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 spriorytezowana lista historyjek
- każda historyjka, którą implementujemy jest ważna z perspektywy klienta/użytkowników

Otóż nie.

Problemy do rozwiązania:

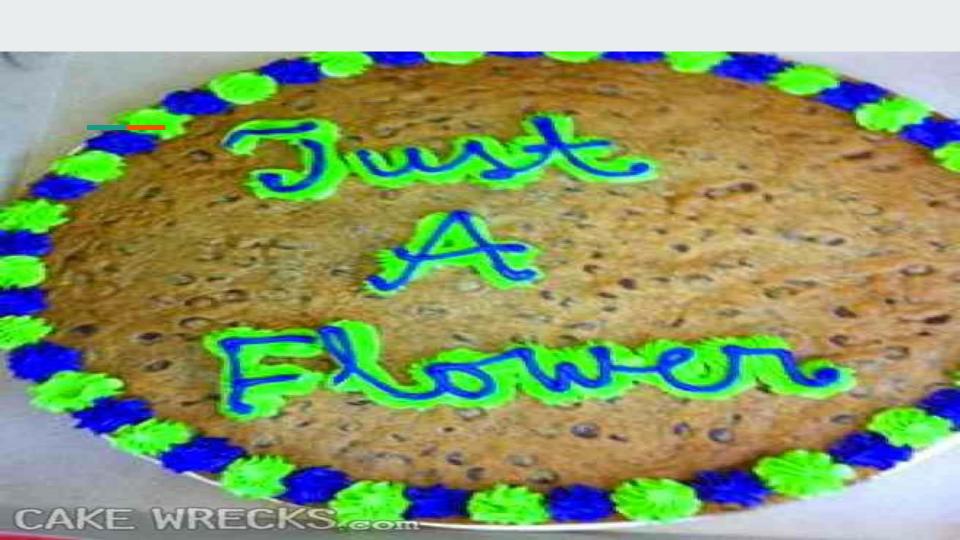
- 1. Dokumenty nie działają
- 2. Zawsze jest za dużo do zaimplementowania



Thanks for Great year in

CAKE WRECKS com





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/mało 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.