



Legende

Übersicht der nützlichen Wörter in User Story Mapping

▼ Aktivitäten

Eine USM fängt immer vom groben ins feine an. Durch die Aktivitäten könnt ihr euren **Start** und **Endpunkt** sofort grob festlegen. Gleichzeitig bilden die Aktivitäten auf der Map Start und Endpunkte *innerhalb einer Narrative von einer Persona*, die darin unterstützt eure Narrative weiter runter zu brechen. Ein Persona Narrative besteht aus X Mengen von Aktivitäten. **Mehrere Persona's** in einer Map können euch sichtbar machen, welche Aktivitäten Bereiche in der Narrative den **Höchsten Mehrwert** geben.

▼ MVP

Minimal Viable Product (auf Deutsch "Minimaler Wert des Produktes) ist eine Abkürzung um das absolute **notwendige Minimum** von **Aufwand zu definieren der Wert erreicht**. Ein MVP wäre zum Beispiel "Den Weg durch die App angezeigt bekommen" (Wert: Weg von A nach B bekommen) während ein MVP **nicht** wäre "Alle Optionen an Wegen mit verschiedenen Mitteln wie Auto, Zug, Bahn, Zeitangabe, Hindernissen wie Stau und Entfernung"

▼ MSP

Minimal Shippable Product (auf Deutsch "der minimale verkaufbare Wert vom Produkt") oft auch im agilen Kontext verwendet um das absolute minimum zu Beschreiben welches ein Team während eines **Zeitraumens liefern kann** und es *verkaufbar* zu machen. Ein MSP ist eine Weiterentwicklung des Konzepts des Minimum Viable Product (MVP) und konzentriert sich speziell auf die Idee, ein Produkt zu entwickeln, das nicht nur **minimal funktionsfähig** ist, sondern auch bereits **verkaufsfähig**. Zum Beispiel "Weg von A nach B mit Kilometer und Zeitangabe via Auto in der App angezeigt bekommen".

▼ Slice

Der Slice (Wörtlich “Schnitt”) wird in LIFe als Release Plan und in USM als ein Schnitt durch die Initiative bezeichnet und alle notwendigen Aufwände zu organisieren und welches für ein

▼ Inkrement(e)

(Bezeichnung für **Wert**) verwendet wird und bezeichnet wird,- es bedeutet also, dass ein *Slice* immer einen *Wert* beinhaltet. Viele Organisationen verwenden auch das Wort

▼ Feature

Doch ein Feature hat den Fokus auf die Anwendbarkeit und *Nutzbarkeit* vom Produkt. Diese ist natürlich nicht zu vergessen, wird durch den Slice aus USM direkt mit impliziert.

▼ WC-BC

Der Worst Case - Best Case ist in User Story Mapping die Narrative einer Persona, die darauf Zielt den Aufwand abzubilden, wenn alles schief geht im Verhalten mit dem Produkt. Zum Beispiel “Knopf drücken und Produkt schaltet sich an” wäre der Best Case. Ein WC-BC würde darauf abzielen wenn “Knopf drücken und Produkt reagiert nicht” passieren würde.

Wie verhält sich die Persona beim Worst Case? Was für **Optionen** hat die Persona, wenn der Fall eintritt? Der beste Weg um mit der schlimmsten Situation im Produkt umzugehen.