

User Story Tabu

Anzahl Teilnehmer

4 - 16

Dauer

- ca. 60 - 90 Minuten (normale Version)
- ca. 90 - 120 Minuten (erweiterte Version)

Ziel und Beschreibung

Ziel des Spiels ist es den Teilnehmer des Workshops zu vermitteln wie gute User Stories geschrieben werden können.

User Story Tabu orientiert sich am Gesellschaftsspiel "[Tabu](#)" bei dem Begriffe beschrieben werden müssen ohne dabei bestimmte, vorgegebene Wörter zu verwenden.

Es werden User Stories geschrieben, wobei bestimmte Wörter dabei nicht verwendet werden dürfen. Der Sinn dahinter ist den Teilnehmer zu vermitteln dass Stories wie "Als Server möchte ich ..." nicht zielführend sind. Vielmehr sollen die Teilnehmer lernen, welche Vorteile es mit sich bringt, wenn man sich Gedanken dazu macht, wer bei einer User Story warum von einer Funktionalität profitiert.

Das Ganze wird am Beispiel von Anforderungen für ein erweitertes Schiffe versenken gemacht. Die Regeln für Schiffe versenken sind relativ einfach und jedermann bekannt, sodass der Fokus auf dem Schreiben der Stories liegt und nicht auf einer Diskussion über die Spielregeln.

Verbotene Wörter

A	B	C
Nutzer	User	Benutzer
besser	schneller	Anwender
Kunde	Server	ansehen
arbeiten	Firma	Auftraggeber
Programm	System	Product Owner
Spiele Hersteller	leicht	

Vorbereitung

- [Anforderungen.md](#)) ausdrucken
- Verbotene Wörter auf ein Flipchart schreiben oder ausdrucken

Setup

- Teilnehmer in Gruppen von maximal 4 Personen aufteilen
- Jeder Gruppe einen Teil der Anforderungen zuweisen. Idealerweise hat jede Gruppe gleich viele Anforderungen.

Runde 1: User Stories schreiben

Den Teilnehmern erklären, dass eine gute User Story beschreibt **wer** etwas haben möchte, **was** er/sie haben möchte und **warum** er es/sie haben möchte. Das Template "**Als** <Rolle> möchte ich <Funktionalität> damit ich <Nutzen> habe" bietet hier in der Regel eine gute Orientierung. Den Teilnehmer die verbotenen Wörter zeigen.

Anschließend User Stories schreiben lassen. Das dauert manchmal 2-3 Iterationen bis User Stories die Anforderungen erfüllen (wer, was, warum) und alle verbotenen Wörter elimiert sind.

Runde 2: Akzeptanzkriterien

Akzeptanzkriterien erklären.

Jede Gruppe wählt sich nun 2 User Stories aus Runde 1 aus und schreibt hierzu die Akzeptanzkriterien auf (hier dürfen die Teilnehmer auch gerne zusätzlich kreativ sein).

Erweiterte Version: Teilnehmer die Stories nicht auswählen lassen, sondern jede Gruppe ihre eigenen Stories um Akzeptanzkriterien erweitern lassen.

Runde 3: Epics identifizieren

Epics erklären sowie den Lebenszyklus einer Anforderung (Anforderung -> Epic -> User Story -> Task, etc.). Die Regeln aus dem Ebook "[5 Rules for Writing Effective User Stories](#)" bieten hierfür auch nochmal eine gute Grundlage und Orientierung.

Teilnehmer die geschriebenen Stories bewerten lassen, ob es sich um Stories oder Epics handelt.

Erweiterte Version

Runde 4: Stories oder Epics teilen

Den Teilnehmer erklären, wie man zu große User Stories erkennen kann (z.B. Wörter wie und, aber, etc.)

Anschließend wählt jede Gruppe 2 zu große User Stories oder Epics und teilt diese auf.

Backlog-Verwaltung

Den Teilnehmern Tools zur Backlog-Verwaltung aufzeigen und erklären. Möglichkeiten:

- [Impact Mapping](#)
- [Relative Weight Priorisierung](#)
- [Agile Strategy Map](#)