



# User Story



Photo by Jacopo Romei on flickr

Die User Story ist ein von Ivar Jacobson und Ron Jeffreys entwickeltes Konzept, welches überraschender Weise nicht im Zuge des Agilen Manifestes, der Entwicklung von Scrum oder anderen agilen Methodenleitfäden entstand. Vielmehr sind User Stories das Ergebnis anwendungsbezogener Erfahrungen agiler Praxis, in der sich diese entwickelt und bewährt haben. Heutzutage sind sie dadurch als gängige Methode des agilen Arbeitens kaum mehr wegzudenken.

## WAS NÜTZEN USER STORIES?

User Stories beschreiben Anforderungen aus der Perspektive von Benutzer\*innen in Form eines einfachen Satzes; wie beispielsweise: „Als Gast möchte ich den Bestellvorgang ohne zusätzliche Anmeldung durchführen, um keinen zeitaufwändigen Registrierungsprozess durchlaufen zu müssen“ oder „Als Kund\*in möchte ich Waren in einem Webshop auswählen um sie anschließend zu bestellen“. Die User Story unterscheidet sich von anderen Methoden mit klassischen Anforderungen dadurch, dass sie relativ offen formuliert wird. Sie definiert zwar den erstrebten Endzustand, lässt aber gleichzeitig das „Wie“ offen. Details werden erst im späteren Verlauf, etwa während der Implementierung, in Kooperation mit Kund\*innen ausgearbeitet. Somit wird vermieden, dass etwaige Details zu früh erarbeitet werden, die noch irrelevant sind und sich bis zur Umsetzung der Anforderung sogar noch ändern könnten. Aus diesem Grunde sind User Stories für die Definition von Anforderungen in agilen Softwareprojekten bestens geeignet.

## MUSTER-STORY

Der Satzbau einer User Story folgt stets dem Schema: „Als [Rolle] möchte ich [Anforderung, Ziel oder Wunsch] um [Begründung]“.

**WANN:** bei der Planung sowie Umsetzung von Produkten/Anwendung oder bei dem Durchführen von Iterationen.

**WER:** jegliche Stakeholder inkl. Entwickler\*innen, Kund\*innen, User Research Team und UX-Designer\*innen

**DAUER:** variiert je nach Zielsetzung und Anzahl der User Stories

**WOMIT:** Klebezettel und Karteikarten sowie digitale Mapping-Tools zur nachträglichen, optischen Aufbereitung

## INVEST

Zum Formulieren guter User Stories kann die Eselsbrücke INVEST hilfreich sein, die aus folgenden Punkten besteht:

**Independent – unabhängig**  
Eine Story ist unabhängig von anderen Stories. Auf keinen Fall sollte eine Story daher von der Umsetzung einer vorangestellten bedingt sein.

**Negotiable – verhandelbar**  
User Stories sind nicht abschließend spezifiziert, sondern dienen als Diskussionsgrundlage.

**Valuable – wertschöpfend**  
Jede User Story muss einen erkennbaren Mehrwert für Nutzer\*innen liefern.

**Estimable – schätzbar**  
User Stories müssen so überschaubar sein, dass Entwickler\*innen deren Umsetzungsaufwand abschätzen können.

**Small – klein**  
Der Umfang einer User Story muss so gewählt werden, dass die Umsetzung den Rahmen von einigen Personentagen nicht überschreitet. Tendenziell gilt: je kürzer, desto besser.

**Testable – testbar**  
Die korrekte Umsetzung einer Story muss durch das Testen der Anforderung überprüfbar sein.

Gefördert durch:



## Erstellen Sie Ihre eigene User Story Map!

### MAPPING DER USER STORIES

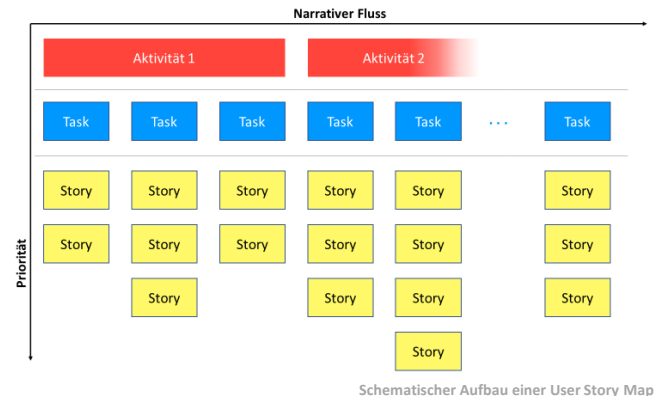
Sie haben bereits erfahren, wozu User Stories verwendet werden und wie man diese erstellt. Nachstehend erfahren Sie mehr über die Organisation und Durchführung der damit verbundenen Visualisierungsmethode – dem User Story Mapping. Orientieren Sie sich dabei an folgenden Schritten.

### VORBEREITUNG

Sofern Sie bereits eine Dokumentation ihres Projektes oder Produktentwicklung besitzen, nehmen Sie diese für Denkanstöße zur Hand. Des Weiteren treffen Sie eine Entscheidung darüber, wie Sie die Map erstellen möchten. Eine ästhetische und leicht teilbare Map können sie mit digitalen Tools wie Jira, Miro.com oder Trello erzielen. Wenn Sie im Team agieren ist es sehr effizient die originäre Erstellung mit Klebezetteln zu realisieren.

### DURCHFÜHRUNG

- 1) Stellen Sie ein Team zusammen, das das Produkt und die Interessen der Zielgruppe versteht. Um letzteres zu gewährleisten sollten Sie Informationen auf der Basis von Methoden der nutzerzentrierten Gestaltung zu Hilfe nehmen. Beispielhaft zu nennen wären diesbezüglich: Personas, Interviews, Lautes Denken, Fokusgruppen sowie Customer Journey Maps.
- 2) Jede Person nimmt einen farbigen Klebezettel und schreibt für sich eine essenzielle User Story auf.
- 3) Nun gruppieren Sie die farbigen Zettel, in dem ähnliche Aspekte zusammengeführt und unterschiedliche Aktivitäten voneinander entfernt platziert werden.
- 4) Im nächsten Schritt übertiteln Sie jede Gruppe durch einen Klebezettel, der sich oberhalb der Gruppe befindet. Diese bezeichnet man anschließend als Aktivität und bildet ein jeweiliges Thema innerhalb der User Story ab.
- 5) Die Klebezettel der jeweiligen Gruppen werden in der Reihenfolge, in der Nutzer\*innen diese durchführen, von links nach rechts angeordnet. Nachfolgend werden die Klebezettel als Task bezeichnet, und bilden das Rückgrat der User Story.
- 6) Im letzten Schritt werden unter den jeweiligen Tasks weitere, detaillierte User Storys in absteigender Priorität ergänzt.



### AGILE IMPLEMENTIERUNG

Durch die exakte Priorisierung der einzelnen User Stories wird deutlich erkennbar, welche Schritte bzw. Features dazu in der Lage sind, den größten Mehrwert innerhalb kürzester Zeit zu liefern. Daher bietet es sich an diese in Releases, also Teilveröffentlichungen des Produktes, entlang der Horizontalen einzuteilen. Arbeiten Sie in ihrem Unternehmen mit dem agilen Vorgehensmodell Scrum, können Sie die Priorisierung als Planung für einzelne Sprints verwenden. Zudem ermöglichen User Stories klare Aufgabendefinitionen innerhalb des Backlogs.

#### Praxistipps für zusätzliche Informationen

Um Zusammenhänge zwischen User Stories innerhalb eines Releases oder Sprints hervorzuheben, können Sie Kreppband oder Fäden verwenden.

Sie können diverse Aufkleber verwenden, um zusätzliche Informationen, Notizen, Fragestellungen und vieles mehr zu kennzeichnen.

Sofern Sie die User Story Map (im Nachgang) digital erstellen, kann es sinnvoll sein, diese durch Verlinkungen mit zusätzlichen Informationen anzureichern. So sorgen Sie beim Teilen der Map für zusätzliche Nachvollziehbarkeit.

### WEITERFÜHRENDE LITERATUR

Michl, T. (2018). Die User Story – eine agile Form der Aufgabendefinition. In Agile Verwaltung (pp. 137-142). Springer Gabler, Berlin, Heidelberg.

Patton, J. (2015). User Story Mapping – Die Technik für besseres Nutzerverständnis in der agilen Produktentwicklung. O'Reilly Germany.

Gefördert durch: