



User Story Mapping

Die von Jeff Patton entwickelte Methode knüpft an bewährte Ansätze aus der Agilen Entwicklung an und erweitert sie. Die Idee: Die Produktentwicklung wird detailliert am Arbeitsfluss der Nutzerausgerichtet und in Story Maps kontinuierlich dokumentiert und illustriert. Dadurch entsteht im gesamten Team - bei Entwicklern, Designern und beim Auftraggeber - ein deutlich verbessertes gemeinsames Verständnis vom Gesamtprozess und vom zu entwickelnden Produkt. Gleichzeitig wird die Gefahr reduziert, sich in unwichtigen Details zu verzetteln oder gar ein Gesamtprodukt zu entwickeln, das dem Nutzer nicht hilft.

Die USM bildet euer Backlog und ist in Programmen wie Jira nur durch sein Interface zu unterscheiden. Die Daten sind die gleichen. Verändert ihr etwas in der Map, wird dies auch im Backlog passieren!

USM ist ein Product Backlog Management Tool. Es ist im Grunde erstmal Egal ob ihr in SCRUM oder Kanban oder etwas anderem arbeitet, es ist separat davon zu betrachten. **Für LiFe ist User Story Mapping jedoch ein fundamentales Tool und wird für die Kreierung von Backlogs verwendet und die Organisation darum.**

Ihr könnt euch USM durch Bücher ebenfalls aneignen und euer Wissen vertiefen.

User Story Mapping lernen:

👤 Persona's

💬 Narrative

📄 Aufwandklärung

🔪 Slices

🏠 Das Mapping: Ein Durchlauf

🔍 Legende

▼ FAQ

▼ Wer ist beim User Story Mapping dabei?

- **Kompetenzen der Firma:** Alle die das Verhalten vom Nutzer kennen und was für Aufwand notwendig ist
- **Technische Stakeholders:** Alle mit einer Idee davon, wie die Initiative eurer Firma etwas nutzt und was technisch möglich ist
- **Spezialisten:** Egal ob intern oder extern, alle die sich auskennen

▼ Was passiert mit dem Team Backlog(s) welches Bereits in der Firma existiert?

Ein Backlog voller gut ausgearbeiteter Story/Job Tickets oder anderer internen Tickets kann im Mapping ohne Probleme mit eingebunden werden- oder sogar als Startpunkt dienen. Nicht ausgearbeitete Tickets würden in Initiativen zum definierten Thema eh hochkommen, und falls existierende Story, Job oder Epic Tickets nicht in den Initiativen wieder hochkommen, können diese als Diskussion dienen:

warum tauchen sie nicht auf? Sind sie noch wirklich notwendig?

▼ Kann Story Mapping das Backlog ersetzen?

"Der Hauptvorteil von Story Mapping ist nicht die Map selbst, sondern der Strukturelle Ansatz- ein Tool das euch hilft eure Features (Slices), initiativen und Aufgaben zu planen. Die Map selber generiert ein gut vorbereitetes Backlog-welches nur noch eines Refinement's benötigt."

Und: Sie lässt jeden erkennen der sie lesen kann, warum, weshalb und wieso Dinge aktuell bearbeitet werden."

Im Grunde sieht es so: Es ist ein Tool , eine Methode, für ein gutes, priorisiertes Backlog.