

## 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

---

1. Voorbereiding
2. Co-creatie
3. Verifiëer
4. Prioritiseer

- Voorkant post-it:
  - user story: Als een ... wil ik ... omdat ...
- Achterkant post-it:
  - acceptatie criteria: Als ... wanneer ... dan ...

## 3.2.1 Risico management

### 3.2.1.1 Table stakes

Functionaliteit die er moet zijn om de markt te kunnen betreden.

### 3.2.1.2 Enablers

High risk user stories vanuit een technisch standpunt.

### 3.2.1.3 Exceptions en delighters

Functionaliteit die nodig is om te kunnen concurreren en om klanten te winnen.

### 3.2.1.4 Probe

Een progressieve feature zonder kritische kwaliteit.

## 3.3 Use case 2.0

---

### **aka Use case slice**

- Hou informatie-uitwisseling simpel door het verhaal te vertellen.
- Begrijp en overleef het grote geheel
- Focus op business value
- Bouw het systeem in use case slices

- Lever incrementeel op
- Flexibiliteit

1 use case kan veel verhalen hebben

