



# R3.10 – Management des Systèmes d'Information

## Les User Stories

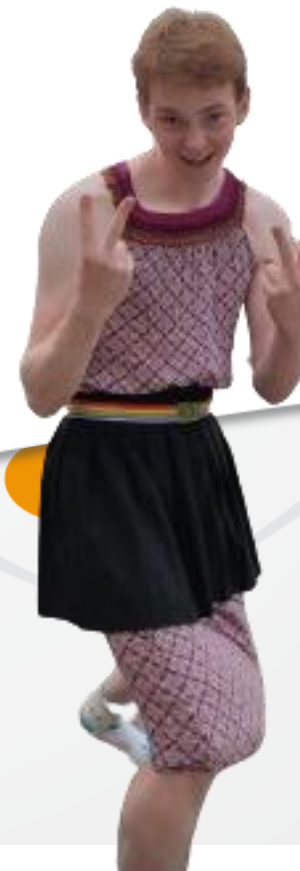
# Les User Stories

1. Introduction
2. Étape « Card »
3. Étape « Conversation »
4. Étape « Confirmation »



# Les User Stories

1. Introduction
2. Étape « Card »
3. Étape « Conversation »
4. Étape « Confirmation »



# Caractéristiques des projets Agile (rappel)

## Valeurs Agile

Individus et interactions **plus que** Processus et outils

Logiciel fonctionnel **plus que** Documentation massive

Collaboration du client **plus que** Négociation de contrats

Réagir au changement **plus que** Suivre le plan

**Agile = évolutif (itératif et incrémental) + adaptatif**

- Itératif : développement par **étapes courtes et rapides**
- Incrémental : livraison de **versions fonctionnelles et cohérentes**
- Adaptatif : prise en compte du **changement à tout moment**



# Contraintes imposées par l'Agile

## Les spécifications :

- doivent **privilégier le dialogue** à l'exhaustivité
- doivent **être comprises de tous** (utilisateurs, clients, développeurs, testeurs...)
- doivent permettre au projet de démarrer **sans être totalement terminées**

## Chaque exigence :

- doit **décrire la valeur métier** pour l'utilisateur
- doit **indiquer l'effort** d'implémentation
- est entièrement **développée dans 1 incrément**
- peut être modifiée, repriorisée, supprimée **en cours de projet**



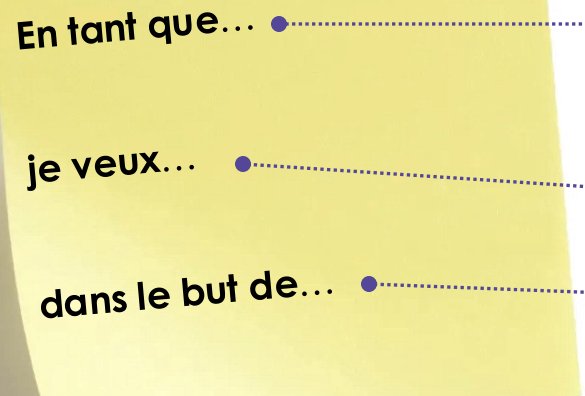
**Les Exigences  
« classiques » et le  
document SEL ne  
sont pas adaptés !**

# Formalisation des exigences en Agile

## User Story (US)

- Description simple et compréhensible d'une **fonctionnalité du système**
- Sorte d'« exigence » qui **permet l'adaptation au changement**

Une US exprime le point de vue utilisateur :

- 
- **Rôle utilisateur** : Qui a fait la demande ou à qui bénéficie la demande ?
  - **Besoin** : Quelle est la demande ?
  - **Valeur métier** : Quelle valeur métier découle de la réalisation de ce besoin ?

# Exemples de User Stories

**En tant** que client,

**je veux** consulter les commentaires sur les hôtels,

**dans le but de** choisir l'hôtel qui me convient.

**En tant** qu'enseignant,

**je veux** consulter les notes d'un étudiant,

**dans le but de** le conseiller pour une poursuite d'études.

**En tant** qu'acheteur,

**je veux** accéder à mon profil utilisateur,

**dans le but de** gérer les informations de mon compte.

# Qualités d'une User Story

## Moyen mnémotechnique :

- |                      |   |
|----------------------|---|
| <b>I</b> ndépendante | Chaque User Stories est indépendante des autres                   |
| <b>N</b> égociable   | Une US est support de discussion pour améliorer le besoin initial |
| <b>V</b> alorisable  | La réalisation d'une User Story apporte une valeur métier         |
| <b>E</b> stimable    | L'effort d'implémentation d'une US est facilement estimable       |
| <b>S</b> uccincte    | Une US est suffisamment petite pour être réalisée sur 1 itération |
| <b>T</b> estable     | Une US définit des critères d'acceptation pour sa validation      |



# Élaboration des User Stories

## Les « 3C » :

1. **Card** : description sommaire des besoins
  - Identification des rôles
  - Liste des thématiques (Epic) et macro fonctionnalités (User Stories « macro »)
2. **Conversation** : négociation pour une définition plus précise du besoin
  - Découpage des User Stories « macro » en US plus petites
  - Description de « l'histoire de utilisateur »
3. **Confirmation** : définition des critères d'acceptation
  - Rédaction des scénarios de test
  - Critères de succès, d'échec

# Les User Stories

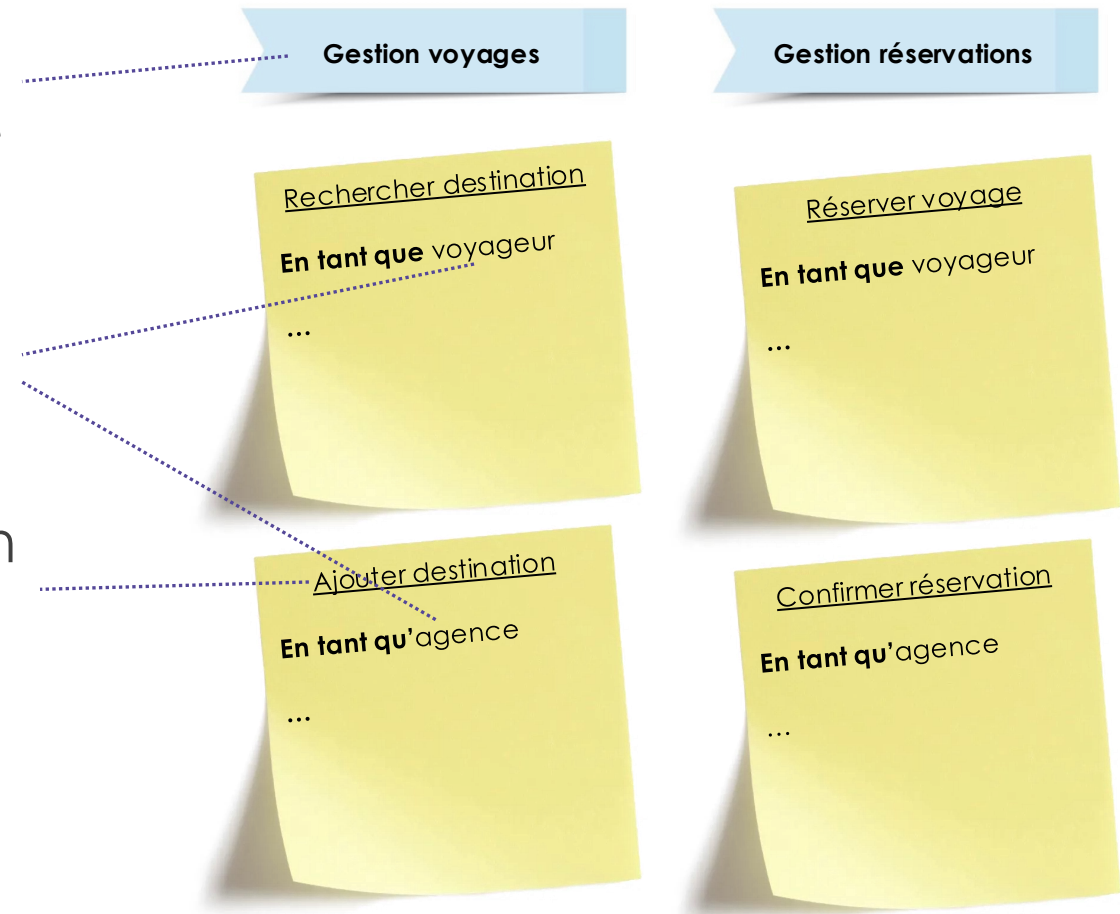
1. Introduction
2. Étape « Card »
3. Étape « Conversation »
4. Étape « Confirmation »



# Card : description sommaire des besoins

## Au préalable :

- **Identifier les « Epic »** : groupes de fonctionnalités d'une même thématique
- **Identifier tous les Rôles utilisateur**, en évitant d'utiliser des termes génériques (comme « utilisateur » ou « acteur »)
- **Identifier les « macro » User Stories** par un titre ou un identifiant
- **Regrouper les US** par Epic



# Card : description sommaire des besoins

## Rechercher destination

En tant que voyageur

je veux rechercher une destination

dans le but de choisir un voyage qui me convienne

## Ajouter destination

En tant qu'agence

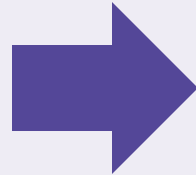
je veux ajouter une nouvelle destination

dans le but d'enrichir mon offre et être plus attractif

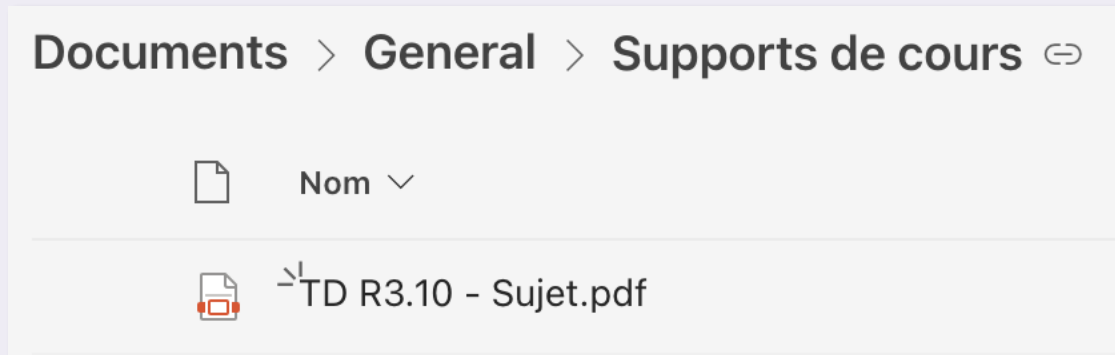
Cette première étape de rédaction des « macro » US est déterminante pour la suite

- Décrire le **Besoin du point de vue utilisateur**
- Rester concis, **ne pas se disperser** dans les alternatives pour un besoin donné
- Décrire une **Valeur métier qui soit concrète** pour l'utilisateur (ne pas « simplement » répéter le Besoin en guise de Valeur métier)

# À vous de jouer !



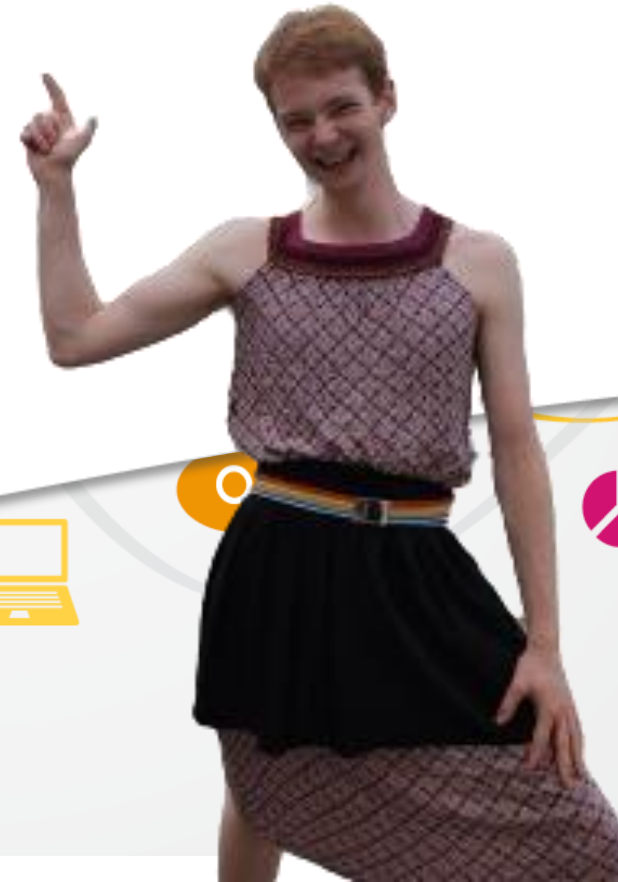
Par groupe de 2, lisez le sujet :



- 1) Identifiez les acteurs
- 2) Identifiez les Epic
- 3) Listez tous les User Stories (titres) d'un Epic (1 Epic par personne)
- 4) Décrivez les US listées (besoin, acteur et valeur métier)

# Les User Stories

1. Introduction
2. Étape « Card »
3. Étape « Conversation »
4. Étape « Confirmation »



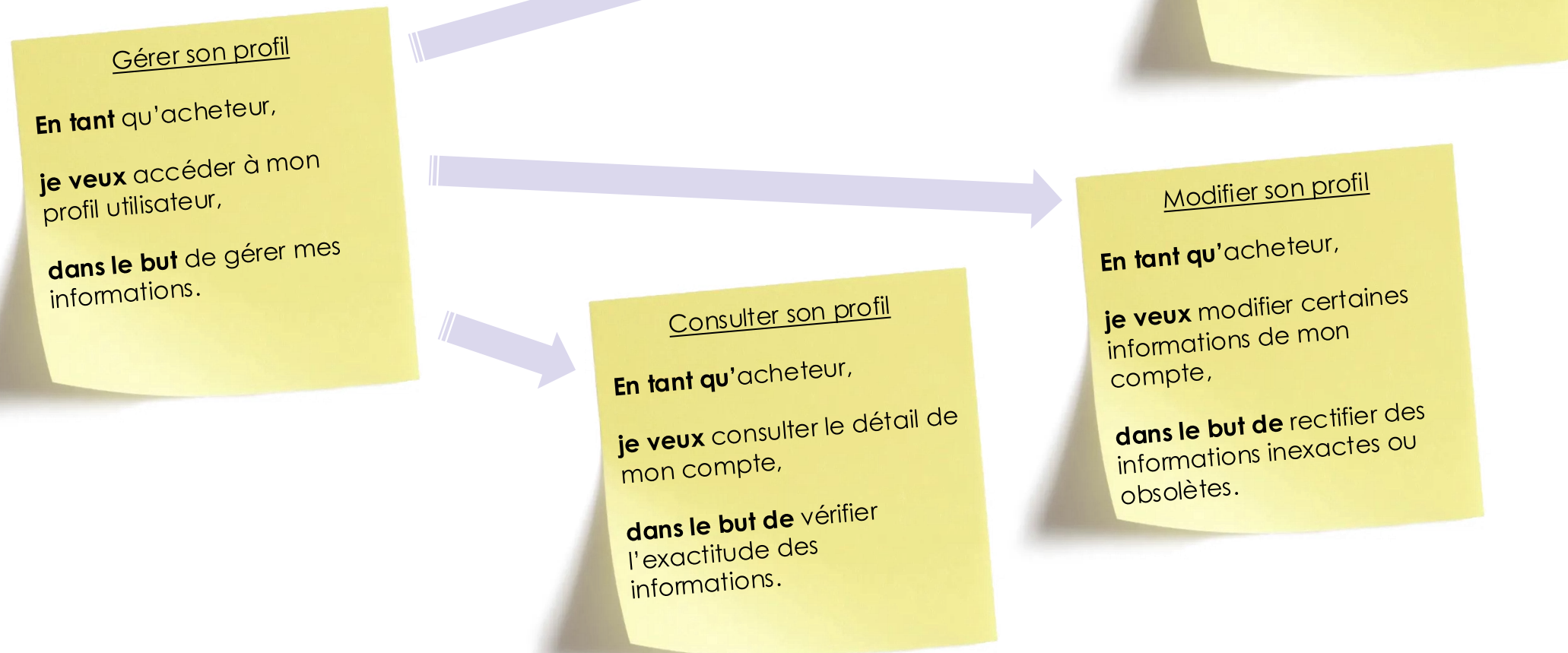
# Conversation : définition plus précise du besoin

Négocier avec les différents acteurs projet pour affiner le besoin :

- **Écouter, reformuler, expliquer** le besoin et les User Stories associées
- **Décomposer chaque User Story** en US plus petites, précises et maîtrisables
  - par rôle
  - par option d'interaction
  - par scénario de test
  - par déroulement heureux/malheureux
  - par plateforme
  - par type de données ou paramètres
  - par Quick&Dirty VS idéal
  - par valeur métier, ...
- **Compléter la description des User Stories** par « l'histoire de utilisateur » ou des exemples

# Exemple de décomposition

## Par option d'interaction





# Exemple de décomposition

## Par scénario de test

Payer ses achats  
**En tant qu'**acheteur,  
**je veux** payer mes achats,  
**dans le but de** clore ma commande.

Payer ses achats en 3x  
**En tant qu'**acheteur,  
**je veux** payer mes achats en 3x sans frais,  
**dans le but** clore ma commande et différer le débit sur mon compte bancaire.

Payer ses achats par bons  
**En tant qu'**acheteur,  
**je veux** payer mes achats avec des bons d'achat,  
**dans le but de** clore ma commande et réduire le montant débité sur mon compte bancaire.

Payer ses achats par Visa  
**En tant qu'**acheteur,  
**je veux** payer mes achats par carte Visa,  
**dans le but de** clore ma commande.

# Exemple de décomposition

## Par déroulement heureux/malheureux

Annuler sa réservation  
**En tant que** voyageur,  
**je veux** annuler ma réservation,  
**dans le but de** différer mes vacances.



Annuler sa résa tardivement  
**En tant que** voyageur,  
**je veux** annuler ma réservation moins de 48 heures avant le départ,  
**dans le but de** différer mes vacances au tout dernier moment.



Annuler sa réservation à 48h  
**En tant que** voyageur,  
**je veux** annuler ma réservation plus de 48 heures avant le départ,  
**dans le but de** différer mes vacances et être remboursé avec retenue de garantie.



Annuler sa réservation à 4s  
**En tant que** voyageur,  
**je veux** annuler ma réservation plus de 4 semaines avant le départ,  
**dans le but de** différer mes vacances et être remboursé intégralement.

# Exemple de décomposition

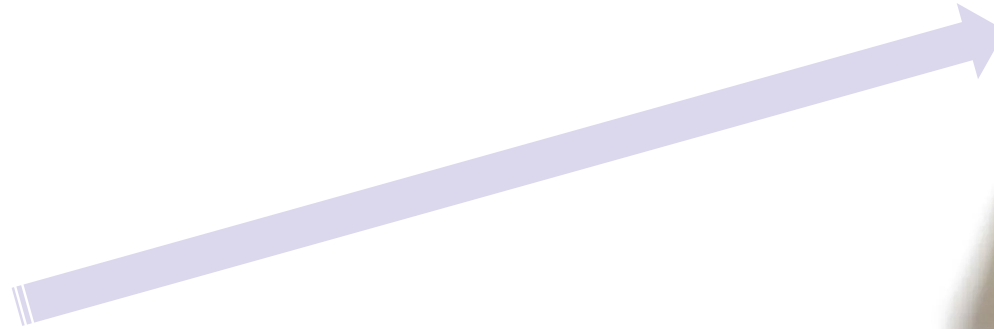
## Par plateforme

Consulter l'EDT

En tant qu'étudiant,

je veux consulter l'emploi du temps,

dans le but de trouver la salle de mon prochain cours.



Consulter EDT sur smartphone

En tant qu'étudiant,

je veux consulter l'emploi du temps sur mon smartphone,

dans le but de connaître la salle du prochain cours quel que soit l'endroit où je me trouve.



Consulter l'EDT sur PC

En tant qu'étudiant,

je veux consulter l'emploi du temps sur PC,

dans le but d'anticiper le changement de salle et demander au prof de respecter l'heure de fin ;)



Consulter l'EDT à l'accueil

En tant qu'étudiant,

je veux consulter l'emploi du temps sur l'écran d'accueil,

dans le but de trouver la salle de mon prochain cours lorsque j'arrive à l'IUT.

# Exemple de décomposition

En poussant la réflexion...

Consulter l'EDT

En tant qu'étudiant,  
**je veux** consulter l'emploi du temps,  
**dans le but de** trouver la salle de mon prochain cours.

Consulter EDT sur smartphone

En tant qu'étudiant,  
**je veux** consulter l'emploi du temps sur mon smartphone,  
**dans le but de** connaître la salle du prochain cours quel que soit l'endroit où je me trouve.

Consulter l'EDT sur l'appli

En tant qu'étudiant,  
**je veux** consulter l'emploi du temps sur une application de mon smartphone,  
**dans le but de** connaître la salle...

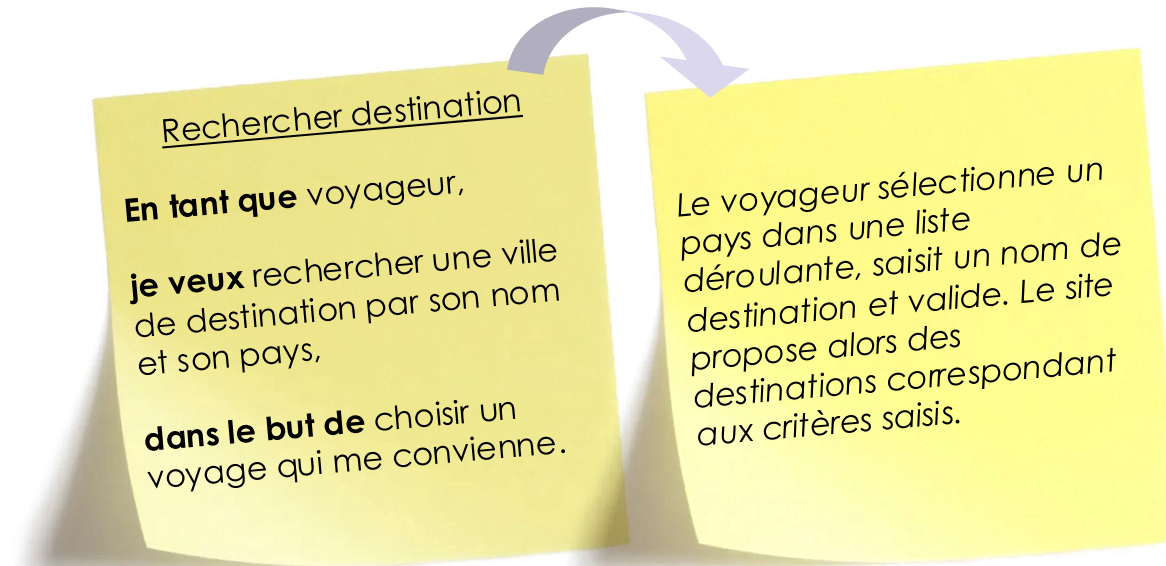
S'abonner au flux EDT

En tant qu'étudiant,  
**je veux** m'abonner au flux de mon emploi du temps  
**dans le but de** disposer de ce dernier dans l'agenda de mon smartphone, et connaître la salle...

# Compléter les User Stories

## Compléter la description (généralement au dos du post-it)

- Pour faciliter la compréhension du besoin
- Avec « l'histoire de utilisateur » ou avec des exemples



⚠ **AGILE → Minimiser la quantité de travail inutile → Adapter l'effort de description à la « maturité » de l'US et sa valeur métier... !**



# À vous de jouer !

**Décomposez au moins un US de votre Epic :**

1. Par **rôle**
2. Par **option d'interaction**
3. Par **Quick&Dirty VS idéal**

**« Level Up » : répondez et rédigez**

4. Comment décomposer les US de Filtrage de liste de façon pertinente ?
5. Comment décomposer « Ajouter un avis » par rôles et quel intérêt de le faire ?
6. À quel autre US cette logique peut-elle être appliquée ?
7. Quel intérêt à décomposer « Rechercher une Offre » par plateforme ?
8. Pour quel autre US la décomposition par plateforme serait pertinente?

# Les User Stories

1. Introduction
2. Étape « Card »
3. Étape « Conversation »
4. Étape « Confirmation »

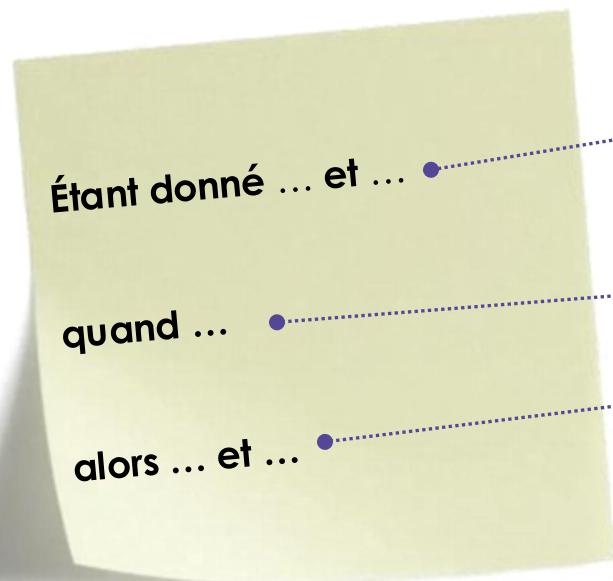


# Confirmation : critères pour valider les US

## Les critères d'acceptation

- définissent les **conditions dans lesquelles client et utilisateurs vont tester** les US
- pour s'assurer que les User Stories sont **correctement développées**

## S'apparentent à des scénarios de test



- **Conditions initiales** : situation initiale, données d'entrée
- **Action** utilisateur qui va être déterminante
- **Résultats** : situation finale, données obtenues, état du système après l'action réalisée



# Exemple de critères d'acceptation

## User Story

Se connecter

**En tant que** visiteur,  
**je veux** me connecter,

**dans le but** d'être  
authentifié sur la  
plateforme.

Le visiteur se rend sur la  
page d'accueil du site. Il  
saisit un login et un mot  
de passe puis valide  
pour se connecter.

**Étant donné** que je suis sur la  
page de connexion  
**et** que j'ai entré un login et un  
mot de passe dans le formulaire  
**et** qu'ils correspondent à un  
utilisateur enregistré,

**quand** je clique sur le bouton  
« se connecter »,

**alors** j'arrive sur la page  
d'accueil du site  
**et** je suis authentifié en tant que  
client

Critère de  
succès

**Étant donné** que je suis sur la  
page de connexion  
**et** que j'ai entré un login et un  
mot de passe dans le formulaire  
**et** que le login ne correspond  
pas à un utilisateur enregistré,

**quand** je clique sur le bouton  
« se connecter »,

**alors** je vois un message « login  
incorrect »  
**et** je ne suis pas authentifié

Critère  
d'échec

# Formalisation des critères d'acceptation

## Définir avec le client **ses conditions de satisfaction**

- Rédiger, pour la User Story, le comportement qu'il attend du logiciel
- A minima deux critères par US : un **critère de succès**, un **critère d'échec**

## Lors de la livraison du logiciel :

- Si toutes les conditions sont satisfaites l'User Story sera acceptée
- Sinon elle ne sera pas considérée comme finie

**⚠ AGILE → Minimiser la quantité de travail inutile → Ne rédiger les critères que des US qui vont être développées dans le Sprint à venir**

# À vous de jouer !

**Prise en main de Jira** <https://www.atlassian.com/fr/software/jira>

1. Créez votre espace via votre **Compte Microsoft Universitaire**
2. Créez un projet  **Jira/Scrum** (Utiliser un modèle > Projet géré par l'équipe)
3. Créez le type de ticket **Critère d'acceptation** (Paramètres > Types de tickets)

## Rédigez US, les histoires utilisateur et les critères d'acceptation

- Epic Comptes :
  - Créer un compte (M)
  - Récupérer son mot de passe par mail (M)
- Epic Avis :
  - Publier un avis (M)
  - Répondre à un avis (P)



Merci