



# Proxies de Usuários

**Marcelo Werneck**

# Proxies de Usuários

É fundamental que um projeto possua um ou mais usuários reais no time de clientes.

Pode ser difícil reunir os usuários necessários ou desejáveis.

Importante selecionar proxies. Alguns papéis típicos podem ser usados.

# Proxies - Gerente de Usuários

Precisa ser também usuário do software.

Pode ter padrões de uso diferentes.

Questões de ego podem estar envolvidas.

# Proxies - Gerente de Desenvolvimento

Uma das piores escolhas possíveis.

Objetivos diferentes dos usuários (uso de tecnologia, prazos, ...)

# Proxies - Pessoal de Vendas

Preocupados normalmente com funcionalidades que vendem.

Podem ser um canal de apresentação a usuários verdadeiros.

# Proxies - Especialistas de Domínio

Sua utilidade depende se são ou foram usuários do sistema.

Muito úteis ao se construir um modelo de domínio ou identificar regras de negócio.

Software final pode ficar direcionado a usuários com nível de domínio similar (complexo)

# Proxies - Equipe de Marketing

Mais interessados na quantidade do que na qualidade das funcionalidades.

Podem trazer informações de alto nível

# Proxies - Usuários Anteriores

Podem ser uma boa opção se experiência é recente.

Objetivos anteriores do sistema devem estar alinhados aos atuais



# Proxies - Equipe de Treinamento

Tendência de se projetar um sistema fácil de treinar ou dar suporte

# Proxies - Analistas de Negócios

Podem ser boa opção por conhecer do domínio e de tecnologia.

Devem conversar com usuários reais.

Um problema comum é que Analistas podem querer intuir o que o usuário deseja e não perguntar diretamente a ele.

Há uma tendência de querer gastar muito tempo em tarefas de projeto

# Referências bibliográficas

COHN, M. User stories applied, Addison-Wesley.