

Full Stack iOS Entwicklung mit Swift

WPF im MIM - SS 17
Alexander Dobrynin M.Sc.

Heute

User-Story-Mapping

Design

Coden

User-Story-Mapping

- Ziel: Benutzer verstehen, seine Anforderungen erheben und diese in einem zusammenhängenden Kontext zu betrachten
- Benutzer, Bedürfnisse und deren Outcome identifizieren
- Einen Benutzer auswählen und seine Geschichte mit dem präskriptivem System erzählen
- Alle Geschichte werden immer von Anfang bis Ende erzählt
- Klebezettel repräsentieren die Aufgaben des Benutzers und visualisieren die Geschichte
- Diese initiale Geschichte ist das Backbone
- Das Backbone wird mit Details, Alternativen und sonstige Informationen ausgestattet. Hierfür werden vertikale Klebezettel verwendet
- Zudem sind UI-Skizzen oder sonstige Meta-Informationen ebenfalls auf Klebezetteln willkommen
- Alternative Pfade können wiederum in eine eigene Geschichte eskalieren
- Am Ende entsteht eine Story-Map, welche das präskriptiven System aus Sicht des Benutzers beschreibt
- Nun folgt das Slicing, bei dem die wichtigsten Stränge in “zu implementierte Pakete” herausgeschnitten und umgesetzt werden
- Die Story-Map lebt und wächst mit der Zeit

User-Story-Mapping

