

Una historia de usuario es una explicación general e informal de una función de software escrita desde la perspectiva del usuario final. El propósito es articular cómo proporcionará una función de software valor al cliente.

Son una herramienta que agiliza la administración de requisitos, reduciendo la cantidad de documentos formales y tiempo necesarios.

### Características clave de la historias de usuario.

- Centrada en el usuario  
Se describe desde la perspectiva del usuario, no del desarrollador
- Concreta  
Describe una sola funcionalidad específica
- Valiosa  
Debe aportar un valor tangible al usuario
- Independiente  
No debe depender de otras historias de usuario para funcionar
- Estimable  
Debe ser posible estimar el tiempo y el esfuerzo necesarios para implementarla

Historia de Usuario	
Número: 1	Usuario: Jugador
Nombre historia: Ver pistas	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Media
Puntos estimados: 5	Iteración asignada: 1
Programador responsable: Ramón Emmanuel García Murillo, Aldo Leija Pardo, Job Adolfo Salinas Hernández.	
Descripción: Como jugador abro la app y quiero que ésta me muestre tres pistas de un personaje o evento histórico en el espacio correspondiente del chatbot, para que yo pueda adivinar de qué personaje o evento histórico se me está hablando en este juego de “Adivina Quién”.	

<b>Observaciones:</b>
-----------------------

Historia de Usuario	
<b>Número:</b> 2	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Enviar respuesta	
<b>Prioridad en negocio:</b> Alta	<b>Riesgo en desarrollo:</b> Media
<b>Puntos estimados:</b> 5	<b>Iteración asignada:</b> 1
<b>Programador responsable:</b> Ramón Emmanuel García Murillo, Aldo Leija Pardo, Job Adolfo Salinas Hernández.	
<b>Descripción:</b> Como jugador, quiero introducir la respuesta en el espacio correspondiente y pulsar el botón de enviar del chatbot para que este juego de “Adivina Quién” pueda determinar si mi respuesta es correcta o no y de esa forma interactuar con el juego.	
<b>Observaciones:</b>	

Historia de Usuario	
<b>Número:</b> 3	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Ver resultado	
<b>Prioridad en negocio:</b> Alta	<b>Riesgo en desarrollo:</b> Alta
<b>Puntos estimados:</b> 5	<b>Iteración asignada:</b> 1
<b>Programador responsable:</b> Ramón Emmanuel García Murillo, Aldo Leija Pardo, Job Adolfo Salinas Hernández.	
<b>Descripción:</b> Como jugador, quiero que la app responda si mi respuesta es correcta o incorrecta a través del chatbot de este juego de “Adivina Quién”, para que yo esté informado si mi respuesta fue acertada o no.	

<b>Observaciones:</b>

## Referencias

- [1] Atlassian, «Historias de usuario con ejemplos y plantilla,» [En línea]. Available: <https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/user-stories>.
- [2] A. Menzinsky, G. Lopez, J. Palacio, M. A. Sobrino, R. Alvarez y V. Rivas, «Historias de usuario,» [En línea]. Available: [https://www.scrummanager.com/files/scrum\\_manager\\_historias\\_usuario.pdf](https://www.scrummanager.com/files/scrum_manager_historias_usuario.pdf).