

Levantamento e Análise de Requisitos

Professor: André Olímpio

Disciplina: Engenharia de Software II

Product Backlog

1. Mapeamento das necessidades dos usuários do produto pelo Product Owner.
2. Definição das Backlogs do produto a serem realizadas para que as necessidades dos usuários sejam atendidas.
3. Apresentação das Backlogs para todo o time de Scrum.
4. Reuniões para transformar as Backlogs em Sprint. Uma das maneiras de realizar essa etapa é através do Planning Poker.
5. Caso seja necessário, nessa mesma reunião deve acontecer a divisão das Backlogs consideradas grandes.
6. Definição, hierarquização e descrição do planejamento das Sprints.
7. Se algum Product Backlog não ficou claro para a equipe ou foi considerado difícil, o Product Owner deverá reformular sua descrição e buscar maior clareza sobre as necessidades dos usuários.
8. Por fim, o processo começa novamente, buscando sempre a evolução do produto, e sua adaptação às mudanças do mercado.

User Story (Scrum)

É uma descrição curta e simples de uma funcionalidade do sistema, escrita do ponto de vista do usuário final. No **Scrum**, as User Stories são utilizadas para representar requisitos do produto e são armazenadas no **Product Backlog**, onde são priorizadas pelo **Product Owner**.

Estrutura:

A User Story segue um formato padrão:

Como [tipo de usuário]

Quero [ação ou funcionalidade]

Para que [benefício ou valor entregue]

Esse modelo ajuda a garantir que o foco esteja na experiência e necessidade do usuário, e não apenas na funcionalidade técnica.

Exemplo Prático:

Cenário: Desenvolvimento de um E-commerce

Imagine que sua equipe Scrum está desenvolvendo um e-commerce e um dos requisitos é permitir que os clientes adicionem produtos ao carrinho de compras.

Uma User Story para essa funcionalidade poderia ser escrita assim:

Como cliente do e-commerce

Quero adicionar produtos ao meu carrinho de compras

Para que eu possa comprá-los de forma conveniente quando estiver pronto

Essa User Story seria detalhada ainda mais durante o **Refinamento do Backlog**, onde a equipe pode discutir os critérios de aceitação.

Critérios de Aceitação:

Os critérios de aceitação definem as condições que a funcionalidade deve atender para ser considerada concluída.

Para a User Story acima, alguns exemplos poderiam ser:

O cliente deve poder clicar no botão "Adicionar ao Carrinho" na página do produto.

O carrinho deve atualizar automaticamente a quantidade de itens.

O cliente deve visualizar o número total de itens no carrinho.

Esses critérios ajudam o **Time de Desenvolvimento** a entender claramente os requisitos e facilitam os testes.

User Story no Scrum

1. **Criação** – O Product Owner escreve a User Story e adiciona ao **Product Backlog**.
2. **Refinamento** – A equipe revisa e detalha a história, incluindo critérios de aceitação.
3. **Planejamento da Sprint** – Durante o Sprint Planning, a equipe seleciona User Stories do backlog para desenvolver na Sprint.
4. **Desenvolvimento** – O Time de Desenvolvimento implementa a funcionalidade.
5. **Teste e Validação** – Testes são feitos para garantir que os critérios de aceitação foram atendidos.
6. **Revisão e Feedback** – A funcionalidade é apresentada na **Sprint Review** para receber feedback do Product Owner e stakeholders.