

TOMSK POLYTECHNIC UNIVERSITY  **ТОМСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

Министерство науки и высшего образования РФ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение

высшего образования

**«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Инженерная школа информационных технологий и робототехники

Направление подготовки 09.04.02 «Информационные системы и технологии»

Отделение информационных технологий

Методические указания к лабораторной работе №6

STORY MAPPING

по дисциплине

Управление проектами разработки программного обеспечения

1. ЦЕЛЬ РАБОТЫ

Целью лабораторной работы является составление плана для разработки программного обеспечения, описанного в выданном преподавателем техническом задании.

2. ЗАДАНИЕ

1. Составить перечень функциональных особенностей (не менее 20 штук) предполагаемого ПО в порядке их реализации.

2. Сгруппировать функциональные особенности по категориям (модулям) и ранжировать их по приоритетам.

3. Выделить *MVP* (Minimal Viable Product – минимально жизнеспособный продукт) и последующие итерации (Releases).

Для построения карты пользовательских историй можно использовать различные приложения, например, [FeatureMap](#), [CardBoard](#), [Miro](#), [draw.io](#), *MS Visio* и другие.

Пример из данных методических указаний построен в *MS Visio*.

2.1. Алгоритм создания карты пользовательских историй

1. Определение целей бизнеса и пользователя

Цели бизнеса и пользователя – это основные цели, которые должна поддерживать система, с измеримыми бизнес-результатами и имеющие отношение к бизнесу.

Цели бизнеса и пользователя – это самые крупные категории функциональных особенностей. Их нужно разместить на карте пользовательских историй слева направо в порядке времени реализации.

Например, для приложения для проектирования жилой площади «House creator 3D» бизнес-целями могут быть управление рабочим полем, управление макетом и управление собственными предметами интерьера.



Рисунок 1 – Цели бизнеса и пользователя приложения «House creator 3D»

2. Определение действий пользователя

Цели разбиваются на конкретные действия пользователей.

Действия пользователей – это осязаемые, последовательные события, которые описывают, что нужно сделать пользователю, чтобы получить ценность (достигнуть бизнес-цели).

Например, для управления собственными предметами интерьера их можно создавать или изменять.

Для каждого действия пользователя нужно определить персонажа, который его выполняет, и разместить его название над названием действия.

Поскольку в приложении для проектирования жилой площади «House creator 3D» только один пользователь – дизайнер интерьеров, все действия будет выполнять он, но в многопользовательских системах разным пользователям может быть доступен разный набор действий.

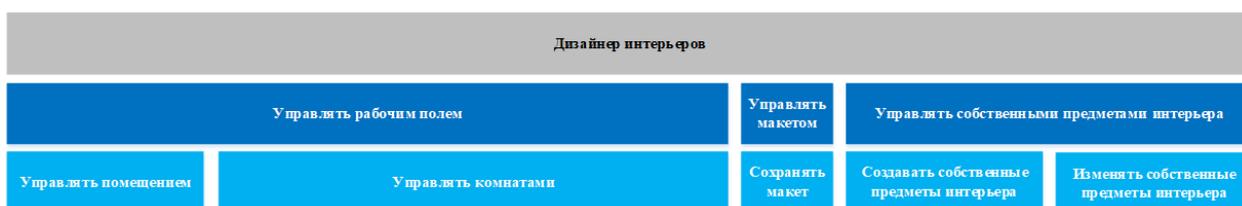


Рисунок 2 – Действия пользователя приложения «House creator 3D» и их исполнители

3. Определение функций системы

Действия пользователей разбиваются на конкретные функции системы. Эти функции на карте пользовательских историй располагаются непосредственно под соответствующими действиями.

Например, при создании собственных предметов интерьера пользователь может выбирать их форму и цвет/текстуру.

Функции системы рассматриваются с точки зрения пользователя, например, при сохранении макета ему не важно, где сохраняется макет – в отдельном файле или в базе данных, для пользователя существует только функция сохранения макета, при этом для него существенно, при каком его действии будет выполняться это сохранение – при нажатии специальной

кнопки в панели инструментов или в подтверждающем окне при выходе из программы, или автоматически через определенные временные интервалы.



Рисунок 3 – Функции системы для управления собственными предметами интерьера в приложении «House creator 3D»

Функции системы на карте пользовательских историй должны быть расположены сверху вниз в порядке убывания приоритета.

3. Разделение функциональных особенностей на релизы

Когда функции по каждому действию расставлены по приоритету, всю карту историй можно разделить на запланированные релизы/ММФ-ы.

Minimum Marketable Feature (ММФ) – минимальный состав продукта, ценный для потребителей.

Первый ММФ представляет собой MVP – минимально жизнеспособный продукт.

Минимально жизнеспособный продукт – это продукт, обладающий минимальными, но достаточными для удовлетворения первых потребителей функциями.

Например, при разработке приложения для проектирования жилой площади «House creator 3D» можно выделить 4 релиза:

1. ММФ 1 (MVP), в котором реализовано создание помещения и комнат, помещение предметов на рабочее поле, сохранение макета по нажатию кнопки;

2. *MMF 2, предоставляющий возможность изменения помещения и комнат, перемещения предметов на рабочем поле и сохранения макета через диалоговое окно при выходе из программы;*

3. *MMF 3, предоставляющий возможность изменения предметов на рабочем поле;*

4. *MMF 4, предоставляющий возможность создания и редактирования собственных предметов интерьера и автосохранения макета.*

Отделить релизы друг от друга можно с помощью горизонтальных линий – ломанных (в таком случае нет необходимости перемещать карточки функций ниже для последующих релизов) или прямых (в таком случае разделение функций системы на релизы становится более наглядным).

2.2. Пример карты пользовательских историй

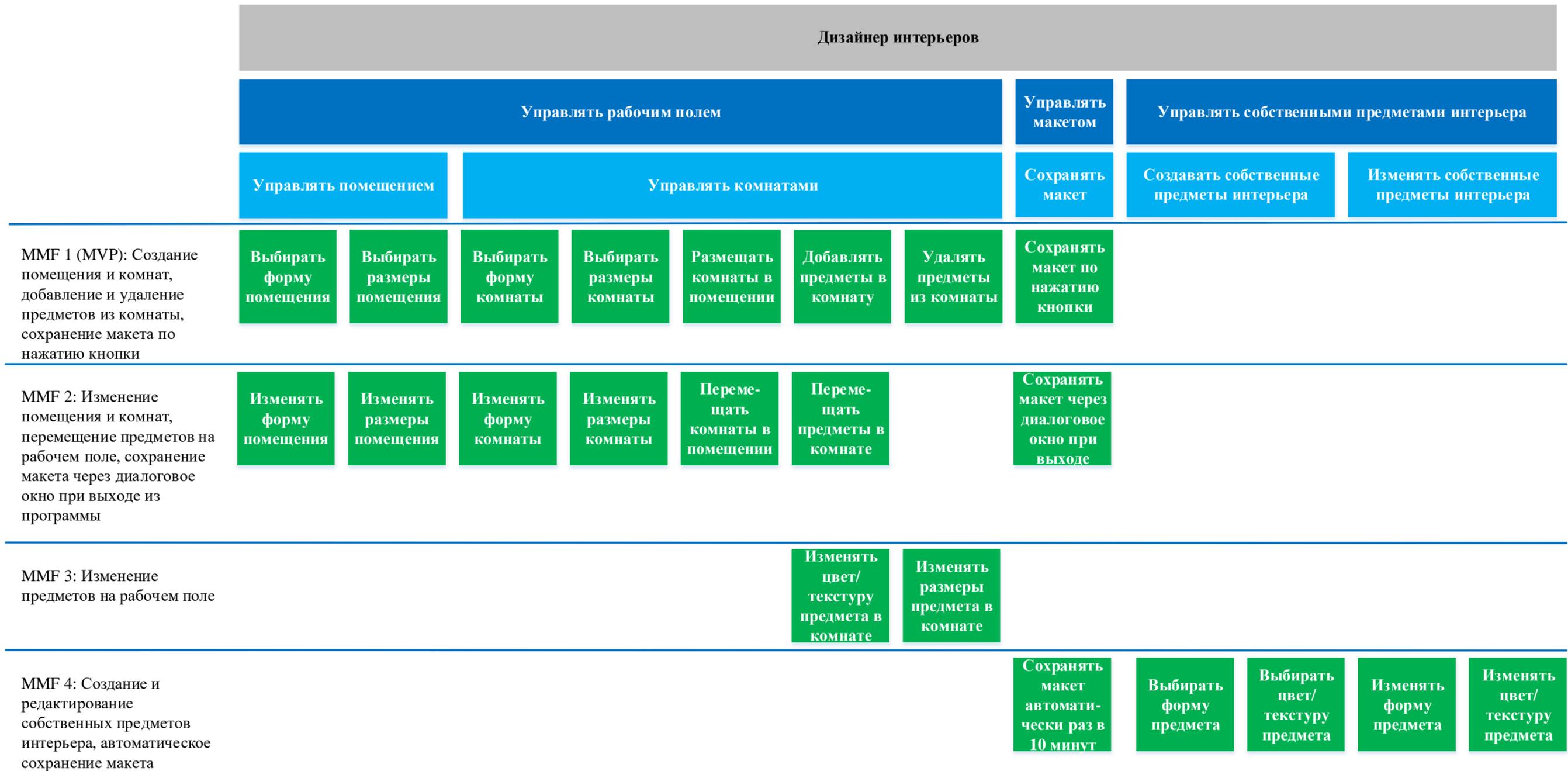


Рисунок 4 – Карта пользовательских историй приложения «House creator 3D»