**CONTEXTO**

Conforme os anos vão se passando, a necessidade em se desenvolver sistemas mais eficientes cresce de maneira acelerada. Usuários mais exigentes, regras de negócio mais complexas, melhor usabilidade, maior performance, menor custo, maior estabilidade, tudo isso juntamente de outros fatores estão relacionados ao que mais influenciam no resultado esperado.

Em todo processo de criação de um novo sistema, uma das principais etapas é o levantamento dos requisitos de software. Nessa etapa serão definidos as exigências, recursos, objetivos e utilidades que o sistema deve cumprir.

E se tratando de requisitos de software, Cohn (2009) comenta que eles podem ser um problema de comunicação, pois aqueles que desejam um novo software devem se comunicar com quem irá desenvolvê-lo. Caso uma das partes dominem a comunicação, o projeto poderá ter problemas pois se a equipe de negócios dominar, ela exigirá funcionalidades e datas sem se preocupar se os desenvolvedores poderão atender a demanda ou até mesmo saber se eles compreenderam o que foi proposto ou não. Caso a equipe técnica domine a comunicação, termos técnicos podem substituir a linguagem de negócio perdendo a oportunidade de aprender mais sobre o negócio do sistema que será desenvolvido.

Sendo assim, o que pode ser feito é a tomada de decisão com base nas informações previamente levantadas afim de facilitar no momento de desenvolvimento, para isso, uma das técnicas mais utilizadas no desenvolvimento de software ágil é a criação de Histórias de Usuário (User Stories).

Para Cohn (2009, pág. 4), “uma história de usuário descreve a funcionalidade que será valiosa para um usuário ou comprador de um sistema ou software.”

Para escrever uma história de usuário segue-se um modelo chamado de 3R (role, requirement, reason), que em português seria algo como papel, meta/desejo e benefício, porém para Cohn (2008), a cláusula que se refere a benefício é opcional. Esse modelo foi criado em 2001 pela equipe de desenvolvimento de uma empresa chamada Connextra e segue formato:

"Como um **<papel>**, eu quero **<meta/desejo>** de modo que **<benefício>**"

**PROBLEMA**

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

COHN, M. **User stories applied for agile software development,** 13. ed. Crawfordsville, Indiana. 2009. 263 p.

COHN, M. **Advantages of the “As a user, I want” user story template,** 2008, Disponível em: <https://www.mountaingoatsoftware.com/blog/advantages-of-the-as-a-user-i-want-user-story-template> , Acesso em 1 dez. 2021

SZABO, P. W. **User Experience Mapping,** 2017 Disponível em: <https://www.oreilly.com/library/view/user-experience-mapping/9781787123502/92d21fe3-a741-49ff-8200-25abf18c98d0.xhtml> , Acesso em 1 dez. 2021