

Historias de usuario

Descripciones breves de algo que una persona necesita, escritas desde su punto de vista, que sirven para conversar y planificar el trabajo en equipos ágiles.

En inglés

User stories

Origen

Jeffries (2001); Cohn (2004)

Produce

una lista de historias con sus criterios de aceptación



Para qué sirve

Ayuda a que el equipo trabaje pensando en para qué sirve cada cosa y no solo en una lista de funciones.

Cómo se hace



Escribir la necesidad en una frase.



Conversar con el equipo para entender los detalles.



Confirmar cómo se sabrá que está terminada.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Para pasar de la investigación y las ideas al trabajo de un equipo que construye por partes.

✗ Evita

Escribir tareas técnicas con forma de historia.

👁 Para no caer

Un «para...» vago, como «para mejorar la experiencia», no ayuda a decidir: concreta el beneficio.

Elementos clave

Tarjeta, conversación, confirmación

Una nota breve; los detalles salen hablando; y unas pruebas dicen cuándo está terminada.

Quién, qué y para qué

La plantilla «Como..., quiero..., para...», que se popularizó en el equipo de la empresa Connextra.

INVEST

Independiente, negociable, valiosa, estimable, pequeña y comprobable.

Autores y obras

Ron Jeffries (2001)

Describió las tres partes de una historia: tarjeta, conversación y confirmación.

Bill Wake (2003)

Propuso INVEST para revisar si una historia está bien escrita.

Mike Cohn (2004)

Reunió en un libro cómo escribir, estimar y usar historias de usuario.

Conexiones

Relacionado con

Agile UX
Enfoque

Jobs to be done
Enfoque

Lean UX
Enfoque

MoSCoW
Método

Personas
Método

Fuentes

Fuentes originales

- Jeffries, R. (2001, 30 de agosto). Essential XP: Card, conversation, confirmation. RonJeffries.com. Ver fuente (<https://ronjeffries.com/xprog/articles/expcardconversationconfirmation/>)
- Wake, B. (2003, 17 de agosto). INVEST in good stories, and SMART tasks. XP123. Ver fuente (<https://xp123.com/articles/invest-in-good-stories-and-smart-tasks/>)

Fuentes secundarias

- Cohn, M. (2004). User stories applied: For agile software development. Addison-Wesley. Ver fuente (<https://www.informit.com/title/0321205685>)

Última revisión: 24 de octubre de 2026

