

## **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИСТОРИЯ (USER STORY) КАК КОМПОНЕНТ AGILE-МЕТОДОЛОГИИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ**

Пользовательская история (далее — user story) — это короткое, простое описание функции с точки зрения человека, которому она нужна. User stories используются в методологиях гибкой разработки, например, Scrum и Kanban.

Данный метод помогает определить класс пользователей, что они хотят и почему. По мнению Майка Кона, одного из основоположников Scrum-методологии: «Пользовательские истории являются частью гибкого подхода, который помогает сместить акцент с написания требований на их обсуждение. Все гибкие пользовательские истории включают одно или два письменных предложения и, что более важно, серию бесед о желаемой функциональности».

Технология user stories сокращает время на определение основных требований к программе, так как не осуществляется их детализация. Также она способствует более быстрому выпуску продукта, что безусловно радует заказчика, ведь он быстрее увидит то, за что платит.

Истории реализуются в 3-х стадиях, называемые как 3С:

- Card (карточка): краткое описание потребности;
- Conversation (обсуждение): обсуждение историй между командой и заинтересованными лицами (stakeholders);
- Confirmation (подтверждение): история отвечает критерию приемки (acceptance criteria) [2].

User stories обычно состоят из 10–15 слов. Множество историй формируют бэклог (backlog) проекта, представляющий собой список «дел», что способствует составлению последовательных шагов в процессе проекта. Такой подход повышает шансы добиться нужного результата.

Стандартный шаблон для составления user story выглядит так:

Как, <роль/персонаж юзера>, я хочу <действие>, чтобы <цель>.

Роль — это реальный человек, который будет взаимодействовать с системой. Она должна быть конкретна насколько это возможно (пример: не «пользователь», а «главный бухгалтер» и «экономист отдела планирования»). Для проверки правильности выделенной роли необходимо отбросить часть с ней и посмотреть, не потеряла ли история смысл. Если нет, то следует поменять роль.

Действие — это поведение системы, записываемое по принципу «что делает», а не «как». Оно является основой истории и должно быть одно (без перечислений).

Цель — это выгода, которая является реальным результатом, который можно увидеть и оценить. Цель может быть одинаковой для множества историй и для множества различных типов пользователей.

Пример хорошей истории выглядит так: «Я как пользователь хочу сортировать товары по цене, чтобы выбрать лучшее из одной ценовой категории» [4].

Качество полученной истории можно оценить с помощью акронима INVEST, содержащего широкий набор критериев. Если история не соответствует одному из них, то велика вероятность, что команда захочет перефразировать или переписать ее.

Данная концепция была разработана в 2003 г. Билом Уэком, а затем через год была рекомендована Майком Коном в своей книге [1].

Для организации и хранения пользовательских историй в некотором порядке используется продуктовый бэклог — в сущности достаточно ограниченный инструмент. Пользовательские истории в нем расставлены по приоритету: от высшего к низшему. А карта истории работает сразу в двух изменениях: показывает не только приоритет историй, но и то, как они связаны между собой и с более крупными задачами пользователей. Карта помогает команде понять, как можно скомпоновать истории, чтобы получить MVP, готовый к релизу [3].

Таким образом user stories — это гибкий инструмент Agile методологии, позволяющий выпускать продукт быстрее, но отвечающий всем изменяющимся потребностям пользователей без потери качества.

## Источники

1. What is User Story? [Electronic resource] // Visual Paradigm. — Mode of access: <https://www.visual-paradigm.com/guide/agile-software-development/what-is-user-story/>. — Date of access: 17.03.2020

2. 3C's of User Story [Electronic resource] // Vishesh Tomar. — Mode of access: <https://visheshtomar.com/3cs-of-user-story/>. — Date of access: 17.03.2020.

3. Как устроена концепция «User Story Mapping» и как интегрировать карту историй с Канбан-доской программистов [Электронный ресурс] // Medium. — Режим доступа: <https://medium.com/product-design/как-устроена-концепция-user-story-mapping-и-как-интегрировать-карту-историй-с-канбан-доской-25614cb20ace>. — Дата доступа: 18.03.2020.

4. Как писать User Story [Электронный ресурс] // Medium. — Режим доступа: <https://medium.com/@alexandertvar/как-писать-user-story-2410093b23c2>. — Дата доступа: 18.03.2020.