

Planejamento de Testes – SQUAD 2

1. Escopo

O escopo deste planejamento de testes contemplou a aplicação Notion, com foco em funcionalidades centrais para o uso real do sistema por usuários finais. Foram priorizados fluxos críticos de negócio, como criação e organização de páginas, navegação pela interface, uso de bases de dados, ações estruturais realizadas manualmente e por meio do Notion AI, além dos fluxos de login, cadastro, pagamento, gerenciamento de assinatura e cancelamento de plano. A análise também incluiu aspectos de usabilidade, organização visual, acessibilidade básica e consistência de comportamento entre diferentes formas de interação com o sistema. Ficaram fora do escopo testes de carga, segurança avançada, integrações via API, aplicações mobile e validações legais ou fiscais, mantendo o foco em testes exploratórios funcionais e de experiência do usuário.

2. Cronograma

Estabelecemos datas para a entrega dos resultados de cada teste e compreender o cenário do cliente, avaliando se eventuais atrasos seriam aceitáveis. Assim, conseguimos definir o prazo final de entrega do software.

Em resumo, nós:

- **Definimos o prazo** para a execução de cada teste.
- Verificamos se o prazo de entrega do software é negociável ou não.
- Determinamos a data prevista para a entrega do software.

07/01/2026	Definir estratégia que será adotada pelo Squad, definir a aplicação que será testada e definir distribuição de tarefas
08/01/2026	Entrega dos resultados dos testes exploratórios

09/01/2026

Simulação da apresentação e
correção de erros

3. Orçamento

3.1 A definição do orçamento de QA

Para este projeto parte do entendimento do escopo dos testes exploratórios, dos objetivos de qualidade e dos riscos priorizados. Como se trata de uma atividade de curta duração, realizada por um Squad em contexto de aprendizado, o foco está na otimização do esforço e na cobertura de riscos, e não em custos financeiros elevados.

O **escopo** contemplou a avaliação das principais funcionalidades da aplicação Web Notion, sob diferentes perspectivas exploratórias, enquanto aspectos fora de escopo (como performance, segurança avançada e automação) ajudam a limitar o esforço necessário. Essa delimitação permite direcionar o tempo do time para áreas mais críticas da experiência do usuário.

Os **recursos necessários** concentram-se principalmente em recursos humanos, sendo utilizados os próprios membros da Squad como testadores exploratórios. Não há necessidade de contratação de ferramentas pagas ou infraestrutura específica, uma vez que os testes são realizados diretamente no ambiente Web do Notion, utilizando navegadores padrão e ferramentas simples de apoio, como captura de tela e documentação no Confluence.

A **estimativa de esforço** considera o uso da estratégia **SBTM**, na qual cada membro executa sessões de teste com tempo definido, possibilitando maior controle e previsibilidade do trabalho. O custo do projeto, portanto, está diretamente relacionado ao tempo dedicado pelos membros da Squad às atividades de planejamento, execução, registro e consolidação dos resultados.

3.2 Estrutura do orçamento:

- **Escopo do que será testado:** funcionalidades principais da aplicação Web Notion;
- **Objetivos de qualidade:** identificar riscos de usabilidade, falhas funcionais básicas e problemas de experiência do usuário;
- **Riscos críticos priorizados:** dificuldades para usuários iniciantes, falhas em fluxos básicos e inconsistências de interface;
- **Recursos humanos:** membros da Squad;
- **Ferramentas:** navegador Web, Confluence, ferramenta de captura de evidências;
- **Infraestrutura:** ambiente Web padrão (sem necessidade de ambientes dedicados);

4. Qualidade

4.1 A avaliação da qualidade:

O projeto é baseada em indicadores simples e mensuráveis, adequados ao contexto de testes exploratórios e ao tempo limitado da Sprint. Esses indicadores permitem acompanhar o estado da aplicação sob a ótica dos testes realizados e identificar áreas de maior risco ou instabilidade.

Como o foco está em testes exploratórios, a qualidade é observada não apenas pela quantidade de bugs encontrados, mas também pela natureza dos achados, como problemas de usabilidade, clareza da interface e comportamento inesperado do sistema. A análise desses dados nos auxiliou a compreender quais aspectos da aplicação impactam mais a experiência do usuário.

A definição das metas de qualidade serviu como orientação para o trabalho do time, ajudando a alinhar expectativas e a tornar os resultados mais objetivos, mesmo em um cenário de testes não automatizados.

4.2 Indicadores de qualidade:

- Quantidade total de bugs e achados identificados por sessão;
- Distribuição dos achados por área da aplicação;
- Severidade média dos problemas encontrados;
- Tendência de recorrência de problemas semelhantes entre as sessões;
- Tempo médio entre identificação e registro do bug (quando aplicável);

4.3 Metas de qualidade:

- Identificar falhas e riscos relevantes nos fluxos da aplicação;
- Reduzir a ocorrência de problemas críticos não percebidos nos testes iniciais;
- Garantir que os achados estejam bem documentados, com evidências claras;
- aumentar a clareza dos resultados consolidados para apoiar a tomada de decisão;

5. Riscos

A etapa de riscos identificou tudo que pode comprometer a qualidade do software ou atrapalhar o cronograma. O objetivo é antecipar problemas e definir como tratá-los caso aconteçam. Entre os principais riscos estão atrasos no desenvolvimento, mudanças de requisitos, instabilidade dos ambientes de teste, dependências externas não entregues e falta de recursos técnicos ou humanos. Também é importante considerar riscos ligados à comunicação entre times e ao nível de conhecimento da equipe.

5.1 Principais riscos:

- Atraso nas entregas necessárias para iniciar o QA.
- Mudanças de requisitos que afetam escopo e prazos.
- Ambiente de homologação instável ou indisponível.
- Dependências externas atrasadas.
- Falta de ferramentas, dispositivos ou recursos adequados.
- Falhas de comunicação entre áreas.

5.2 Mitigação:

- Alinhamentos frequentes com as equipes.
- Controle formal de mudanças.
- Solicitação antecipada de ambientes e ferramentas.
- Planos de contingência para atrasos.

6. Pessoas

A estrutura do Squad foi definida para otimizar a cobertura de testes através de perspectivas complementares e técnicas exploratórias diversificadas.

6.1 Líder do Squad: **Gabriel Reis.**

Responsabilidades: Coordenação estratégica, definição de objetivos, facilitação do Briefing inicial e validação técnica dos achados e relatórios finais.

6.2 Cada membro da Squad aplicará uma **técnica** específica durante as sessões de SBTM.

- **Gabriel: Turne antissocial.** Focará os testes nas áreas de maior probabilidade de falha ou impacto negativo para o negócio, como vazamento de dados ou falhas críticas de processamento.
- **Tatiany: Supermodel Tour.** Focará na interface e no "visual" (apenas o que está na superfície). Avaliará a estética, a disposição dos elementos de IA e se a interface se comporta de forma elegante durante a geração de conteúdo.
- **Leticia: Distrito de Negócios (Lonely Business Man).** Focará em explorar a aplicação através de "atalhos" e caminhos rápidos. Como o "homem de negócios apressado", ela testará se a IA entrega resultados rápidos sob pressão e se as funções de produtividade são acessíveis e eficientes.
- **Igor: The Saboteur Tour (Tour do Sabotador).** Atuará tentando "quebrar" o sistema. Utilizará entradas inválidas, prompts maliciosos e interrupções abruptas para testar a resiliência e o tratamento de erros do Notion AI.

7. Aquisições

NÃO FOI NECESSÁRIO COMPRAR NADA.

8. Comunicação

A estratégia de comunicação teve foco em garantir a transparência e a agilidade na troca de informações geradas durante as sessões exploratórias.

8.1 Centralização no Confluence.

O Confluence atuou como a fonte centralizada de informações definitivas para este projeto. Nele foram informados:

- O Plano de Teste Estratégico.
- As Matrizes de Riscos e Escopo.
- A consolidação final dos resultados para apresentação.

8.2 Briefing (Pré-Execução).

Diferente do fluxo mais comum, pelas pesquisas que realizamos, fizemos reuniões de Briefing (antes) do início das sessões de teste. Este ritual teve tempo de 10 a 15 minutos tem como objetivo:

- Alinhar as metas de cada Charter (Carta de Teste).
- Mitigar dúvidas sobre as técnicas escolhidas.
- Discutir riscos conhecidos antes da exploração para que o time entre na sessão com foco direcionado.
- Garantir que não haja sobreposição de cenários entre os membros.
- Alinhamento sobre a aplicação escolhida,

8.3 Relatório de Bugs

Para garantir que as falhas encontradas no **Notion** sejam atestadas com eficiência, todos os relatos seguirão um padrão rigoroso:

Título, Objetivo e conciso.

Identificação do Bug.

Ambiente, Especificação de navegador e sistema operacional.

Passos para reprodução.

Resultado Esperado vs. Resultado obtido.

Evidências, Prints ou vídeos anexados diretamente no relatório.

Severidade e Prioridade, alta, média ou leve.

8.4 Sincronização via WhatsApp

O WhatsApp foi utilizado como canal de **comunicação síncrona e urgente**. Sua finalidade é:

- Reportar impedimentos.
- Alertar sobre bugs.
- Sincronizar o início e o término das janelas de teste (*time-boxes*).