

Fifty quick ideas to improve your user stories

Autores: Gojko Adzic y David Evans

Este resumen contiene una **selección** de consejos que nos parecen acertados y de aplicación general para crear mejores historias de usuario y planificar mejor en base a ellas.

Para más información y consejos que hayan quedado en el tintero, en la última página del resumen hemos incluido el **índice** original del libro.

¿Qué aporta?

Consejos prácticos para equipos que trabajan de forma iterativa con historias de usuario. El contenido se divide en cinco apartados: creación de historias, planificación, discusión, división, y gestión de entregas iterativas.

Cada consejo incluye ejemplos, un resumen de sus principales beneficios, y maneras de aplicarlo según el contexto.

Ideas clave

Las mejores historias de usuario no son requisitos, sino síntesis para recordar conversaciones.

Su creación y uso ofrecen oportunidades para generar mejores soluciones en menor tiempo, y para confirmar que todos los implicados en el proyecto comparten la misma visión. Pero un mal uso puede limitar este potencial, e incluso provocar efectos contrarios a los deseados.

Temas

Historias de usuario

Comprar libro

En inglés: Amazon

Formación

Scrum Master

Scrum Master + AI

Agile Bedrock

Libros relacionados



Ideas para crear mejores historias

Formato

No existe un formato ideal de historia de usuario. Describir quién quiere qué y por qué, de la manera más natural posible, es un buen comienzo.

En lugar de intentar rellenar siempre la misma plantilla, se recomienda experimentar con el formato (resumir con una imagen, una pregunta...). Cuando una historia se atasca, esto puede potenciar la creatividad y ayudar a entender mejor el problema.

Qué incluir
Cuando se trabaja en un producto o servicio existente se recomienda que las historias describan cambios en comportamientos deseados, o cambios en el sistema. Entre otras razones, porque facilita medir el éxito de la solución una vez implementada.

También se recomienda poner fecha de caducidad a historias con una fecha de entrega clara.

Qué evitar
No se deben usar roles genéricos como «usuario». Restringir y definir bien el grupo a quien va dirigida la historia reduce complejidad y produce mejores soluciones.

Discusión

Las historias de usuario deben servir para recordar una conversación. No son requisitos que puedan entregarse al equipo sin discutirlos antes.

Claves para reuniones
Se recomienda que las reuniones sean *low-tech*, con pocos asistentes, o dividir a los asistentes en grupos reducidos. Eso sí: todos los roles implicados en el desarrollo de la historia deberían tener un representante.

Simplificación

Cuando una historia es demasiado compleja, hay que dividir para obtener resultados rápido y reducir riegos.

Éstas son algunas maneras de convertir una gran historia en un experimento más sencillo pero valioso:

- Centarse sólo en un segmento de usuarios clave.
- Crear un sistema que cumpla la función, pero con poca capacidad.
- Construir una maqueta, con información fija en lugar de dinámica.
- Simplificar los *outputs*, limitando por ejemplo la cantidad de formatos disponibles.
- Reducir a lo imprescindible. Se recomienda sobre todo para herramientas de uso interno.
- Si lo demás falla, usar la técnica de la hamburguesa de historias.

A la hora de dividir y priorizar conviene recordar que estos prototipos o historias simplificadas deberán terminarse más adelante si demuestran potencial.



Ideas para planificar mejor con historias de usuario

Pila de producto

Jerarquizar historias
No todas las historias son igual de importantes, y la pila de producto debería reflejarlo. Una manera de hacerlo que ya hemos mencionado es poner fecha de caducidad a las historias que lo necesiten, dejando algo de margen entre ésta y la fecha de entrega.

Afrontar los retos de uno en uno
La pila debería contener grandes historias o grandes impactos poco definidos, para ir analizándolos y pasándolos a producción uno tras otro, en lugar de llenar la pila de ruido.

Estimar de forma simple
Se desaconseja estimar el tamaño de las historias con valores numéricos, ya que tienden a causar dinámicas de trabajo no deseadas. El libro aboga por medidas sencillas e intuitivas, a lo Ricitos de Oro (demasiado pequeña, grande o adecuada), o tallas de camiseta.

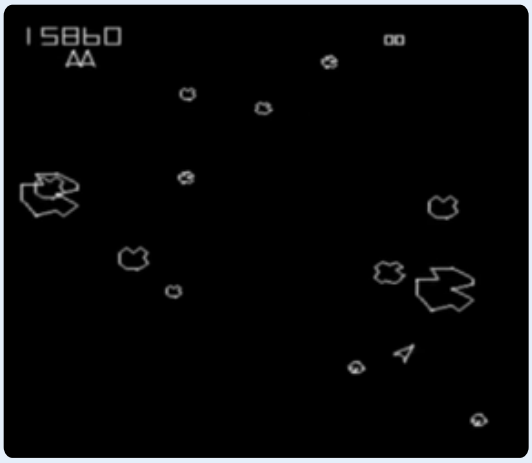
Apuntar preocupaciones globales
Cada etapa de desarrollo suele tener problemas de fondo que conviene recordar y apuntar, aunque no estén en las historias, para darles un contexto.

Agrupar historias por objetivos
Si se identifican patrones u objetivos comunes entre las historias, conviene agruparlas. Puntos extra si son historias que van dirigidas a los mismos segmen-tos de usuarios.

Herramientas de priorización

Existen cantidad de estrategias y herramientas para determinar qué historias son las más críticas y valiosas. Por ejemplo:

- Mapas de impacto.
- Mapas de historias de usuario.
- Priorizar en base al embudo CREATE de Stephen Wendel.
- Priorizar en base a las fases de crecimiento Lean y en cuál se encuentre el proyecto.
- Priorizar según la historia esté más o menos alineada con la misión del proyecto.



El avance de la pila de producto es similar al juego *Asteroides*.

La manera más rápida de perder es intentar destruir demasiados objetivos grandes al mismo tiempo.

Índice: 50 ideas rápidas para mejorar sus historias de usuario

Crear historias

- Cuente historias, no las escriba.
- No se preocupe tanto por el formato.
- Describa un cambio de comportamiento.
- Describa un cambio de sistema.
- Considere las historias como experimentos de bajo riesgo.
- Cuidado con los roles genéricos.
- Evalúe zona de control y esfera de influencia.
- Ponga fecha de caducidad a las historias.

Planificar con historias

- Marque fechas límite para afrontar grandes riesgos.
- Use backlogs jerárquicos.
- Agrupe historias por impacto.
- Cree un mapa de historias.
- Cambie comportamientos con el embudo CREATE.
- Exponga preocupaciones globales al principio de cada etapa.
- Priorice según fase de crecimiento.
- Priorice en base a alineación con el propósito.
- Haga un organigrama de actores.
- Ponga nombre a las etapas.
- Centre cada etapa en un número limitado de segmentos de usuarios.

Discutir historias

- Use *low-tech* en las conversaciones sobre historias.
- Imagine la presentación final.
- Diverja y converja en discusiones sobre historias.
- Involucre a todos los roles en la conversación.
- Mida el alineamiento con ejercicios de feedback.
- Juegue a ser abogado del diablo.
- Divida responsabilidades para definir historias.
- Separe las conversaciones de negocio de las técnicas.
- Indague sobre valor a diferentes ni-veles.
- Considere métricas de escala variable QUPER (Quality Performance).

Dividir historias

- Empiece por los outputs.
- Olvide el esqueleto andante y póngale muletas.
- Reduzca el segmento de usuarios.
- Divida por modelos de utilidad.
- Divida por capacidad.
- Empiece con una maqueta, y hágala dinámica después.
- Simplifique los outputs.
- Separe el aprendizaje de las ganancias.
- Extraiga la utilidad básica.
- Cuando todo lo demás falle, trocee la hamburguesa.

Gestionar entregas iterativas

- No todo tiene que ser una historia.
- Use presupuestos en lugar de estimaciones.
- Evite medir el tamaño de las historias con números.
- Estime la capacidad en base al número de historias en curso.
- Estime la capacidad en base al tiempo de análisis.
- Seleccione impactos en vez de priorizar historias.
- Nunca diga «no», sino «ahora no».
- Separe las mejoras de UX de las tareas de coherencia.
- Dé la opción a los usuarios finales de probar grandes cambios de UI.
- Compruebe los resultados con usuarios reales.
- Tire las historias tras entregarlas.