



USER STORIES

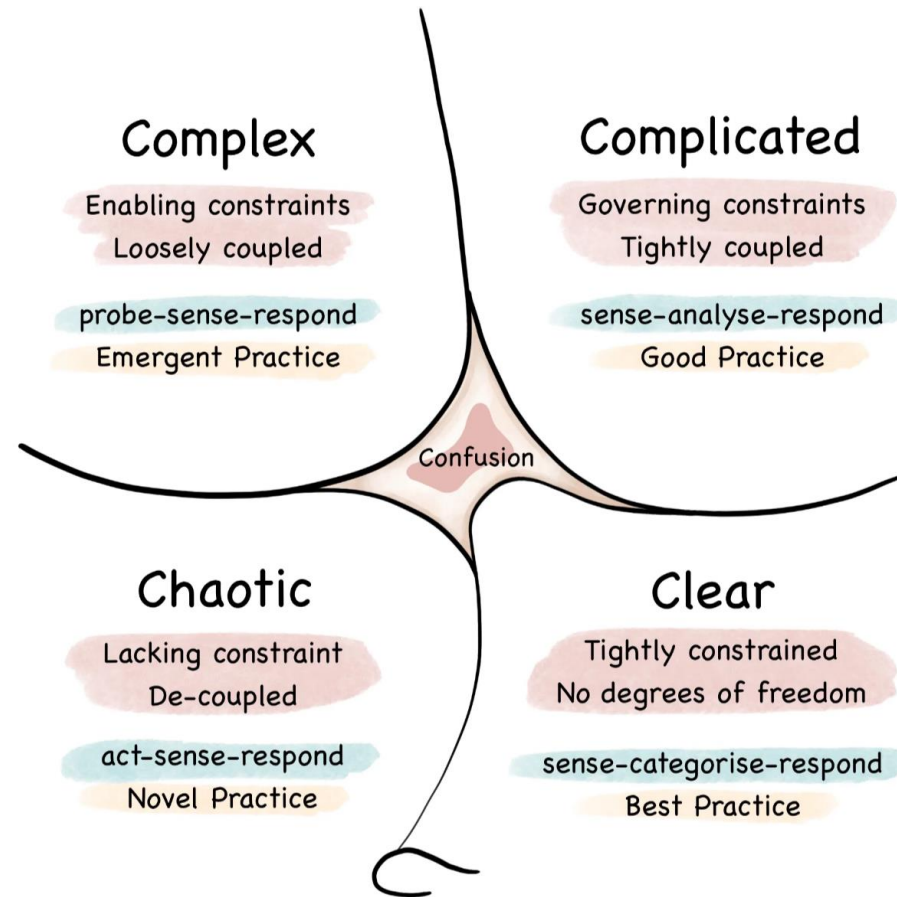


UNIVERSITÀ  
DI TRENTO

# I requisiti del software sono un problema nell'ambito della comunicazione (Mike Cohn)

Cynefin Framework (/ˌkənˈɛvɪn/)

(Dave Snowden)



# User Story

Un oggetto sufficientemente malleabile da potersi adattare alle necessità di vari agenti che lo utilizzano, tuttavia abbastanza robusto da poter mantenere l'identità.

E' una descrizione informale, in linguaggio naturale delle caratteristiche di un sistema software.

In ambito Agile, le US sono oggetto di confine<sup>(1)</sup> tra Cliente e Sviluppatori

(1) Susan Leight Star James Grisemer

# Vantaggi delle US

- Prioritizzano il valore: il valore è espresso nella user stories, e possono essere riordinate per priorità
- Favoriscono la collaborazione, anche ai membri non tecnici
- Avvicina i team agli utenti: il team deve comunicare con gli utenti
- Promuovono la trasparenza tramite priorità, agente, progresso
- Aiutano con la soluzione creativa nel risolvere nel modo migliore un obiettivo

Both the data from our survey with 182 valid responses and comments by follow-up interviewees indicate that software professionals are predominantly positive about user stories as well as the associated constructs

The Use and Effectiveness of User Stories in Practice

March 2016

DOI:[10.1007/978-3-319-30282-9\\_14](https://doi.org/10.1007/978-3-319-30282-9_14)

# Esempi di Template

Come <ruolo> posso <capacità>, in modo da<ricevere benefit>

*(Connextra template, Mike Cohn)*

Per <ricevere benefit> come <ruolo>, posso <goal/desiderio>

*(Chris Matt)*

Come <chi> <quando> <dove>, voglio <cosa > poiché <perché>

*(Five Ws)*

# Caratteristiche di una US

## INVEST (Bill Wake, Mike Cohn)

- **Independent** – Indipendenti
- **Negotiable** – Negoziabili
- **Valuable** – Di valore
- **Estimable** – Stimabili
- **Size appropriately or Small** – Della giusta dimensione
- **Testable** – Testabili

# Epiche -> User Story -> Task

- Epiche : sono storie strategiche, di ampio respiro, ad alto livello, che coinvolgono più US, vengono completate in svariati sprint, hanno principalmente significato a livello di business/cliente
- User Story : descrivono una feature verticale, in linguaggio naturale e comprensibile, oggetto di confine tra Cliente e Team di sviluppo
- Task : A differenza di una user story, un task è generalmente lavorato da una sola persona in un solo ruolo. Riguarda l'implementazione, i servizi, gli elementi necessari per comporre la US o una parte della US

# Raffinare User Story

- Aggiungere criteri d'accettazione (testabili indipendentemente, pass/fail)
- Aggiungere Requisiti non funzionali
- Rimuovere US irrilevanti
- Stima/Ristima delle US
- Generare Task
- Dividere US



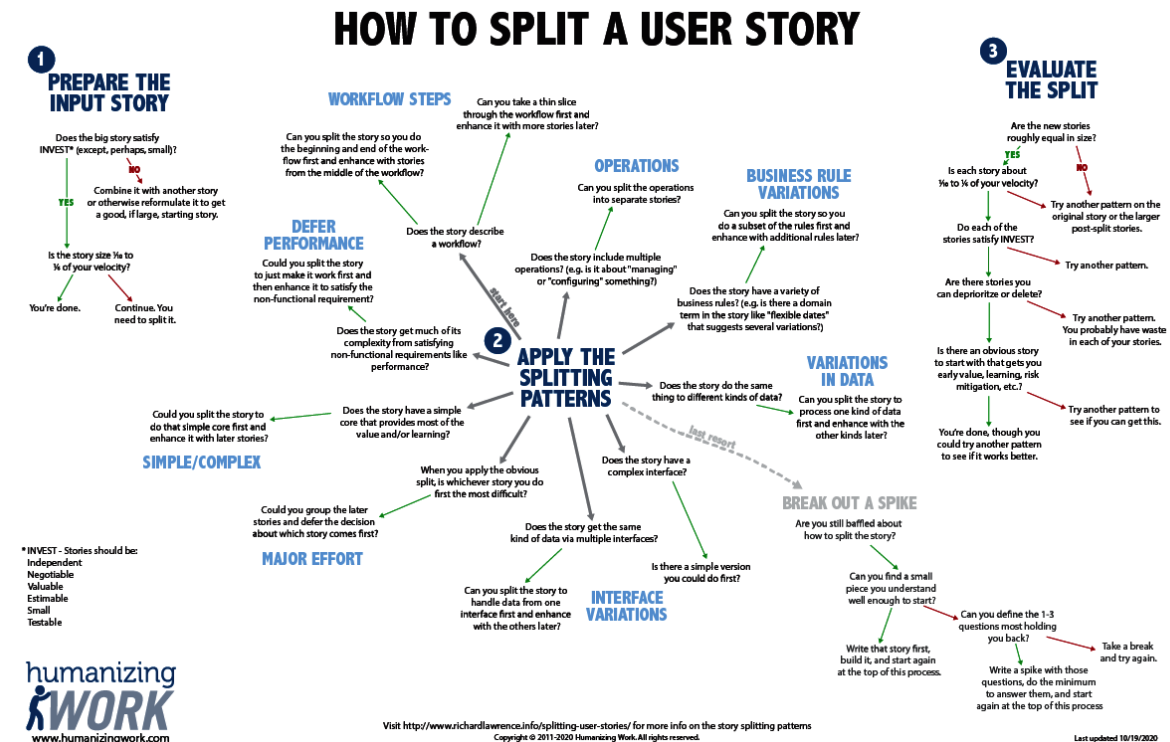
# Dividere una US

- -troppo grandi/complicate
- -non abbastanza chiare
- -raggiungere rapidamente MMF (Minimum Marketable Feature<sup>1</sup>)

Come :

- Dividere le congiunzioni
- Iniziare uno Spike
- Dividere per ruoli
- Dividere per criteri d'accettazione
- Dividere per Use Case
- ...

(1) <https://www.agilealliance.org/glossary/mmff/>



# Dettagliare una US

- Spike : Un modo per indirizzare l'incertezza. Un processo di scouting time-boxato. Può essere Tecnico, sperimentando con tecniche, soluzioni, software, o Funzionale per capire meglio requisiti di business o chiarire funzionalità complesse
- Use Case : descrizione dettagliata del modo in cui un utente potrebbe interagire con il sistema
- Criteri di accettazione : annotazioni riguardo a cosa una storia deve fare per poter essere accettata come completa dal PO. Devono essere testabili indipendentemente e avere una chiara situazione pass/fail

# Stimare una US

Grandezza relativa

Time Based

|             |
|-------------|
| Effort      |
| Rischio     |
| Complessità |

Story Point

Taglie T-Shirt

Planning Poker

| Story point | Amount of effort required | Amount of time required | Task complexity   | Task risk or uncertainty |
|-------------|---------------------------|-------------------------|-------------------|--------------------------|
| 1           | Minimum effort            | A few minutes           | Little complexity | None                     |
| 2           | Minimum effort            | A few hours             | Little complexity | None                     |
| 3           | Mild effort               | A day                   | Low complexity    | Low                      |
| 5           | Moderate effort           | A few days              | Medium complexity | Moderate                 |
| 8           | Severe effort             | A week                  | Medium complexity | Moderate                 |
| 13          | Maximum effort            | A month                 | High complexity   | High                     |