

Aula 11 - User Stories





Conteúdos do Trabalho até aqui

-Pesquisa Exploratória:

- Hipóteses levantadas
- Concorrentes
- Oportunidades
- Problemas existentes no mercado

-Visão do Produto (Template aula 3)

-Problem Solution Fit Framework (template aula 4)

-Lean Canvas - Aula 5

-Protótipo de baixa e alta fidelidade - Aula 6

-Árvore de oportunidades + Customer Journey (Aula 7)

-Roadmap

-User Story Mapping

-4 Histórias de Usuário

Apresentação em Slides e Protótipo

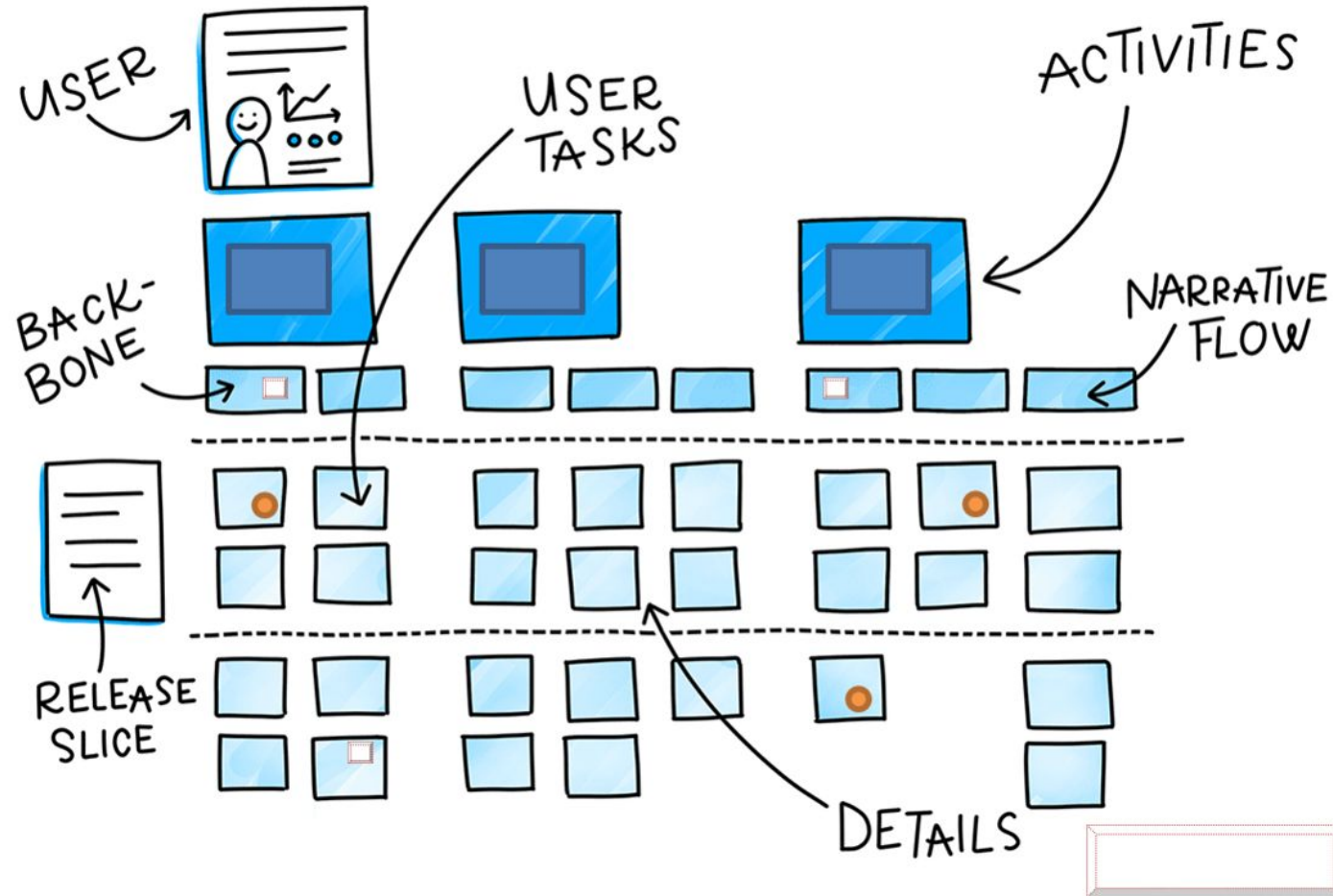
User Story Mapping

Dicas para um bom User Story Mapping:

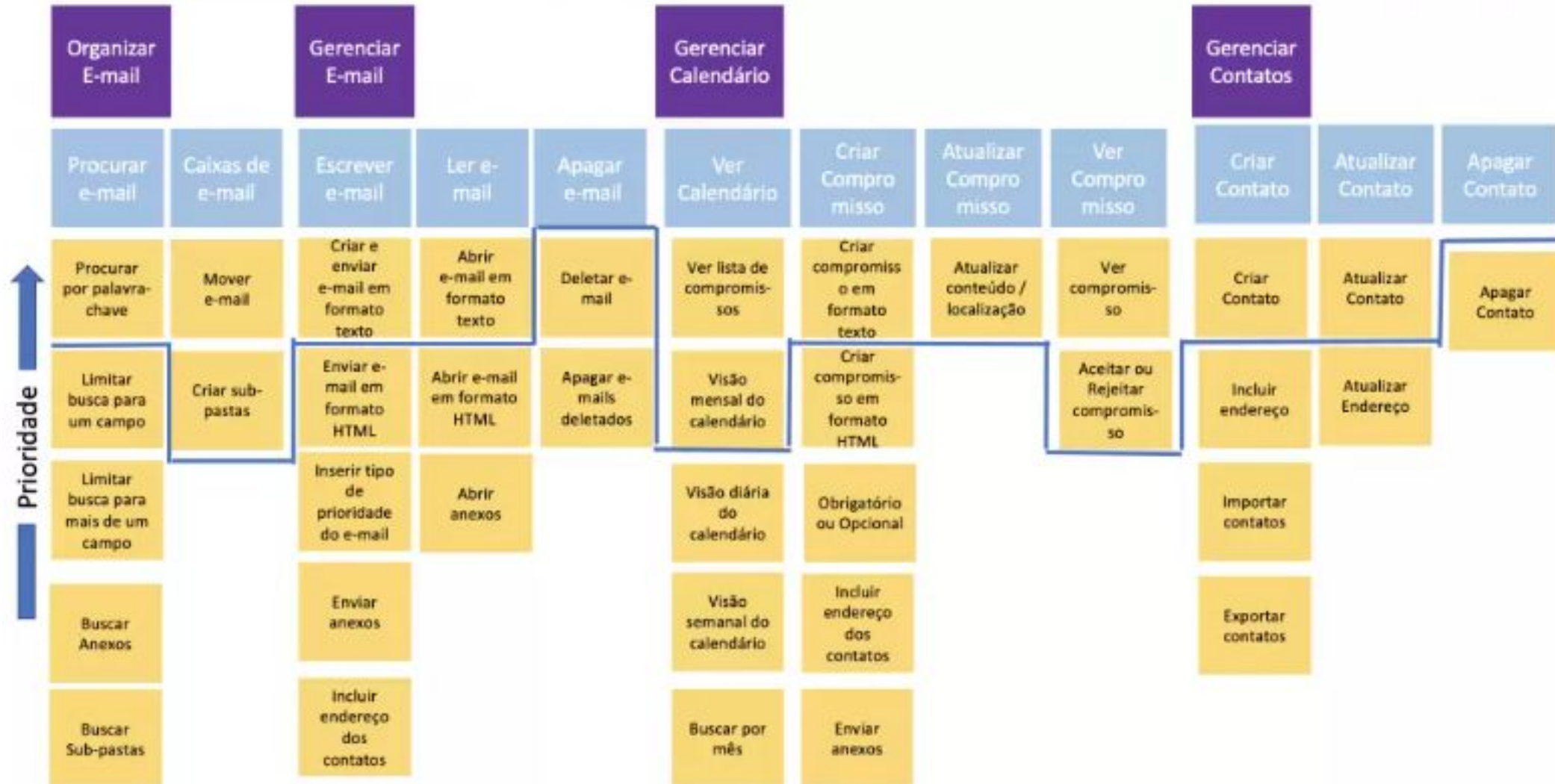
- Pode-ser usar post-its para gerar ideias e reorganizar o fluxo
- Explore Stories Alternativos
- Detalhes, Alternativas, Variações e exceções preenchem sempre o corpo do mapa
- Explorar mais horizontalmente do que verticalmente

User Story Mapping

USER STORY MAPPING



User Story Mapping





User Story

O que é uma história de usuário?

Uma história do usuário é uma **explicação informal** e geral sobre um recurso de software escrita **a partir da perspectiva do usuário final**.

Seu objetivo é articular como um recurso de software pode gerar **valor** para o cliente

User Story

Um componente-chave do desenvolvimento de software ágil é colocar as pessoas em primeiro lugar, e as histórias de usuário colocam os usuários finais reais sob nossa atenção.

Essas histórias usam linguagem **não técnica** para dar contexto à equipe de desenvolvimento e suas iniciativas.

Depois de ler uma história de usuário, a equipe sabe por que está desenvolvendo o que está desenvolvendo e qual o valor que isso cria.

É um objetivo final, não um recurso, expresso da perspectiva do usuário do software.

User Story

O objetivo de uma história de usuário é articular como uma única tarefa pode oferecer um determinado valor ao cliente.

“Clientes” não precisam ser usuários finais externos no sentido tradicional, mas também podem ser clientes internos ou colegas na empresa que dependem da sua equipe.

Usar linguagem simples para delinear o resultado desejado.

Não entrar em detalhes

Os requisitos são adicionados podem ser adicionados mais tarde, assim que a equipe entrar em acordo.



User Story

Histórias combinam perfeitamente com estruturas ágeis como Scrum e Kanban.

No Scrum, histórias de usuários são adicionadas a sprints e “queimadas” ao longo do sprint.

Nas equipes Kanban, as histórias de usuários são colocadas no backlog e passam por todo o fluxo de trabalho.

Histórias de usuários ajudam as equipes Scrum a melhorar na estimativa e no planejamento de sprints, levando a previsões mais precisas e maior agilidade.

Equipes Kanban aprendem a gerenciar o trabalho em andamento (WIP) e podem refinar ainda mais os fluxos de trabalho.

Por que usar histórias de usuário?

As histórias mantêm o **foco no usuário**. Uma lista de afazeres mantém o foco da equipe nas tarefas que precisam ser realizadas, mas uma coleção de histórias mantém o foco da equipe em resolver problemas de usuários reais.

As Histórias devem ser integradas ao fluxo de trabalho. Em geral são escritas pelo proprietário do produto (PO), gerente de produto (PM) ou gerente de programa e enviada para revisão.



Por que usar histórias de usuário?

Comunicação é ambígua

Clientes precisam se comunicar com o time e não são técnicos

Métodos detalhados focam na implementação, não no valor para o usuário final



Quando?

Durante a planning da sprint, a equipe decide quais histórias vão ser trabalhadas. Então, as equipes discutem os requisitos e funcionalidades que cada história de usuário requer.

Esta é uma oportunidade para a equipe ser técnica e criativa na implementação da história. Assim que forem combinados, esses requisitos são adicionados à história.



Duração

Uma história deve ser concluída em **uma sprint**,

A medida que a equipe especifica cada história, precisa decompor histórias que ultrapassem esse prazo de conclusão.

Como escrever

- A definição de "concluído" – A história em geral é "concluída" quando o usuário consegue realizar a tarefa descrita, mas não esqueça de definir bem o que seria isso.
- Definição de subtarefas ou tarefas – Decida quais etapas específicas precisam ser realizadas e quem é responsável por cada uma delas.
- Personas do usuário – Para quem? Se existirem diversos usuários finais, considere criar diversas histórias.
- Etapas ordenadas – Escreva uma história para cada etapa de um processo maior.
- Ouça ao feedback – Fale com os usuários e capture o problema ou necessidade deles. Não há necessidade de fazer suposições quando você pode obter informações dos clientes.
- Tempo – O tempo é um assunto delicado. Muitas equipes de desenvolvimento evitam qualquer discussão sobre tempo, confiando apenas em estruturas de estimativa. Como as histórias devem ser possíveis de concluir em um sprint, as histórias que poderiam demorar semanas ou meses para serem concluídas devem ser divididas em histórias menores ou consideradas um epic.



Fonte: <https://blog.iteris.com.br/invest-deixando-suas-historias-mais-significativas/>

Como escrever

COMO UM _____ (tipo de usuário)

EU QUERO _____ (Ação/Objetivo)

PARA QUE _____ (porque/resultado/benefício)

AS A _____

I WANT TO _____

SO THAT _____



Como escrever

COMO UM gerente de uma loja de varejo

EU QUERO poder acompanhar a taxa de conversão dos meus vendedores

PARA QUE eu entenda o desempenho de cada um nos atendimentos e
treiná-los adequadamente

Não tem informação técnica nenhuma

Identificou quem é o usuário



Péssimos Exemplos

COMO UM usuário

EU QUERO poder ver as notícias na página inicial

PARA QUE possa clicar na notícia e saber mais sobre ela (quase um critério de aceitação)

COMO UM visitante

EU QUERO poder ler as últimas notícias

PARA QUE eu possa ficar atualizado e saber mais as atualidades



Péssimos Exemplos

COMO UM usuário

EU QUERO que a aplicação responda rápido

PARA QUE eu possa ser mais rápido

COMO UM visitante

EU QUERO que o tempo de carregamento da página seja de até 2s

PARA QUE eu possa ter uma boa experiência usando a aplicação



Péssimos Exemplos

COMO UM usuário

EU QUERO uma página de erro

PARA QUE eu veja o erro

COMO UM visitante que navega pelo site

EU QUERO ver uma página de erro amigável quando algo dá errado

PARA QUE eu possa confiar no sistema e nos desenvolvedores



Outros itens

COMO UM desenvolvedor

EU QUERO criar indexes no banco de dados

PARA QUE as chamadas de banco sejam executadas mais rapidamente

PO vai entender e priorizar

Critérios de Aceitação

Grupo de condições ou regras de negócio que têm que ser aplicadas

Passíveis de serem testadas

Determina como uma funcionalidade é usada

Define quando uma história está completa (done)

Melhoram a estimativa e facilitam a criação de tasks

Critérios de Aceitação

A mockup of a login form. It features two input fields: the top one is preceded by a person icon, and the bottom one is preceded by a lock icon and followed by an eye icon. Below these fields is a blue button with the text "Login".

Login

COMO UM gestor de uma conta do Bluve

EU QUERO poder acessar a plataforma de uma maneira segura

PARA QUE eu possa consultar minha conta e verificar as informações de minha rede de lojas

Critérios de Aceitação

A mockup of a login form. It features two input fields: the top one is preceded by a person icon, and the bottom one is preceded by a lock icon and followed by an eye icon for toggling password visibility. Below the fields is a blue button labeled "Login".

Checklist:

- Mostrar título, campo para email e senha, e um botão de login
- Permitir que o usuário acesse o Bluve quando inserir nome e senha corretamente
- Exibir uma mensagem de erro E NÃO permitir que o usuário acesse quando inserir email E/OU senha incorreta

Critérios de Aceitação

Behavior Driven Development

DADO _____(cenário)

QUANDO _____(ação)

ENTÃO _____(resultado)

Não usar linguagem técnica

Considerar ponto de vista do usuário final

Facilita implementação de testes automatizados

A mockup of a login form within a dark border. It features two input fields: the top one is preceded by a person icon, and the bottom one is preceded by a lock icon and followed by an eye icon. Below these fields is a solid blue button with the text "Login" in white.

Critérios de Aceitação

Behavior Driven Development

DADO que estou na página de login

QUANDO a página carregar

ENTÃO quero ver o título, campo para nome de usuário e senha e um botão de login



A mockup of a login form. It features two input fields: the top one is preceded by a user icon, and the bottom one is preceded by a lock icon and followed by an eye icon for password visibility. Below these fields is a solid blue button with the text 'Login' in white.

Critérios de Aceitação

Behavior Driven Development

DADO que estou na página de login

QUANDO eu insiro nome de usuário E senha corretos E clico no botão de login

ENTÃO eu acesso o sistema E vejo meu dashboard

A mockup of a login form within a dark border. It features two input fields: the top one is preceded by a person icon, and the bottom one is preceded by a lock icon and followed by an eye icon for toggling password visibility. Below the fields is a solid blue button with the text "Login" in white.



Critérios de Aceitação

Para definir:

Relevante interação com usuário

End-to-End jornada do usuário

Happy Path e Sad Path

Mensagens de tela

UX (pode colocar wireframe para ajudar)



Outros métodos

Além de user stories:

Jobs stories

(Situação, Motivação, Outcome)