Método

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

Programación extrema (finales de los noventa); Jeffries (2001); Cohn (2004)

Resultado

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.

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 nació en 2001 en el equipo de la empresa británica Connextra.

INVEST

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

Cómo se hace

1 

Escribir la necesidad en una frase.

2 

Conversar con el equipo para entender los detalles.

3 

Confirmar cómo se sabrá que está terminada.

Aplicaciones en diseño

Cuándo usarlo

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.

Conexiones

Lo usan

- Diseño de contenido

Relacionado con

- Agile UX
- Flujo de usuario
- Jobs to be done
- Lean UX
- Mapa de historias de usuario
- MoSCoW
- Personas

Autores y obras

2001	**Ron Jeffries**	Describió las tres partes de una historia: tarjeta, conversación y confirmación.
2003	**Bill Wake**	Propuso INVEST para revisar si una historia está bien escrita.
2004	**Mike Cohn**	Reunió en un libro cómo escribir, estimar y usar historias de usuario.

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)
- Agile Alliance (s. f.). User stories. Agile Glossary. Ver fuente (https://www.agilealliance.org/glossary/user-stories/)

Última revisión: 25 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.