

User Story Mapping

Quan treballem amb *product backlog* ràpidament ens adonem que, en projectes complexos, tenim una gran llista de necessitats atòmiques, la qual no ens permet tenir una visió clara de dos aspectes que són molt importants per a l'èxit del projecte:

- Els ítems definits al product backlog donen resposta a l'objectiu del producte (product goal)?
- Quins ítems cal escollir per al següent sprint de tal forma que proporcionin valor als usuaris?

Un *product backlog*, per si sol, no pot donar resposta a aquestes dues preguntes. Cal una eina que ens permeti, per una banda, assegurar que els ítems descrits al product backlog donen resposta o validesa a l'objectiu del producte (product goal). I, per altra banda, ens cal una eina que ens permeti fer una selecció d'ítems per tal d'avançar en la construcció del producte proporcionant en tot moment un mínim producte de valor (MVP) als usuaris (i no simplement producte).

User Story Mapping és una tècnica, ideada per Jeff Patton el 2014 en el seu llibre "User Story Mapping: Discover the Whole Story, Build the Right Product". Amb aquesta tècnica és possible veure gràficament una disposició dels ítems d'un product backlog que mostri en tot moment quin és el valor que es proporciona o proporcionarà als usuaris. I si aquest valor dona resposta o justifica l'objectiu del producte.

Índex d'aquest article

On aplica?	2
Descripció de l'eina i estris necessaris	2
Temps estimat per aquesta activitat	3
Com funciona?	4
On podem tenir més informació sobre aquesta activitat?	5

On aplica?

Aquesta és una tasca constant per part de tots els membres de l'equip, i amb responsabilitat en el *product owner*. És aquest el principal interessat en tenir una visió clara sobre l'acompliment general de l'objectiu del producte, i sobre la selecció o prioritització més eficient possible i orientada a proporcionar als usuaris el major grau possible de valor.

Aquesta tècnica pot aplicar-se de forma cíclica en *refinements* durant el projecte.

Descripció de l'eina i estris necessaris

En un escenari de desenvolupament àgil, cada lliurament de producte es fa amb la intenció de proporcionar un increment funcional del producte. Per assolir-ho no és convenient subdividir el projecte en les àrees funcionals més òbvies, ja que llavors no tindríem un producte funcional fins a les últimes fases del projecte, o fins i tot, al final del projecte. Cal dividir el projecte de forma transversal, i incloure a cada lliurament la porció necessària de cada funcionalitat que es converteixi en un producte incremental i utilitzable.

A una subdivisió que proporciona un increment de producte se li diu MMF : (minimum marketable feature) i correspon al conjunt mínim de funcionalitats que per si mateixes proporcionen un increment de valor al producte.

Així, cada MMF o conjunt de MMF poden ser encabits dins del mecanisme Scrum, de forma que el product backlog, l'sprint planning i la política de *releases* ja s'orienten amb aquesta mentalitat de construcció incremental.

Per articular aquesta estructuració dels lliuraments incrementals, Jeff Patton (2009) planteja una eina de treball col·laborativa anomenada visual story mapping. Aquesta eina consisteix en l'execució de les tasques següents:

1. Identificar les grans funcionalitats en què es pot dividir el sistema (*activities*).
2. Subdividir les activitats en històries d'usuari (*user story*).
3. Subdividir les històries d'usuari en tasques a desenvolupar (*tasks*).

L'objectiu és aconseguir un mapa que mostri:

- Les grans separacions funcionals o *activities* (que en Scrum poden articular-se com a EPIC).

- Les històries d'usuari que subdivideixen cada EPIC.
- Les tasques que cal desenvolupar, pròpies de les accions de detall de l'sprint planning.

El resultat és semblant a l'esquema següent:

Backbone. Àrea 1		Backbone. Àrea 2			Backbone. Àrea 3	
US 1	US 2	US 3	US 4	US 5	US 6	US 7
US 8	US 10	US 18	US 11	US 19	US 20	US 14
US 9	US 16		US 17	US 12	US 21	
US 15			US 23		US 125	
US 22			US 2		US 13	
					US 26	

Temps estimat per aquesta activitat

Aquest joc es pot practicar en qualsevol dels moments en el projecte en què sigui necessari que l'equip treballi en una major comprensió dels ítems del product backlog i en el valor que aquests proporcionen als usuaris. Aquestes sessions acostumen a organitzar-se mitjançant *refinements*, que habitualment tenen una durada d'1h per sessió.

Com funciona?

El primer objectiu consisteix a ser capaços, de forma consensuada, determinar un conjunt d'activitats d'alt nivell que conformen l'objectiu del producte (product goal). Això és el que Jeff Patton defineix amb el nom de "BackBone".

La definició i manteniment constant d'aquesta classificació ajuda l'equip a respondre la 1a pregunta definida unes quantes línies més amunt: "Responen els ítems del product backlog a l'objectiu del producte?"

Un cop definides les principals activitats és el torn de situar cada un dels ítems del product backlog en una d'aquestes activitats. Aquesta tasca es fa de forma periòdica per tal de mantenir sempre al dia aquesta classificació, i incorporar els nous ítems apareguts al product backlog mentre el projecte avança, així com els possibles canvis sobre ítems previs.

Així tenim una imatge com la presentada més amunt. Ara és el moment de determinar un subconjunt horitzontal que ens permeti assegurar que a cada lliurament som capaços de proporcionar producte de valor

L'equip treballa sobre la graella prèvia per tal d'identificar conjunts d'històries d'usuari que proporcionen valor, tot mantenint l'equilibri entre el cost (la suma dels story points de les històries seleccionades) i el valor que es proporciona.

La selecció, que és dinàmica i que pot variar a cada sessió, determina quins "paquets" proporcionen valor de forma assumible per a l'equip amb la durada de Sprint disponible, i implica un consens i un compromís de tècnics, Product Owner i *stakeholders* sobre "que es farà" i en quin ordre

Backbone. Àrea 1		Backbone. Àrea 2			Backbone. Àrea 3	
US 1	US 2	US 3	US 4	US 5	US 6	US 7
US 8	US 10	US 18	US 11	US 19	US 20	US 14
US 9	US 16		US 17	US 12	US 21	
US 15			US 23		US 125	
US 22			US 2		US 13	
					US 26	

On podem tenir més informació sobre aquesta activitat?

User Story Mapping: Discover the Whole Story, Build the Right Product

Jeff Patton

(https://www.amazon.com/dp/1491904909/ref=cm_sw_r_as_gl_api_glt_fabc_943R88XEDXR0C93EARN1?linkCode=ml1&tag=jefpatass-20)