



# STÜCK FÜR STÜCK EIN STÜCK MUSIK

REGINA BRANDHUBER

- ▶ Eine sog. „User Story“ (vgl. Cohn2004) ist ein Format für Anforderungen, die an eine Software gestellt werden. Auf der User Story werden sie aus Kundensicht meist auf eine sog. „Story Card“ aufgeschrieben. Sie werden digital oder physisch als DIN A 5 oder DIN A 6 verwendet (vgl. Jeffries/Anderson/Hendrickson 2001b, S. 42).
- ▶ User Stories werden so klein wie möglich gehalten. So entstehen viele Bausteine, die zusammen eine komplexe Software abbilden. Jede Story wird für sich stehend von den Programmierern bearbeitet und abgeschlossen.
- ▶ User Stories geben die Möglichkeit in kleinen Einheiten zu arbeiten und sich nachvollziehbare und erreichbare Ziele für eine Tomate (siehe TOM-01), einen Tag oder eine Woche zu stecken.
- ▶ Im Musikstück ist eine User Story vergleichbar mit einer Phrase.
- ▶ Phrasen unterteilen ein Stück in Bausteine, deren Komplexität überschaubar ist. Sie sind ungefähr 1 - 8 Takte lang und haben einen klaren Start- und Endton.
- ▶ Mit einer formalen Phrasenanalyse ist es Dir möglich Deine Tomaten taktgenau zu benennen, sodass Deine Zielformulierungen an Präzision gewinnen. Genau wie die Überprüfung Deiner Ziele.
- ▶ Mit dem „Phrasendiagramm“ kannst Du diese Analyse auf eine Übersicht geben. Du erkennst durch die formale Analyse wie viele Phrasen das Stück hat und welche Phrasen sich in dem Stück wiederholen und an anderer Stelle nochmals auftauchen.

**Quellen:** Cohn, Mike (2004): User Stories Applied: For Agile Software Development. Boston: Addison-Wesley Professional  
Jeffries, Ron/Anderson, Ann/Hendrickson, Chet (2001): Extreme Programming Installed. München: Addison Wesley



# TRAININGSAUFGABEN

- ☐ Analysiere in 2 Wochen 2 Stücke mit dem Phrasendiagramm
- ☐ Trage alle Phrasen in einem Stück im Phrasendiagramm ein und gib ihnen genaue Taktangaben.
- ☐ Zeige Deinem Team Deine ausgefüllten Phrasendiagramme und besprich Deine Erfahrungen.

