Clarifier les exigences grâce à l'Example Mapping

Développer une approche orientée impact pour traduire les user stories en valeur produit

Stage pratique
Culture Produit

Code :
EXMAP

Durée :
1 jour(s) (7,00 heures)

Exposés : **20 %**
Cas pratiques : **40 %**
Echanges d'expérience : **40 %**

Inter-entreprises :
Prochaines sessions disponibles sur notre site web.
Tarif : 0,00 € HT / participant

Intra-entreprise :
Tarifs et dates sur demande.

DESCRIPTION

Le produit final reflète souvent la compréhension des développeurs, plutôt que les intentions initiales du Product Owner. Pour mieux aligner ces deux visions et réduire les zones d'interprétation, l'atelier Example Mapping s'impose comme l'une des approches les plus simples et les plus efficaces.

Après une introduction aux user stories et à leurs motivations métier, nous explorerons une méthode à la fois accessible et puissante, fondée sur la conversation, la collaboration et la clarification collective.

Vous mettrez ensuite ces principes en pratique à travers deux ateliers complémentaires. Le premier pose les fondements de l'Example Mapping et son déroulé. Le second s'attarde sur les règles métier complexes, impliquant plusieurs conditions et cas imbriqués.

Nous poursuivrons par un exercice pratique personnalisé, à partir d'une de vos user stories réelles, pour ancrer la méthode dans votre contexte.

Enfin, nous conclurons par un éclairage sur des usages inattendus et avancés de l'Example Mapping, issus de retours d'expérience concrets.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Analyser et clarifier le besoin métier avec les Business Analysts, développeurs et QA, afin d'assurer que les fonctionnalités livrées répondent précisément aux attentes des utilisateurs
- Être capable de planifier, animer et contribuer activement à un atelier d'Example Mapping, afin d'analyser les règles métiers, extraire des exemples pertinents, clarifier les ambiguïtés et synthétiser les connaissances collectives
- Renforcer la collaboration au sein de l'équipe agile, en plaçant l'atelier Example Mapping comme un levier central de communication entre les rôles métier et techniques
- Intégrer l'Example Mapping dans le flux agile (Discovery, Refinement, Sprint Planning) pour améliorer la qualité des User Stories et la prédictibilité des développements
- Appliquer une méthode concrète pour transformer des besoins métier complexes en critères d'acceptation clairs et testables

PUBLIC CIBLE

- Business Analyst

- Product Owner
- Testeur
- Développeur

PRE-REQUIS

Ce module ne nécessite aucun prérequis particulier.

Il est recommandé d'avoir des connaissances de base sur les user stories.

METHODE PEDAGOGIQUE

Formation avec apports théoriques, échanges sur les contextes des participants et retours d'expérience pratique des formateurs, complétés de travaux pratiques et de mises en situation.

PROFIL DES INTERVENANTS

Cette formation est dispensée par un·e ou plusieurs consultant·es d'OCTO Technology ou de son réseau de partenaires, expert·es reconnus des sujets traités.

Le processus de sélection de nos formateurs et formatrices est exigeant et repose sur une évaluation rigoureuse leurs capacités techniques, de leur expérience professionnelle et de leurs compétences pédagogiques.

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Afin de valider les compétences acquises lors de la formation, un formulaire d'auto-positionnement est envoyé en amont et en aval de celle-ci. Une évaluation à chaud est également effectuée en fin de session pour mesurer la satisfaction des stagiaires et un certificat de réalisation leur est adressé individuellement.

PROGRAMME PEDAGOGIQUE DETAILLE

OUVERTURE DE SESSION

- Accueil des participants et tour de table des attentes
- Présentation du déroulé de la journée

CHANGER NOS PRATIQUES EST ESSENTIEL

- Ce que nous apprend le Chaos Report
- Les entreprises face à leurs montagnes de code legacy
- Quand le dialogue se rompt entre le métier et l'IT
- Les raisons de la collaboration au cœur du développement

LES USER STORIES : LA BASE DU DIALOGUE

- Origine et philosophie des User Stories
- Motivation : pourquoi les écrire ainsi ?
- Granularité (Epic/Sous-Epic/Story)
- Le modèle INVEST : un outil pour évaluer la qualité d'une User Story

LES FONDEMENTS DE L'ATELIER EXAMPLE MAPPING

- Origine
- Behavior-Driven Development (BDD)
- Motivation : réduire les ambiguïtés entre métier et technique
- Structure d'un Example Mapping : Règles, Exemples, Questions
- Organisation d'un atelier
- Durée et fréquence recommandées
- Usages
- Liens avec Test-Driven Development (TDD)

ATELIERS MAÎTRISER L'EXAMPLE MAPPING

- Atelier 1 : règles métier simples
  - Découverte de la méthode avec un cas concret
- Atelier 2 : règles complexes et cas limites
  - Gérer la multiplicité des règles et les exceptions
- Atelier 3 : votre propre user story
  - Mise en pratique sur un besoin réel de l'équipe

AU-DELÀ DE L'USAGE ORIGINEL

- User Story Mapping
  - Structurer la vision produit et prioriser les fonctionnalités
- EventStorming pour le design logiciel
  - Comprendre les processus métier à grande échelle
- Product Discovery et co-construction

CLÔTURE DE SESSION

- Revue des concepts clés
- Temps d'échange autour des questions et réponses additionnelles

Accessibilité

L'inclusion est sujet important pour OCTO Academy.
Nos référent·es sont à votre disposition pour faciliter l'adaptation de votre formation à vos besoins spécifiques.
Pour les contacter : academy.accessibilite@octo.com