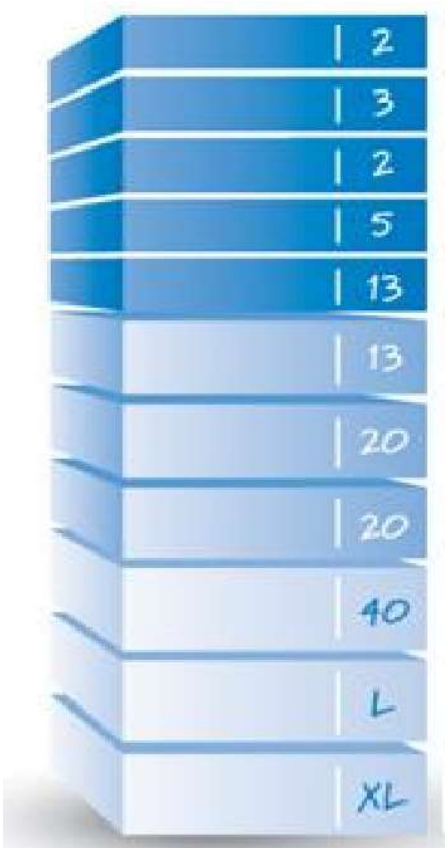


Product Backlog

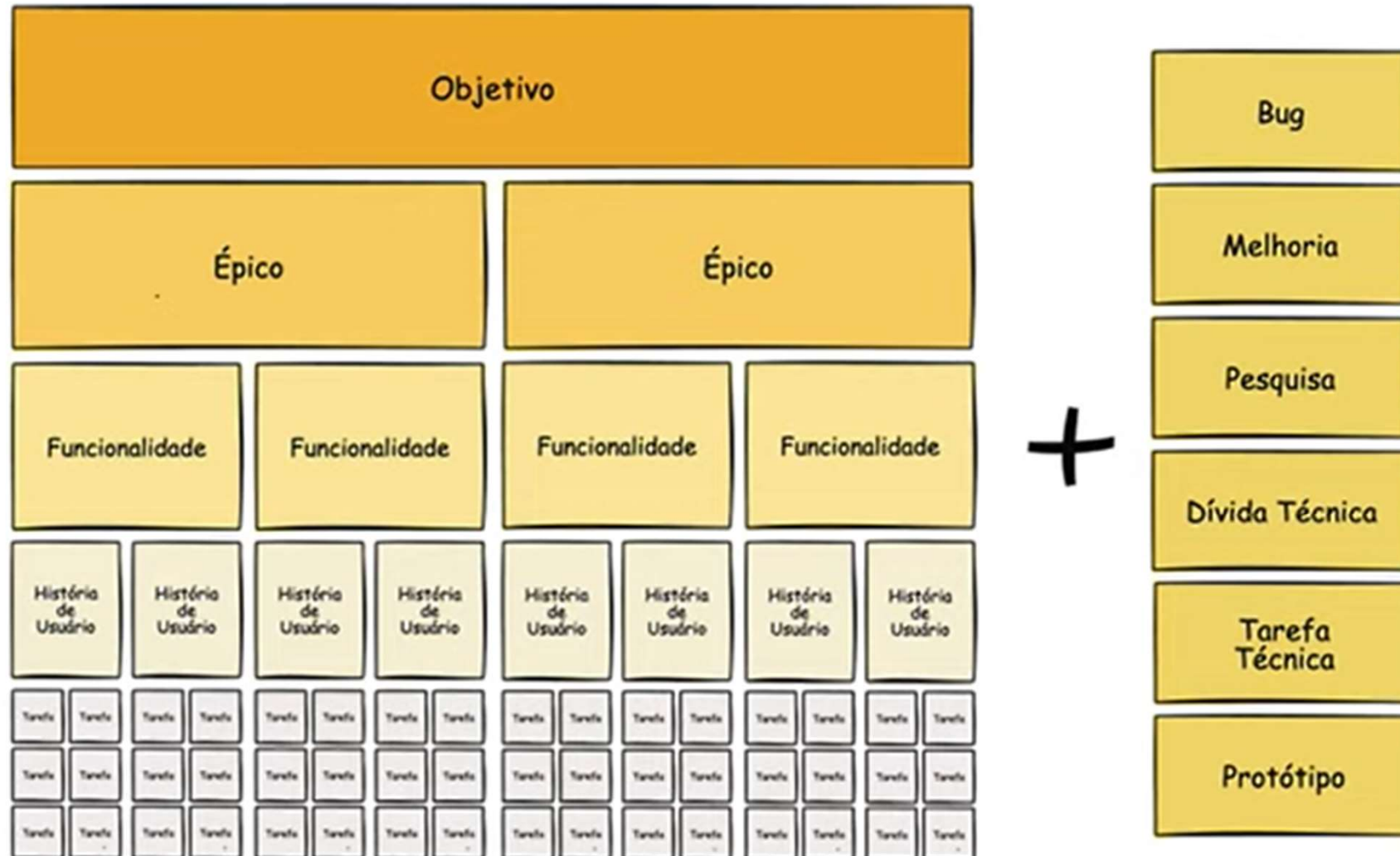


Product backlog

É uma lista ordenada de tudo que deve ser necessário no produto, e é uma origem única dos requisitos para qualquer mudança a ser feita no produto.

- O Product Owner é responsável pelo Backlog do Produto, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação;
- Lista todas as características, funções, requisitos, melhorias e correções que formam as mudanças que devem ser feitas no produto nas futuras versões;
- Os itens mais relevantes são priorizados e detalhados em demandas que ficam no topo da pilha.
- **Product backlog também é conhecido como conjunto de histórias.**

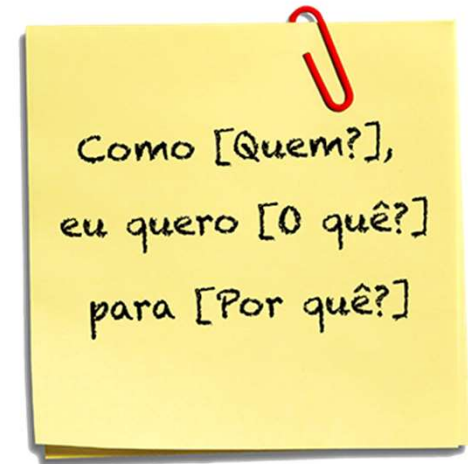
Uma lista de itens





A criação do método de documentação de estórias vem da tentativa de resolver o problema e ou necessidade do cliente:

- Quero
- Posso
- Preciso



Ação para responder a necessidade do cliente:

- **Ação:** O que pode ser feito, o que quero que seja feito?
- **Justificativa:** O motivo para se fazer isso

Toda história deve responder ao INVEST

INVEST

- **Independentes:** Uma estória é independente da outra, conseguindo gerar mais facilmente as sprints e os MVPs.
- **Negociáveis:** Como a metodologia do ágil, ser mais flexível a negociação com relação aos entregáveis, sendo possível negociar começar uma estória sem terminar outra.
- **Valorosa:** Demonstrar o quanto ela contribuí para o objetivo final do projeto
- **Estimável:** A estória tem que ser clara ao ponto de poder ser mensura em esforço para a entrega
- **Small:** Small em português é pequena. O Small é para demonstrar que uma estória tem que ser pequena ao nível de ser possível a entrega em uma Sprint.
- **Testável:** A estória além de ser Small para poder estar em uma Sprint é necessário que seja testada para permitir um feedback.



Independente - **N**egociável - **V**aliosa - **E**stimável - **S**mall - **T**estável

Profª Karina Paltrinieri

www.metodoagil.com

Exemplo de projeto – Product backlog

Eu, como	desejo	para que eu possa	Pontos	Priori
Proprietário do Cartão	Fazer <i>login</i> no aplicativo	Ter acesso às suas funcionalidades	3	Muito
Proprietário do Cartão	Poder gerar um boleto de minha fatura	Pagar uma fatura do mês anterior, ou adiantá-lá	8	Muito
Proprietário do Cartão	Alterar o vencimento da fatura	Adequar o vencimento da minha fatura às minhas necessidades	3	Mé
Proprietário do Cartão	Acessar a fatura da minha conta	Ter acesso aos meus gastos atuais	2	Al
Proprietário do Cartão	Editar meu <i>e-mail</i> cadastrado	Manter meu endereço de e-mail atualizado no sistema	3	Ba
Proprietário do Cartão	Editar meu telefone cadastrado	Manter meu número de telefone atualizado no sistema	3	Ba
Proprietário do Cartão	Alterar minha senha do aplicativo	Garantir a segurança da minha conta	5	Muito
Proprietário do Cartão	Conversar com um atendente do <i>Nubank</i>	Sanar dúvidas pelo <i>chat</i>	8	Al
Proprietário do Cartão	Acessar dúvidas frequentes	Ter acesso rápido às duvidas mais comuns	1	Mé
Proprietário do Cartão	Acessar o histórico de compra	Ter controle dos meus gastos	2	Al
Proprietário do Cartão	Acessar uma determinada compra	Ter uma visão detalhada da compra	3	Mé
Proprietário do Cartão	Reportar uma compra	Reclamar de uma cobrança irregular	3	Muito
Proprietário do Cartão	Alterar categoria de uma compra	Classificar minhas compras	2	Ba
Proprietário do Cartão	Adicionar uma tag a uma compra	Ter facilidade para encontrar os meus tipos de compra	2	Ba
Proprietário do Cartão	Excluir uma tag de uma compra	Atualizar as informações sobre meus tipos de compras	2	Ba
Proprietário do Cartão	Bloquear temporariamente o cartão	Impedir que o cartão seja usado em caso de perda ou roubo	5	Al
Proprietário do Cartão	Ajustar limite máximo do cartão	Aumentar o meu limite disponível	5	Al
Proprietário do Cartão	Alterar o limite do cartão	Aumentar ou diminuir meu limite de gastos com o cartão	3	Mé
Proprietário do Cartão	Visualizar a senha do meu cartão	Relembrar minha senha, caso a tenha esquecido	2	Mé
Total:			65	

Exemplo de projeto – Product backlog

Release 1

Duração: Duas Sprints

Início: Sprint um

Termino: Sprint dois

Sprint 1

Sprint	ID	História de Usuário	Pontos
1	US01	Eu, como proprietário do cartão, desejo fazer login no aplicativo para que possa ter acesso às suas funcionalidades.	3
	US05	Eu, como proprietário do cartão, desejo editar meu e-mail cadastrado, para manter meu endereço de e-mail atualizado no sistema.	3
	US06	Eu, como proprietário do cartão, desejo editar meu telefone cadastrado para que possa manter meu número de telefone atualizado no sistema.	3
	US07	Eu, como proprietário do cartão, desejo alterar minha senha do aplicativo, para garantir a segurança da minha conta.	5
Total:			14

Duração: Duas semanas

Scrum Master: Integrante da equipe de desenvolvimento.

Exemplo de projeto – Product backlog

Release 1

Duração: Duas Sprints

Início: Sprint um

Termino: Sprint dois

Sprint 1

Sprint	ID	História de Usuário	Pontos
1	US01	Eu, como proprietário do cartão, desejo fazer login no aplicativo para que possa ter acesso às suas funcionalidades.	3
	US05	Eu, como proprietário do cartão, desejo editar meu e-mail cadastrado, para manter meu endereço de e-mail atualizado no sistema.	3
	US06	Eu, como proprietário do cartão, desejo editar meu telefone cadastrado para que possa manter meu número de telefone atualizado no sistema.	3
	US07	Eu, como proprietário do cartão, desejo alterar minha senha do aplicativo, para garantir a segurança da minha conta.	5
	Total:		14

Duração: Duas semanas

Scrum Master: Integrante da equipe de desenvolvimento.

US01 - Fazer login no aplicativo

- A funcionalidade deve exibir os campos de CPF e senha;
- A funcionalidade deve exibir uma mensagem de erro, caso o usuário insira dados incorretos;
- A funcionalidade deve indicar o campo a ser corrigido pelo usuário;
- A funcionalidade deve entrar na tela inicial;
- A funcionalidade deve atender às tecnologias de segurança do smartphone(touch ID).

US05 - Editar meu e-mail cadastrado

- A funcionalidade deve exibir o email atual;
- A funcionalidade deve exibir o teclado e permitir a edição do email atual;
- A funcionalidade deve atualizar o email na base de dados;
- A funcionalidade deve exibir um botão para confirmação;
- A funcionalidade deve retornar uma mensagem de erro caso haja alguma discrepância com o padrão esperado.

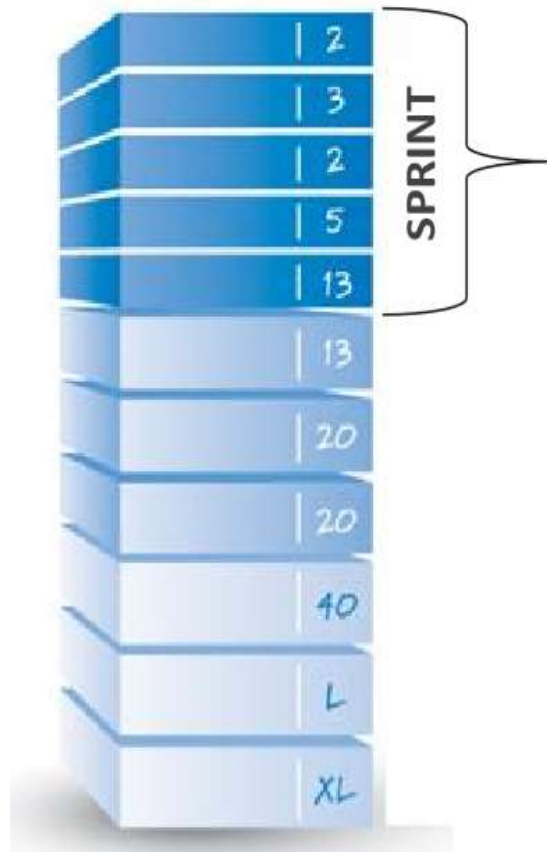
US06 - Editar meu telefone cadastrado

- A funcionalidade deve exibir o telefone atual;
- A funcionalidade deve exibir o teclado e permitir a edição do telefone atual;
- A funcionalidade deve exibir um botão de confirmação;
- A funcionalidade deve atualizar o telefone na base de dados;
- A funcionalidade deve retornar uma mensagem de erro caso haja alguma discrepância com o padrão esperado.

US07 - Alterar minha senha do aplicativo

- A funcionalidade deve exibir um botão de edição de senha;
- A funcionalidade deve exibir um campo para inserção da nova senha;
- A funcionalidade deve verificar a força da segurança da nova senha;
- A funcionalidade deve retornar uma mensagem de erro caso haja algum na nova senha digitada;
- A funcionalidade deve atualizar a senha atual.

- Durante as estimativas surgem questões e essas ajudam a equipe a entender melhor o que será feito em cada estória.
- Equipes tradicionais de gestão de projetos estimam tarefas em dias, semanas e meses.
- Equipes de gestão ágil estimam em esforço geral, por exemplo todo o esforço em construir uma página de cadastro de cliente, desde o HTML 5 até o teste para ser definido como done.
- A equipe de desenvolvimento informa o quanto por exemplo consegue entregar de pontos em uma sprint de duas semanas, então o PO prioriza quais serão feitas na próxima sprint.



SPRINT BACKLOG

É um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint.

O Backlog da Sprint é a previsão do Time de Desenvolvimento sobre qual funcionalidade estará no próximo incremento e sobre o trabalho necessário para entregar essa funcionalidade em um incremento “Pronto”.

- Os itens priorizados são planejados e integrados à uma Sprint (ciclo dentro do qual um conjunto de atividades devem ser executadas);
- Ao final de cada Sprint, temos um incremento do produto, ou projeto, assim entregando valor ao cliente.

Definição de preparado

DOR – Definition Of Ready

Definição de Preparado

Somente aceitaremos um item na reunião de Sprint Planning se estiver:

- Trabalhado em sessões de Refinamento do Product Backlog
- Estimado
- Pequeno o suficiente: estimativa não maior que 8 Story Points
- Com Critérios de Aceitação definidos

Definição de Pronto

DOD – Definition Of Done

Definição de Pronto

Somente consideraremos o Incremento do Produto “pronto” se estiver:

- Codificado
- Passando nos testes unitários
- Passando nos testes de aceitação
- Integrado ao sistema XPTO
- Com o manual do usuário atualizado

Definição de pronto - Exemplos



- Código refatorado.
- Código dentro dos padrões de codificação (se existir).
- Código revisado ou feito em par.
- Código integrado no sistema de controle de versão.
- Passando nos testes unitários.
- Passando nos testes de aceitação.
- Passando nos testes exploratórios.
- Passando nos testes de carga (quando aplicável, utilizando ferramentas como JMeter, por exemplo).
- Integrado ao sistema XPTO.
- Manual do Usuário atualizado.
- Nenhum defeito conhecido pendente.

Fonte: https://www.trt9.jus.br/pds/Scrum/guidances/concepts/definition_of_done_B24C5541.html

1-2

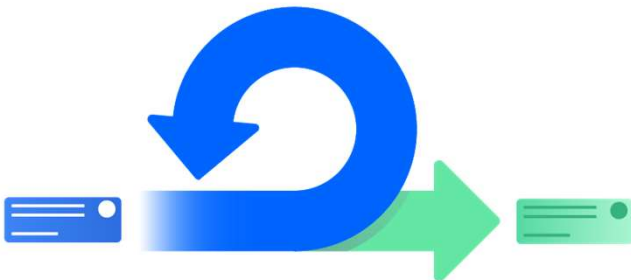
SEMANAS
NO MÁXIMO

1 - SPRINT

É a divisão do projeto em etapas, possuindo um tempo de duração definido de uma semana, duas semanas ou NO MÁXIMO um mês, durante o qual uma versão incremental potencialmente utilizável do produto é criado.

Durante a Sprint:

- Não são feitas mudanças que possam por em perigo o objetivo da Sprint;
- As metas de qualidade não diminuem;
- O escopo pode ser clarificado e renegociado entre o Product Owner e o Time de Desenvolvimento.



8

HORAS

Sprint de um mês de duração

2 - SPRINT PLANNING

É a reunião do Scrum, onde acontece o planejamento de uma Sprint. Estão presentes o Product Owner, o Scrum Master e o Time de desenvolvimento.

O Planejamento do Sprint responde às seguintes perguntas:

- O que pode ser entregue no incremento resultante do próximo Sprint?
- Como o trabalho necessário para entregar o incremento será realizado?



Obs.:

- Sprint de 4 semanas: 8 horas de planning;
- Sprint de 3 semanas: 6 horas de planning;
- Sprint de 2 semanas: 4 horas de planning;
- Sprint de 1 semana: 2 horas de planning;

Histórias	Propriedade	Tamanho	Soma	
Eu, responsável pela equipe de cadastro, preciso que inclua o campo complemento na tela de cadastro do cliente	3	2	20	Release 3
Eu, responsável pela equipe de cadastro, preciso de um relatório da quantidade de clientes ativos	3	8		
Eu, responsável pela parte fiscal, preciso que inclua um campo com o CEP do cliente na nota fiscal	3	3		
Eu, responsável pela equipe de cadastro, preciso da tela de cadastro de fornecedores com os cinco campos principais	3	7		

15

MINUTOS
por dia

3 - DAILY MEETING

É a reunião de alinhamento diário para que o Time possa sincronizar as atividades. A reunião deve ter no máximo 15 minutos e deve ser feita em pé.

Durante a reunião os membros do Time de Desenvolvimento esclarecem:

- O que eu fiz ontem?
- O que eu farei hoje?
- Existe algum obstáculo?

Esta é uma reunião chave para inspeção e adaptação.



15

MINUTOS

por dia

3 - DAILY MEETING – Na prática

Convido os alunos abaixo, para fazer uma prática, utilizando a daily:

X

Y

Z

W





Vamos criar o entregável do challenge

Com base no que acabamos de aprender, abaixo a proposta para o entregável:



- 1 - Criar o excel com a descrição das histórias e um ID para cada uma
- 2 – Criar um excel e criar um capítulo com cada ID que explica o que deve ser feito, sendo essa explicação como uma narrativa.
 - 3 – Não é obrigatório, porém se fizer um “sub tópico” de cada tópico com os critérios de aceitação será ótimo, pois com a criação do critério de aceitação gera a necessidade de melhorar as estórias e a narrativa, mas vale reforçar que os critérios de aceitação não são obrigatórios, mas se fizer irá fazer uma melhor entrega das estórias.
- 3 – Iremos seguir o modelo abaixo para criar o nosso product backlog, mas é lógico que não é obrigatório seguir esse modelo, se quiser seguir outro ok, porém seria legal validar com o professor durante a aula.

Sprint	ID	História de Usuário	Pontos
1	US01	Eu, como proprietário do cartão, desejo fazer login no aplicativo para que possa ter acesso às suas funcionalidades.	3
	US05	Eu, como proprietário do cartão, desejo editar meu e-mail cadastrado, para manter meu endereço de e-mail atualizado no sistema.	3
	US06	Eu, como proprietário do cartão, desejo editar meu telefone cadastrado para que possa manter meu número de telefone atualizado no sistema.	3
	US07	Eu, como proprietário do cartão, desejo alterar minha senha do aplicativo, para garantir a segurança da minha conta.	5

