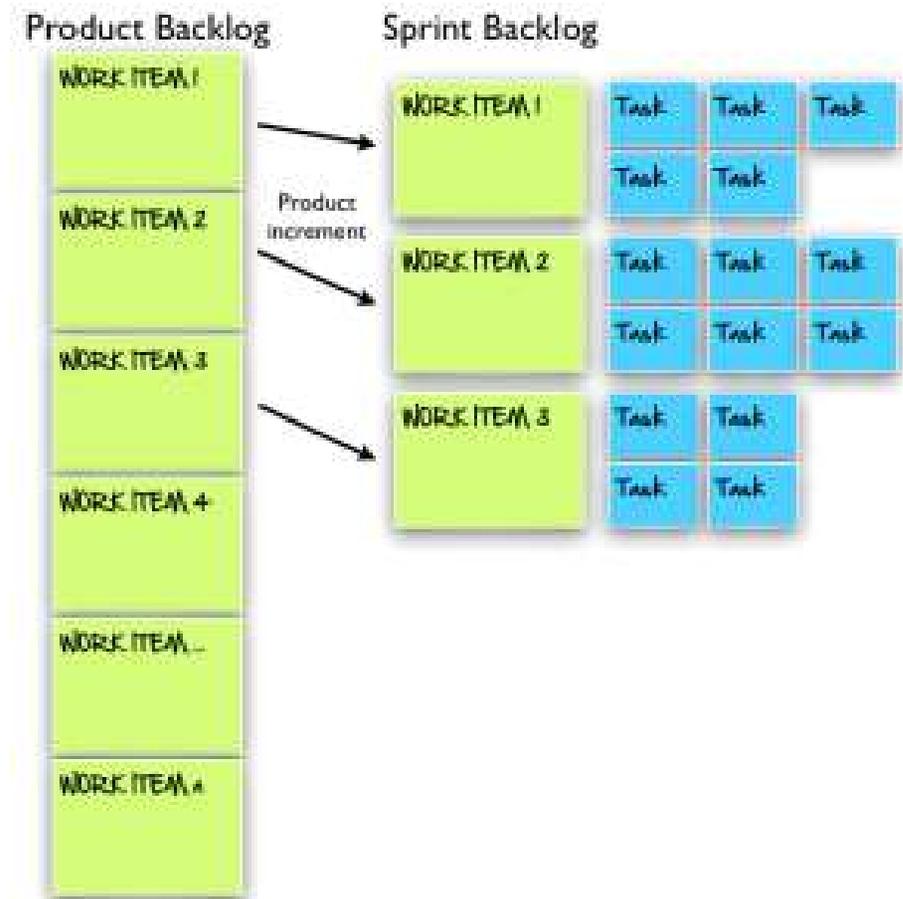
¿Son correctas las historias de usuario?



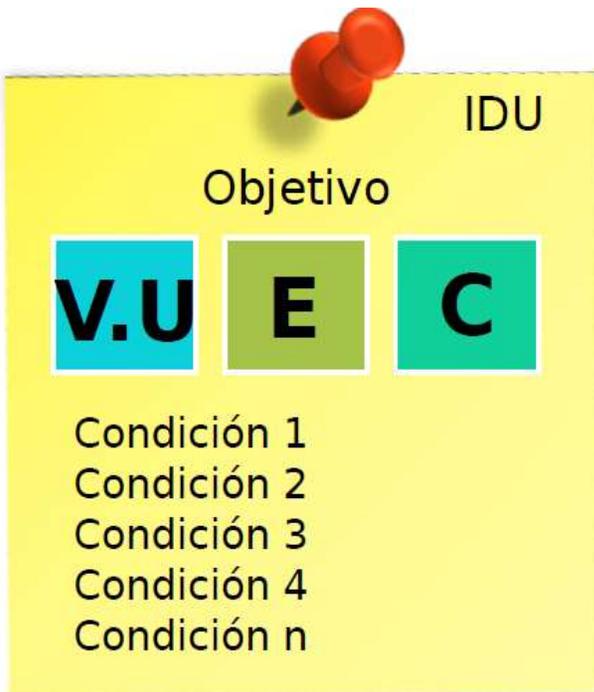
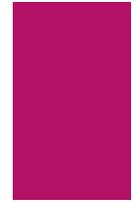
- **Como usuario de BigMoneyJobs QUIERO encontrar un trabajo.**
 - Es una funcionalidad valiosa, pero de tamaño excesivo. Incluye múltiples tareas/pasos/objetivos intermedios.
- **Como bibliotecario, quiero buscar libros por título o autor, año de publicación para hacer más específica la búsqueda y localizar más rápido el libro que deseo.**
 - Es una historia de usuario

LISTA DE OBJETIVOS/REQUISITOS DEL PROYECTO

- Todos los requerimientos del producto se agrupan en una lista en forma de historias de usuario.
- Se deberá priorizar las historias de usuario para saber cuáles son las funcionalidades que se necesitan lo mas rápido posible



VALORACIÓN DE UNA HISTORIA DE USUARIO



Como “x”, quiero hacer “y” con el objetivo de “z”

V.U= Valor del Usuario. Valor que tiene para el cliente

E= Esfuerzo determinado por el equipo

C= Complejidad técnica

PRODUCT BACKLOG



PRIORITISED PRODUCT BACKLOG



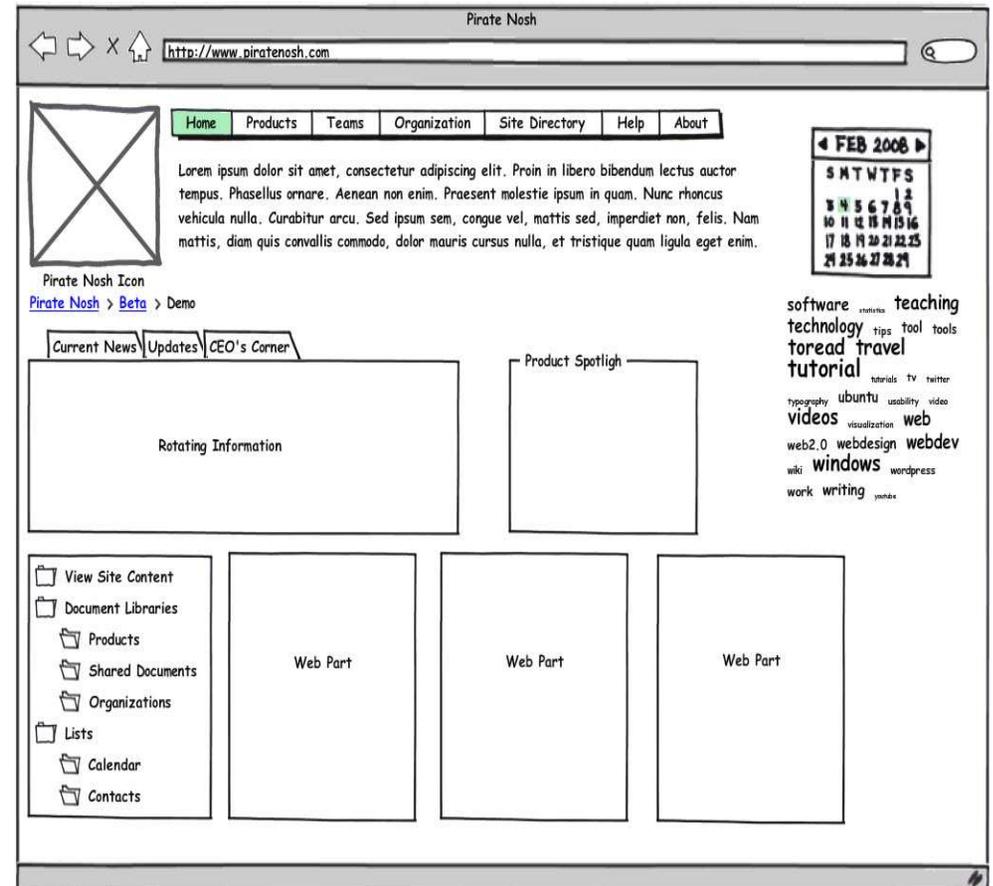
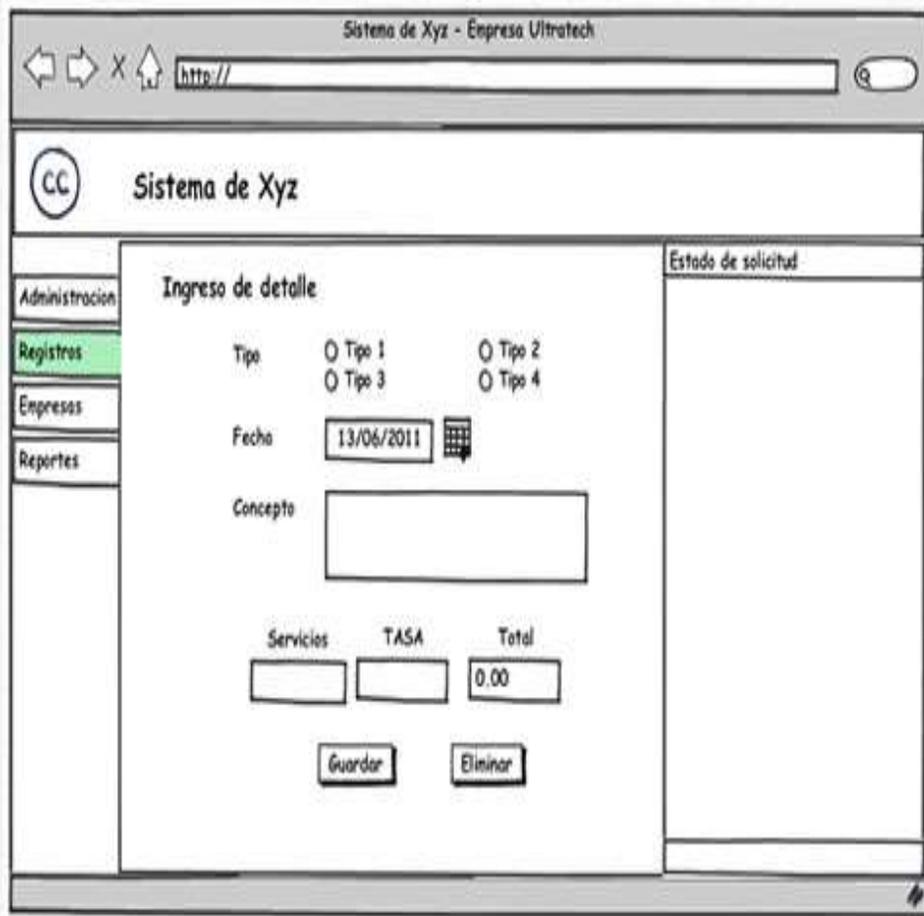
PRODUCTOS A GENERAR

- Historias de usuario (tras su conversación)



PRODUCTOS A GENERAR

- Prototipos.



Consejos para hacer buenas historias de usuario

- ▶ Que tengan elementos de valoración. Que si sean orientadas a usuarios (personas reales).
- ▶ Las historias son una promesa de conversación.
- ▶ Que nos recuerde que es lo que tenemos que hacer.
- ▶ Historias de usuario pequeñas.
- ▶ Tender que sean iguales en cuanto a tamaño y complejidad.
- ▶ Saber que el formato de las historias de usuario, pueden evolucionar.

Ejercicio 5 – elaborar las historias de usuario para la app OpenBikes



Se trata de una nueva app, **OpenBikes**, que permite alquilar bicicletas conectadas a Internet por toda la ciudad. También llevan GPS, lo que permite ubicarlas en un mapa y encontrar la bici más cercana. Las bicicletas llevan un candado controlado por la app. 🚲

Un usuario quiere **desplazarse** usando la app **OpenBikes**. Ya se ha dado de alta y ha pagado la **suscripción mensual** para poder utilizar el servicio. Abre la app en su móvil y ubica la bicicleta **más cercana** gracias al **mapa** que muestra las bicicletas. Puede **reservarla** durante unos minutos para estar seguro de que no se la lleve otra persona **antes de que llegue**. Cuando **llegue** a la bicicleta, a través del sistema, desbloquea el candado y se puede ir con ella. El **tiempo de uso** que le permite su suscripción es de **30 minutos**.

Si gasta más tiempo en ello se le **cobrará un suplemento**. Al terminar su desplazamiento, debe **atar la bici** y confirmar que el sistema ha detectado la **nueva ubicación** de la bicicleta y su **disponibilidad**. Si no, se le cobrará un suplemento correspondiente al tiempo que estuvo sin poder usarse.



**Feliz fin
de
semana
a todos!!!!**

