

Analyse des besoins avec le story mapping

Guillaume LAURENT

SupMicroTech-ENSMM

2025

Analyse des besoins

- **Qui ?** Qui seront les clients ? les utilisateurs ?
- **Quoi ?** Qu'elle est l'idée ?
- **Pourquoi ?** Pourquoi en voudraient-ils ?
Quels problèmes allons-nous résoudre ?
Quels bénéfices allons nous en retirer ? (au sens large)
- **Comment ?** Est-ce réalisable ? Avec quels moyens ?

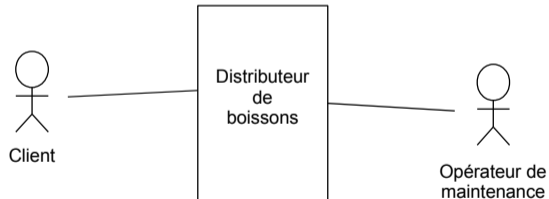


Identifier les utilisateurs

Identifier les utilisateurs

Utilisateur (user)

Un utilisateur est une entité (humain ou logiciel) qui interagit directement avec le système étudié



Raconter des histoires

Le piège des spécifications écrites



I'm glad we all agree.

What I was thinking of was the way users sometimes tell stories about the cool new things the software they use does. [For example,] if I type in the zip code and it automatically fills in the city and state without me having to touch a button.

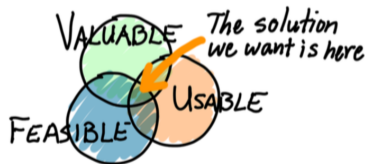
I think that was the example that triggered the idea. If you can tell stories about what the software does and generate interest and vision in the listener's mind, then why not tell stories before the software does it?

— Kent Beck via personal email, Aug 2010

Kent Beck est l'inventeur de la méthode agile *extreme programming* (XP)

User story (récit utilisateur)

Une user story est une phrase formatée qui décrit une fonctionnalité d'un logiciel qui est utilisable par l'utilisateur, qui est développable en un sprint et qui a une valeur ajoutée.



En tant que client **je veux** acheter un café **afin de** le boire

En tant qu'opérateur de maintenance **je veux** approvisionner le distributeur **afin de** garantir l'offre

En tant qu'opérateur de maintenance **je veux** vider la caisse **afin de** faire un bénéfice

etc.

Exercice 1

Quelles stories ne sont pas satisfaisantes et pourquoi ?

- 1 **En tant que** journaliste **je veux** pouvoir exporter mon document en pdf **afin de** le publier
- 2 **En tant que** débutant **je veux** pouvoir maîtriser rapidement l'application
- 3 **En tant que** client **je veux** pouvoir éditer ma ville sur mon compte
- 4 **En tant qu'**administrateur **je veux** accéder au log de toutes les erreurs à l'exécution **afin de** pouvoir déboguer l'application
- 5 **En tant qu'**utilisateur **je veux** pouvoir annuler jusqu'à 50 actions
- 6 **En tant que** joueur **je veux** pouvoir faire une partie de monopoly
- 7 **En tant que** développeur **je veux** utiliser Java **afin de** coder mon application

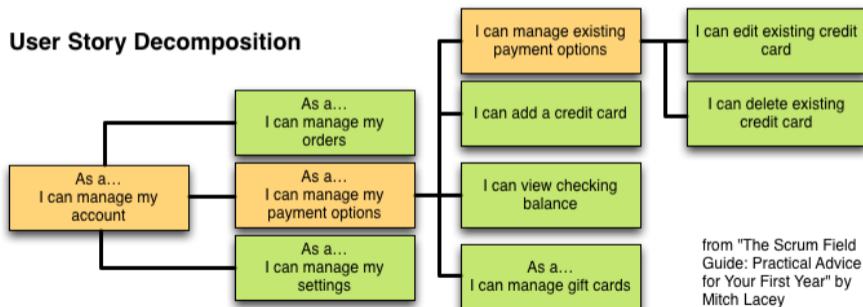
(extrait de *Analyse des besoins pour le développement logiciel*, Jacques Lonchamp, Dunod, 2015.)

Organiser une story map

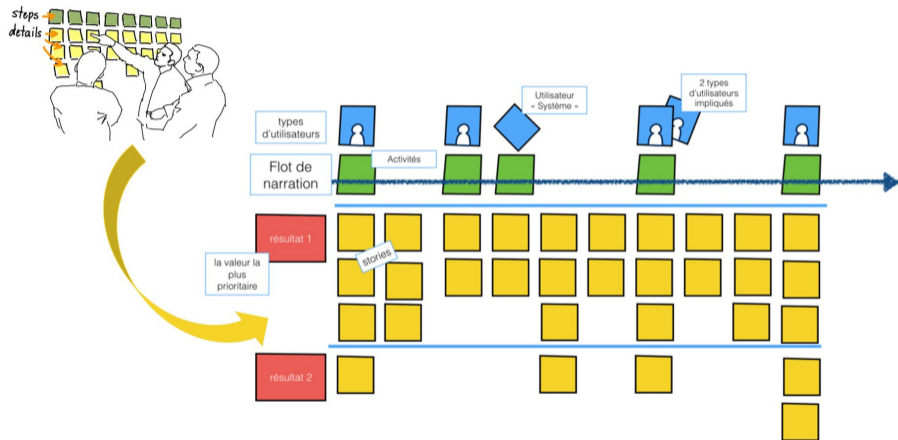
Décomposition des user stories

- selon les utilisateurs
- selon les activités
- selon les données

User Story Decomposition



Organiser une story map



Organiser une story map

Utilisateurs

Organize Email

Manage Email

Manage Calendar

Manage Contacts

Activités

Search Email

File Emails

Compose Email

Read Email

Delete Email

View Calendar

Create Appt

Update Appt

View Appt

Create Contact

Update Contact

Delete Contact

User stories prioritaires

Search by Keyword ^{WIP}

Move Emails

Create and send basic email ^{Done}

Open basic email ^{Done}

Delete email

View list of appts ^{Done}

Create basic appt ^{Done}

Update contents/location

View Appt ^{Done}

Create basic contact ^{Done}

Update contact info ^{WIP}

Create sub folders ^{Done}

Send RTF e-mail

Open RTF e-mail

View Monthly formats ^{WIP}

Create RTF appt

Accept/Reject/Tentative

Release 1

Limit Search to one field

Limit Search to 1+ fields

Send HTML e-mail

Open HTML e-mail

Empty Deleted Items

View Daily Format

Create HTML appt

Propose new time

Add address data

Update Address Info

Delete Contact

Set email priority

Open Attachments

Mandatory/Optional

Release 2

User stories annexes

Search attachments

Search sub folders

Get address from contacts

Send Attachments

View Weekly Formats

Search Calendar

Get address from contacts

Add Attachments

View Attachments

Import Contacts

Export Contacts

Release 3

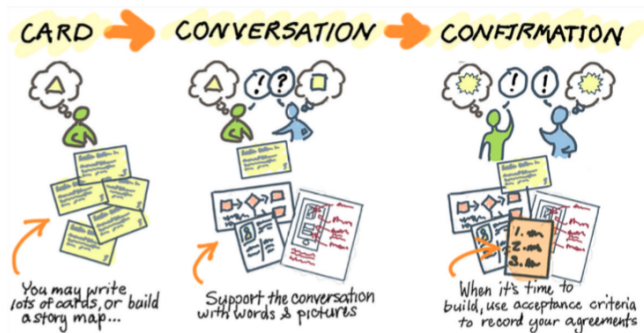
Exercice 2

Écrire quelques user stories pour le monopoly et les organiser en story map.



La carte ne suffit pas

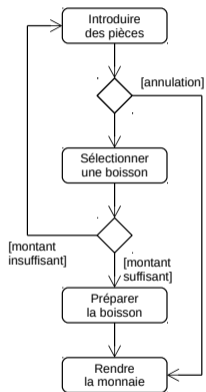
La carte ne suffit pas !



Les 3 C de Ron Jeffries :

- **Carte** : écrivez ce que vous voudriez voir dans le produit sur une série de Post-it
- **Conversation** : réunissez-vous et ayez une conversation enrichissante sur chaque carte
- **Confirmation** : mettez-vous d'accord sur la manière dont vous allez valider ce qui est terminé

Conversation : détailler une user story



Maquette de l'interface client :

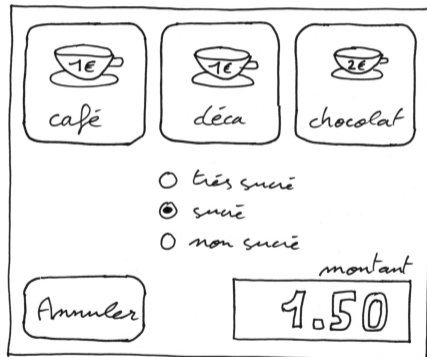


Diagramme d'activité de la story :
En tant que client je veux acheter une boisson

Test d'acceptation

Les tests d'affectation définissent un ensemble de cas concrets d'une user story qui doivent être réalisables avec le logiciel.

Exemple de tests d'acceptation pour la story *En tant que client je veux acheter une boisson* :

- En tant que client, j'introduit 2 euros et j'appuie sur le bouton "café", je dois obtenir un café et récupérer 1 euro.
- En tant que client, j'introduit 1 euro et j'appuie sur le bouton "déca" et sélectionne "non sucré", je dois obtenir un déca non sucré.
- En tant que client, j'introduit 2 euros et j'appuie sur le bouton "annuler", je dois récupérer 2 euros.
- En tant que client, j'introduit 1 euro et j'appuie sur le bouton "chocolat", un message m'avertit que le montant est insuffisant.

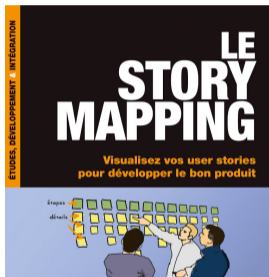
Exercice 3 : Analyse du jeu Pokemon Go

- 1 Identifier les utilisateurs
- 2 Imaginer une story map
- 3 Détailler une user story

Exercice 4 : Analyse d'une application type Uber Eats ou Deliveroo

- 1 Identifier les utilisateurs
- 2 Imaginer une story map
- 3 Détailler une user story

A lire par les product owner !



Jeff Patton

Préface de Claude Aubry

DUNOD

