



PARTENAIRES PREMIUMS



POSITIVE DIGITAL MAKERS



AERIS Patrimoine

Investissement | Immobilier
Retraite | Transmission | Fiscalité

PARTENAIRES DIGITAUX



PARTENAIRES INDÉPENDANTS



FOURNISSEURS



AGILE LYON - 04/07/2025



VOTRE BACKLOG DÉBORDE D'USER STORIES... MAIS EST-CE QU'ELLES SERVENT VRAIMENT LE BON BESOIN

CHARLINE RAGEADE

Charline RAGEADE aka **Marmotte**

Geek et ancienne chargée d'étude scientifique

Scrum Master, agiliste, cheffe de projet,
tournée vers le bien-être des êtres humains

Auto-entrepreneuse "Marmotte"

Organisatrice d'événements autour de l'agilité à
Grenoble - Club Agile Rhône-Alpes

Créatrice de serious game, d'outils et de
formation sur mesure



THE STORY OF USER STORIES

🎵 Never Ending User Story LaLaLa LaLaLaLaLa La



CE QU'ON VA EXPLORER

D'où viennent les User Story ?

Comment rédiger une User Story ?

Quels sont les antipatterns lors de la rédaction des User Stories ?

D'OÙ VIENNENT LES USER STORIES ?

*Dans la fin des années 90, Kent Beck (**eXtreme Programming**) propose de remplacer les exigences figées par un dialogue continu entre client·es et développeur·ses. La User Story naît comme une carte de discussion, simple, ouverte et évolutive.*

POURQUOI ?

Face aux specs rigides et aux incompréhensions, les User Stories émergent comme une réponse agile : simples, centrées utilisateur, elles favorisent le dialogue et la co-construction.

LES 3 C

1

CARD

Une User Story commence comme une note ou carte (physique ou digitale) suffisamment concise pour être lue en un coup d'œil.

2

CONVERSATION

Le cœur d'une bonne User Story, c'est la discussion qu'elle déclenche.

3

CONFIRMATION

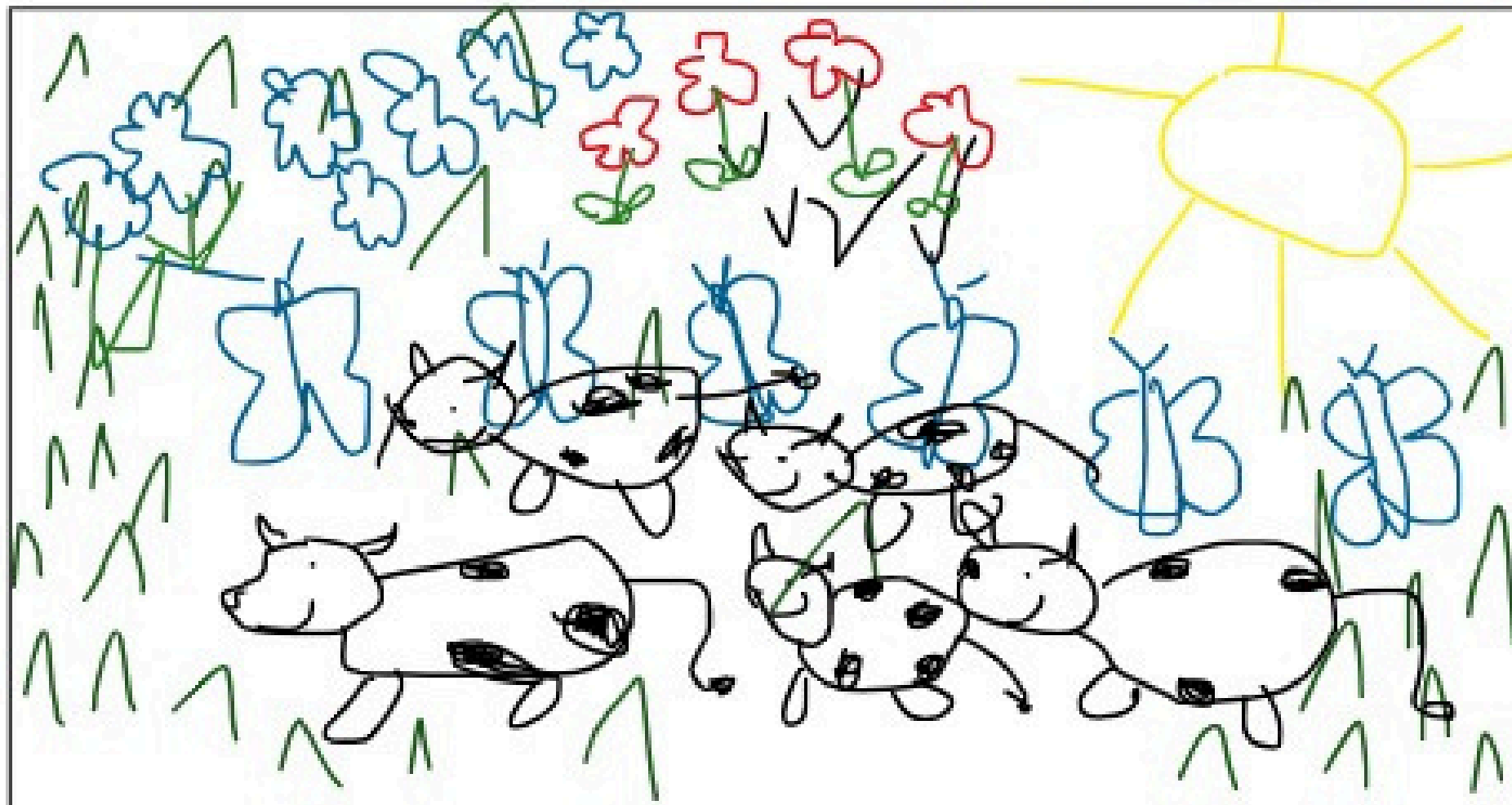
Vérifier que la solution répond au besoin exprimé



UN EXEMPLE DE JEUX SERIEUX

- 34 brins d'herbe verte
- 6 papillons bleus
- 3 vaches avec 4 tâches noires
- un soleil jaune avec 13 rayons
- 5 oiseaux noirs de 3cm d'envergure
- 6 fleurs avec 4 pétales rouges et 2 feuilles vertes
- 2 vaches avec 3 tâches noires
- 8 papillons rouges
- 7 fleurs avec 6 pétales bleus et 2 feuilles vertes

Dessinez en suivant les consignes



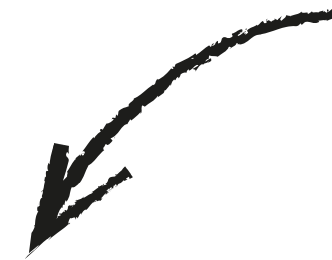
Serious Game : Dessine moi... une prairie AGILE !!

Je vous propose de découvrir (ou redécouvrir, pour certains), le jeu des vaches, également appelé jeu de la prairie AGILE. Pour jouer ce jeu de manière efficace, je vous conseille d'avoir au moins 6 participants (plus...

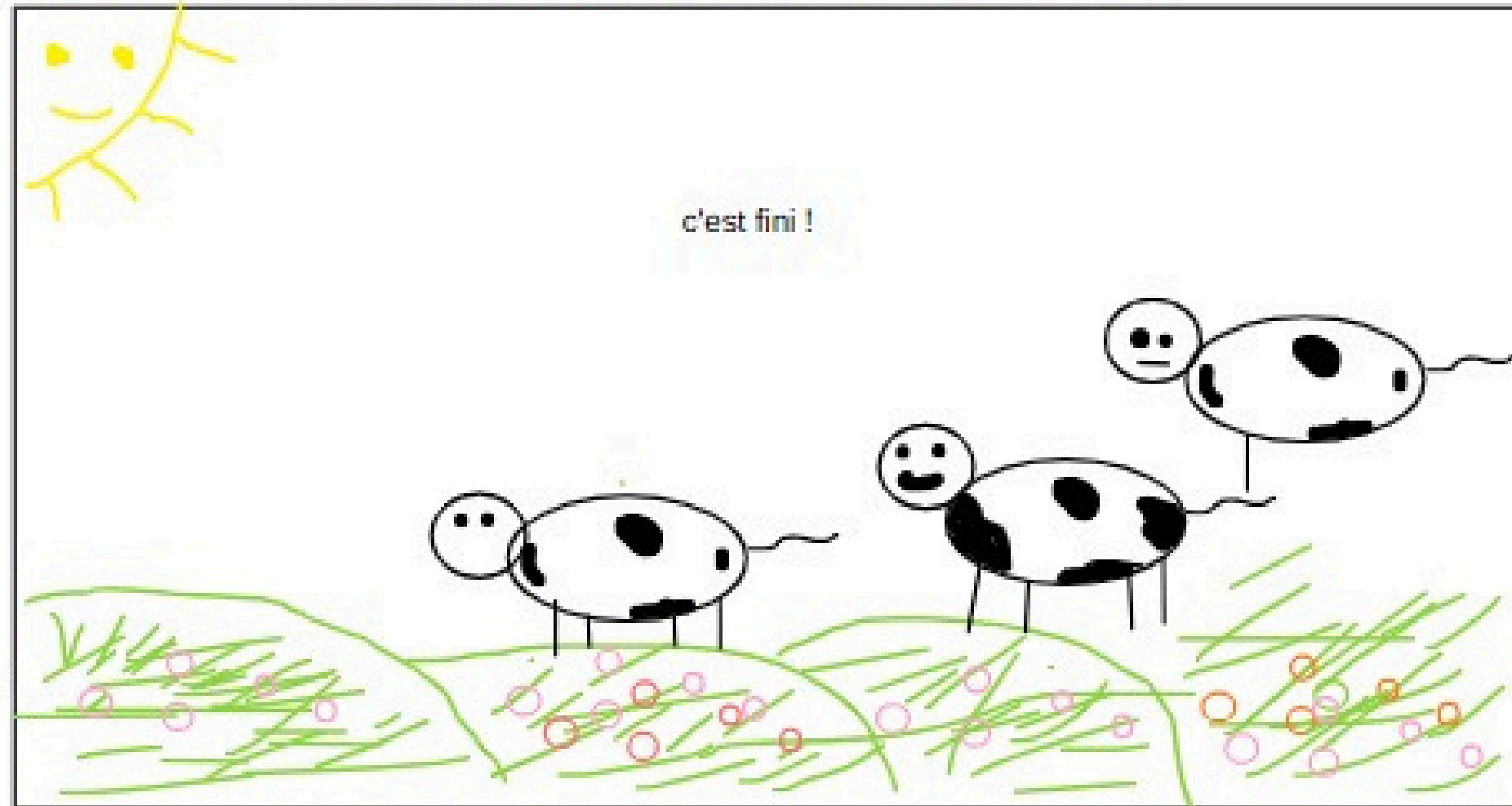
 Coach agile

UN EXEMPLE DE JEUX SERIEUX

Plus cohérent et les vaches
avec plus de valeur



Dessinez une belle prairie ensoleillée et fleurie, dans laquelle broutent quelques vaches





“

A user story is a
promise for a
conversation.

Ron Jeffries

En 1998, lors d'une visite chez Chrysler,

”

STRUCTURE CANONIQUE

EN TANT QUE [LE RÔLE DE L'UTILISATEUR], JE
VEUX [LE BESOIN EXPRIMÉ] AFIN DE [BÉNÉFICE
ATTENDU]

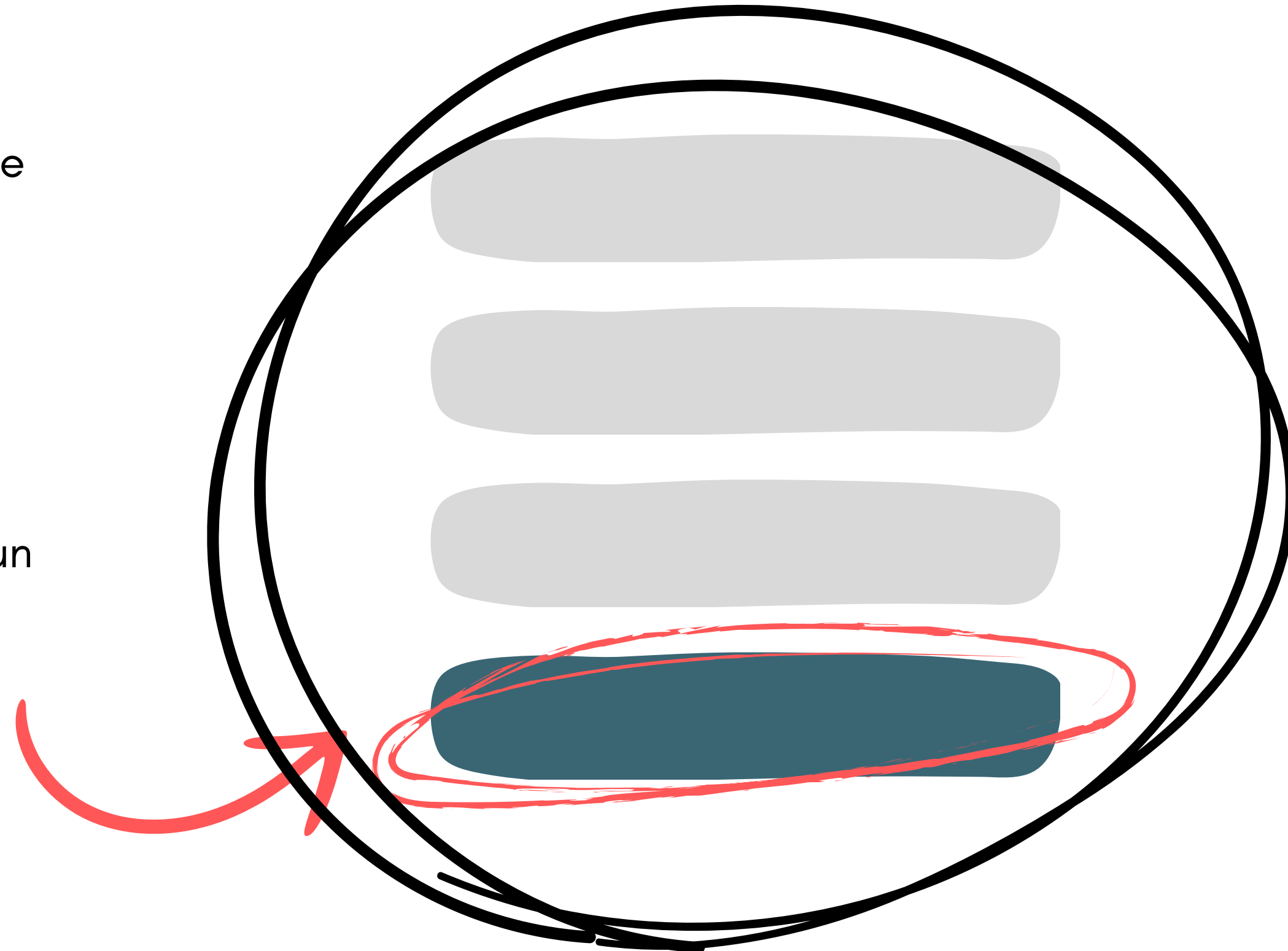
Mike Cohn, expert américain de l'agilité, cofondateur de la Scrum Alliance a formalisé dans son livre "User Stories Applied: For Agile Software Development" (2004) la structure de la User Story

LA USER STORY EST-ELLE UN PRODUCT BACKLOG ITEM ?

Selon Scrum

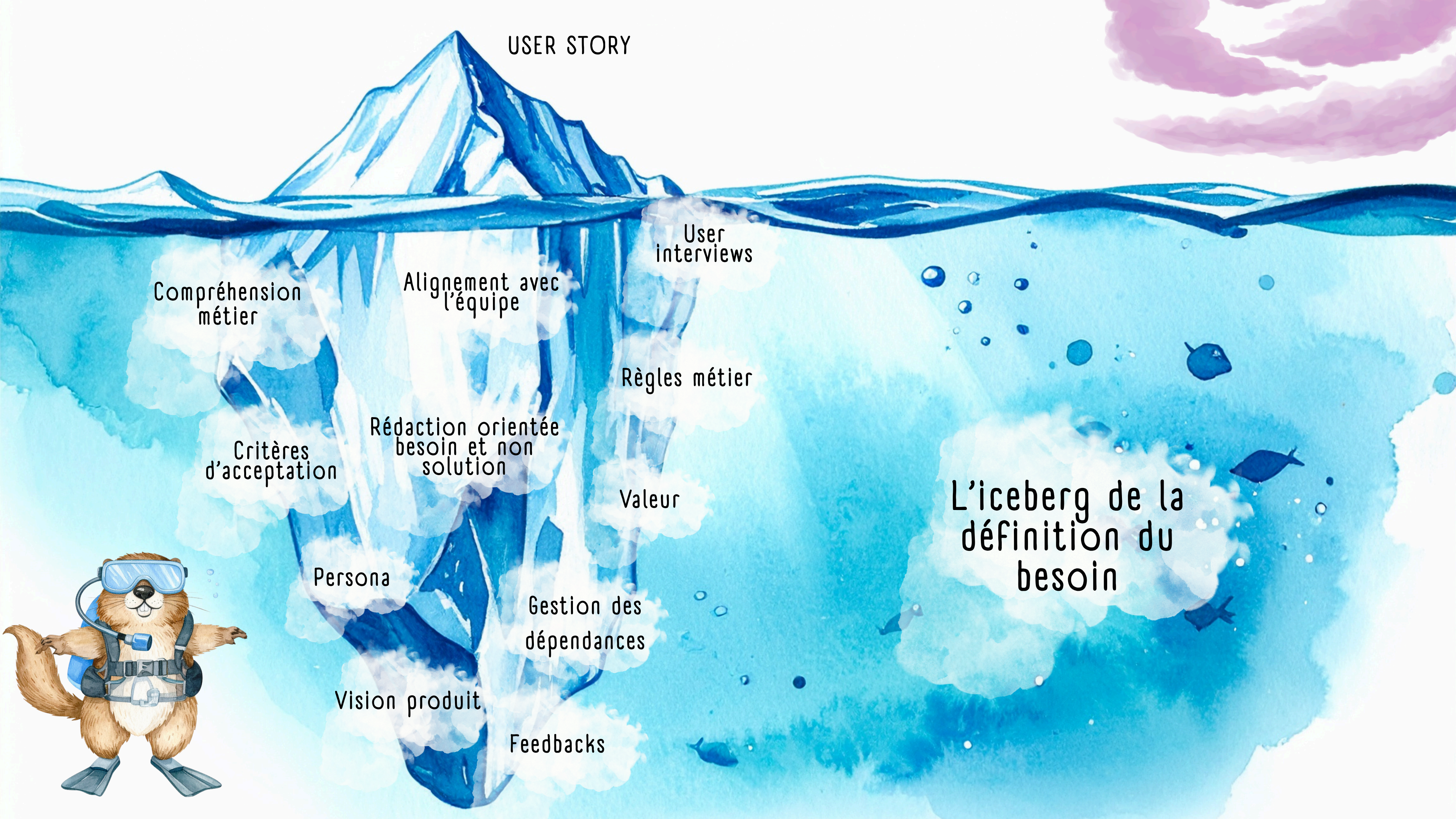
Backlog = liste priorisée de
Product Backlog Item

Product Backlog Item = un
élément de travail
clairement défini dans la
réalisation d'un produit



-> Une User Story peut donc être un PBI mais un PBI n'est pas forcément une User Story

USER STORY



User
interviews

Compréhension
métier

Alignement avec
l'équipe

Règles métier

Critères
d'acceptation

Rédaction orientée
besoin et non
solution

Valeur

Persona

Gestion des
dépendances

Vision produit

Feedbacks

L'iceberg de la
définition du
besoin



LE LONG PARCOURS DE LA DEFINITION DU BESOIN

🎵 Besoin de rien, envie de TOUT

CE QU'ON VA EXPLORER

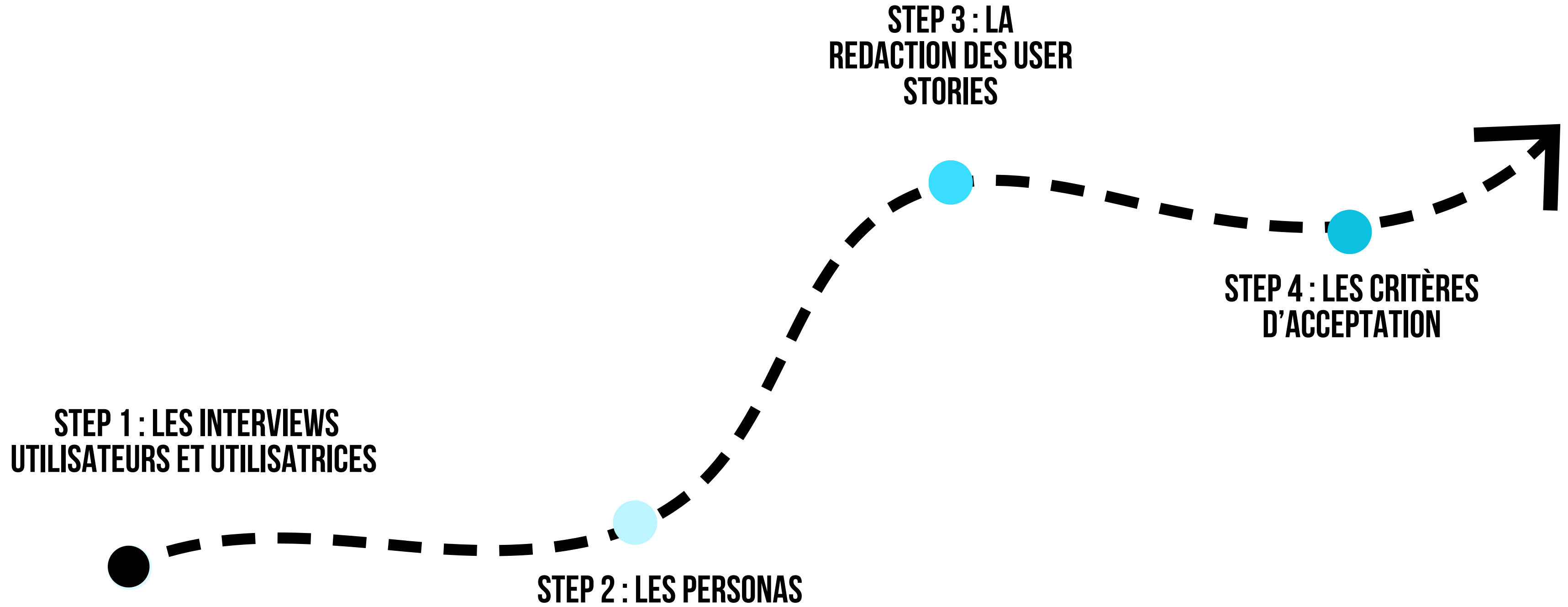
Les User Interviews

Les personas

Epic Vs User Stories Vs. Tâches

Les critères d'acceptation





USER INTERVIEWS

1

Comprendre le contexte et les problèmes : qu'est ce que les users font réellement, **et non ce qu'on pense qu'ils font**

✗ "Je sais déjà ce qu'ils veulent."

✓ *Regarder comment l'utilisateur·ice agit naturellement*

2

Détecter les irritants et les améliorations possibles

✗ "Ce bug que j'ai vu en tant que PO, il faut absolument le mettre en priorité"

✓ *Question de la baguette magique ; "si vous aviez une baguette magique, que changeriez-vous dans le produit ?"*

3

Creuser le vrai besoin et pas la solution

✗ "Je sou mets un formulaire dans Google Form"

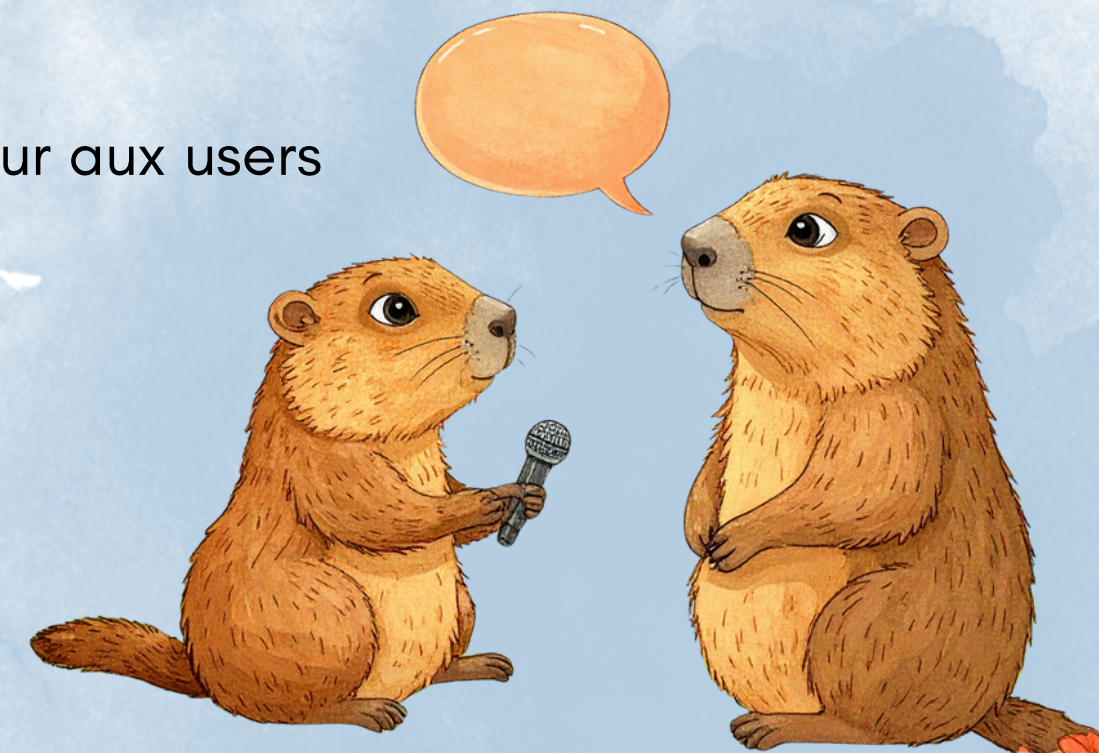
✓ *"J'ai besoin de faire une demande pour réserver un véhicule d'entreprise"*

4

Adapter le produit au bon besoin : savoir ce qui va vraiment apporter de la valeur aux users

✗ *Prioriser le backlog sans requestionner régulièrement le métier*

✓ *Ne pas faire de suppositions sur ce qui apporte de la valeur.*

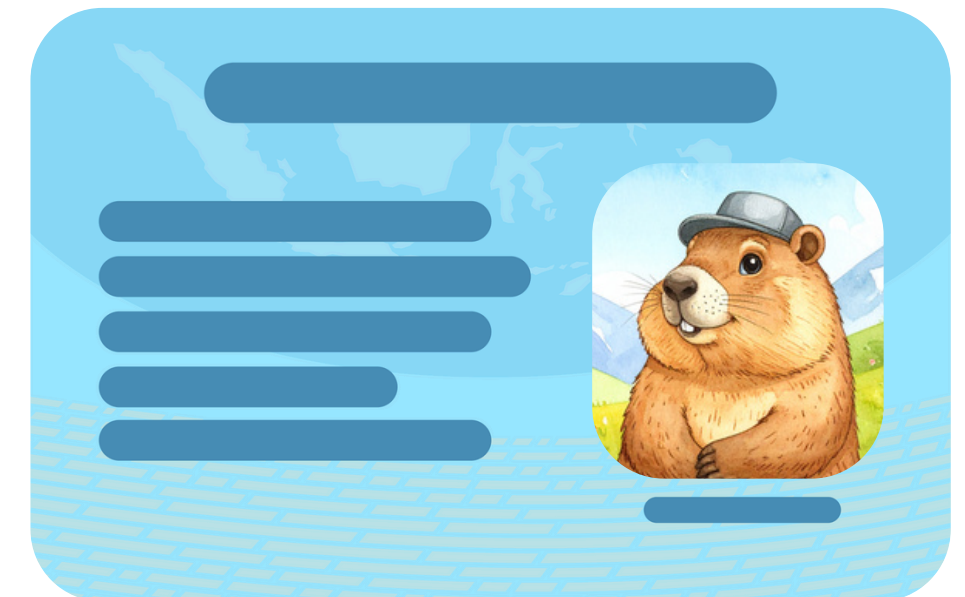


CONSTRUCTION DES PERSONAS

- Permettent d'incarner les différents utilisateurs finaux
- Facilitent l'alignement des équipes sur les besoins réels
- Aident à prioriser les fonctionnalités
- Favorisent une meilleure expérience utilisateur

LES **TIPS** DE MARMOTTE

- 1 Faire vivre vos personas, en parler comme s'ils existaient vraiment.
- 2 Les rendre consultables par l'équipe de développement à tout moment
- 3 Ne mettez pas trop de détails non plus



ATTENTION

- Un persona unique pour tous les usages
- Pas de mise à jour des personas au fil du temps



LA REDACTION DES USER STORIES

- Exprime clairement le bénéfice du point de vue utilisateur
- **Facilite le dialogue entre métier ET technique**

En tant que [utilisateur], **je veux** [Besoin exprimé], **afin de** [bénéfice attendu]

- 1 Claire et concise (sans jargon technique et focalisé sur un seul besoin)
- 2 Orientée besoin utilisateur (décrit le besoin et pas la solution)
- 3 Indépendante et testable



*La redaction n'est pas
l'affaire unique du
Product Owner, tous les
membres de l'équipes
peuvent les rédiger*

P'TIT REX

PROJET DE MIGRATION D'APPLICATIONS CHEZ SOITEC



Reverse-engineering et réévaluation du besoin métier de plusieurs applications en vue d'une migration d'outils pour rationaliser le SI.

- Interview métier
- Réévaluation du besoin
- "Formalisation" du besoin → rédaction d'US



Pourquoi c'est essentiel :

- Si la solution change, l'US reste pertinente
- L'équipe ne se bloque pas sur le "comment"
- On challenge le besoin réel, pas juste la demande exprimée

➡ Rédiger les US à partir du besoin métier permet de ne pas s'enfermer dans une solution trop tôt.

MA USER STORY EST-ELLE PERTINENTE ? - INVEST

	SIGNIFICATION	EXPLICATION
I - INDÉPENDANTE	Evite les dépendances entre US	Doit pouvoir être développée seule
N - NÉGOCIABLE	Pas un contrat figé	Discutable et ajustable avec l'équipe
V - VALUABLE	Apporte de la valeur à l'utilisateur	L'utilisateur doit en tirer un bénéfice clair
E - ESTIMABLE	Doit être évaluée en effort	Si trop vague, c'est qu'elle est trop grosse
S - SMALL	Assez petite pour tenir dans un sprint	Si trop grande, la découper
T - TESTABLE	Vérifiable par des critères clairs	On doit pouvoir dire si elle est "Done"

TOP 3 DE MES PIRES USER STORIES

En tant que gestionnaire de magasin, je veux pouvoir gérer les comptes fidélités des clients afin de récompenser les clients réguliers.



Interrogation capteurs

Modifier Ajouter un commentaire Créer ticket fils Plus Fini

Informations

Type:	Feature	Résolution:	Terminé
Priorité:	Medium	Version(s) corrigée(s):	CIH
Affecte la/les version(s):	Aucune		
Composants:	Aucune		
Étiquettes:	Aucune		

1 Générale WSJF

Sprint: OUV-PI12-SP2-07/04 au 25/04

Story Points: Aucune

En tant que responsable logistique, je veux implémenter une API pour me connecter à FEDEX Stratus.

ET TOI TU AS UN EXEMPLE A ME DONNER ?

LE CADRAGE DU BESOIN



CE QU'ON VA EXPLORER

Critère d'acceptation

Definition Of Ready

Definition Of Done

CRITERE D'ACCEPTATION

- Définissent ce qui est nécessaire pour considérer l'US comme "FINIE"
- Alignent les attentes entre les développeurs, testeurs et PO
- Servent de base aux tests d'acceptation et à l'automatisation
- Servent de base aux tests manuels et fonctionnels du métier



COUP DE CŒUR



Ils doivent être :

Basés sur des scénarios concrets

Testables : chaque critère doit être vérifiable



VIS MA VIE DE PARENT

Néo peux-tu ranger ta chambre s'il te plaît ?

Néo revient 15 minutes plus tard après avoir tout entassé sous le lit. Et fier de lui il dit : "Ca y est maman, j'ai tout rangé."

Sauf que, il y a des affaires sales mélangées avec des affaires propres, certains jouets sont cassés, car fragiles et on peut même trouver un verre d'eau renversé qui a abimé certains livres.

(User Story) Néo, peux-tu ranger ta chambre afin que tu puisses profiter de tes jouets et vêtements le plus longtemps possible.

(Critère d'acceptation) Ce sera bon quand :

- Tous tes jouets seront dans ton coffre à jouet
- Ton lit sera fait
- Tes livres dans la bibliothèque
- Ton verre d'eau dans la cuisine.



GHERKIN - GIVEN... WHEN... THEN... - BDD

- Given (Étant donné que...) → Contexte initial
- When (Quand...) → Action déclenchée
- Then (Alors...) → Résultat attendu

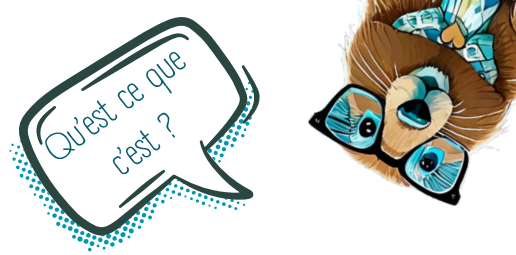
EXEMPLE

En tant que demandeuse d'emploi, je veux pouvoir réinitialiser mon mot de passe sur le site de France Travail en cas d'oubli afin de mettre à jour mes droits.

- Etant donné que je suis une demandeuse d'emploi inscrite sur France Travail et que j'ai oublié mon mot de passe
- Quand je veux me connecter avec mon identifiant et mon mot de passe
 - Alors j'ai une possibilité de réinitialiser mon mot de passe en cliquant sur un lien
 - Et je peux envoyer un email contenant un lien de réinitialisation
 - et je peux créer un nouveau mot de passe conforme aux règles de sécurité
 - et je peux me connecter avec mon nouveau mot de passe

ce sont donc mes
critères d'acceptation

LA DEFINITION OF READY




La Definition of Ready (DoR) décrit les critères qu'un élément du backlog doit remplir avant de pouvoir être intégré dans un sprint. Elle garantit que l'équipe dispose de toutes les informations nécessaires pour commencer à travailler sereinement sur l'élément. Comme la DoD (Definition of Done), elle n'est pas figée et peut être adaptée par chaque équipe.

Cependant la DoR ne figure pas dans le Scrum Guide.

Objectif : Assurer qu'une tâche (US, bug, ...) est actionnable, c'est-à-dire suffisamment claire, complète et préparée pour être prise dans un sprint.

ETABLIR UNE DOR EN 3 ETAPES

- 1 Organisez un atelier d'équipe pour discuter des irritants passés (éléments mal préparés, flous...).
- 2 Listez ensemble les critères nécessaires pour démarrer sereinement une US.
- 3 Formulez votre DoR et rendez-la visible dans vos outils (Jira, Confluence, modèle de ticket...).

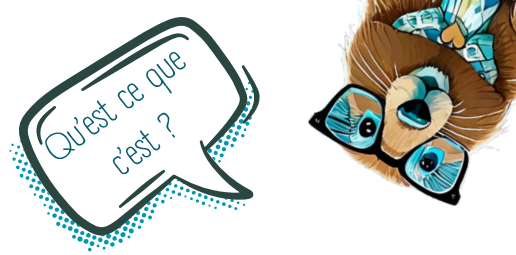


Une bonne Definition of Ready réduit les allers-retours en sprint, facilite les échanges PO/équipe, encourage la préparation en amont et évolue avec l'équipe.

LES BONNES PRATIQUES

- ✿ Automatisez la vérification de certains critères si possible (workflow Jira).
 - ✿ Utilisez des modèles de tickets pour guider la complétion
 - ✿ Faites une revue rapide de la DoR à chaque affinement.
- Trop rigide
 - Beaucoup de temps passé
 - Blocage du côté de l'équipe

LA DEFINITION OF DONE




La Definition of Done (DoD) décrit les critères à remplir pour qu'un élément du Backlog soit considéré comme "Fin" et intégré dans l'Increment. Elle garantit une compréhension commune et apporte de la transparence. Si non conforme, l'élément retourne au Backlog. Si la DoD n'est pas un standard de l'organisation, alors elle doit être créée par l'équipe !

selon le Scrum Guide

Objectif : Assurer qu'une tâche (user story, bug fix, fonctionnalité) est considérée comme véritablement terminée selon des critères partagés par toute l'équipe.

ETABLIR UNE DOD EN 3 ETAPES

- 1 Rassemblez l'équipe pour un atelier DoD pour définir LES critères garantissant qu'une tâche est "finie".
- 2 Identifiez les critères essentiels selon votre contexte
- 3 Formalisez la DoD dans un espace accessible et visible de toutes et tous (JIRA, Confluence, checklist)



Une bonne Definition of Done garantit la qualité des livrables, aligne l'équipe sur une vision commune de ce que signifie "terminé", et réduit les imprévus en fin de sprint ou projet.

LES BONNES PRATIQUES

- * Revoyez la DoD régulièrement lors des rétrospectives.
- * Adaptez les critères à mesure que le produit ou l'équipe évolue.
- * Automatisez les vérifications lorsque cela est possible (CI/CD, tests autos)

TRI DU BACKLOG

🎵 J'irai où tu JIRA (non je blague)

CE QU'ON VA EXPLORER

LA PRIORISATION PAR LA VALEUR
LE RANGEMENT ET LE TRI



“ THE PRODUCT BACKLOG IS
ORDERED BY WHATEVER IS
DEEMED MOST APPROPRIATE BY
THE PRODUCT OWNER ”

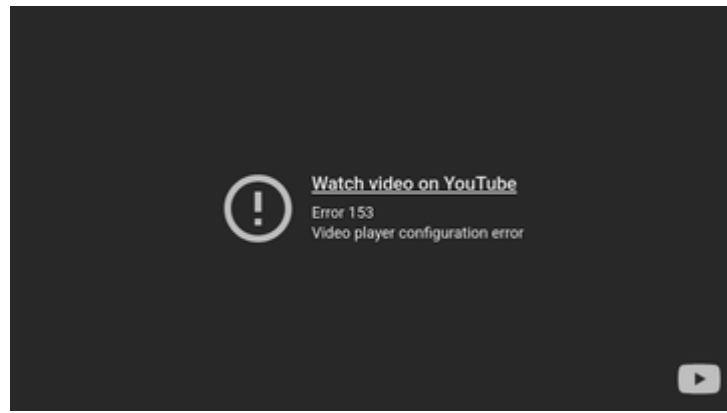


*La priorisation du backlog produit est effectuée **selon ce que le Product Owner** juge le plus approprié. Scrum Guide*

FINALEMENT...QU'EST-CE QUE LA VALEUR ?

- **VALEUR COMMERCIALE**
Cet élément fait-il économiser de l'argent ? En fait-il gagner ?
- **VALEUR DE L'EFFICIENCE**
Cet élément permet-il d'améliorer la qualité du produit ? De faire diminuer le Time To Market ?
- **VALEUR FUTURE**
Cet élément constitue t-il un investissement profitable dans le futur ?
- **VALEUR MARCHÉ**
Combien de clients potentiels sont intéressés par cet élément ?
- **VALEUR CLIENT**
Cet élément satisfait-il le client ?
- **VALEUR DE CONFORMITÉ**
Est-ce que cet élément répond-il aux conformités légales (sécurité, respect des données) ?
- **VALEUR D'APPRENTISSAGE**
est-ce que cet élément va permettre aux équipes de grandir et de progresser ?
- **VALEUR ÉTHIQUE & SOCIALE**
est-ce que cet élément respecte les attentes de la société actuelle ?

ET SÛREMENT PLEIN D'AUTRES



QU'EN CONCLURE ?

I.M.P.O.R.T.A.N.C.E

Le ou la Product Owner, cet être humain qui arrive avec **ses expériences, son schéma de valeur et sa vision**



- Interprétation des mots différentes d'un individu à un autre.
- Clarté des items ?
- Valeur Vs. urgence temporelle
- Priorisation selon l'expérience du PO
- Difficultés de se représenter toutes les parties prenantes sans biaiser son avis.



Un ou une PO seul arrive à prioriser les items d'un backlog.
Mais engage-t-il les parties prenantes dans la réalisation du projet ?

OUTILS

WSJF

USER STORY
MAPPING

IMPACT
MAPPING

LEAN CANVA

US

SYSTEM STORY

MOSCOW

DESIGN SPRINT
THINKING

OCEAN
BLEU

DOD

BURNUP DOWN

20/20

LEAN
STARTUP

LSP

ADOBE
KICKBOX

RICE

BMC

3 AMIGOS

EISENHOWER

INNOVER

DELIVRER

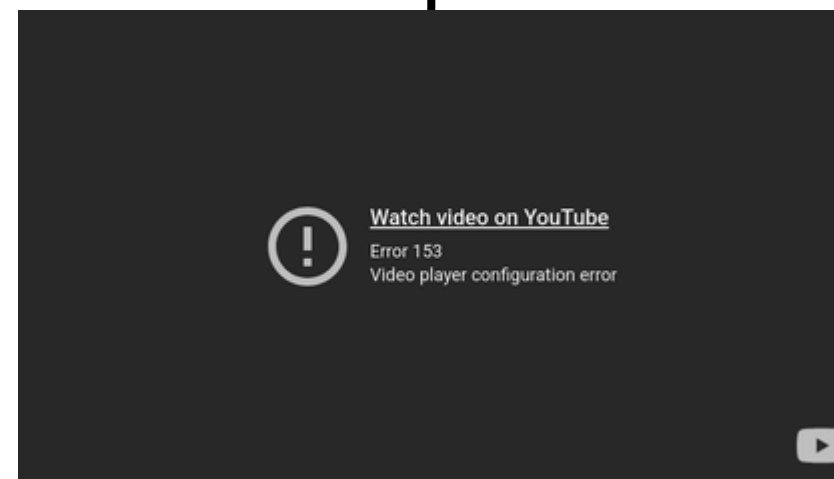


illustration issue de la conférence de Romain COUTURIER : innover vs livrer – la dualité du PO

LA CHARGE INVISIBLE DE L'ACCUMULATION DE STORIES

UNE USER STORY INUTILE N'EST PAS NEUTRE... ELLE PÈSE

Inspiration (Danshari & Chashitsu) :

- Elle encombre l'espace mental de l'équipe
- Elle dilue la vision produit
- Elle peut même avoir une charge émotionnelle

Les **4** questions à se poser pour faire le tri :

Cette US apporte-t-elle encore de la valeur aujourd'hui ?

Si elle n'était pas là, la referait-on ?

Est-ce qu'on garde cette story par habitude ou par culpabilité ?

Ca fait combien de temps qu'elle est là ?



MARMOTTE KONDO BACKLOG

Faire le tri dans votre backlog produit pour ne garder que les User Stories utiles, claires et porteuses de valeur. Inspiré de la méthode KonMari de Marie Kondo.

ÉTAPE 1 : RANGER PAR CATÉGORIE (coucou les épiques)

ÉTAPE 2 : TOUT SORTIR POUR MIEUX VOIR

Rassemblez toutes les US sur un mur, un board ou un fichier.

Affichez aussi les anciennes, les déjà développées mais jamais supprimées.

Visualisez l'encombrement réel.

ÉTAPE 3 : NE GARDER QUE CE QUI CRÉE DE LA VALEUR

Pour chaque User Story, posez-vous les 4 questions !

ÉTAPE 4 : DONNER UNE PLACE CLAIRE À CHAQUE STORY

Classez-les stories restantes dans des catégories simples

BONUS : ORGANISEZ UN BACKLOG CLEAN DAY



HI HAAA

🤠 YeeHaw en Texan



CE QU'ON VA EXPLORER

Ouverture sur l'intelligence artificielle

ET L'IA DANS TOUT ÇA ?

*Diapositive générée à 85
% par Chat GPT*

LES OUTILS

- Génération automatique de User Stories : ChatGPT, Jasper, Copy.ai
- Analyse de cohérence et complétion : Claude AI, OpenAI Codex
- Détection des ambiguïtés : Grammarly, LanguageTool
- Test automatique des scénarios : Test.ai, Applitools, Diffblue

AVANTAGES :

- ✓ Gain de temps dans la rédaction initiale
- ✓ Amélioration de la qualité avec des suggestions automatiques
- ✓ Détection d'incohérences et reformulation

ET L'IA DANS TOUT ÇA ?

CE QUE L'IA FAIT BIEN

Structurer un besoin utilisateur en US (3W, INVEST, Epic, Task...)

Générer des critères d'acceptation (Given/When/Then)

Challenger la US en jouant le rôle d'un Dev, UX ou QA

CE QUE L'IA NE SAIT PAS ENCORE FAIRE



Valider le besoin réel (verbatim, observation terrain...)

Prioriser selon la valeur métier

Adapter la formulation à votre contexte d'équipe

LES DE MARMOTTE

Je rédige mes prompts comme je rédige mes user stories avec définition du contexte, des personas, une US et des critères d'acceptation.





**MIEUX VAUT UNE USER STORY
IMPARFAITE MAIS DISCUTÉE,
QU'UNE PARFAITE IGNORÉE.**

BLOG

marmotte.blog

ADRESSE E-MAIL

charline.marmotte@gmail.com

LINKEDIN

