

Aula 10 - User Story Mapping



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
- Apresentação em Slides e Protótipo**



Plataforma

Como definiriam uma plataforma?

Negócio que conecta pessoas, organizações e recursos em um ecossistema interativo.

Viabiliza interações que criam valor entre produtores e consumidores. Oferece uma infraestrutura e condições para que aconteçam.



Plataforma

Efeitos de Rede Positivos

Efeitos de Rede Negativos

Redução de Custos e Gatekeepers

Estratégias de Lançamento (Semear, Marquise, Big Bang)

Tipos de Monetização (Taxa, Acesso, Curadoria)



Backlog

Backlog: Histórico de todos os itens a serem desenvolvidos, inclusive bugs, melhorias, oportunidades ou outros tipos.

É basicamente uma lista de “To do”.



Backlog

Importância do Backlog:

- Flexibilização de escopo: entrega de um produto compacto, mas atendendo o cliente;
- Separação de tarefas com maior e menor esforço
- Equipe tem mais interação sobre o que vai ser feito
- Organização de longo prazo
- Oferecem informações sobre número de bugs e problemas a serem corrigidos
- Não precisam de detalhamento prévio, ajudam a criar ideias



Backlog

Problema de flat backlogs: Geram muito acúmulo e tarefas semelhantes não conseguem ser visualizadas próximas umas das outras.

Gasto de tempo para gerenciar e manter atualizado.

- ✓ BLUV-240 Aviso sobre itens chegarem inativos
- ✓ BLUV-241 Erro "Cannot set headers after they are sent to the client" na API de vendedores
- ✓ BLUV-245 Permitir que gerentes acessem cadastro da loja
- ✓ BLUV-247 Deslogar gerentes inativos
- ✓ BLUV-258 Envio de alerta e relatório pelo bot do telegram
- ✓ BLUV-261 Adequar responsividade do fila
- ✓ BLUV-263 Tags de marcação de vendas e não vendas
- ✓ BLUV-256 Expandir configurações dos alertas e do relatório semanal
- ✓ BLUV-188 Validação de Valores
- ✓ BLUV-267 Incluir Taxa de Não convertidos no Dashboard
- ✓ BLUV-268 Mudanças na api
- ✓ BLUV-271 Relatório de horários de atendimento
- ✓ BLUV-273 Criar nova versão da API (v3)
- ✓ BLUV-279 Relatório de Rotina do Vendedor

User Story Mapping

Técnica disseminada por Jeff Patton

Ajuda a organizar de modo visual o backlog do produto, gerenciando de modo mais eficiente, e entendendo o contexto.

Outra dificuldade do Flat Backlog é mostrar para quem lê o funcionamento do software

O'REILLY®



User Story Mapping

DISCOVER THE WHOLE STORY,
BUILD THE RIGHT PRODUCT

Jeff Patton
with Peter Economy
Forewords by Martin Fowler,
Alan Cooper, and Marty Cagan



User Story Mapping

Qual o objetivo de um User Story Mapping?

Contextualizar o desenvolvimento por meio de uma jornada do usuário, em uma linha do tempo, fatiadas em histórias menores de onde se tiram as tasks para desenvolvimento.



User Story Mapping

Por que aplicar?

Princípios do manifesto ágil: “Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através de conversa cara a cara.”

User Story Mapping ajuda nessa transmissão.
Com o mapa, analisando todo o contexto, facilita o entendimento.



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.

Não são requisitos de sistema

Usamos para colocar as pessoas em primeiro lugar



User Story

A História de usuário pode ser quebrada em tasks, pelo time de dev.

Ela sempre deve ser usada pra dar contexto pro time entender a situação

Histórias mantêm o foco em resolver problemas reais

Permitem colaboração

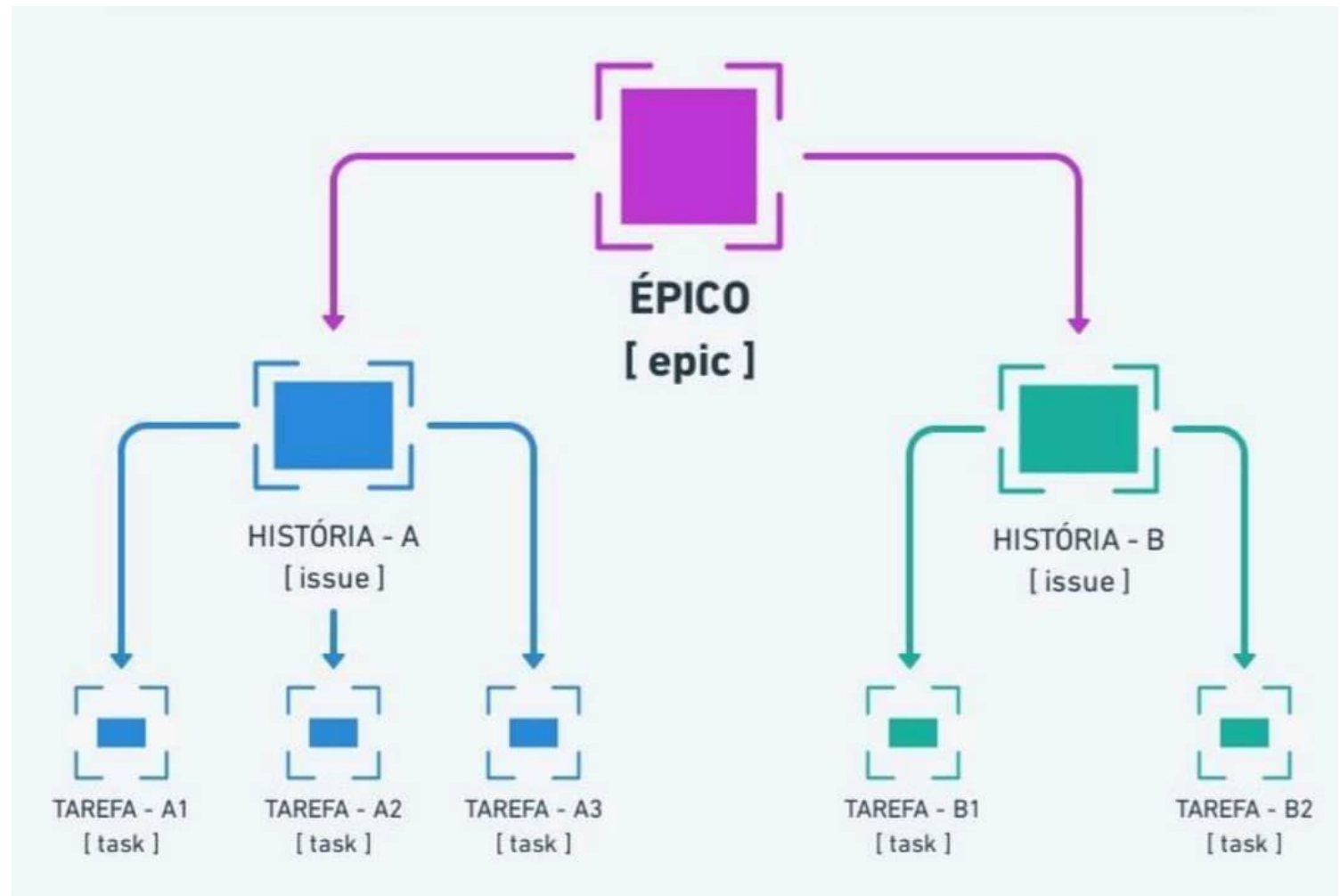
Impulsionam soluções criativas

Criam ritmo de entrega

User Story

A História de usuário pode ser quebrada em tasks, pelo time de dev.

Ela sempre deve ser usada pra dar contexto pro time entender a situação



User Story

Um bom jeito de entender o que é épico, história ou tarefa (tasks) é pelo diagrama ao lado.

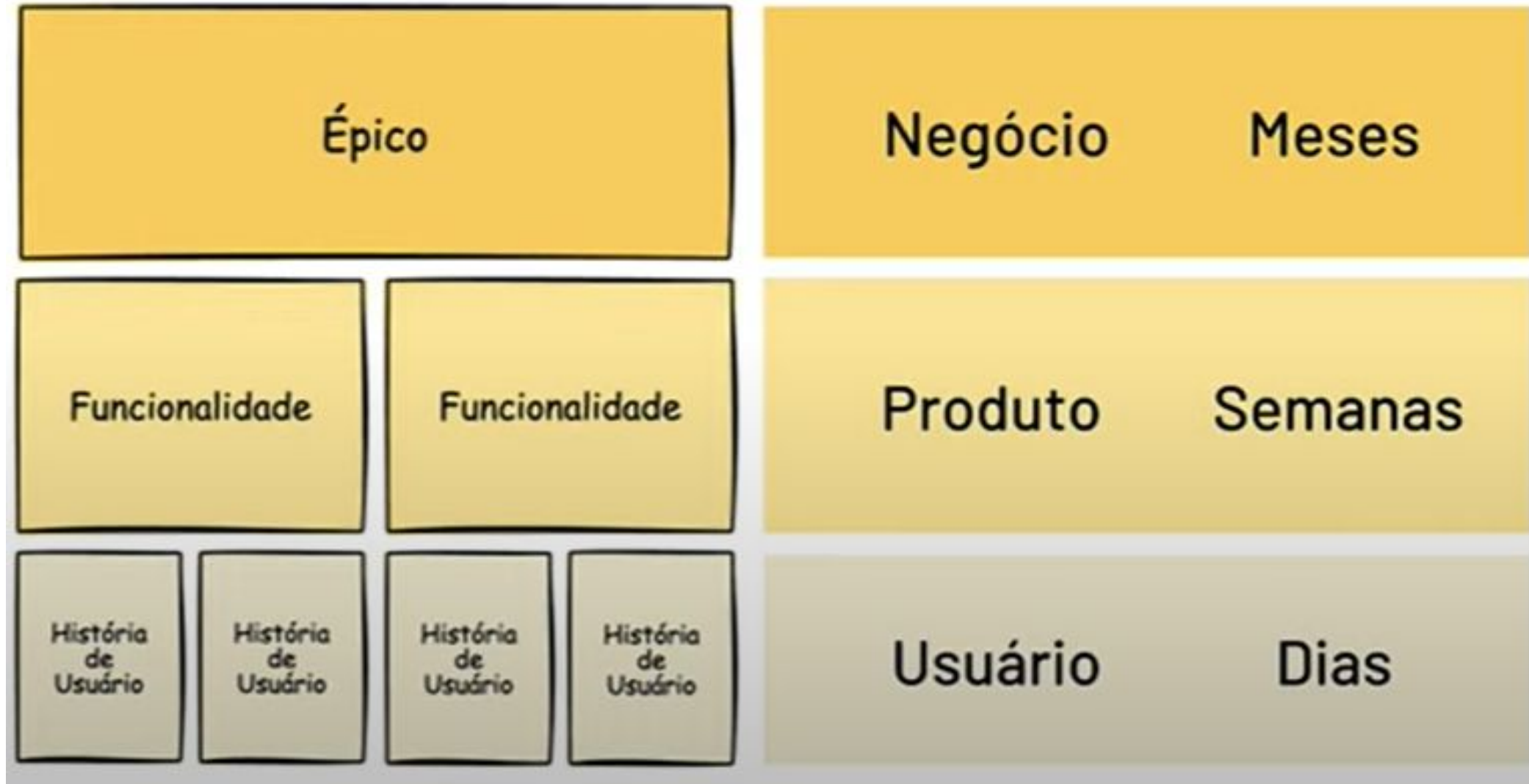
Em uma sprint, devem ser desenvolvidas várias histórias.



User Story



User Story





User Story Mapping

No dia a dia de desenvolvimento, é comum existirem muitas histórias de usuário.

Isso dificulta:

- Priorização

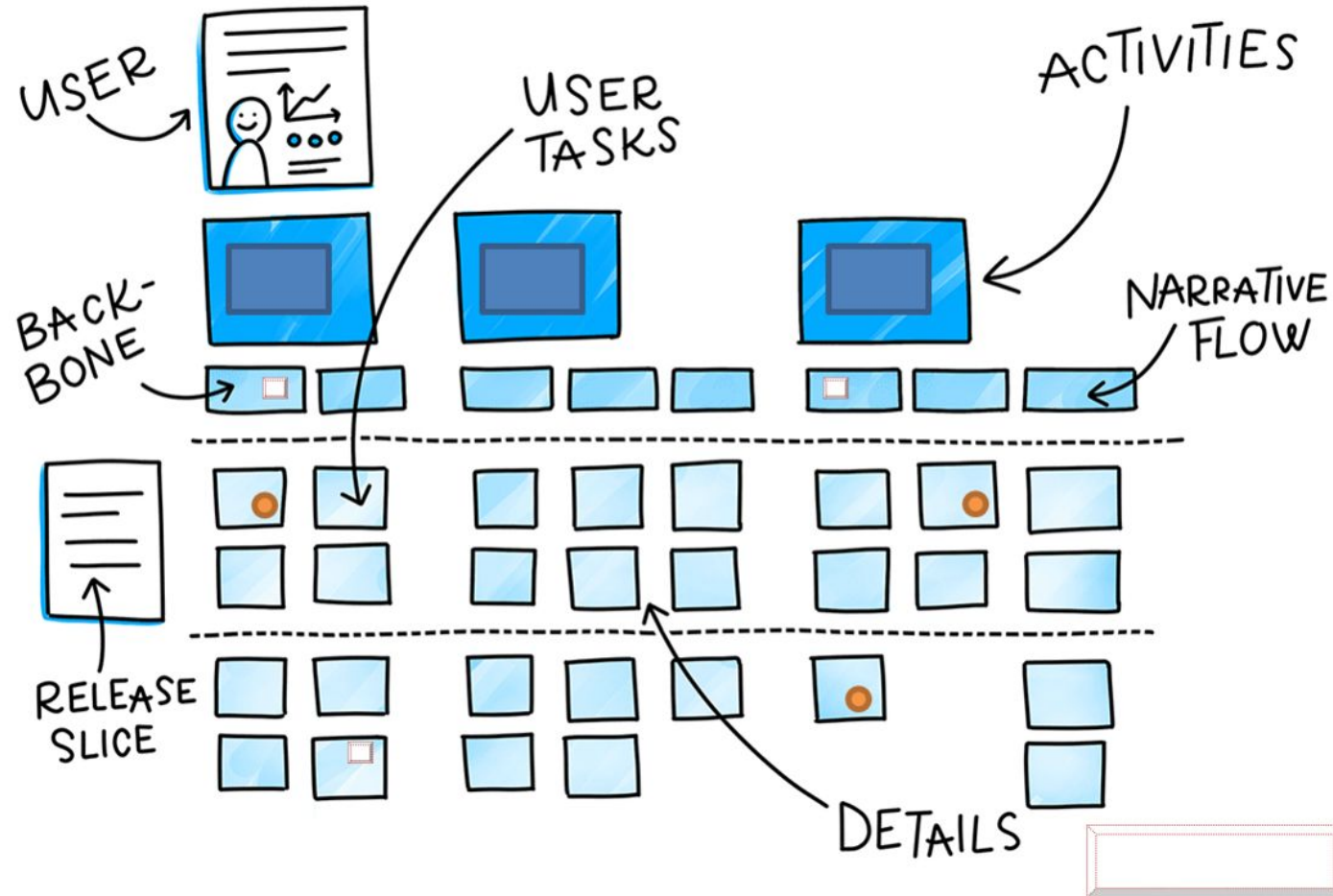
- O contexto de cada história

- O Épico onde a história está inserida

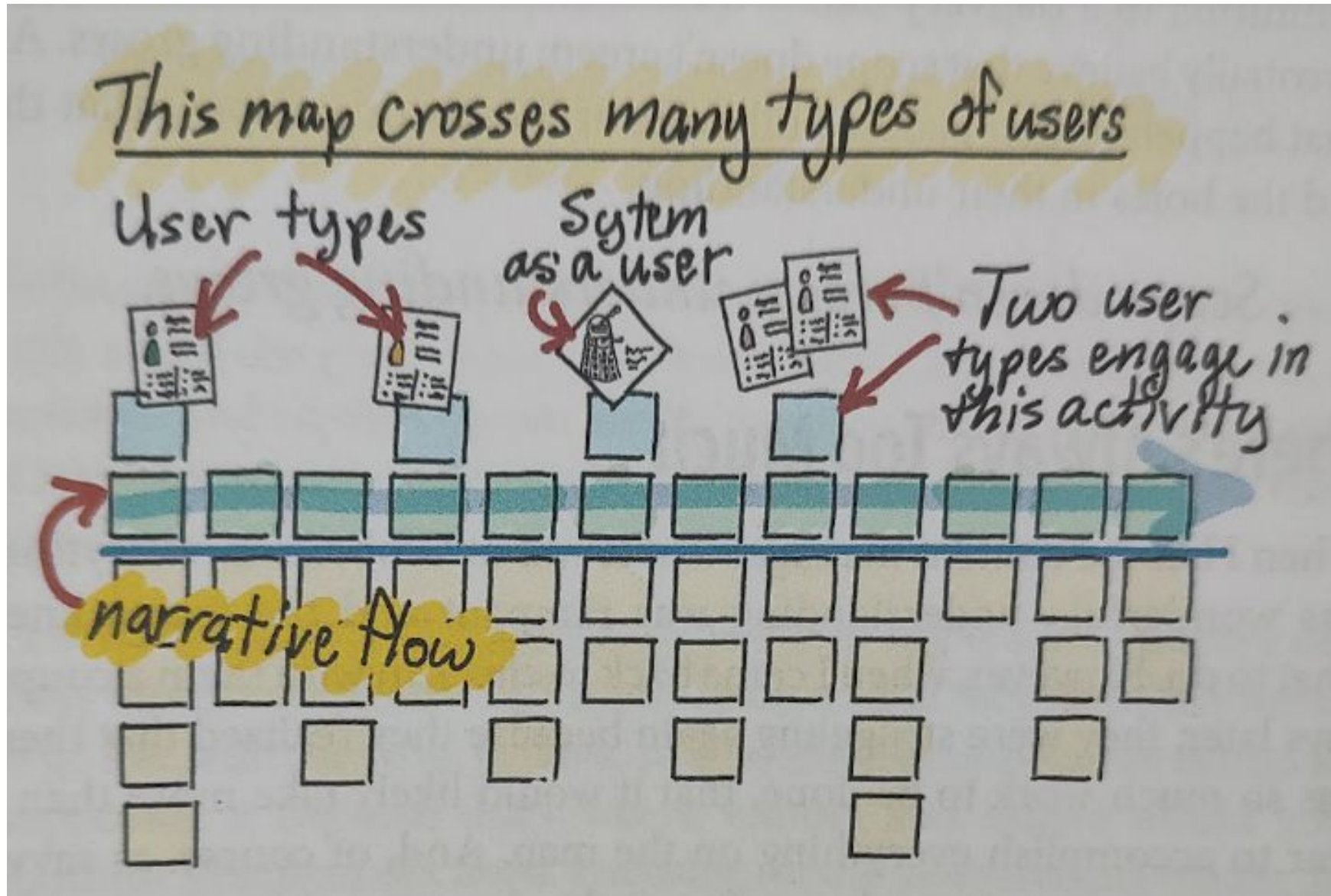
O User Story Mapping ajuda a resolver tudo isso.

User Story Mapping

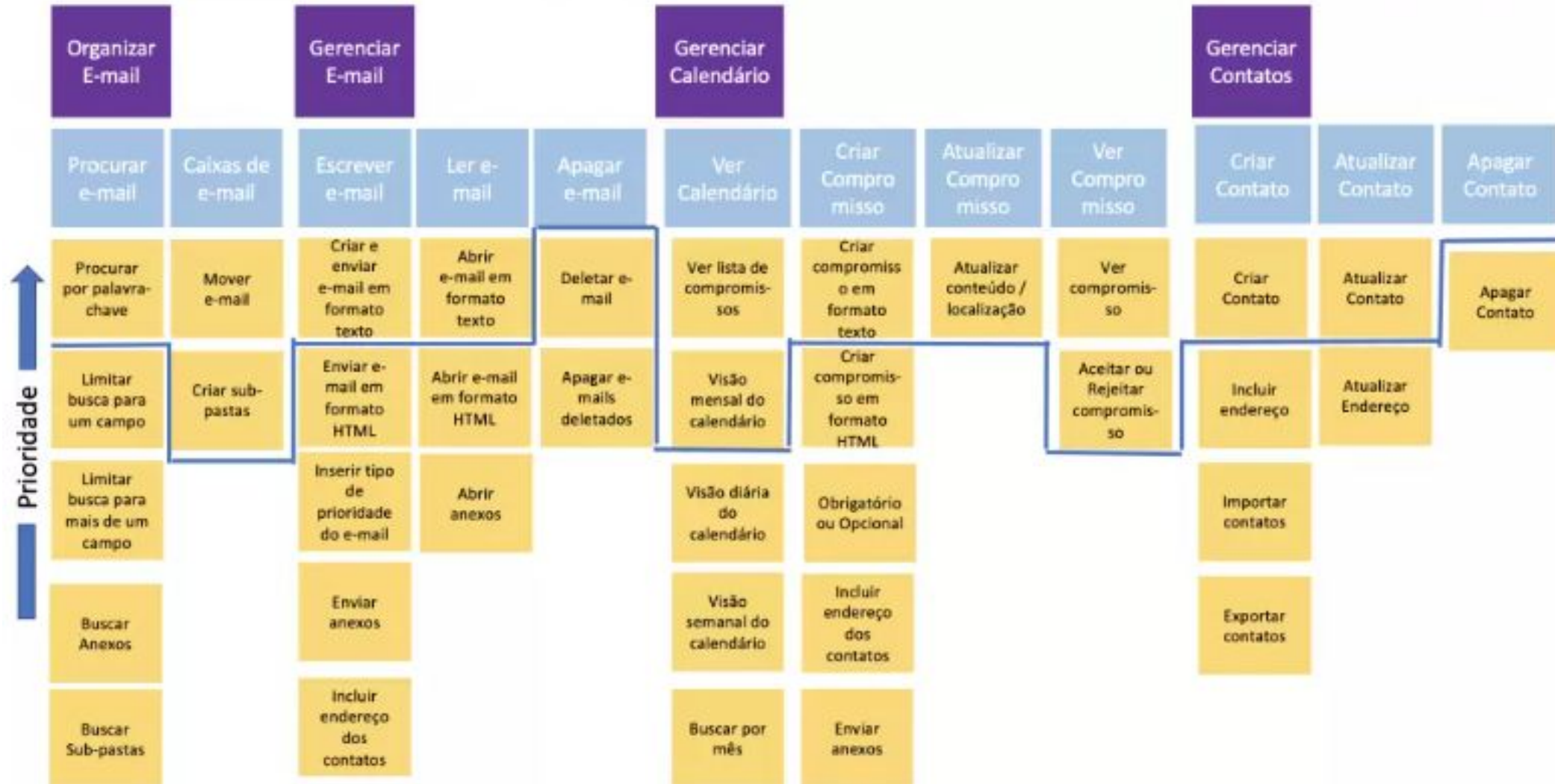
USER STORY MAPPING



User Story Mapping



User Story Mapping





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