

Les User Stories

Une user story est une description simple, en langage naturel courant, d'un besoin ou d'une attente d'un utilisateur ou d'un client, dans le cadre d'un projet logiciel ou d'un produit.

6GMS

5TTR

6TTR

 Découverte

Pourquoi les user stories existent

As-tu déjà construit une fonctionnalité pour te rendre compte, trop tard, que **ce n'est pas ce que l'utilisateur voulait** ? C'est précisément ce problème que les **user stories** cherchent à résoudre.

Les user stories sont :

- **petites**
- **simples**
- **puissantes**
- et surtout **centrées sur l'utilisateur**

Elles permettent aux équipes de rester concentrées sur **la valeur réelle pour l'utilisateur**, et non sur ce que l'équipe *suppose* être utile.

Elles fonctionnent :

- en Agile,
- en méthodologie hybride,
- et même dans des projets encore peu structurés.

Définition d'une user story

Une **user story** est :

une **COURTE DESCRIPTION**, en langage simple, d'une **fonctionnalité ou capacité**, racontée **du point de vue de l'utilisateur**.

Son objectif principal est clair :

👉 s'assurer que ce que l'on construit répond réellement aux besoins des utilisateurs.

Ce qu'une user story n'est PAS

- ❌ ce n'est pas une spécification complète
- ❌ ce n'est pas une description technique
- ❌ ce n'est pas une liste détaillée de règles

✅ Une user story est un **point de départ pour une discussion**, pas une documentation figée.

Le problème des exigences (requirements)

Dans tout projet, une question revient sans cesse :

Comment s'assurer que les personnes qui construisent le produit comprennent réellement ce que les utilisateurs veulent ?

Les user stories apportent une réponse simple :

- elles favorisent une **communication humaine, claire et centrée sur les besoins**
- elles évitent un "dump" de détails techniques incompréhensibles
- elles **font le lien** entre :
 - ceux qui **ont un besoin**
 - et ceux qui **construisent la solution**

👉 Elles comblent le fossé entre métier et technique.

Le format classique : WHO – WHAT – WHY

Les user stories suivent un format volontairement simple :

As a [WHO]
I want / I can [WHAT]
So that [WHY]

En français :

Rôle de chaque partie

- **WHO (Qui)** L'utilisateur ou le rôle concerné → "utilisateur enregistré", "administrateur", "nouvel utilisateur", etc.
- **WHAT (Quoi)** Ce que l'utilisateur veut pouvoir faire → une action, une capacité, un besoin
- **WHY (Pourquoi)** La valeur, le bénéfice, la raison → ce que cela apporte à l'utilisateur

Règle fondamentale

🚫 Pas de HOW (comment)

On ne décrit pas la solution technique. On décrit le **besoin et la valeur**, pas l'implémentation.

Qui écrit les user stories ?

Réponse courte :

👉 Le Product Owner

Pourquoi ?

- il est responsable du **backlog**
- il garantit que chaque story est :
 - claire
 - utile
 - alignée avec la vision produit

Réponse complète (la plus importante)

✅ Les bonnes user stories sont un travail d'équipe

- n'importe qui peut proposer une story
- développeurs, designers, testeurs doivent participer
- les meilleures stories émergent souvent :
 - d'une discussion

- d'un tableau blanc
- d'un "Et si l'utilisateur faisait plutôt ça ?"

👉 Une user story devient vraiment utile **quand elle est enrichie collectivement**.

Les 3 C's des user stories (Ron Jeffries)

Pour bien comprendre ce qu'est *vraiment* une user story, Ron Jeffries a défini les **3 C's** :

1 Card (la carte)

À l'origine, les user stories étaient écrites sur des **cartes physiques**.

Pourquoi ?

- elles sont **simples**
- manipulables
- regroupables
- jetables

Elles donnent un message important :

👉 **Une user story n'est pas un document permanent**

Même aujourd'hui, dans les outils numériques :

- une story **n'est pas une spécification figée**
- **elle n'est pas le requirement**
- elle est seulement **un pointeur vers le besoin**

2 Conversation (la conversation)

C'est le **cœur du processus**.

Chaque user story est :

UNE PROMESSE D'AVOIR UNE CONVERSATION AVANT DE DÉVELOPPER

Questions typiques :

- “Peux-tu nous en dire plus ?”
- “À quoi ressemble le succès ?”
- “Et si l'utilisateur fait X ?”
- “Que se passe-t-il dans ce cas ?”

⚠ Sans cette conversation :

- le Product Owner est tenté d'écrire des specs énormes
- on perd tout l'intérêt des stories

Important :

Le fait que le PO “veuille quelque chose” ne signifie pas que l'équipe doit l'implémenter tel quel.

L'équipe doit :

- questionner
- challenger
- proposer d'autres solutions

👉 La conversation fait partie intégrante de la story.

3 Confirmation (la confirmation)

La confirmation correspond aux **critères d'acceptation**.

Ils répondent à la question :

Comment saura-t-on que la story est terminée, et bien terminée ?

Exemples :

- “La story doit faire ceci”
- “Elle ne doit pas faire cela”
- “Si X arrive, alors Y doit se produire”

✅ Ces critères :

- émergent naturellement des conversations
- donnent de la clarté
- évitent les malentendus

Exemples de user stories (connexion à un site)

Story de base

En tant qu'utilisateur enregistré, je dois me connecter afin d'accéder au système.

Autres points de vue

- **Mot de passe oublié**

En tant qu'utilisateur distrait, je peux demander un rappel de mot de passe afin de pouvoir me connecter même si je l'ai oublié.

- **Nouvel utilisateur**

En tant que nouvel utilisateur, je peux créer un compte afin de me connecter et enregistrer mes préférences.

- **Utilisateur fidèle (expérience positive)**

*En tant qu'utilisateur revenant pour la *nième fois*, je reçois une récompense afin de me sentir reconnu et encouragé à continuer.*

👉 Remarque : La story dit "*nième fois*" sans préciser 3, 5 ou 20. Ce détail sera décidé **plus tard**, au moment de l'implémentation.

Où sont les détails si la story est si courte ?

Une user story est souvent **une seule phrase**.

C'est normal.

- les détails viennent :
 - pendant les conversations

- via les critères d'acceptation
- au moment où la story est prête à être développée

✅ La brièveté est une force, pas une faiblesse.

À retenir (synthèse)

- Une user story est **courte, simple, centrée utilisateur**
 - Elle décrit **WHO – WHAT – WHY**, jamais le HOW
 - Elle est :
 - un **pointeur vers un besoin**
 - une **promesse de conversation**
 - validée par des **critères de confirmation**
 - Les 3 C's sont fondamentaux :
 - **Card**
 - **Conversation**
 - **Confirmation**
 - Les user stories sont un **outil de collaboration**, pas juste de documentation
-

Vidéo à la une à regarder sur Youtube:  <http://youtu.be/kkihaNjwRik>