

# Agiles Projektmanagement

## User Stories



# User Stories

- Eine User Story stellt einen kleinen abgegrenzten Geschäftsnutzen dar
- User Stories sind vielfältiger als ein einfacher Anforderungskatalog
- Kernfragen einer User Story sind:
  - Für wen ist es?
  - Was wird benötigt?
  - Warum wird es benötigt
- Inhalt einer User Story
  - 1) Eine gute Beschreibung (Description) des Geschäftsnutzen
  - 2) Annahmen, Abgrenzungen und Details werden formuliert.
  - 3) Eine klar formulierte Akzeptanzkriterien (“Definition of done”)

# User Stories: Beschreibung

- Syntax gemäss BDD (Behaviour Driven Development)
  - Als ein <role>  
möchte ich <functionality>  
so dass <business value>
  - **Beispiel:** Als Benutzer <role> möchte ich eine Login-Eingabe  
<functionality> präsentiert bekommen, um mich im System anmelden  
<business value> zu können.

# User Stories: Annahmen, Abgrenzungen & Details

## Beispiele

- Welche Dateiformate werden als Grundlage angenommen. CSV, XML, JSON
- Ein Benutzerinterface für die Dateneingabe existiert bereits und erfüllt x-Anforderungen
- Ein Endpunkt für die Konsumation der Daten existiert beim Anbieter X oder ist an folgender Stelle dokumentiert
- In diesem Use Case wird Anforderung x nicht berücksichtigt

# User Stories: Akzeptanzkriterien “Definition of done”

- Definiert ein messbares oder bewertbares Ergebnis
- Kann durch eine Syntax formuliert werden
  - Es sei **<Vorbedingung>**  
wenn **<Ereignis geschieht>**  
dann **<Erwartetes Ergebnis>**
  - **Beispiel**  
Der **Benutzer befindet sich im Warenkorb**, wenn er den **“Zur Kasse”-Button betätigt** dann wird der **Dialog für die Zahlungsangaben präsentiert**

# User Stories: Beispiel

## Beschreibung

Als Markertingmanager brauche ich eine Liste von Kundennamen und E-Mails, so dass ich diese mit Angeboten informieren kann.

## Annahmen, Abgrenzungen & Details

- Wir verwalten Kundendaten mit E-Mails in einer Datenbank
- Benutzer sind für Angebote angemeldet (Newsletter)

## Akzeptanzkriterien

Es seien 100 Kunden in der Datenbank und 90 haben sich für E-Mail Angebote angemeldet dann solle ich eine Liste von 90 Kunden E-Mails zurückbekommen

# User Stories: Basiskriterien (INVEST)

Bill Wake's INVEST: Eine User Story sollte sein:

- **I**ndependent (unabhängig)
- **N**egotiable (verhandelbar)
- **V**aluable (wertvoll)
- **E**stimable (schätzbar)
- **S**mall (klein)
- **T**estable (testbar)

# User Stories: Epics

- Was ist ein Epic?
  - Big Ideas
  - Eine User Story die sicherlich mehr als ein regulärer Sprint umfassen wird
  - Eine User Story die als ganzes nicht direkt geschätzt werden kann
- Wann nutzen wir Epics?
  - Wenn wir Anforderungen haben die viele Teilaspekte betreffen und es offene Fragen gibt
  - Epics werden typischerweise im späteren Verlauf in kleiner User Stories heruntergebrochen
  - Ein gesamtes Epic landet nie als Ganzes in einem Sprint

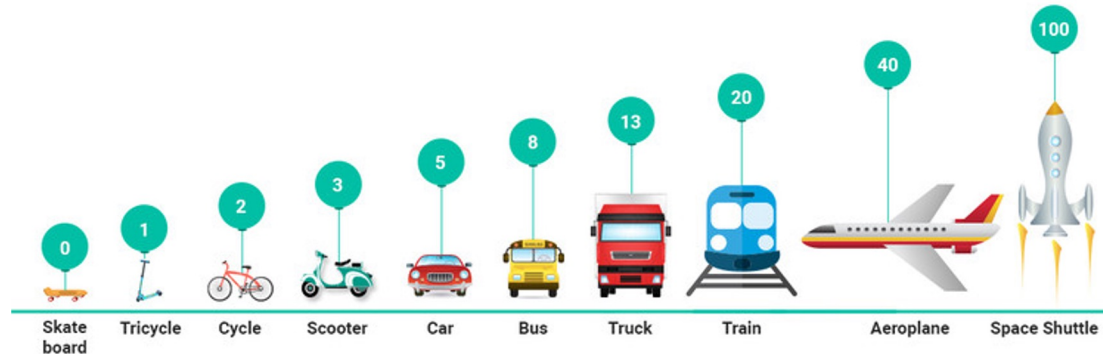


# User Stories: Schätzungen

- Schätzungen sollten wenn möglich **nicht** in absoluten Einheiten wie Stunden oder Minuten betrachtet werden
- Schätzungs-Einheiten sind Verhandlungssache des Teams und nicht ein Kontrollmechanismus für Projektmanager
- Schätzungen mit Story Points
  - Eine Einheit wo jedes Teammitglied eine ungefähre Vorstellung hat wieviel Arbeit es bedeutet
  - Geeignet für eingespielte erfahrene Teams
  - Der Aufwand für einen Story Point muss bereits über längere Zeit über das gleiche Projekt im gleichen Team “kalibriert” werden
- T-Shirt Grössen
  - S, M, L, XL
- Fibonacci
  - 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21

# User Stories: Story Points

Story Points sind immer relative Grössen den vorhergehenden Einschätzungen und sind nie direkt quantifiziert sondern entwickeln sich entlang der Leistungsfähigkeit des Teams



# User Stories: Story Grössen

- Eine User Story sollte klein genug sein damit sie im Sprint implementiert und getestet werden kann
- Grosse Stories müssen in kleinere Stories heruntergebrochen werden
- Manchmal gibt es auch Unteraufgaben zu einer Story
- Anti Patterns:
  - Wanduhr Zeit Schätzungen
  - Gantt Charts