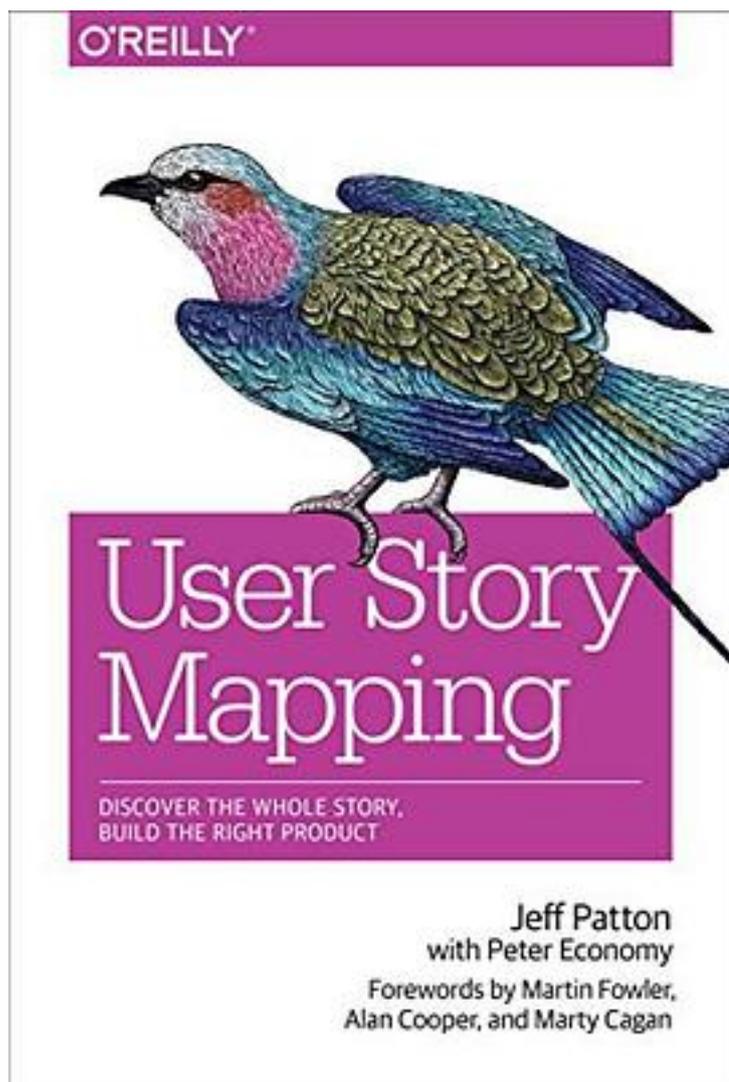


# User Story Mapping



[User Story Mapping\\_ 下载链接1](#)

著者:Jeff Patton

出版者:O'Reilly Media

出版时间:2014-9-25

装帧:Paperback

isbn:9781491904909

作者介绍:

Jeff Patton, 在过去二十多年的经历中, Jeff Patton得到一个教训: 虽然设计和构建软件的正确方式并不只有只有一种, 但错误的更是多得数不胜数。

Jeff有十五年丰富的产品经验, 做过网上飞机零件预定和电子病历卡等, 主要是帮助客户组织改进工作方式。在很多开发流程都只着眼于交付速度和效率时, Jeff早已经在此基础上同时兼顾交付具有非凡价值并且能获得市场成功的软件产品。早在2000年, Jeff加入一个早期的极限编程团队以来, 就一直专注于敏捷方法, 尤其专长于把有效用户体验设计和产品管理实践融入扎实的工程实践当中。目前, Jeff的身份是独立顾问、敏捷过程教练、产品设计过程教练和导师。他针对敏捷产品管理各个主题所发表过的文章、随笔和PPT都可以从[agileproductdesign.com](http://agileproductdesign.com)和Alistair Cockburn的Crystal Clear找到。Jeff是敏捷-使用性雅虎讨论小组的创办人和协调人, [StickyMinds.com](http://StickyMinds.com)和IEEE Software的专栏作者, CST (Certified Scrum Trainer), 敏捷联盟2007 Gordon Pask奖的获得者。

目录:

[User Story Mapping 下载链接1](#)

标签

设计

产品

UX

计算机

Agile

User-Story

软件需求基础

人机交互

## 评论

1. 口水话太多，内容安排没章法，干货就是一些散乱分布、神神叨叨的语录；
2. 读完此书不得不怀疑作者不喜欢文档，和他本人写书时体现出来的内容散乱无章法也是有关系的，哪个是因，哪个是果就不清楚了。

-----  
有点失望，虽然Oreilly上的评分很高，但我觉得这本书对于kanban项目管理的方法剖析得太细了。同时也提到了Design Thinking，Service Design Thinking的一些观念，稍微调整了措辞。话太多让人觉得太花哨。项目管理这种方法还是得靠workshop之类的案例教学来帮助学习消化。

-----  
大概是没有时间读完了。读了前面1-4章，感觉非常棒。以后有机会接着读。

-----  
此书有中文版，且买了。看完才发现，智障啊老常

-----  
没看完，翻了翻

-----  
看了前面6章，觉得太啰嗦了，讲了太多的故事来说一个简单的事情

-----  
读了第一章，话太多，干活少

-----  
【书.2018-07】逛动物园咯。写的还是很有趣的，在这个派系纷争的年代，“用户是上帝”这个基本国策还是不应该改变的，产品和他们的故事应该是真真切切，实实际际，如治病良方也如心中情愫。

-----  
特别好的一本书，从用户故事为切入点，把整个一套敏捷方法介绍给读者。粗读一遍，感觉还要好多点需要在工作中去运用和深挖，产生自己的体会与实践！

-----  
用贯穿始终的例子讲述如何应用用户故事地图来拆分需求，正在一边实践一边试验

-----  
去年无意发现这本书英文书的电子版，一直想读，终于在今年开年读完，竟然花了一个月又11天。书中讲了将需求产品化的手段，即从用户角度出发，分析用户故事，将产品要达到的效果进行拆解，并不断验证、迭代，以便不断提升产品体验。书中语言文字写的比较啰嗦，但是基本思路还是很实用的，特别是结合PM实际工作，让我对于产品方案制定、需求拆解、需求开发、效果评估有了更深的思考。

-----  
[User Story Mapping 下载链接1](#)

## 书评

最近，在思考“PM把事情想好，然后告诉工程师怎么做”这种做法好不好，讨论了许多，但还是觉得很困扰。想到了这篇文章, Good Product Team, Bad Product Team (也是本书的前言)，觉得很棒，摘译如下。原文也见于 [http://svpg.com/good-product-team-bad-product-team/] 至...

-----  
这本书买来放了快半年，这两天拿出来较快地看了一遍。讲一下初览的感受吧。此书名《用户故事地图》，当初买的时候本来是想学习一下如何具体的学习绘制完整的用户故事地图。但是，看过之后，发现并非是全讲故事地图的，对于讲述创建故事地图，单纯地说只有第五章的内容。所以...

-----  
• 目的 梳理思路 达成共识 规避风险 控制进程 • 精髓 一边讲用户故事 一边贴要点卡片 (使用动词短语 嵌套分层排布) 从左到右讲述故事 (故事流) 由上至下拆分细节 (细节层) 先整体 后细节 先大故事 后小故事 先基础用户类型和产品功能 后周边用户类型和产品功能 • 流程 产...

---

5月份零零散散把这本书翻完了。

前半部分作者通过“用户故事地图是什么、怎么用”，从而达到“看见树木也看见森林”、“输出最大价值的最小实现方案”的目的。后半部分作者主要围绕“如何识别最关键价值”以及“如何协作”来进行展开，即如何做到"Do the right things, and..."

---

买了许久，应该也是类似微博推荐文。作为第一本涉及和技术开发相关的读物，对我来说，在飞机上花了两个小时读完，特别不容易。源于对于技术开发的外行，所谓隔行如隔山。不止是在沟通、乃至思路，差异太大。所以书中许多内容，结合到工作实践中确实有很多认证之处。基于敏捷...

---

[User Story Mapping\\_下载链接1](#)