

USER STORY MAPPING



① USERS



- ▣ DIRECTS / INDIRECTS
- ▣ TECHNIQUES
- ▣ Parties Prenantes

♥ BESOINS MOTIVATIONS
♥ INQUIETUDES DOULEUR

🕒 FUTUR → DÉSIRS
→ OBJECTIFS

② OBJECTIFS



▣ BUSINESS VALUE

BUTS

⇒ SATISFACTION ⇒ VALEUR

③ ÉTAPES

verbe d'action

Pour atteindre un BUT



ACTIVITÉS, Features,

UTILISATION DU PRODUIT
POURQUOI?

④ STORIES



DÉCOUPAGE & EN ACTIONS SIMPLES

- ⇒ DE QUOI A BESOIN MON USER ? ALTERNATIVES?
- ⇒ POUR QUEL OBJECTIF ?

⑤ PRIORITÉS

⑥ MVP

MVP				▣ <u>LIVRER EN PREMIER</u> ▣ <u>MINIMUM VIABLE</u>
R1	▣	▣	▣	▣ <u>LE PLUS DE VALEUR</u> ▣ <u>MOINDRE EFFORT</u>
R2	▣	▣	▣	
R3	▣	▣	▣	

2

COMMENT ÉCRIRE LES USER STORIES

□ BUT du user
Besoin

□ TÂCHE du user

ex: (orienté TÂCHE)

□ ETQ: JARDINIER

□ Je veux: TROU

□ Afin de: Planter un Arbre

□ Feature à développer

ex: (ORIENTÉ OUTIL)

□ ETQ: JARDINIER

□ Je veux: UNE PELLE

□ Afin de: Faire un trou
pour planter l'arbre

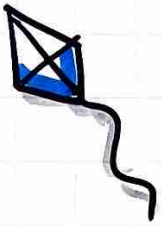
3

NIVEAU D'ABSTRACTION

TÂCHE UTILISATEUR



< TROP ABSTRAIT >



ACTIVITÉ

ex:

- ▣ Repas
- ▣ Se Reposer
- ▣ JOUER



FONCTIONNEL

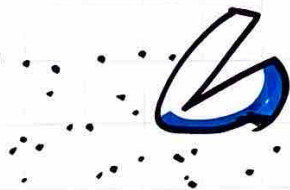
= feature

- ▣ banc
- ▣ vue



Sous-fonctions = Sous-tâche

- ▣ nb de places
- ▣ Dossier
- ▣ ...



< TROP Détaillé >



- ▣ couleurs
- ▣ matériaux
- ▣ confort

4

QUESTIONS À SE POSER

POUR DE BONNES USER STORIES



- QUE VONT-FAIRE LES PARTICIPANTS ?
- ALTERNATIVES POSSIBLES ?
- Qu'est-ce qui serait FUN COOL ?
- Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?

5

SCRUM EN PRATIQUE

(consignes + timing -
HOW TO -)

- 1) **STORY MAPPING** → Écrire les US.
PAR UTILISATEUR : BESOIN / ACTIVITÉ / BUT
- 2) **BACKLOG Produit** → AFFINER les US.
- 3) **U.STORIES PRÊTES** → **SPRINT PLANNING**
⚠ MVP!
- 4) **SPRINT!** RÉALISER les US.
- 5) **DAILY SCRUM** → Point d'avancement
- 6) **DÉMO!** → Revue de SPRINT
- 7) **RÉTROSPECTIVE** → Analyse du Comment Amélioration.
- 8) Retour au Point (2) 😊