



User Story Mapping

o problemach z komunikacją



User stories - na co to komu?

- User story - nieformalna opis feature'a z perspektywy użytkownika
- lepiej dokumentują wymagania
- dobre historyjki są małe
- backlog to sprioryteżowana lista historyjek
- każda historyjka, którą implementujemy jest ważna z perspektywy klienta/użytkowników




Otóż nie.

Problemy do rozwiązania:

1. Dokumenty nie działają
2. Zawsze jest za dużo do zaimplementowania



CAKE WRECKS.com



Thanks For A
Great year in
Purple







Niby śmiesznie, ale

- Satelita na Marsa za 125 mln \$
- Problem z komunikacją w 2 zespołach
- Różne rozumienie pojęć z domeny

CZYTAJĄC TEN SAM DOKUMENT, LUDZIE ROZUMIEJĄ GO INACZEJ.

Zamiast dokumentu rozmowa, wizualizacja



Rozmowa rozmowie nierówna

- przykład - backlog refinement
- jedna/moło osób mówiących - też problem
- reakcje i wizualizacja ---> wspólne zrozumienie/rozwiązanie
- kryteria akceptacji mogą powstać jak już wszyscy mówimy o tym samym



Za dużo do implementacji

- mnóstwo pomysłów (klient, manager, programista)
- minimalizacja output, maksymalizacja outcome
- wymagania (jak w słowniku?) i ich wpływ na outcome
- kto, co, dlaczego? - zmusza do przemyślenia
- minimum viable product
- Iteracje są konieczne

Mapa

Tworzenie:

- idea - co ona da użytkownikom
- dyskusja
- przemyślenie po raz kolejny

Użycie:

- zarys idei: krótkie karteczki, obrazki, p
- zdjęcie z wakacji
- daily





Podsumowanie

1. Opowiadaj, nie tylko pisz
2. Wizualizacja dla lepszego zrozumienia
3. Opowiedz całą historię, żeby znaleźć najważniejsze części
4. Przemyśl: minimalizacja outputu, maksymalizacja outcome
5. Buduj iteracyjnie i inkrementalnie
6. Mapa to tylko narzędzie do opowiadania historii.