

# Analyse des besoins avec le story mapping

**Guillaume LAURENT**

SupMicroTech-ENSMM

2025

- **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 ?

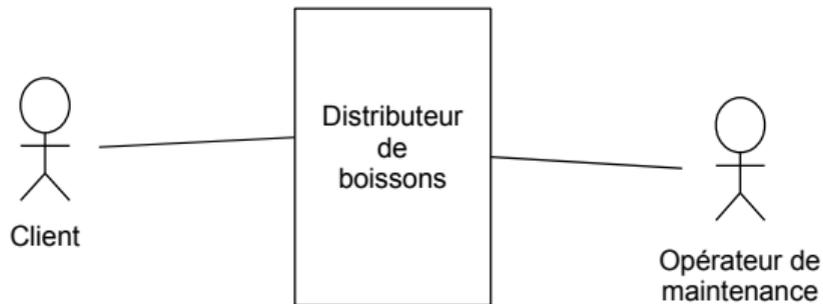


Identifier les utilisateurs

# 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.

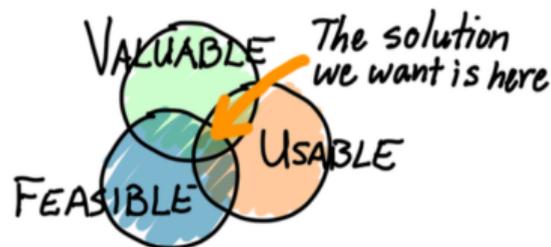
I think that was the example that triggered the idea. If you can tell stories about what the software does and generate interest and vision in the listener's mind, then why not tell stories before the software does it?

— 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

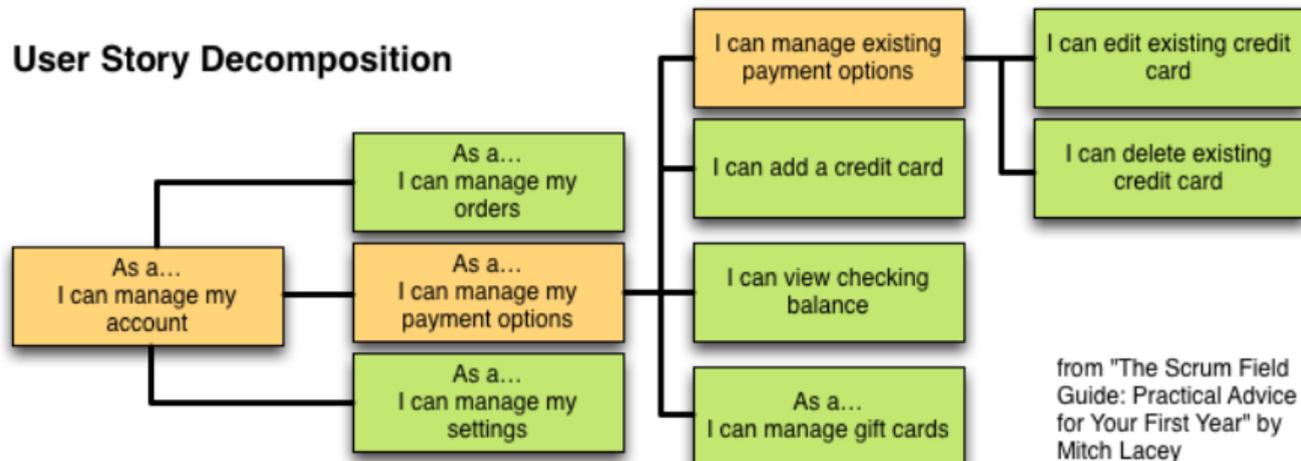
(extrait de *Analyse des besoins pour le développement logiciel*, Jacques Lonchamp, Dunod, 2015.)

Organiser une story map

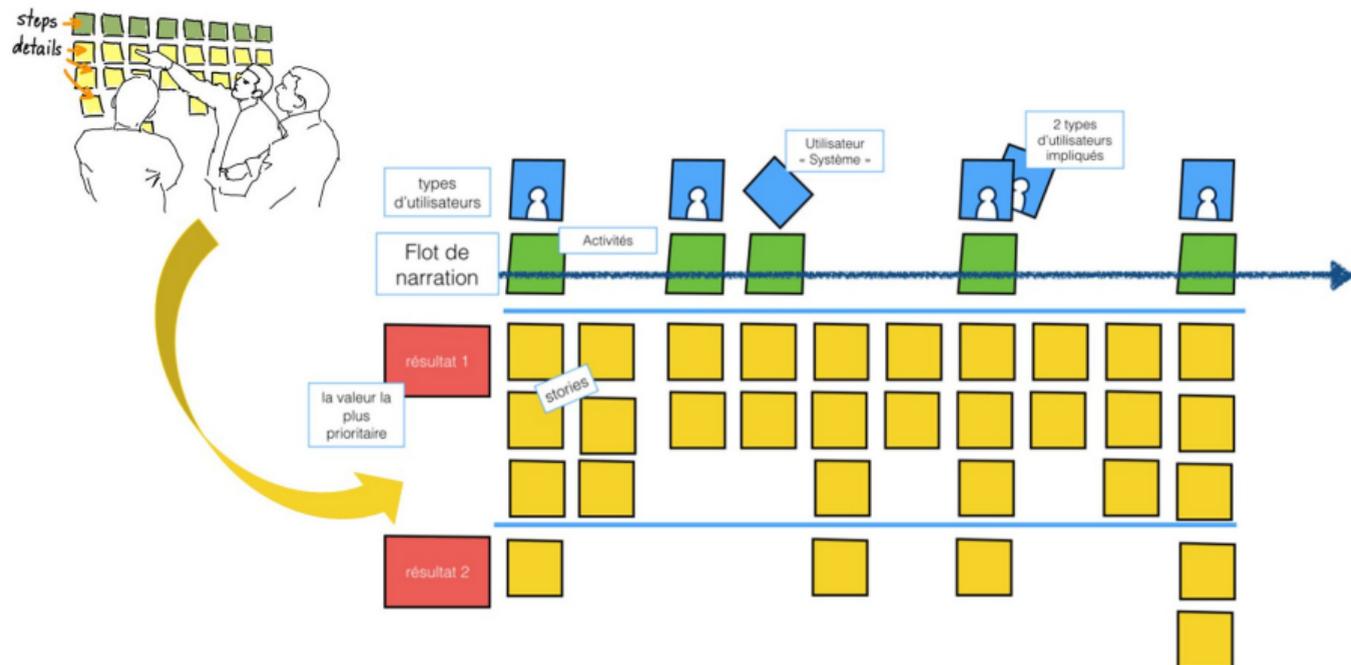
# Décomposition des user stories

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

## User Story Decomposition



# Organiser une story map



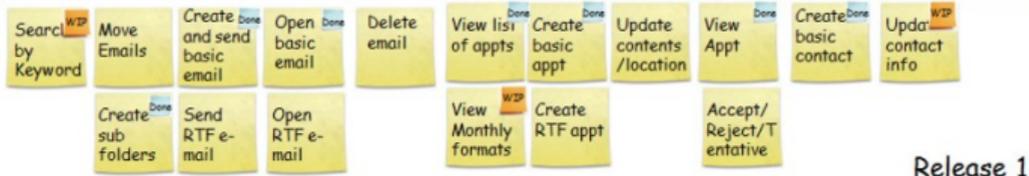
# Organiser une story map

Utilisateurs



Activités

User stories prioritaires

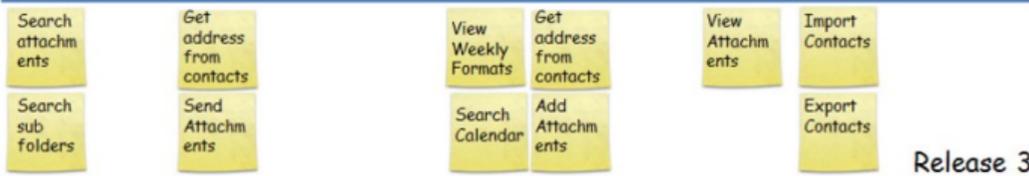


Release 1



Release 2

User stories annexes



Release 3

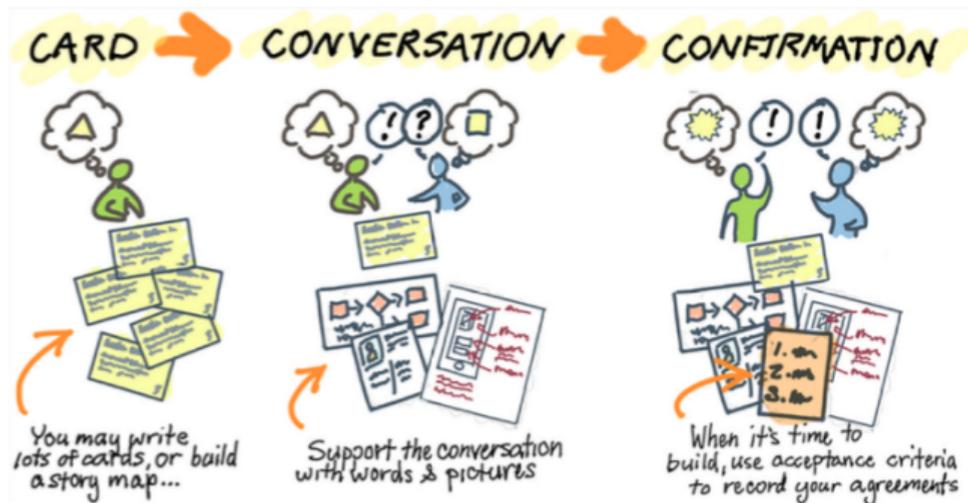
## Exercice 2

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



La carte ne suffit pas

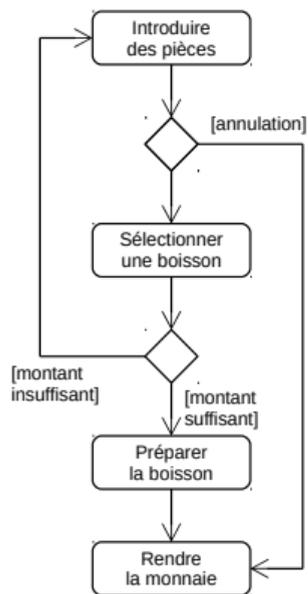
# La carte ne suffit pas !



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 :

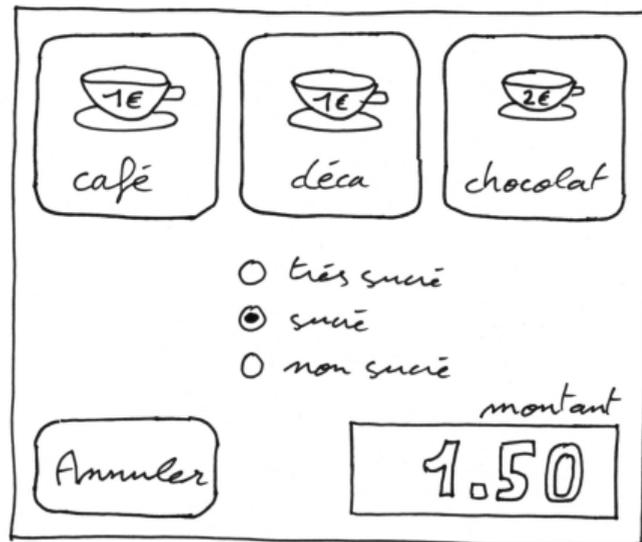


Diagramme d'activité de la story :  
En tant que client je veux acheter une boisson

## 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.

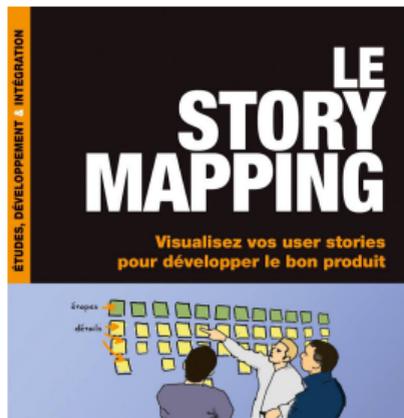
## Exercice 3 : Analyse du jeu Pokemon Go

- 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

Preface de Claude Aubry

DUNOD

