

1. Название продукта

Название продукта, в котором реализуется ваша фичи

2. User story

User story (пользовательская история) — это простой и короткий текст, который описывает потребности и ожидания заказчика от продукта или услуги. Основная цель — понять, что именно нужно создать, чтобы удовлетворить потребности конечного пользователя.

Формула составления US: кто + что + зачем.

Шаблон

Я, как [роль пользователя], хочу [действие/функциональность], чтобы [результат/цель]

Или представление в табличном виде:

Кто	Потребность	Цель
Я КАК...	ХОЧУ...	ЧТОБЫ...

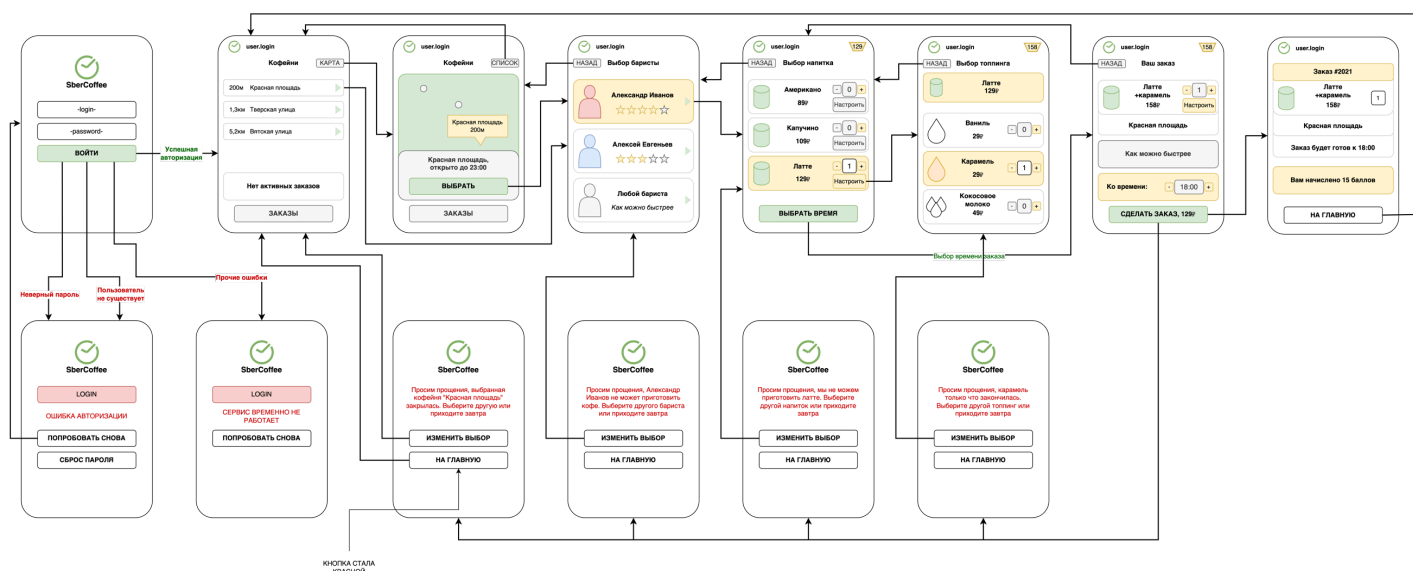
Пример

Я, как клиент банка, хочу подать заявку на кредит через приложения банка, чтобы сократить время на поход в банк.

3. Макеты

Макеты или прототипы системы нужны для того, чтобы дизайнер мог понять, что именно ему необходимо изобразить, а также для того, чтобы понять пользовательский путь. В макете должно быть схематично отображен будущий интерфейс со всеми основными элементами.

Пример



4. Use case

Use case (вариант использования) — это описание того, как пользователь взаимодействует с системой, чтобы достичь определенной цели. Варианты использования помогают понять требования к системе и то, как она будет работать в разных сценариях.

Для корректности составления необходимо опираться на согласованные макеты.

УС для удобства описываются с помощью таблицы. Такое же представление вы можете встретить при описании сценариев после отображения use case диаграммы в UML.

Шаблон

Заголовок	
Акторы	
Предусловие	
Ограничения	
Триггер	
Основной сценарий	
Альтернативный сценарий	
Исключительный сценарий	

Пример

Заголовок	Оформление онлайн билета на самолет
Акторы	Клиент
Предусловие	Клиент зарегистрирован и авторизован в приложении авиакомпании
Ограничения	Бронирование возможно не позднее 48 часов до вылета Можно забронировать максимум 5 билетов за раз
Триггер	Клиент нажимает кнопку «Купить билет»
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none">1. Система отображает форму выбора рейса (экран 1)2. Клиент выбирает рейс3. Система отображает экран ввода данных пассажиров (экран 2)4. Клиент вводит данные5. Система отображает экран выбора мест (экран 3)6. Клиент выбирает места и переходит к оплате7. Система отображает окно ввода данных карты (экран 4а)8. Клиент вводит данные карты и завершает оплату9. Система подтверждает успешную покупку и отправляет электронный билет (экран 5) <p>Критерий успеха: Билет успешно оформлен, клиент получил подтверждение</p>
Альтернативный сценарий	<ol style="list-style-type: none">8а. Клиент выбирает оплату по PayPal вместо банковской карты9а. Система отображает окно для оплаты по PayPal (экран 4б)10а. Клиент вводит данные и завершает оплату -- Переход к шагу 9 основного сценария
Исключительный сценарий	7б. Система сообщает, что места на рейсе закончились и предлагает выбрать другой рейс (экран 6)

	Результат: Покупка не состоялась, клиенту даны инструкции по дальнейшим действиям
--	---

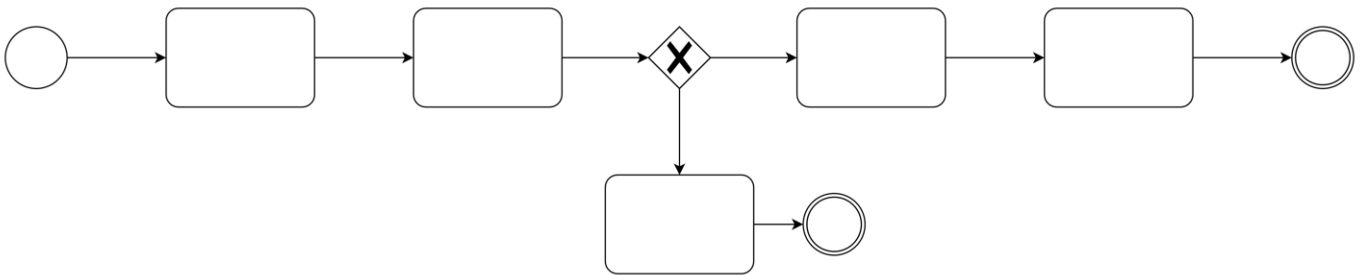
5. BPMN

BPMN (Business Process Model and Notation) 2.0 — это стандартная нотация для моделирования бизнес-процессов. Она предоставляет графический язык для описания процессов организации, который понятен как бизнес-аналитикам, так и техническим специалистам. Основная цель BPMN — сделать бизнес-процессы более прозрачными и понятными для всех заинтересованных сторон, что упрощает их анализ и улучшение.

Для чего нужна BPMN 2.0:

- Унификация понимания
- Документация процессов
- Анализ и оптимизация процессов
- Автоматизация процессов

Шаблон



Пример

