

3. Documenteren

3.1 User stories

3.1.1 Wat zijn user stories?

- Een korte beschrijving van wat een gebruiker doet
- Enkele zinnen in de spreektaal van de gebruiker
- Wie wil wat en waarom?
- Moet op een post-it passen

3.1.2 Waarom user stories?

- Verbale communicatie stimuleren/forceren
- Snelle feedback
- Face-to-face communicatie
- Geen technisch jargon
- Planning faciliteren
- Detailleer waar en wanneer nodig

3.1.3 Een user story schrijven

Een goede user story is:

- Onafhankelijk (Independent)
- Onderhandelbaar (Negotiable)

- Waardevol voor de gebruiker en opdrachtgever (Valuable)
- Schatbaar (Estimatable)
- Klein (Small)
- Testbaar (Testable)

→ Focus op 6 elementen → INVEST

3.1.4 Tips

- Identificeer de stories
- Slice the cake
 - Opsplitsen zodat alle lagen van de applicatie aandacht krijgen
- Gesloten stories, eindigen met een user goal
- Beperkingen vastleggen
- Focus op belangrijke zaken in de nabije toekomst
- GUI zolang mogelijk uitstellen
- Gebruik user roles in de story
- Schrijf voor 1 user
- Actieve taal gebruiken
- Laat gebruiker/opdrachtgever meeschrijven

3.2 Story map
