



Projeto Integrador II

Fase 1 – Inception

Ely – ely.miranda@ifpi.edu.br

1

1

Créditos

- O processo de desenvolvimento de software usado na disciplina foi idealizado pelo Prof. Aislan Rafael do IFPI (aislanrafael@ifpi.edu.br) – Picos.

2

2

Papéis e responsabilidades

- Antes de adentrarmos à fase Inception, definiremos alguns papéis e responsabilidades:
 - DevOps;
 - Quality Assurance (QA);
 - Desenvolvedores back-end e front-end;
 - Product Owner (P.O.);
 - Team Leader.

ely.miranda@ifpi.edu.br

3

3

Papéis e responsabilidades

- DevOps:
 - Configurar o ambiente de produção, teste e desenvolvimento;
 - Fazer o deployment e as configurações de CI (Integração Contínua).

ely.miranda@ifpi.edu.br

4

4

Papéis e responsabilidades

- Quality Assurance (QA):
 - Planeja, projeta e executa os testes.
 - Reporta bugs e garante sua correção;
 - Faz a gestão de erros.

ely.miranda@ifpi.edu.br

5

5

Papéis e responsabilidades

- Desenvolvedor back-end:
 - Define o modelo de dados;
 - Cria e mantém banco de dados (na verdade, deveria ser um DBA);
 - Implementa as regras de negócio.

ely.miranda@ifpi.edu.br

6

6

Papéis e responsabilidades

- Desenvolvedor back-end:
 - Define as tecnologias de back-end;
 - Implementa testes unitários e corrigir bugs;
 - Define Arquitetura e Projeto de Software.

ely.miranda@ifpi.edu.br

7

7

Papéis e responsabilidades

- Desenvolvedor front-end:
 - Implementa a interface levando em consideração os requisitos funcionais a partir dos protótipos;
 - Define as interfaces de acordo com a experiência dos usuários, padrões de usabilidade e os fluxos de interação;
 - Corrigir bugs.

ely.miranda@ifpi.edu.br

8

8

Papéis e responsabilidades

- Product Owner (P.O.)
 - Representante do Cliente;
 - Dono do Product Backlog;
 - Define os requisitos (itens de backlog) e prioriza.

ely.miranda@ifpi.edu.br

9

9

Papéis e responsabilidades

- Product Owner (P.O.)
 - Define a visão do produto e caixa de produto;
 - Identifica as personas e faz o mapa de empatia;
 - Dá feedback sobre a implementação e valida as funcionalidades.

ely.miranda@ifpi.edu.br

10

10

Papéis e responsabilidades

- Team Leader (TL):
 - Verifica se o time está seguindo todos os prazos e rituais definidos no processo;
 - Retira impedimentos da Equipe.

ely.miranda@ifpi.edu.br

11

11

Papéis e responsabilidades

- Team Leader (TL):
 - Faz as apresentações do sistema e tirar dúvidas;
 - Negocia débitos técnicos;
 - Contrata e demite membros da equipe.

ely.miranda@ifpi.edu.br

12

12

Questões

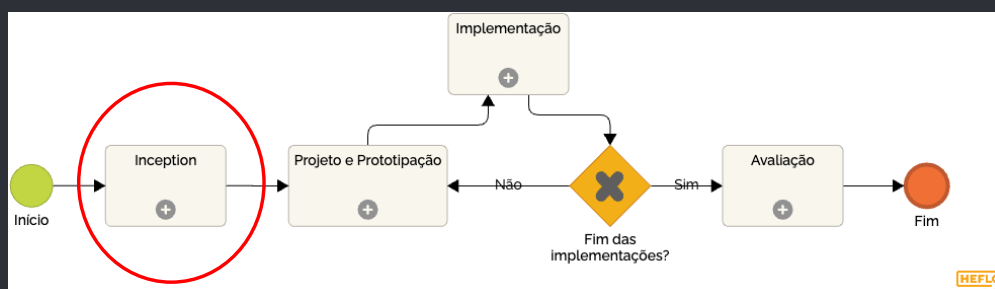
- No nosso contexto, quais seriam os papéis definidos visto equipes de 4 pessoas?
- Quais responsabilidades poderiam ser redefinidas e/ou distribuídas?

ely.miranda@ifpi.edu.br

13

13

Definição do processo a ser seguido



ely.miranda@ifpi.edu.br

14

14

Fase 1 - Inception

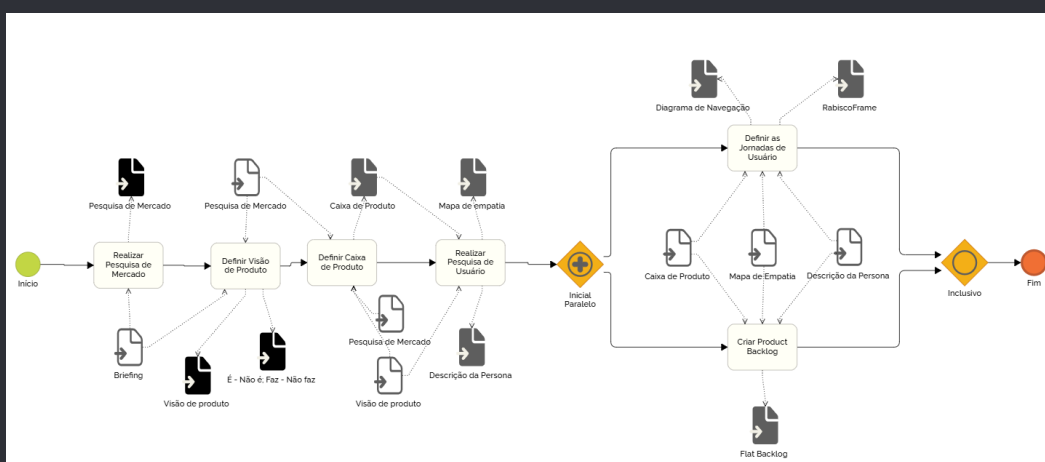
- Compreende o levantamento das informações necessárias para entender o contexto do problema a ser resolvido;
- Se concentra em um conjunto de atividades para levantar e entender as necessidades do usuário.

ely.miranda@ifpi.edu.br

15

15

Fase 1 - Inception detalhada

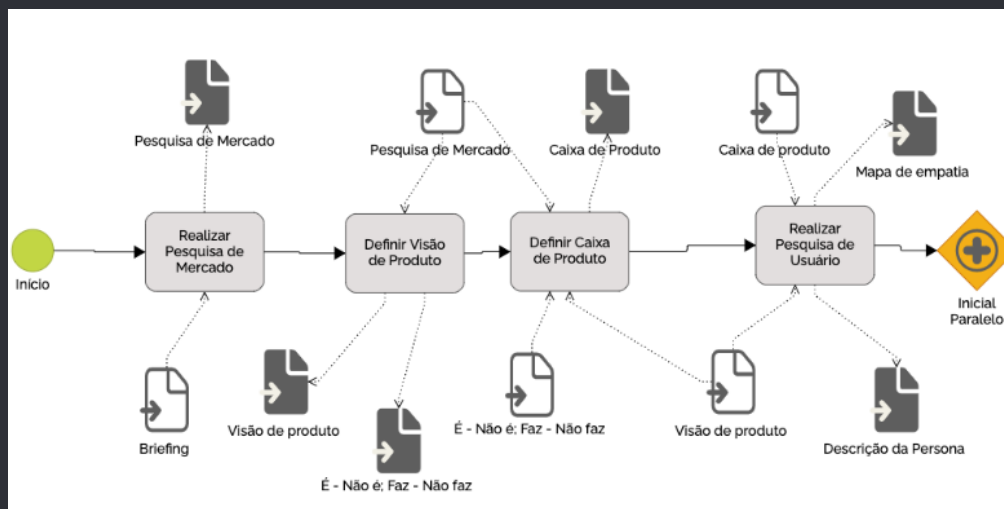


ely.miranda@ifpi.edu.br

16

16

Fase 1 – Inception – Parte 1



ely.miranda@ifpi.edu.br

17

17

Briefing

- Reunião de alinhamento inicial do projeto com as partes interessadas
- Participantes : equipe e stakeholders.



ely.miranda@ifpi.edu.br

18

18

Briefing

- Define o escopo inicial e funcionalidades principais;
- Identifica restrições e riscos;
- Planeja entregáveis mínimos e prazos.



ely.miranda@ifpi.edu.br

19

19

Alguns passos da Reunião de Briefing

1. Apresentação e propósito da reunião;
2. Levantamento de informações gerais do projeto;
3. Definição do público-alvo e necessidades;
4. Escopo e funcionalidades desejadas;
5. Prazos e cronogramas importantes.

... Outros passos que julgarem interessantes...

ely.miranda@ifpi.edu.br

20

20

Resultado do Briefing

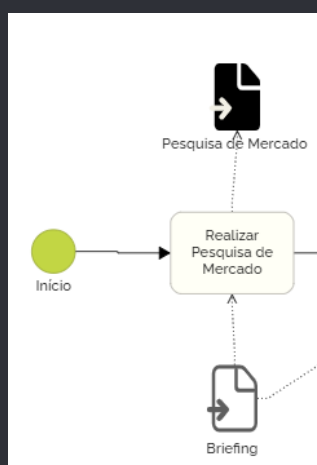
- Documento de briefing ou ata de reunião;
- Sugestão de [template](#).

ely.miranda@ifpi.edu.br

21

21

Realizar pesquisa de mercado



ely.miranda@ifpi.edu.br

22

22

Realizar pesquisa de mercado

- Objetivos:
 - Um levantamento histórico do tema a ser trabalhado;
 - Identificar os concorrentes diretos e indiretos;
 - Analisar como os concorrentes estes estão aplicando suas soluções e verificar os pontos fortes e fracos dos mesmos.

ely.miranda@ifpi.edu.br

23

23

Realizar pesquisa de mercado

- Objetivos:
 - Identificar o tamanho do mercado e quem são os clientes em potencial;
 - Identificar as tendências de mercado relacionado ao tema em questão.

ely.miranda@ifpi.edu.br

24

24

Definir visão do produto

- Objetivos:
 - Definir e revelar para onde o produto está indo e porque ele está indo para lá. Todo projeto possui um ou mais visionários (no Scrum representado pelo PO e no XP pelo cliente).

ely.miranda@ifpi.edu.br

27

27

Definir visão do produto

- Artefato de Entrada - Pesquisa de Mercado e resultado do briefing;
- Artefato de Saída - Visão de Produto e É - Não é; Faz - Não Faz;
- Papel Responsável - PO;
- Participantes - PO e time;
- Templates - Visão.

ely.miranda@ifpi.edu.br

É - Não é; Faz - Não faz

28

28

Para a próxima aula

- Disponibilizar no github:
 - Documento de Briefing;
 - Pesquisa de Mercado;
 - Visão de produto;
 - É – Não é; Faz – Não faz

ely.miranda@ifpi.edu.br

29

29

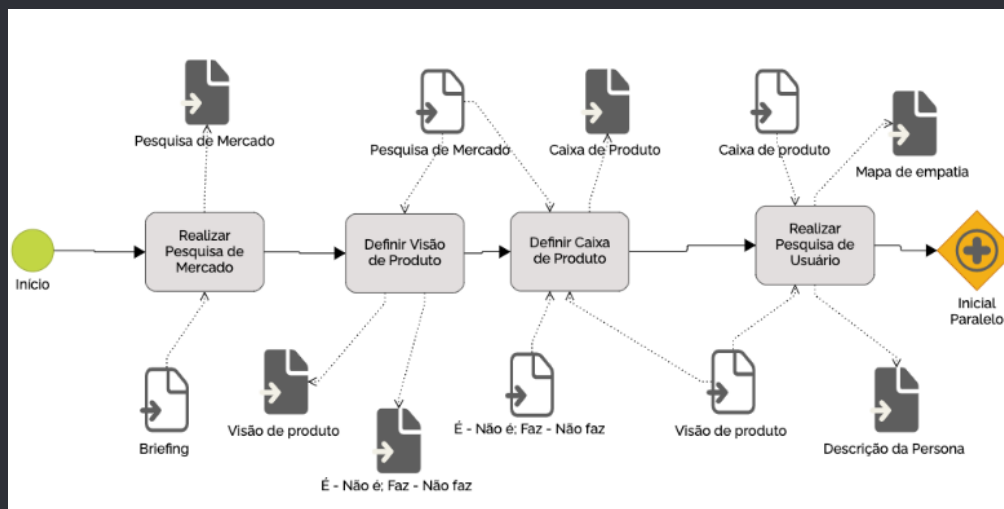
Alguns links

- <https://caroli.org/lean-inception-3/>
- <https://fga-eps-mds.github.io/2021-2-Cartografia-social-Doc/leanInception/>
- <https://caroli.org/visao-do-produto-exemplos-de-resultados/>
- <https://caroli.org/e-nao-e-faz-nao-faz/>

ely.miranda@ifpi.edu.br

30

30



ely.miranda@ifpi.edu.br

31

31

Definir Caixa do Produto

- Objetivos:
 - Representar o produto de forma resumida para que todos os envolvidos tenham de forma clara uma representação da solução que está sendo desenvolvida.

ely.miranda@ifpi.edu.br

32

32

Definir Caixa do Produto

- Artefato de Entrada - Pesquisa de Mercado, Personas, Mapa de empatia;
- Artefato de Saída - Caixa do Produto;
- Papel Responsável - PO;
- Participantes - PO e time;
- Template - disponível [aqui](#).

ely.miranda@ifpi.edu.br

33

33

Alguns exemplos

- Seguem 3 projetos desenvolvidos na disciplina semelhante do Prof. Aislan:
 - [ACOMPI](#);
 - [Próxima parada](#);
 - [Refeitório](#).

ely.miranda@ifpi.edu.br

34

34

Fase 1 – Inception – Parte 2

- Ainda na fase Inception é “avançar um pouco” pra a outra fase, porém de forma preliminar;
- Podemos descrever como o usuário vai “andar pelo sistema” e pensar em um rascunho do backlog;
- A ideia é já fazer uma pequena validação do que já conhecemos e fechar o escopo.

ely.miranda@ifpi.edu.br

35

35

Personas


AS PRINCIPAIS PERSONAS DO PRODUTO	
<p>APELIDO (AJUDA A LEMBRAR SEMPRE)</p> 	<p>PERFIL DA PERSONA</p> <ul style="list-style-type: none"> - PERSONA TEM 30 ANOS - CASADA - TEM 3 FILHOS - ETC
<p>CARACTERÍSTICAS COMPORTAMENTAIS DA PERSONA</p> <ul style="list-style-type: none"> - GOSTA DE TECNOLOGIA - BAIXA MUITO APP NO CELULAR 	<p>NECESSIDADES DA PERSONA</p> <ul style="list-style-type: none"> - PRECISA DE APP PARA OUVIR MUSICA - PRECISA DE VARIAS TIPOS DE PLAYLIST PARA CADA DIA DA SEMANA.

ely.miranda@ifpi.edu.br

36

36

Exemplo de persona




Aluno
Nome: Pedro
Idade: 21 anos
Sexo: masculino
Descrição: Pedro é um aluno esforçado e estudioso que vem de uma família de baixa renda. Ele cursa o IV período do curso de ADS no turno da noite. É de outra cidade vizinha, mas possui moradia perto do campus. Pedro por não possuir um computador por causa da sua condição financeira, está tendo dificuldade em fazer os trabalhos do seu curso. Por essa razão, logo ele pensa em procurar ter acesso aos computadores do laboratório. Já que mora perto do campus, Pedro sabe que tem a manhã e a tarde disponível para ir ao laboratório.

ely.miranda@ifpi.edu.br

37

37

Exemplo de persona




Aluno
Nome: Bia
Idade: 18 anos
Sexo: feminino
Descrição: Bia é uma aluna inteligente que só tira notas boas e que possui uma boa condição financeira. Ela cursa o 3º ano do ensino médio integrado ao técnico em informática. Possui um computador em casa. Em alguns dias da semana, Bia passa a maior parte do seu tempo no campus por ela ter aula a tarde. Pelo fato de morar longe do campus e chegar só a noite em casa, por causa das suas aulas, ela acaba chegando muito cansada, então ela opta em fazer os trabalhos enquanto está no campus. Bia quer aproveitar qualquer horário vago durante o dia para ir ao laboratório fazer os trabalhos.

ely.miranda@ifpi.edu.br

38

38

Exemplo de persona



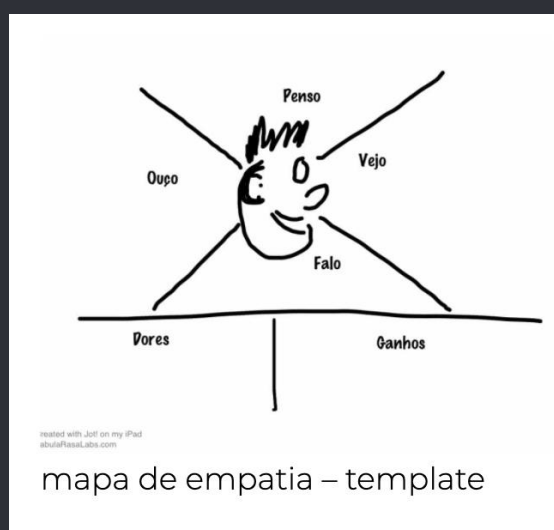
Professor
Nome: Gilkson
Idade: 31 anos
Sexo: masculino
Descrição: Gilkson é um professor que ministra aula no curso de ADS a noite e no curso de informatica do ensino médio integrado ao técnico pela tarde. Ele se encontra no campus a maior parte do dia (manhã, tarde e noite). E costuma estar no laboratório da MAMBEE quando não está dando aula.

ely.miranda@ifpi.edu.br

39

39

Mapa de empatia



ely.miranda@ifpi.edu.br

40

40

Mapa de empatia

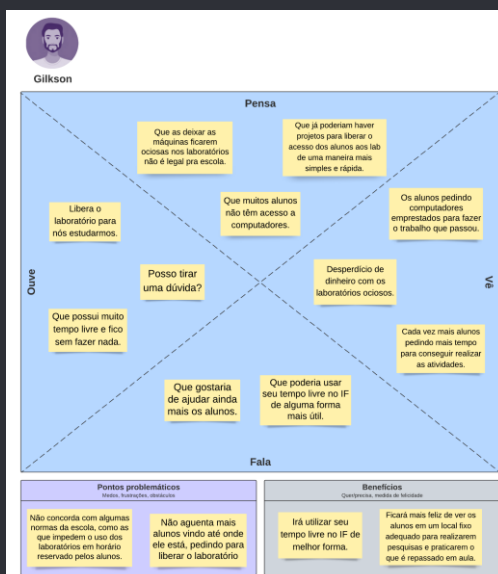
- Uma forma de tentar analisar e descrever os possíveis aspectos comportamentais;
- Entender o contexto cotidiano a qual esses possíveis usuários estariam inseridos;
- Tentar conhecer melhor o nosso público alvo a fim de entender ainda mais dos detalhes do que eles precisam e como ajudá-los.

ely.miranda@ifpi.edu.br

41

41

Exemplos de mapa de empatia



42

42

Exemplos de mapa de empatia



43

43

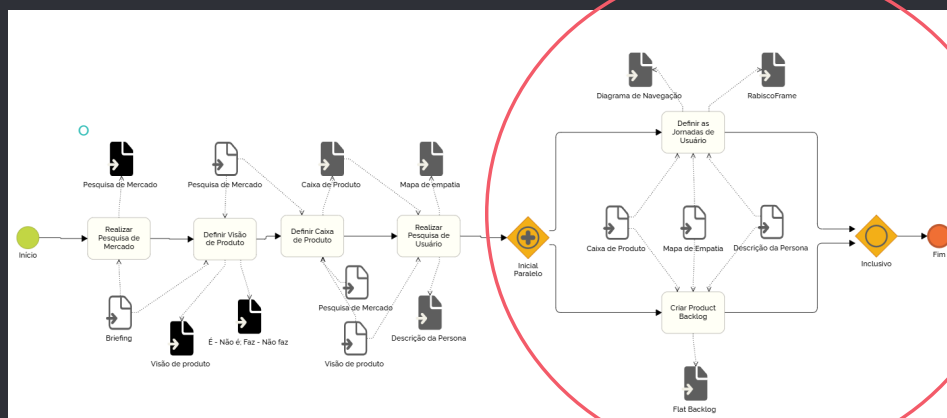
Exemplos de mapa de empatia



44

44

Fase 1 - Inception – Parte 2



ely.miranda@ifpi.edu.br

45

45

Definir Jornada de Usuário

- Objetivos:
 - Representar graficamente as etapas que envolvem o relacionamento do cliente com um produto ou serviço de determinada empresa;
 - Nesse sentido, são descritos todos os passos que o usuário passa antes, durante e depois do uso do sistema.

ely.miranda@ifpi.edu.br

46

46

Definir Jornada de Usuário

- Artefato de Entrada - Visão de Produto, Mapa de Empatia, Descrição das personas;
- Artefato de Saída - Diagrama de navegação e rabiscoframe;
- Papel Responsável - PO;
- Participantes - PO e time.

ely.miranda@ifpi.edu.br

47

47

Diagrama de navegação

- Um diagrama de navegação de site ou app é uma representação visual da estrutura de navegação;
- Mostra como as telas estão conectadas umas às outras e como o usuário pode acessá-las.

ely.miranda@ifpi.edu.br

48

48

Diagrama de navegação

- Ajuda a planejar a experiência de navegação do usuário no site e a identificar problemas de usabilidade;
- Ajuda principalmente designers de UX e desenvolvedores front-end.

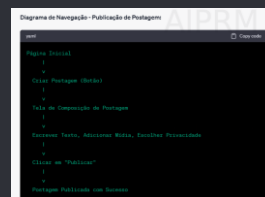
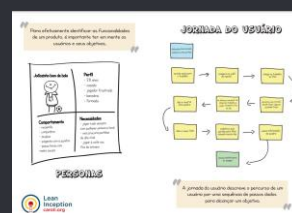
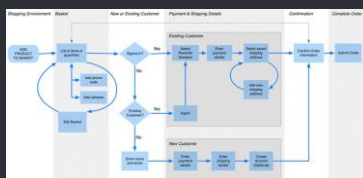
ely.miranda@ifpi.edu.br

49

49

Diagrama de navegação

- A estrutura pode variar entre “mapas”, diagramas de fluxo ou algo menos formal.



ely.miranda@ifpi.edu.br

50

50

Nota

- Quem achar que o diagrama de navegação é insuficiente, pode criar um mapa de jornada de usuário.

ely.miranda@ifpi.edu.br

51

51

Alguns exemplos

- <https://www.csacademy.com.br/9-modelos-de-mapa-de-jornada-do-cliente---bonus-template-gratuito>
- <https://theproductmanager.com/topics/user-story-mapping/>
- <https://octopus.do/047dnmywhd98> (recomendado)
- <https://caroli.org/usm-e-direto-ao-ponto/>
- <https://caroli.org/wp-content/uploads/2018/10/Persona-Jornada-ImprimirA1.pdf>
- <https://jpattonassociates.com/the-new-backlog/>
- <https://creatly.com/blog/pt/diagrama/o-guia-facil-para-mapas-de-jornada-do-cliente-com-modelos-editaveis/>

ely.miranda@ifpi.edu.br

52

52

Rabiscoframe

- São protótipos de baixíssima fidelidade normalmente desenhados a mão (sketches);
- Antecedem o protótipo de alta fidelidade navegável (Wireframes).

ely.miranda@ifpi.edu.br

53

53

Rabiscoframe

- Focar em:
 - Simplicidade: ênfase na disposição dos elementos, hierarquia de informações e fluxo de interação.
 - Conteúdo e na Funcionalidade: destacam o que está na interface, como botões, campos de entrada, texto e imagens, bem como como esses elementos interagem entre si.
 - Não se Preocupar com Estilo: deliberadamente não incluem detalhes de estilo, como cores, tipografia ou imagens.

ely.miranda@ifpi.edu.br

54

54

Flat Backlog

- Nesta etapa, criaremos um “flat backlog”, que não envolve priorização e “pesos”;
- Devem ser identificadas o máximo de itens de trabalho, funcionalidades ou requisitos do projeto;
- Após a identificação, é importante documentá-los em uma planilha.

ely.miranda@ifpi.edu.br

57

57

Flat Backlog

ID	Descrição	Status	Comentário
1	Adicionar tarefa	Não iniciado	
2	Editar tarefa	Não iniciado	
3	Excluir tarefa	Não iniciado	
4	Marcar tarefa como concluída	Não iniciado	
5	Adicionar prioridade às tarefas	Não iniciado	
6	Criar categorias para tarefas	Não iniciado	
7	Visualizar tarefas concluídas	Não iniciado	
8	Notificações por email	Não iniciado	
9	Permitir login com redes sociais	Não iniciado	
10	Sincronizar tarefas entre dispositivos	Não iniciado	
11	Adicionar anexos às tarefas	Não iniciado	
12	Exportar lista para PDF	Não iniciado	
13	Importar tarefas de outras plataformas	Não iniciado	
14	Modo escuro	Não iniciado	
15	Histórico de alterações	Não iniciado	
16	Colaboração em tempo real	Não iniciado	
17	Pesquisa por palavra-chave	Não iniciado	
18	Integrar com calendários	Não iniciado	

ely.miranda@ifpi.edu.br

58

58

Backlog tradicional

ID	Descrição	Prioridad	Status	Comentário	Sprint	Sprint	Sprint 3
1	Adicionar tarefa	Alta	Concluído		1	0	0
2	Editar tarefa	Alta	Em homologação		1	0	0
3	Excluir tarefa	Alta	Em andamento		1	0	0
4	Marcar tarefa como concluída	Média	Não iniciado		1	0	0
5	Adicionar prioridade às tarefas	Média	Não iniciado		1	0	0
6	Criar categorias para tarefas	Média	Não iniciado		0	1	0
7	Visualizar tarefas concluídas	Baixa	Não iniciado		0	1	0
8	Notificações por email	Baixa	Não iniciado		0	1	0
9	Sincronizar tarefas entre dispositivos	Baixa	Não iniciado		0	1	0
10	Permitir login com redes sociais	Baixa	Não iniciado		0	1	0
11	Adicionar anexos às tarefas	Alta	Não iniciado		0	0	1
12	Exportar lista para PDF	Alta	Não iniciado		0	0	1
13	Importar tarefas de outras plataformas	Média	Não iniciado		0	0	1
14	Modo escuro	Média	Não iniciado		0	0	1
15	Histórico de alterações	Média	Não iniciado		0	0	1
16	Colaboração em tempo real	Baixa	Não iniciado		0	0	1
17	Pesquisa por palavra-chave	Baixa	Não iniciado		0	0	1
18	Integrar com calendários	Baixa	Não iniciado		0	0	1
19	Adicionar gráficos de progresso	Baixa	Não iniciado		0	0	1
20	Opção de tarefas recorrentes	Média	Não iniciado		0	0	1

ely.miranda@ifpi.edu.br

59

59

Dicas gerais para backlogs

- Sempre quebrar as funcionalidades na menor granularidade possível;
- Sempre incluir as funcionalidades de C.R.U.D. e as funcionalidades que exigem regras mais densas.

ely.miranda@ifpi.edu.br

60

60

Backlog

- Funcionalidades CRUD: consultar, editar, cadastrar, excluir perfil;
- Funcionalidades mais complexas:
 - Adicionar perfil;
 - Aceitar convite;
 - Bloquear perfil;
 - Desativar perfil.

ely.miranda@ifpi.edu.br

61

61



Projeto Integrador II

Fase 1 – Inception

Ely – *ely.miranda@ifpi.edu.br*

62

62